

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

POWER GAMING

Die
Nr.1

EXTRABLATT!
Super-Beilage zur
Londoner Spielemesse

Explosiv

SPIELE-SPRENGSTOFF

- Battle Isle 2 ● Parasol Stars
- Epic: 3D total ● Desert Strike
- Guest: CD-ROM-Highlight

Auftritt für Atlantis

INDIANA JONES 4

Lucasfilms Adventure-
Krönung

Das Wort zum Sport

PIXEL- OLYMPIADE

Medaillenflut:
70 Disziplinen im
Überblick

Volltreffer

ACES OF THE PACIFIC

Schneller & schöner: Der Red-Baron-Nachfolger im Test



Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des
Jahres 1992
gewählt von den
Lesern der
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vevry
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66

in tern



Frühlingsgefühle

● Während wir allesamt noch auf den Sommer warten, zaubern zumindest einige Softwareproduzenten Sonnenstrahlen auf unsere Gesichter. In dieser Ausgabe können wir Euch Highlights präsentieren, die für jeden Geschmack die richtige Gewürzmischung bereithalten. So dürfen sich Rollenspieler mit *Ultima Underworlds* auf ein spektakuläres 3-D-Dungeon-Drama gefaßt machen, das in der endgültigen Version deutlich mehr hermacht, als noch vor ein paar Wochen abzusehen war. Fliegerasse laben sich entweder am simulationsgestählten *Red-Baron-Nachfolger Aces of the Pacific* oder geben sich mit *Oceans Epic* etwas actionlastiger. Schließlich hält Lucasfilm mit dem grandiosen *Indiana Jones 4* ein Gourmetmenü für alle Spieler bereit. Ganz zu schweigen von *Parasol Stars* und *Desert Strike* — erstklassige Programme haben zur Zeit Hochkonjunktur.

Im Aufwind befinden sich auch PCs. Das haben wir nicht zuletzt an der gigantischen Resonanz auf unseren T-Bird-Wettbewerb in der vorletzten Ausgabe gemerkt. Ein ganz Schlauer hat uns doch glatt 100 Postkarten auf einmal geschickt — das fiel sogar dem total überladenen Postboten auf.

Wer bei diesem Wettbewerb außen vor bleibt, der muß nicht verzagen. In unserem **POWER-PLAY-PC-Sonderheft**, das am 27. Mai an den Kiosk kommt, gibt's noch einmal einen komplett ausgestatteten T-Bird-25-MHz-PC zu gewinnen. Dies ist allerdings nicht der einzige Grund, sich unser PC-Special zu kaufen. Neben ausführlichen Tests & Tips und den bewährten Referenzkarten findet Ihr auf der beiliegenden Diskette den kompletten Denkspielhit **Atomino** — dasselbe Topprogramm, für das Ihr noch vor kurzem 80 Mark im Laden ausgeben mußtet.

Einen Monat mit 100 Prozent Spielspaß wünscht Euch das

Power-Play-Team

Adventure-Spaß der Oberklasse: *Indiana Jones 4* ist das bislang beste Lucasfilm-Adventure



Last Minute: Volker und Martin waren auf der Londonmesse. Alles über die ETCS-Show findet Ihr im "Extrablatt", das dieser Ausgabe beiliegt

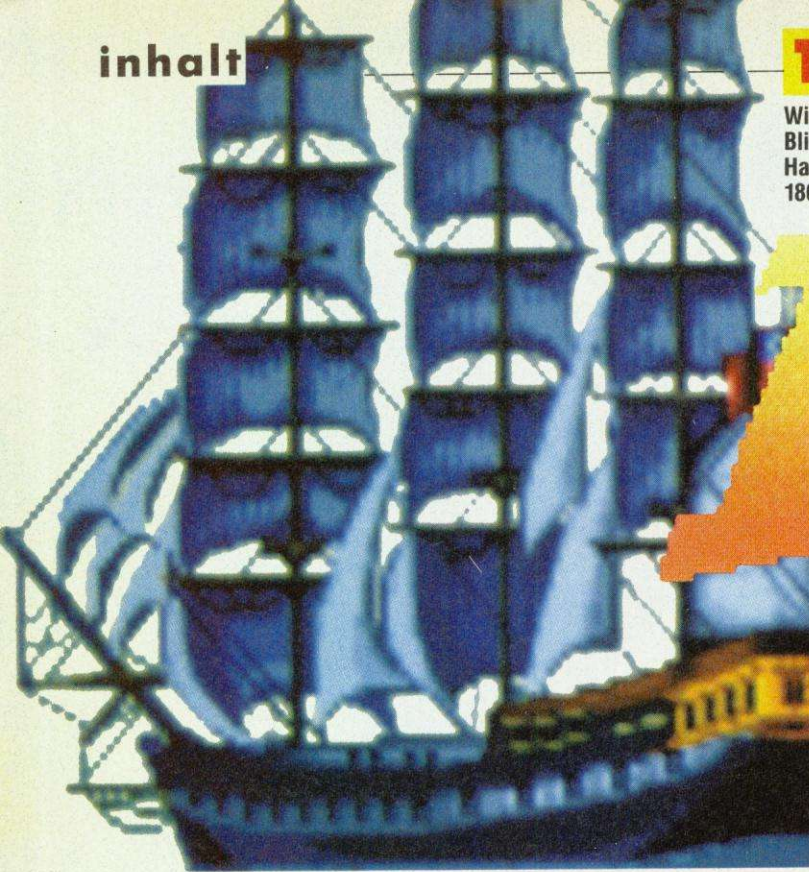


Das PC-Sonderheft tummelt sich ab dem 27. Mai am Kiosk

Wir wagen einen Blick auf das Handelsspiel 1869

INDIA

Endlich fertig: Das Lucasfilm-Adventure Indiana Jones 4



Aktuell

Editorial	3
■ CD-ROM-total: Virgin bereitet das Grusel-Adventure Guest vor	6
■ Blue Byte ziehen in den Kampf: Battle Isle 2	10
Freie Fahrt für Jaguar	12
Freie Marktwirtschaft im Jahre 1869	14
Preview: Neues von Mike Singleton	18
Aktuelles von der Berlin-Messe	20
Schnipsel aus der Softwareszene	22
Leserumfrage	101

Unter der Lupe

■ Die große Pixel-Olympiade	132
-----------------------------	-----

Rubriken

Hitparaden	26
So bewerten wir	28
Leserpost	61
Clubecke	113
Musik, Bücher, Filme	161
Compilation Corner	130
Scenery Corner	128
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166
Impressum	68
Inserentenverzeichnis	68

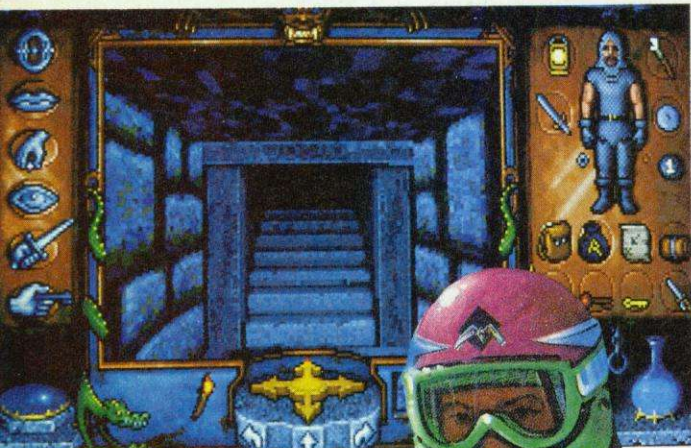
Computerspiele- tests

■ Aces of the Pacific	38
Addams Family	46
Darkseed	34
Dune	116
Eco Quest	36
■ Epic	40
Global Conquest	60
■ Indiana Jones 4	30
Lost Admiral	120

Magic Candle 2	53
Ork	46
■ Parasol Stars	44
Perfect General	120
Plan 9	123
Planet's Edge	58
Project X	42
Rocketeer	48
Samurai	122
Space Gun	125
Stormmaster	125
Super Ski	48
Treasures of the Savage Frontier	57
Ultima Underworld	54
Venegeance of Excalibur	123
Kurztests Computerspiele	
Alcatraz, Knights of the Sky	125
Space Gun	125
Amberstar, Buck Rogers 2	126
Eye of the Beholder 2, Pools of Darkness	126
Roger Rabbit, Special Forces	126

Videospieltests

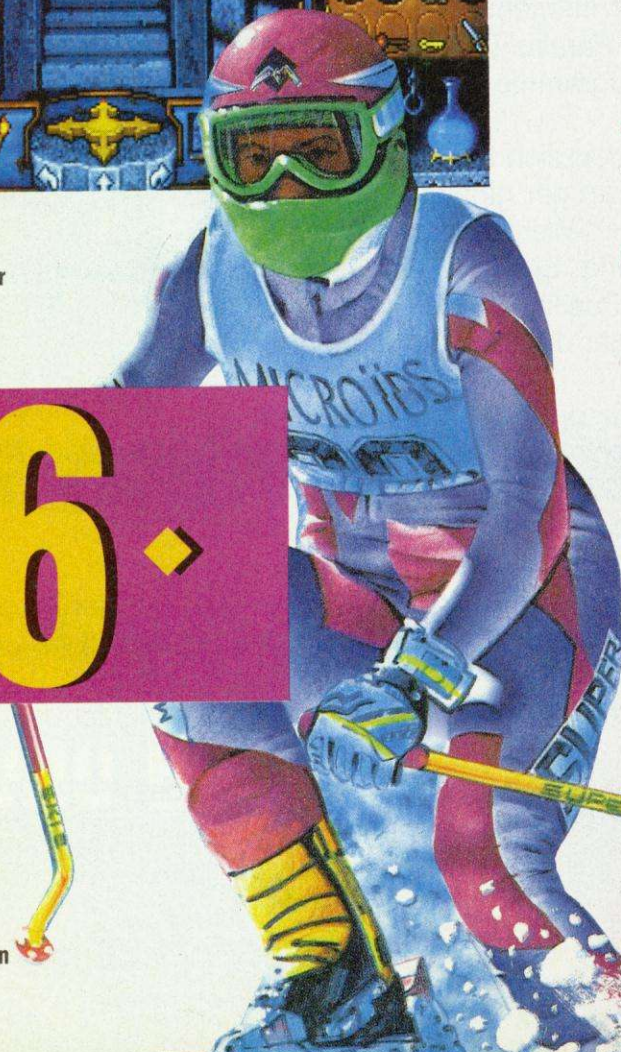
Desert Strike	144
Exile	146
Steel Empire	146
Super One on One	148
Double Dragoon	149
The Duel	150
Rushing Beat	150
Addams Family	155
Super off Road	154
Carmen San Diego	154
Mystical Ninja	155
Top Racer	155
Pit Fighter	157
Handheld Corner	
Pit-Fighter	157
The Flash, Missile Command	157
Basketbrawl, Ax-Battler	158
Alien Syndrome, Hydra	158



Origin's famoser 3-D-Dungeon Ultima Underworld im Test

6

POWER PLAY durchforstet die Pixel-Olympiaden



IA JONES



38

Mit Aces of the Pacific ab in die Lüfte

Powertips

Computerspieletips

Airbus A 320	73
Alien Breed	75
Black Gold	70
Civilization	82
Conan the Cimmerian	70
Dynablaster	88
EcoQuest Cetus	80
Formula One Grand Prix	75
Gubship 2000	74
L'Empereur	79
Mercenary III	84
Might & Magic III	73
Monkey Island II	70
Moonstone	70
Pegasus	73
Rodland	75
Secret Weapons of the Luftwaffe	70
Space Ace II	79
Star Trek — 25th Anniversary	75
The Crypt	78
Titus the Fox	78
Uncharted Waters	78

Dr. Bobo antwortet

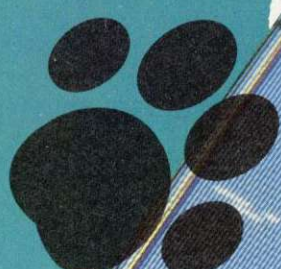
Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds, Legend of Faerghail, Black Crypt, Life and Death, Die Antwort zu Tunnels & Trolls, Might & Magic III, Planetfall, Die Antwort zu Last Ninja III, Chuck Rock, First Samurai, Elvira II, Heimdall 89

Videospieletips

El Viento	96
Gradius 3	94
Prince of Persia	94
Sol Deace	96
Starflight	94
Super Adventure Island	96
Super Contra	90
Super Fantasy Zone	94
Teenage Turtles 2	94

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier	98
--------------------------------	----



10

30

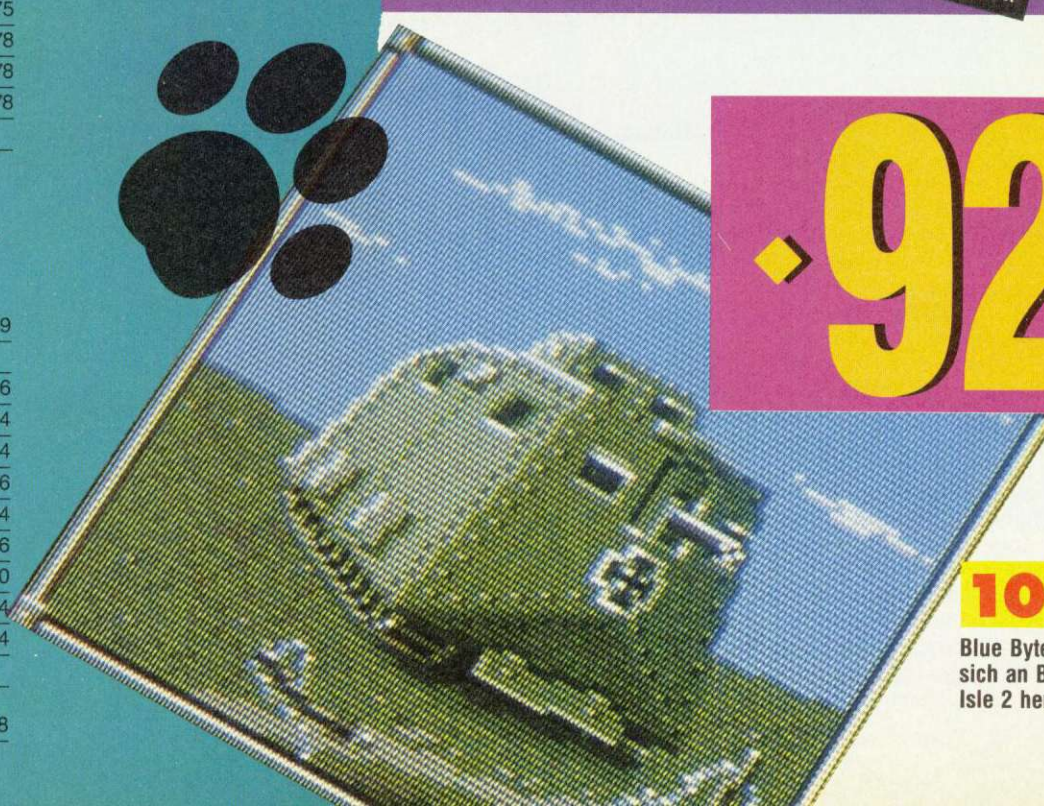
132

38

92

10

Blue Byte pirscht sich an Battle Isle 2 heran

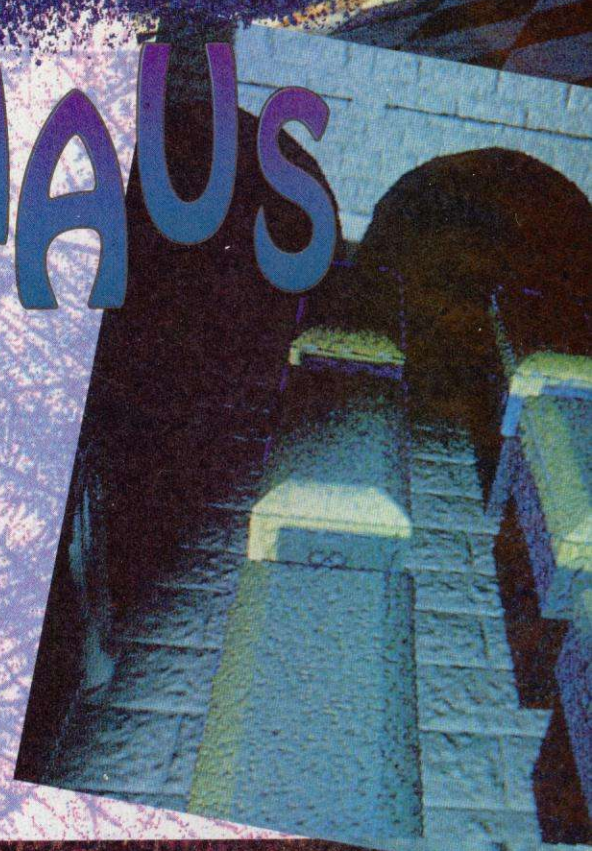




GUEST

Ein Ort des Grauens:
Das Gespensterhaus
heißt seine Gäste
willkommen.

DAS GEISTERHAUS

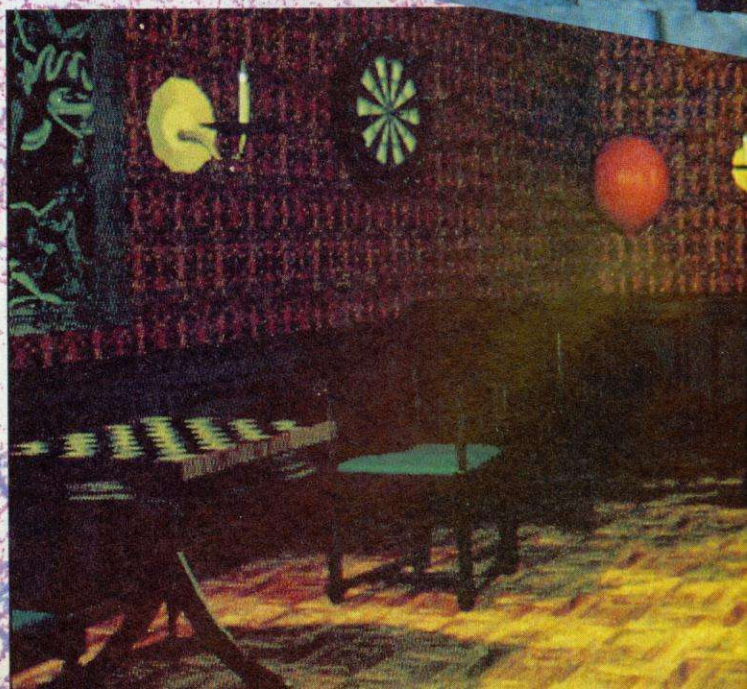


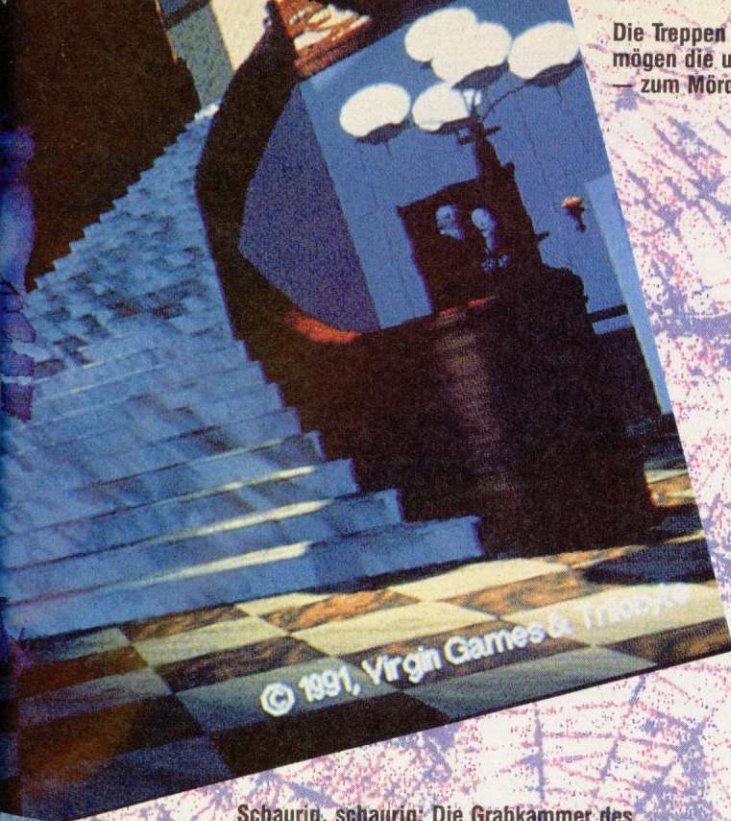
Langsam, aber sicher kommt die CD-Spiele-Welle für CD-ROM-bestückte PCs ins Rollen. Sehr zum Leidwesen der CD-ROM-Besitzer fehlen bis dato CD-Spiele, die die technischen Möglichkeiten der neuen Technologie ausschöpfen. Die meisten Programme, die es bis heute auf CD zu kaufen gibt, sind simple 1:1-Umsetzungen älterer Softwaretitel wie z.B. *Rollercoaster Tycoon*, *Ultima 6* oder *Stellar 7*. Von gesteigerten Soundfähigkeiten oder gar einer gigantischen Grafikkraft ist hier nichts zu sehen. Selbst wenn der betreffende Hersteller sich die Mühe gemacht hat, das Spiel etwas zu überarbeiten, wird meistens nur der Sound aufpoliert und eventuell dem Ganzen eine Sprachausgabe verpaßt (so geschehen bei dem Adventure *Kings Quest 5*). Die amerikanische Spieleabteilung vom englischen Medienmulti Virgin will diesem Manko abhelfen.

In der Softwareküche von Virgin USA wird deshalb gerade ein schmackhaftes CD-Abenteuer zusammengekocht. Virgin Games möchte aus dem Grafikspektakel *Guest* einen interaktiven "Spiel"-Film machen und die Pixel-Schiene, auf der sich herkömmliche Adventures befinden, komplett verlassen. *Guest* soll alle technischen Möglichkeiten, die die

Virgin Games wer-
kelt momentan an
ihrem ersten CD-ROM-Spiel.
Mit Grafik in Kinofilmmanier
und Bombast-Sound von
Orchesterqualität soll uns
das Grusel-Adventure *Guest*
das Fürchten lehren.

CD-Technologie bietet, aus-
nutzen. Vor allem in den Berei-
chen Grafikkraft und Sound-
track planen die *Guest*-Macher
einige Überraschungen. Statt
sich einer herkömmlichen Zei-
chentechnik zu bedienen, be-
schreiten die *Guest*-Grafiker
einen ungewöhnlichen und vor
allem sehr kostspieligen Weg,
ihre Bilder auf die CD zu quet-
schen. So werden die meisten
Figuren, die in dem Spiel vor-
kommen, zuerst in Realität ge-
filmt, dann per Grafikcomputer
digitalisiert und auf VGA-Gra-
fikformat gebracht. Der Clou:
Anstatt der normalen VGA-Au-
flösung von 320 x 200 Punkten
In 256 Farben, fährt die *Guest*-
Grafik mit ein paar Pixeln mehr
auf. In der hohen Auflösung
von 640 x 320 Punkten bietet





Schaurig, schaurig: Die Grabkammer des
Gespensterhauses bietet
Stoff für einige Puzzles.



das Adventure ebenfalls 256 Farben gleichzeitig. Leider benötigen diese Mammutbilder ausgiebig Platz. Alleine die einzelnen Grafikdaten von *Guest* würden auf einer normalen Festplatte das letzte Byte an Speicherplatz beanspruchen — deshalb wird's auch nur die CD-Version von *Guest* geben. Laut Programmierern sind erst gar keine Fassungen für Festplatte bzw. Versionen für andere Computer oder gar Videospielekonsolen geplant.

Ort der Handlung ist ein gespenstisches Spukhaus, in dem sich Eure Spielfigur nebst einigen unbeteiligten Opfern zum mitternächtlichen Stelldichlein trifft. Natürlich passiert in der unheimlichen Umgebung des geheimnisvollen Gemäuers ein noch unheimlicheres Verbrechen: ein Mord. Das Problem dabei: Die Türen des Hauses sind verrammelt, die Fenster verriegelt und keiner kann raus oder rein. Jeder verdächtigt jeden, und zum Überdruß mischen ein paar handfeste Gespenster die lauschige Mörderrunde auf.

Hier kommt Ihr ins Spiel. Eure Aufgabe ist es, nicht nur die Rätsel des Spukhauses zu enthüllen, sondern auch, in bester Sherlock-Holmes-Manier, den

Mörder zu entlarven. Um Haus und Mörder auf die Schliche zu kommen, müssen zahlreiche Puzzles gelöst, geheime Räume erforscht und eklige Gespenster erlegt werden.

Gesteuert wird der digitale Detektiv am effektivsten mit der Maus. Ihr klickt Euch durch die einzelnen 3-D-Grafikräume, öffnet Türen, Schubladen, parliert mit Verdächtigen, sammelt Beweise und lüftet Sargdeckel. Gibt's in den Zimmern und schaurigen Gruften des Hauses etwas Besonders zu entdecken, wird die passende Stelle herangezoomt und vergrößert dargestellt. Wie die Schauspieler sind auch die Räume zuerst gefilmt, bzw. fotografiert und dann digitalisiert worden.

Untermalt wird die Detektiv-story, die man aus alten Filmen und noch älteren Romanen kennt, von passender Schummelmusik in CD-Qualität. Über 20 Musikstücke, nebst Soundeffekten, haben auf der CD Platz.

Bevor Ihr auf Geister- und Mörderjagd gehen könnt, müßt Ihr allerdings etwas Geduld haben. Denn voraussichtlicher Erscheinungstermin für den interaktiven Grusélkrimi auf CD-ROM: Weihnachten 1992. mh



Unheimliche Begegnung der dritten Art in der Küche:
Eine alte Küchenmagd spukt an ihrem Arbeitsplatz.

AUF DER STRASSE...



Sie fühlen sich wie echt an, sie bremsen wie echt, sie bewegen sich wie echt-willkommen auf den Überholspuren.

Erleben Sie die beeindruckenden Eigenschaften der drei schnellsten Autos der Welt und lassen Sie sie die Autobahn Kopf an Kopf hinunterrasen.

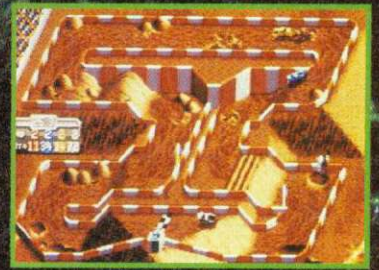
Eine Weiterentwicklung des Bestsellers Test Drive, Ballistic bietet Ihnen nun das höchste Fahrerlebnis für Mega Drive Besitzer.

*Auf Ihrem Mega Drive -
März 1992*

Sega, Genesis und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Die Warenzeichen Lamborghini und Diablo gehören Automobili Lamborghini S.p.A., Italien, und werden unter Lizenz benutzt. The Duel: Test Drive II, Ballistic und Ballistic Power-RAM sind Warenzeichen von Accolade Inc. Accolade ist geschäftlich nicht mit Sega Enterprises Ltd verbunden. Alle anderen Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen gehören ihren jeweiligen Besitzern.
©1992 Distinctive Software, Inc. Alle andere Software und Materialien ©1992 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

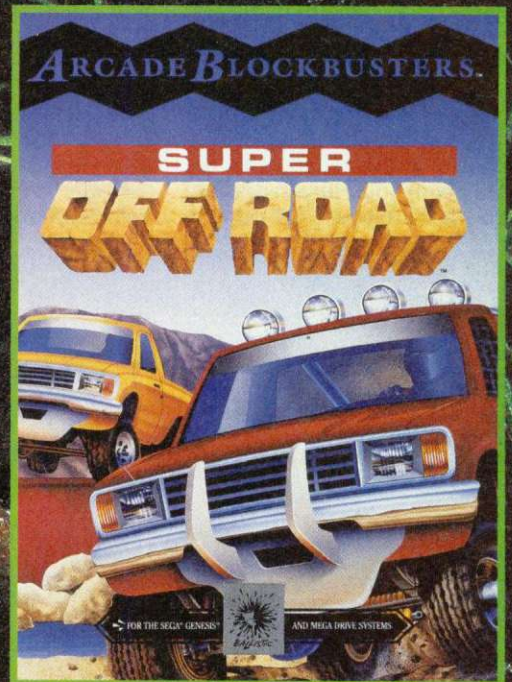


Sega, Genesis und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Super Off Road, alle Warenzeichen von TradeWest Inc. Ballistic und Arcade Blockbusters sind Warenzeichen von Accolade Inc. Alice Material ©1992 Accolade Inc. Alle Rechte vorbehalten. Accolade ist geschäftlich nicht mit Sega Enterprises Ltd. verbunden. Alle anderen Produkte und Namen sind Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer.



Ran mit Ihnen und lassen Sie's über Schlaglöcher, Rampen und anderen Objekten gehen, bis es in der Federung kracht! Eine Weiterentwicklung des ursprünglichen Arcade-Riesenhits. Super Off Road ist ein richtiges Dreck spritzendes, deftiges Kurzstreckenrennen mit acht verschiedenen Rennbahnen. Wenn Sie zäh genug sind und gewinnen, können Sie sogar Ihren Gewinn eintauschen und Ihr Fahrzeug so ausstatten, daß sie damit ernsthaften Schaden anrichten können.

Auf Ihrem Mega Drive - März 1992



... WEG VON DER STRASSE

Nur wenige deutsche Softwarehäuser können sich angesichts des internationalen Konkurrenzdrucks im Geschäft behaupten. Blue Byte hat damit keine Probleme.



Beeindruckend: Die Vehikel, die in *Battle Isle 2* Verwendung finden (MS-DOS/VGA).

BLUE BYTE

DIE RUHRPOTT-GENERÄLE



Und noch mal: die eigenständige *History-Line*-Serie

Mülheim an der Ruhr ist sicher nicht das, was man einen Luftkurort nennen würde. In der etwas tristen Trabantenvorstadt mitten im Ruhrgebiet befindet sich eines der bekanntesten deutschen Softwarehäuser: Blue Byte. Mit ungefähr sechs Spielen hat sich die noch recht junge Company in die kleine, aber feine Spitzengruppe der hiesigen Spielehersteller katapultiert. Besonders durch drei namhafte Spiele sorgte Blue Byte für positive Schlagzeilen. Mit dem Sportklassiker *Great Courts* und dessen Nachfolger *Great Courts 2* erspielten sich die Mülheimer die Herzen der Tennisfans, mit dem Tüftelstreich

Atomino (erschien unter dem Play-Byte-Label) brauste ein frischer Wind in die Denkspiel-Landschaft. Der letzte Blue-Byte-Clou brachte den endgültigen Durchbruch. Strategiespiele wurden mit dem an japanischen Vorbildern orientierten *Battle Isle* plötzlich salonfähig.

Mit *Battle Isle* erfüllten sich die Programmierer von Blue Byte einen Herzenswunsch. Von Haus aus schlagen die Mülheimer gerne eine heiße Taktikschlacht am Bildschirm. Als nun vor einigen Jahren der Klassiker *Nectaris* auf der PC-Engine die Runde machte, gab's kein Halten mehr.

Heute schaut man nicht selbstzufrieden auf die Erfolge

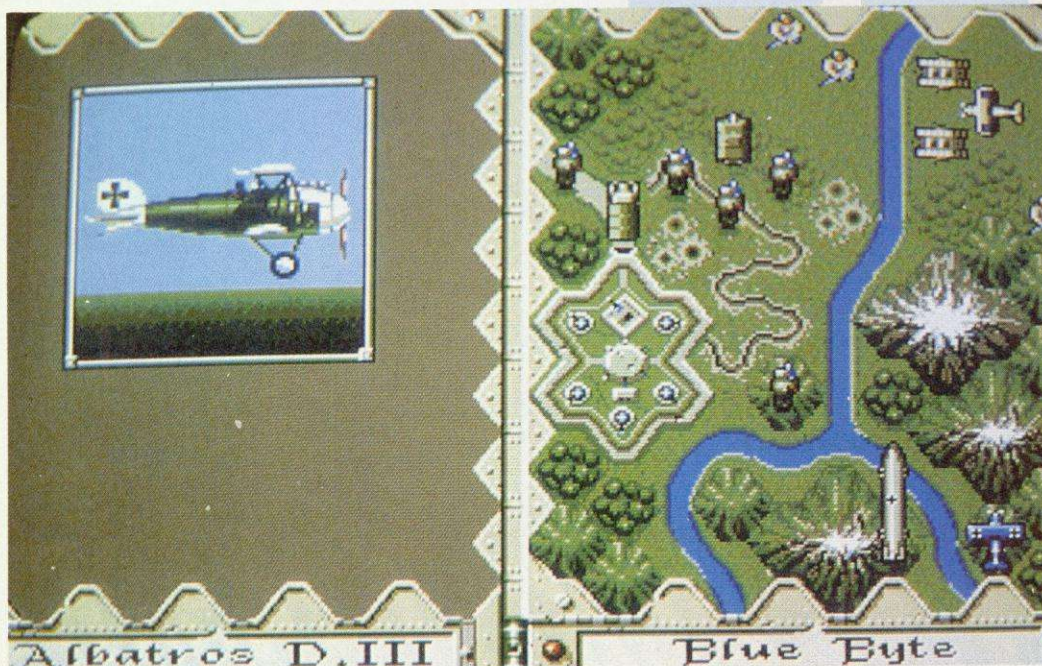
der Vergangenheit zurück, sondern bastelt fleißig an den Spielen von Morgen. *Battle Isle* nimmt dabei einen Sonderstatus ein und wird in Zukunft um eine ganze Produktpalette erweitert. So soll noch in den nächsten Monaten eine Datendiskette für *Battle Isle* erscheinen sowie eine komplett neue und unabhängige Strategiespielserie, die *History-Line*.

Die Datendiskette ist dabei weitestgehend mit dem Originalspiel identisch. Die Einheiten und wesentlichen Spielelemente wie Fabriken, Depots und die Landschaftstypen bleiben unverändert. Hinzu kommen ein paar neue Geländetypen wie Wüste und Schnee-

landschaft. Natürlich sind die Kampfgebiete komplett neu ausgearbeitet. Insgesamt warten 32 frische Landkarten auf den Taktikfreund. 24 davon sind für Solo-Generäle, acht für den Zwei-Spieler-Modus reserviert. Voraussichtlicher Verkaufspreis der Datendisk: rund 50 Mark.

Als zweites *Battle-Isle*-Standbein ist die *History-Line*-Reihe konzipiert. Hier wird zwar in groben Zügen das *Battle-Isle*-Grundprinzip weiterverwendet, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten schon. Die rund 40 Landkarten des ersten *History-Line*-Spiels, das Ende des Jahres mit dem Untertitel *1. Weltkrieg* in die Läden kommt, sind Adaptionen von Originalschauplätzen des ersten Weltkrieges. Dabei wird immer nur ein kleiner Ausschnitt eines damals typischen Frontverlaufs herausgepickt. Dem historischen Vorbild werden selbstverständlich die Geländeformationen und die Einheiten angepaßt. Zur Zeit wird in den Blue-Byte-Labors z.B. mit einer Art Pioniereinheit experimentiert, die Gräben ziehen kann, die einen entsprechend hohen Verteidigungsbonus haben.

Besonderen Wert legen die *History-Line*-Macher darauf, daß die historische Information nicht zu kurz kommt. Handbuch und Spiel werden mit geschichtlichen Fakten gespickt. Zwischen den einzelnen Szenarios erfährt der Spieler historische Daten über Schauplätze und Einheiten des nächsten Spielfeldes. "Die *Historie Line* soll nicht nur unterhalten, son-



Ebenfalls in der Mache ist das neueste Spiel der *Battle-Isle*-Serie: die *History Line: 1. Weltkrieg*



Strategisch geht in der History-Line die Post ab

den auch ohne nationalistisches Säbelgerassel und Schönfärberei informieren", lautet der Anspruch, den Blue Byte an das neue Produkt stellt. Wird die History Line ein Erfolg, folgen weitere Programme der Serie.

Den größten Leckerbissen behält sich die Blue-Byte-Crew bis zum Schluß auf: Während Martin sich mit dem Super-NES-Tennis vergnügte (siehe Kasten), wurde Michael "General" Hengst in ein dunkles Seitenzimmer gezerrt. Der Grund der Geheimniskrämerie: die ersten Bilder von Battle Isle 2. Für den Battle-Isle-Nachfolger ließen sich die Programmierer einen ganzen Haufen Neuerungen einfallen. Schon die Ideenliste mit den gesammelten Vorschlägen, was alles im Spiel drin sein

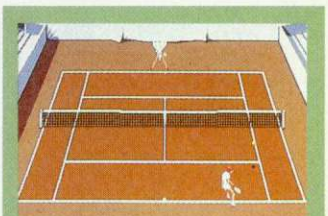
soll, hat Telefonbuchausmaße. Ein ausgiebiger Blick in die Geheimpapiere enthüllte, daß Battle Isle 2 nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemein haben soll. Zwar wird es sich wieder um ein Strategiespiel handeln, aber technisch beschreitet Blue Byte völlig neue Wege. So wird es komplett neue Einheiten geben, die zur Zeit auf einem sündhaft teuren Macintosh-System entwickelt werden.

Auf die Frage, warum gerade auf dem Mac programmiert wird, gab's eine verblüffende Antwort. Viele Grafiken im fertigen Spiel sind dreidimensional geplant und werden mit einem speziellen 3-D-Programm entworfen und anschließend mit einem "Ray-Tracing"-Grafik-Tool überarbeitet. Das Problem der aufwendigen Grafikdarstel-

lung: Selbst ein superschneller PC braucht für die komplexe Berechnung von nur einer Einheit einen ganzen Tag, manchmal sogar mehr. Der High-End-Mac schafft die gleiche Rechenarbeit in der Hälfte der Zeit. Ist die neue Grafik fertig, werden die Daten auf PC-Format umgewandelt. Das Ergebnis: 3-D-Objekte in einer überwältigenden Qualität.

Alles in allem soll Battle Isle 2 nur unwesentlich mehr verschiedene Truppenarten haben als das Erstlingswerk. Dies liegt unter anderem auch an den technischen Beschränkungen. Wie man sich vorstellen kann, frißt allein die Bilderfülle schon so manches MByte auf der Festplatte — die Szenarien, das Programm für die Gegnerintelligenz und vieles andere mehr kostet ebenfalls reichlich Platz. Unter 10 bis 20 MByte Festplattenplatz wird Battle Isle 2 wohl kaum auskommen. Um im vernünftigen

Kommt demnächst: die Szenery-diskette für Battle Isle, inklusive Wüstenlandschaft



Blue Byte goes Super NES

Obwohl in Mülheim noch vornehmlich auf und für Computer entwickelt wird, bereitet sich Blue Byte auf den Konsolensturm vor. Einstieg in das Modulgeschäft wird die Super-NES-Version von Great Courts 2 sein, die unser Sportas Martin "Wimbledon" Gaksch sofort näher in Augenschein nahm. Von Stund an war Martin nicht mehr gesehen und verbrachte die meiste Zeit am Joypad des Super-NES-Entwicklungssystems, um den Computergegner mit gekonnt platzierten Schmetterbällen niederzuringen.

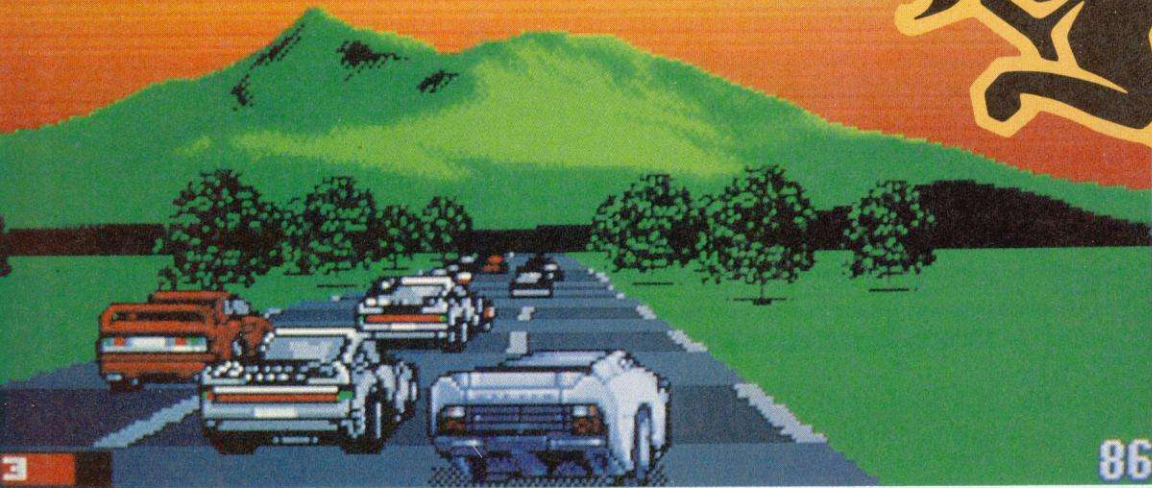
und vertretbaren Rahmen zu bleiben, wird es eventuell sogar zwei unterschiedliche Fassungen von Battle Isle geben: Eine auf CD-ROM und eine etwas abgespeckte Version auf Disketten. mh

VIENNA COMPUTER SERVICE

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

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

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



Gedrange beim Start: Wer eine gute Plazierung will, sollte rücksichtslos rempeln (Amiga).

Mit dem legendären "E-Type" hat sich die britische Firma Jaguar in die ewige Bestenliste der schönsten Automodelle eingetragen. In den Folgejahren sank das Ansehen der Blechschneider durch verfehlte Modellpolitik und konventionell-miefiges Design. Mit dem neuen Jaguar XJ220 will man jetzt das Image wieder aufpolieren. Der kleine Flitzer kostet das stolze Sümmchen von 250 000 Pfund. Der nur in limitierter Auflage produzierte Sportwagen wird als schnellstes jemals für die Straße zugelassenes Auto in die Motorsportgeschichte eingehen.

Sollte sich unter unseren Lesern tatsächlich jemand befinden, der nicht über eine entsprechend gefüllte Portokasse verfügt, der darf jetzt auf digitalen Ersatz hoffen. Spätestens seit Gremlins Lotus-2-Turbolader stehen bei den Softwarekäufern alle Ampeln auf Grün. Die englische Softwarefirma Core-Design hat die Zeichen der Zeit erkannt und sich schnell die Rechte für ein Jaguar-Rennspiel gesichert. Anders als beim großen Vorbild Lotus, dürft Ihr den Jaguar XJ220 nur allein oder zu zweit über den Monitor jagen. Der Bildschirm ist bei der letzteren Variante zweigeteilt.

Je nach Land, durch das man gerade rast, darf man sich an unterschiedlichen Grafiken erfreuen. Dabei wird für genü-

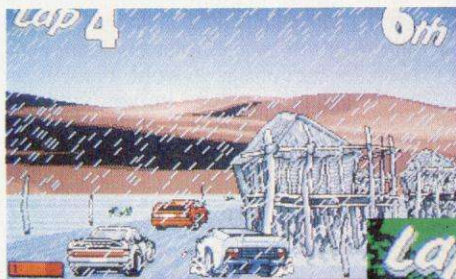
CORE AUF LEISEN SOHLEN

Die britische Auto-schmiede Jaguar gehört zu den renommiertesten ihrer Zunft. Ihre Luxuswägelchen gibt's jetzt preisgünstig auf Diskette.

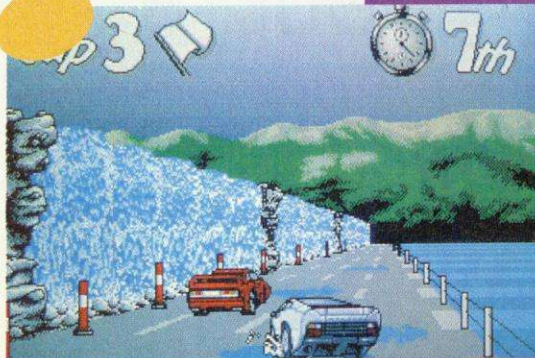
gend fahrerische Unbilden gesorgt: Sandstürme, feuchte Blätter, Sümpfe, Schnee und Regengüsse fördern Reaktionsvermögen und Steuertalente. Die Gänge werden entweder automatisch oder per Hand eingelegt.

Ihr startet gegen alles, was gut und teuer ist: Ferraris, Porsches und Lamborghinis machen Euch das Leben schwer. Anders als bei Lotus 2 verwöhnt Jaguar XJ220 mit einem echten Feld. Das heißt, je nach eingefahrener Position gibt's am Ende des Rennens einen Geldbonus, der für Reparaturarbeiten an Chassi und Maschine eingesetzt werden darf. Zusätzlich sorgt natürlich ein Zeitlimit dafür, daß lahme Enten schnell von der Strecke fliegen.

Jaguar XJ220 verfügt über einen eingebauten Streckeneditor: Wer alle 36 Rennstrecken im Schlaf beherrscht, geht unter die Architekten und entwirft seinen Wunschkurs. Steht das Kursdesign, bauen wir Brücken und plazieren Bäume, Reklametafeln und Streckenzeichen. Rennsportfreunde, denen bei diesen Aussichten der Gasfuß zuckt, und die einen ST oder Amiga in der Garage stehen haben, dürfen im Mai losrasen. vw

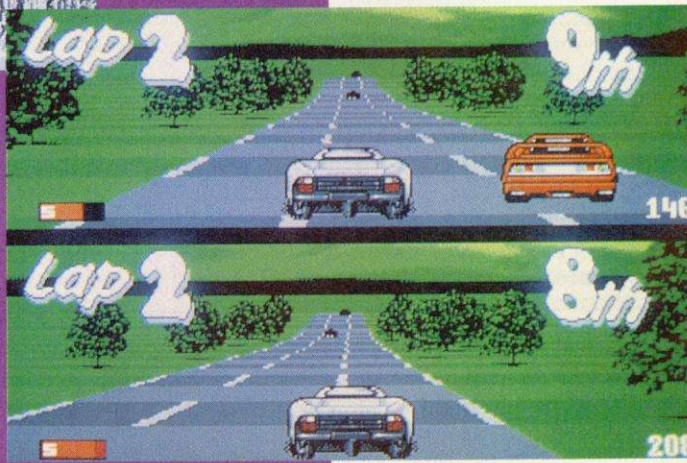


Sauwetter: Auch die schöne Aussicht kann nicht entzücken.



Zu zweit fährt man mit Jaguar auf halber Bildschirmbreite

Feuchte Fahrstrecke dank Wasserfall





Marlboro



Jeder Hafen hat seinen eigenen Statusbildschirm und eine Minigrafik

SO WIRD MAN MILLIONÄR



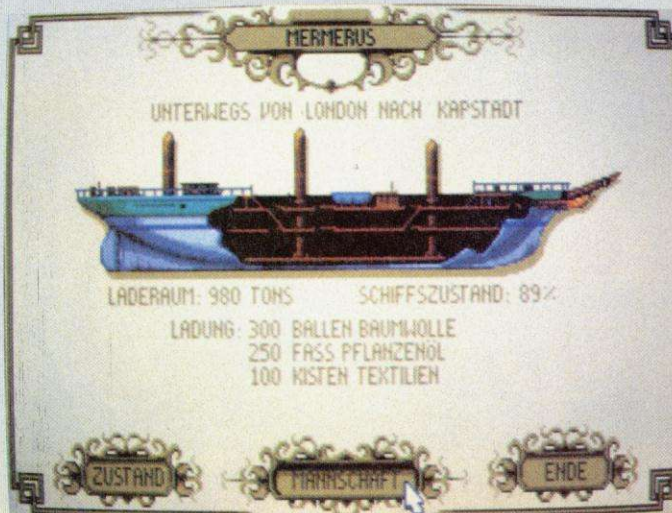
Das 19. Jahrhundert — die Zeit großer wirtschaftlicher Erfolge und herber politischer Umbrüche. Das britische Empire blüht, die übrige Welt ist gezeichnet von blutigen Bürgerkriegen. Es ist die Zeit der Klipper, dieser rasant schnellen Segler, aber auch der aufkommenden Dampfschiffahrt.

Genau in diese Zeit wird der Spieler in 1869 katapultiert. Ihr übernehmt die Rolle eines Reiders und seid für alle Eure Schiffe, deren Ladungen (so weit beides vorhanden) und vieles mehr verantwortlich. Nachdem Ihr zu Beginn ein Schiff ersteigert habt, geht's wahlweise mit bis zu drei Mitspielern auf Handelstour durch die Weltmeere, inklusive ihrer Gefahren. Gehandelt wird natürlich mit allen erdenklichen Waren; Passagiere dürfen

Erlebte Geschichte
— die neue Computerspielserie von Max-Design. Das erste Produkt dieser Reihe wird 1869 heißen: Eine aufwendige Geschichtsstunde und Handelssimulation in einem.

auch befördert werden. Handelsstützpunkte lassen sich errichten, Schiffe werden gebaut und wieder veräußert.

Bis dahin ist 1869 eine ganz normale Handelssimulation wie sie im Buche steht, wären da nicht zahlreiche neue Ideen und Spielelemente. Erstmals wird die Weltgeschichte so intensiv in eine Handelssimulation eingebunden, daß der Spieler nicht nur sein geschichtliches Einmaleins auffrischt, sondern direkte Auswirkungen von Kriegen, Aufständen oder anderen geschichtlichen Ereignissen am eigenen Leibe zu spüren bekommt. So verbindet sich zum Beispiel das Handeln in Krisenregionen mit riesigen Profiten (Kriegsmaterial, Truppentransporte), birgt aber auch das Ri-

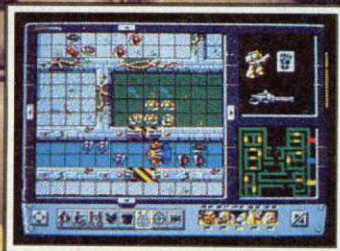


Deine äußerste Konzentration
wird gefordert!

SPACE CRUSADE

Melden Sie sich
freiwillig bei
der Space-Ma-
rine und retten
Sie die Mensch-
heit vor den
chaotischen
Kreaturen aus
dem All!!

erhältlich
für
AMIGA
und
C64

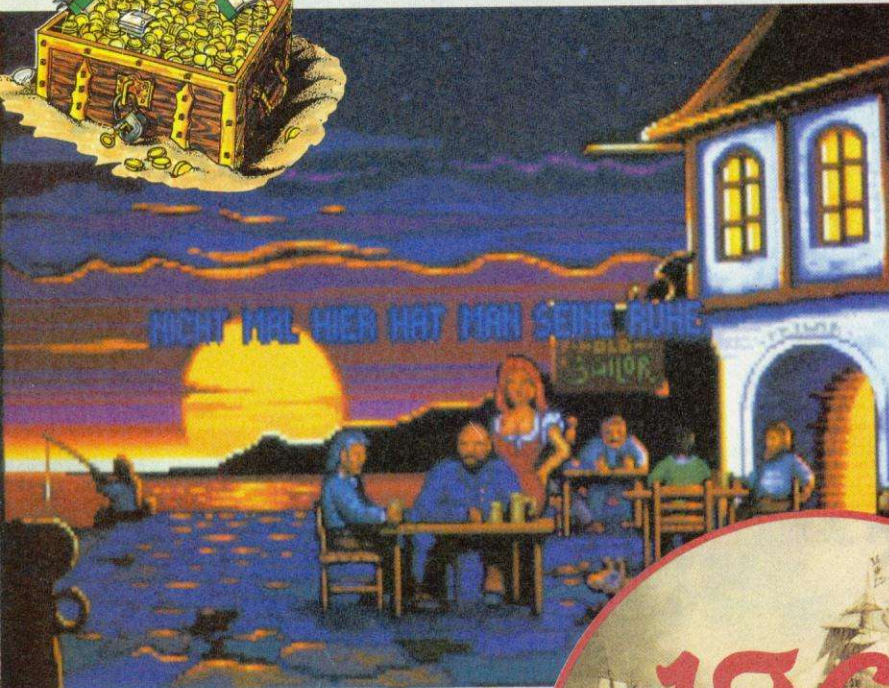


RUSHWARE
Online with the trend

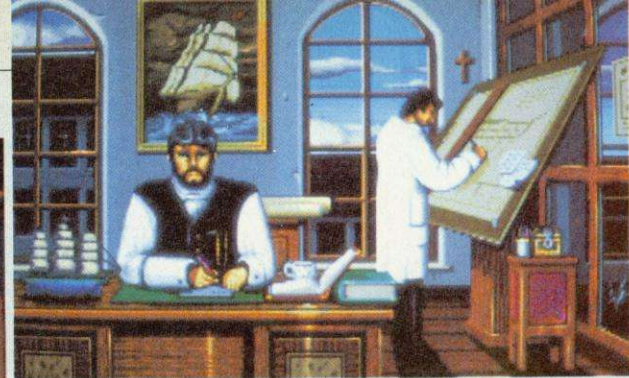
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thali AG



preview

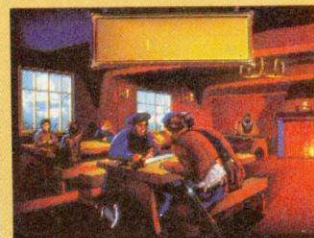


NICHT MAL WIEN HAT MAN SEINE RUFFE



In der Kneipe heuert Ihr neue Matrosen an (links). Oben wird ein neues Schiff entworfen.

Der Patrizier

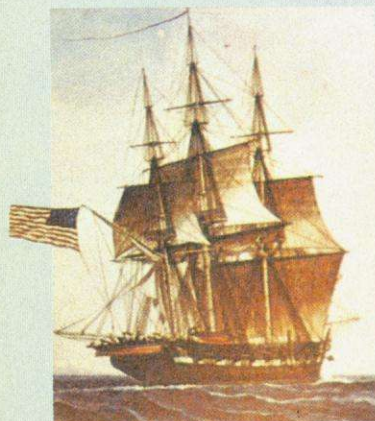


Treffpunkt Hafen-Kneipe im Patrizier (MS-DOS/VGA)



Die Übersichtskarte der Nordsee zur Zeit der Hanse (MS-DOS)

Aus deutschen Ländern kommt eine Wirtschaftssimulation auf Euch zugeschippert, die noch einige Jahre vor 1869 die Schiffchen kreisen läßt. *Der Patrizier* spielt (mit bis zu vier Personen) zur Blütezeit der Hanse, mit all ihren Vor- und Nachteilen. Neben dem üblichen Gehandel werden Seegefechte geführt, Wählerstimmen geheimst und Feste organisiert. Auch die Mitspieler dürfen auf See angegriffen werden. Neben der Organisation einer Stadtverteidigung (dankbare Bürger) sollt Ihr auch heiraten; vor allem der Mitgift wegen. Die deutsche Firma Ascon will *Patrizier* im Juni auf den Markt bringen. Geplant sind Amiga-, ST- und MS-DOS-Versionen.



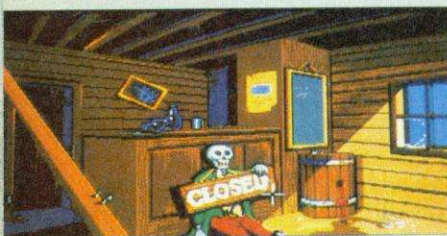
siko in sich, gekapert zu werden und sämtliche geladenen Güter inklusive Schiff zu verlieren. Auch neue Schiffstypen werden im Laufe der "Spiel"-Jahre erfunden, unter anderem auch Dampfschiffe, deren große Stunde nach der Eröffnung des Suez-Kanals schlug.

Das Programm kennt alle großen Luft- und Wasserströmungen, die bei der Routenplanung von größter Bedeutung sind. Es kann z.B. passieren, daß ein Schiff auf dem Weg von Kapstadt nach London entlang der afrikanischen Küste einige Tage länger unterwegs ist, als es über Rio gebraucht hätte. Zwar ist die Westafrikastrecke kürzer, über Rio geht's aber dank Golfstrom und günstigen Winden erheblich schneller. So werden unter anderem die berühmten "Tea-Races" (Teerennen: "Cutty Shark" & Co.) abgehalten, bei denen es auf der Strecke von Indien nach England weniger um die Teeladung als um herausragende Überfahrzeit

geht. Wer als erster ankommt, staubt eine fette Prämie ab. Voraussetzung dafür sind ein schnelles und gut gepflegtes Schiffchen, eine weise Streckenplanung und die richtige Mannschaft. Diese wartet mit rollenspielähnlichen Charaktereigenschaften wie Erfahrung und Motivation auf.

Auch das Dialogsystem bietet Abwechslung: Im Lucasfilm-Stil (anklickbare Sätze) unterhaltet Ihr Euch mit Wertbesitzern oder Händlern. Diese findet Ihr auf der ganzen Welt im jeweils passenden "Look". Der asiatische Ladenbesitzer hat Schlitzaugen, beim Ägypter stehen die Mumien rum, und der Südamerikaner hat einen Ara auf der Schulter.

Auf ein Kampfsystem wurde bei 1869 absichtlich verzichtet, da die Weltmeere des letzten Jahrhunderts kaum von Piraten bevölkert wurden und Freibeuter schon damals der Vergangenheit angehörten. Das Spiel ist voraussichtlich im Sommer dieses Jahres in den Läden und wird für MS-DOS-Computer und Amiga erscheinen. kn



Handel treiben gehört zu Euren Aufgaben im Segeldrama 1869 (MS-DOS/VGA)



FÜR ALLE, DIE SCHON IMMER MAL

UNTERTAUCHEN WOLLTEN!



Die Waffenarsenale zweier Großmächte stehen sich gegenüber, und Sie stehen im Mittelpunkt bei der neuen Harpoon™ Serie. Übernehmen Sie das Kommando!

Wählen Sie aus, welches der beiden Länder Sie vertreten wollen. Strategie und Taktik bestimmen ab jetzt das Geschehen!

Sie entscheiden über die verschiedenen Waffensysteme, koordinieren die Unterstützung anderer Verbände und operieren unter verschiedenen Wetterbedingungen!

Die Skala des gesamten „Harpoon“-Programmes ist weitreichend. Sie kontrollieren nicht weniger als 60 Szenarien in den bedeutendsten Hoheitsgewässern der Erde. Die „Harpoon“-Serie enthält neben den Simulationssets 1 und 2 auch einen Mittelmeerkonflikt (Set 3) sowie Aufstellungen im Indischen Ozean und Persischen Golf (Set 4).

Mit dem „Harpoon“™-Szenario-Editor können Sie eigene Strategien und Regein ausarbeiten.

Die „Harpoon“-Serie ist äußerst realistisch. In erster Linie sind Ihre Entscheidungen ausschlaggebend, deren Auswirkungen jedoch durch die allgemeine Weltreaktion beeinflusst werden können.

Sicherlich haben Sie von der „Harpoon-Serie“ schon einiges gehört oder gesehen. Die neue Version von Electronic Arts ist einfach perfekt.

Anwender der „Original-Harpoon-Serie“, die noch kein Update besitzen, können jetzt die neue Version bestellen. Schicken Sie Ihre Originaldisketten zusammen mit einem ausgefüllten Eurocheck (7.50 Pfund) an:

Electronic Arts, „Harpoon“, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, England.

Erhältlich für IBM/PC und Amiga.



Verkaufsgenten:

United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244 - 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Tel.: 0541 - 12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bönen, Tel.: 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51

PP: Mike, Dein neues Spiel *Ashes of Empire* handelt vom Niedergang eines Großreiches. Mit technischen und humanitären Mitteln gilt es, ethnische Spannungen abzubauen und die Provinzen friedlich zu vereinigen. Eine UNO-Mission in Softwareform?

MIKE: Der Gedanke ist nicht schlecht. Obwohl der Spieler bei *Ashes* wesentlich aktiver und offensiver ins Geschehen eingreift als z.B. bei *Midwinter*, geht es um das Ausbreiten der Demokratie. Obwohl von vielen herbeigesehnt, löste der Zerfall des Sowjetreiches und Jugoslawiens für sich alleine noch keine Probleme. Mir ließ der Gedanke einer schrittweisen Einigung keine Ruhe — anhand zahlreicher Entscheidungen werdet Ihr im Spiel sehen, wie schwierig es ist, die Bevölkerung für die gemeinsame Sache zu gewinnen. Dabei bleiben der Landstrich und seine Geographie aber fiktiv.

Singleton-Softography

1980	Space Ace (PET)
1981	Game Pack One (ZX 81)
1982	Shadowfax (Spectrum)
1983	3D-Deep Space (Spectrum)
	Snake Pit (Spectrum)
1984	Lords of Midnight (Spectrum)
1985	Doomdark's Revenge (Spectrum)
	Quake Minus One (Spectrum)
1987	Dark Sceptre
1988	Whirligig
1989	War in Middleearth (8-Bit)
1990	Midwinter
1991	Midwinter 2: Flames of Freedom

Mike Singleton, Postspiel-Profi und professioneller Programmierer seit Anfang der 80er Jahre gehört zur ältesten Generation europäischer Spieleentwickler. Nach Programmen für die Computeroldies Commodore Pet und Sinclair ZX 81 (das *Game Pack One* enthielt sechs 0.75-KByte-Basic-Spiele und wurde knapp 100 000mal verkauft), sattelte Mike schon 1982 auf den Sinclair Spectrum um — ein damals brandneuer Homecomputer, der bis zum Ende der 80er Jahre den englischen Heim-Softwaremarkt souverän beherrschte. Mit *3-D-Deep-Space* preßte Mike das erste 3-D-Spiel (nur mit entsprechender Brille spielbar!) in den 16-KByte-Speicher des Spectrum. Als die meisten Spectrums auf 48 KByte Speicher auferüstet waren, entstand mit *Lords of Midnight* ein Meilenstein des Fantasy-Strategiespiels — der mit Spannung erwartete dritte Teil *Eye of the Moon* erschien jedoch bis heute nicht. 1987 gründete Singleton, der in der englischen Fachzeitung *Computer & Video Games* auch kurzzeitig als (Strategie-)Spielkritiker auftrat, das Programmiererteam Consults und das eigene Software-Label Mealstrom. Der Aufbruch ins 16-Bit-Zeitalter hatte begonnen. *wf*

Ein

SINGLETON

kommt selten allein

Altmeister Mike Singleton ruht nicht: Was er neben *Ashes of Empire* noch alles in der Hinterhand hat, verriet er Eva Hoogh anlässlich eines Besuchs in Mersyside.

PP: Keine Polit-Simulation also?

MIKE: Nein, das wäre angesichts der Weltlage schon fast zynisch. *Ashes* ist trotz der Parallelen ein strategisch angehauchtes Spiel, eigentlich fast schon ein Adventure in ungewohntem Gewand. Es sollte auch abenteuerlustige Spieler ansprechen, die mit reinen Strategiespielen nichts im Sinn haben.

PP: Ihr entwickelt *Ashes of Empire* zunächst auf dem Amiga, dann folgt die PC-Version. Entspricht das Deinen Programmiervorlieben?

MIKE: Oh nein, gar nicht! Mitte der 80er Jahre mochte ich den Spectrum am liebsten — darauf entwickelte ich auch *Lords of Midnight*. Danach tat es mir der Atari ST an. Alles war schön gradlinig, man mußte keine Rücksicht auf Dutzende von Zusatzchips nehmen. Weil es so viele Amiga-User gibt, mußte ich mich an den Commodore gewöhnen, ziehe aber den PC mit seinen Möglichkeiten vor. Spielen tue ich am liebsten auf dem Amiga.

PP: Hast Du schon während Deines Studiums gespielt?

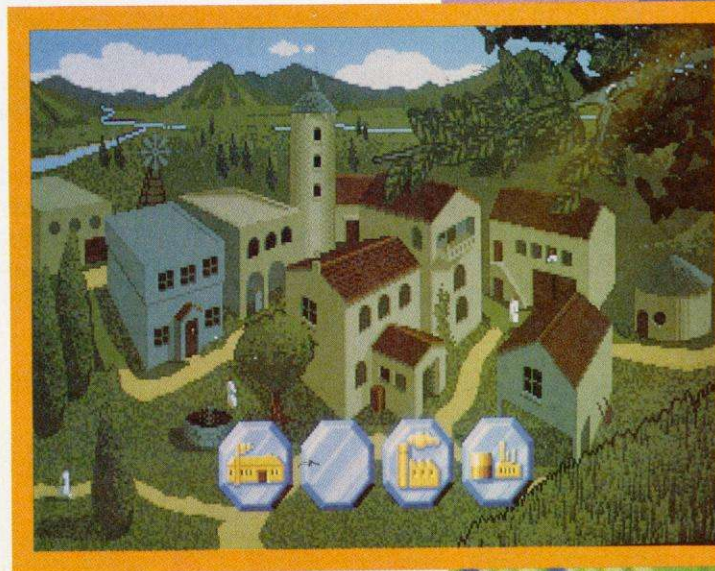
MIKE: Zuerst nicht. Weißt Du, obwohl ich theoretische Physik und Mathematik stu-

dierte, gefiel mir mein Nebenfach immer besser, so daß ich bald umsattelte...

PP: Auf...?

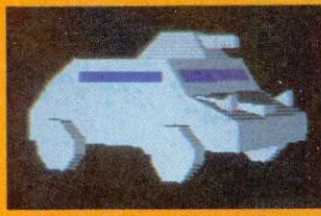
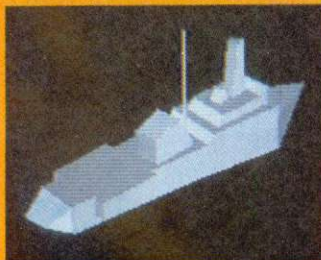
MIKE: Englische Literatur! Tja, und 1980, als Lehrer, kam ich über Brettspiele und das von mir moderierte Postspiel "Starlord" zum Computer — erst PET, dann VIC und schließlich zu den bekannteren 8-Bit-tern. Das Programmieren fiel mir so leicht, daß es bald zur Hauptbeschäftigung wurde.

Jedes Gebäude besitzt ein eigenes Hintergrundbild, auf das Texte und alle Befehls-Icons gelegt werden.





Aktionen und Kampf zu Land, zu Wasser und in der Luft: Drei Vehikel aus Ashes of Empire



Zum Glück läßt es mir genug Zeit, ab und zu mit meinen Söhnen zu verreisen...

PP: Am liebsten treibst Du Dich ja zum Skifahren in den österreichischen Alpen herum. Was tut Mike Singleton in seiner spärlichen Freizeit sonst noch gerne?

MIKE: Mit meinen zwei Söhnen skifahren! Aber im Ernst: Ich sehe gerne Filme (Regie führen würde mich auch reizen) und lese zeitgenössische Literatur und viel Fantasy. Am meisten hat mich Tolkien beeindruckt. Irgendwann möchte ich seine Welt noch einmal in ein Spiel einbauen. Auch für ein Fantasy-Brettspiel hätte ich gerne mehr Zeit.

PP: Rollenspiele auf dem Computer liebst Du aber deshalb noch lange nicht...

MIKE: Stimmt! Ich ziehe Spiele vor, bei denen man unter Zeitdruck nachdenken und handeln muß. *Populous* mit seiner Umweltgestaltung ist fantastisch; *Lemmings*, bei dem das Verhalten der Spielfiguren bestimmt wird, ebenso. Genial war auch Geoff Crammonds *The Sentinel*. Unglaublich, wie in so abstraktem Raum eine solche Spannung erzeugt wurde.

PP: Kam Dir daher die Idee zur Gestaltung von *Midwinter*?

MIKE: Unbewußt sicherlich: Das Spiel spukt mir halt im Kopf herum.

VGA-Hintergrund und ausgefüllte Polygonengrafik: Ashes wird auch auf 286ern laufen

PP: Was plant Ihr nach *Ashes of Empire*?

MIKE: Wir haben ein Sciencefiction-Spiel in Arbeit, das Euch die Sprache verschlagen wird. Nein wirklich, *Galacticon* wird völlig neue Routinen zur Personendarstellung benutzen. Es kommt zuerst für PC-VGA

und ist eine Mischung aus Welt-raumjagden und Strategie. Ihr müßt Euch über Dutzende von vollständig ausgearbeiteten Sonnensystemen bis zum Herz der Galaxis vorarbeiten, um dort mit Hilfe des Sternenschwertes Euren Anspruch auf die galaktische Krone geltend zu machen. Natürlich ist der Spieler der rechtmäßige Erbe — eine Art "Hamlet im Welt-raum".

PP: Eine Frage, die vielen Fans am Herzen liegt: Wirst Du Dein einstmaliges revolutionäres Grafiksyste-m Landscaping wieder aufgreifen?

MIKE: Tatsächlich reizt es mich, das Landscaping mit heutiger PC-Technik darzustellen. In den *Lords of Midnight*-Spielen steckt noch viel mehr, als ich damals herausholte.

PP: Also können wir auf ein LoM 3 hoffen?

MIKE: Auf jeden Fall: 1993 möchte ich damit Ernst machen. Allerdings weiß ich noch nicht, ob ich mit einer neuen Folge beginne oder Teil 1 spektakulärer neu gestalte. Vielleicht sogar beides...

PP: Mike, danke für das Gespräch.

Wie Phönix aus der Asche...

... soll Euer zerfallenes Großreich aus Ruinen wiederentstehen. Fünf Republiken mit je acht Provinzen drohen, sich in verfeindete Volksgruppen aufzulösen. Ihr habt sechs Monate Zeit, den politischen und wirtschaftlichen Niedergang aufzuhalten und die Gebilde zu vereinen. Gelingt Euch das nicht, werden die Vernichtungswaffen aus den Depots geholt und Eure politischen Anstrengungen erhalten einen empfindlichen Dämpfer.

Das, so versprechen Mike Singleton und sein Programmiereteam, kann bei Strategiespiel-Adventure-Mix *Ashes of Empire* schnell geschehen. Trotz ausgefüllter 3D-Grafik und haufenweise Interaktion soll es sich deutlich vom actionbetonten Vorgänger *Flames of Freedom* unterscheiden. Grafik und Sound wurden für *Ashes* rundum erneuert, der Handlungsfreiraum gehörig erweitert: Wie sieht es mit der Spielidee aus?

Ihr beginnt Eure politische Karriere auf einer Insel, die dem Empire-Festland vorgelagert ist. Stück für Stück arbeitet Ihr Euch von hier in die Kernregionen und zu den verschiedenen Hauptstädten vor. In jeder Provinz gehen die Angehörigen verschiedener Volksgruppen ihren Berufen nach, wobei sie sich alle einer strengen Hierarchie unterwerfen: Dem jeweiligen Präsidenten unterstehen vier Gouverneure, diesen

jeweils wiederum 32 Ingenieure, Ärzte, Beamte und Militärs. Habt Ihr durch das Lösen verschiedener Aufgaben, durch rethorisches Geschick oder Bestechung einige der Leute für Euch gewonnen, nehmen sie von Euch die Befehle entgegen. Insgesamt gibt's in jeder Provinz über 640 Personen und rund 250 Gebäude. Eure Handlungsmöglichkeiten sind je nach Spielsituation in Form von Befehl-Icons (vor einem ortstypischen Hintergrundbild) dargestellt. Bedroht oder beleidigt man z.B. einen Vorarbeiter, kann man ihn später nicht mehr bitten, etwas aus der Fabrik zu besorgen — das entsprechende Icon fehlt einfach. Darüber hinaus gibt's eine zoomende Landkarte zur Übersicht und Orientierung, die Euch auch einige Informationen über Siedlungen, Einrichtungen und eventuell vorhandene feindliche Verbände liefert. Die Actionsequenzen seht Ihr aus der 3-D-Perspektive; ein Drittel des Spiels ist in ausgefüllter Polygonengrafik à la *Midwinter* gehalten.

Installiert begnügt sich *Ashes of Empire* mit höchstens 5 MByte auf Eurer Festplatte. Geschwindigkeitsmäßig werden auch Besitzer eines 286er ihre Freude daran haben — Amiga-Spieler empfiehlt Mike jedoch 2 MByte RAM. *Ashes of Empire* und das dazugehörige 130seitige Handbuch in Deutsch wird im Juni in die Geschäfte kommen.

PEROKA SOFT
VERSANDHANDEL

Amiga

Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator	101,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
Another World	60,50 DM
Apydia	64,00 DM
Agony	* 60,50 DM
Black Crypt	61,00 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	* 64,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Celtic Legends	75,00 DM
Covert action	79,50 DM
Das schwarze Auge	* 76,00 DM
Deuterios	72,00 DM
Elvira II	71,50 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Great Courts 2	65,00 DM
Grand Prix	78,50 DM
Golf (Microprose)	79,50 DM
Harpoon 121	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Knightmare	60,50 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Lotus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	* 75,00 DM
Mad TV	* 74,50 DM
Might and Magic III	* 72,00 DM
PGA Plus	72,00 DM
Populous 2	69,00 DM
Populous Editor	36,50 DM
Red Baron	VGA 76,50 DM
Space Shuttle	* 105,00 DM
Sim Ant	95,50 DM
Simpsons	58,00 DM
Turtles II	* 72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Thunderhawk	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wolfpack 1 MB	72,00 DM

MS-DOS

Aces of Pacific	* 79,50 DM
Airbus A320	* 99,00 DM
Battle Isle	HD 86,50 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
Baby Joe	75,00 DM
Civilisation (dt.)	97,50 DM
Castles of doctor rain	79,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Das schwarze Auge	* 86,50 DM
Eye of t. Beholder II (kpl. dt.)	* 89,50 DM
Elvira II	83,00 DM
Flight Simulation 4.0	137,00 DM
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	* 99,00 DM
Flames of Freedom	89,50 DM
Heart of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jet Fighter II	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Kings Quest V	VGA 97,00 DM
Lemmings 2 more L.	69,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA * 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	37,50 DM
Powermonger	* 76,50 DM
Paper Boy II	60,50 DM
Red Baron (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
Sim Ant	95,50 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Silent Service II	79,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Space Shuttle	* 119,00 DM
Ultima VII	* 86,00 DM
Ultima Trilogy (IV, V u. VI)	* 86,50 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Commander II	VGA 86,50 DM
Willi Beamish	VGA 84,50 DM

ATARI ST

Airbus A320	99,00 DM
Barbarian 2	58,00 DM
Bundesliga Manager prof.	* 74,50 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Golf	79,50 DM
Grand Prix	* 79,50 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Knight of the sky	* 79,50 DM
Mega Twins	58,00 DM
Populous II	74,50 DM
Powermonger Data Disk	38,00 DM
Turtles II	* 72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Wolfpack	65,00 DM

* Vorankündigung
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an!
(Bitte Computertyp angeben!!!)

Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork. DM 5,-; Postnachn. DM 8,-; Ausland Vork. DM 15,-

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

PEROKA SOFT

Petra Schurig
Postfach 100527, 4019 Monheim
Telefon: 02173/51351
0211/750205

AMIGA BERLIN 92

Gut 30000 Besucher nahmen am ersten April-Wochenende die Gelegenheit wahr, sich über Commodores Volkscomputer Amiga und — das war neu — Spielesoftware für alle Systeme zu informieren. Hardwareriesen Commodore hatte sich aus dem Kreis der Veranstalter zurückgezogen, um mit einer eigenen "World of Commodore"-Ausstellung in Frankfurt aufzuwarten. Den Kids (nur der erste Tag der viertägigen Veranstaltung war für Fachbesucher reserviert) war das egal — vor allem am Samstag konnten sich die Aussteller vor neugierigen Fragen der jugendlichen Fans kaum retten. Dabei blieb die Prominenz der Veranstaltung größtenteils fern und überließ damit kleineren Herstellern

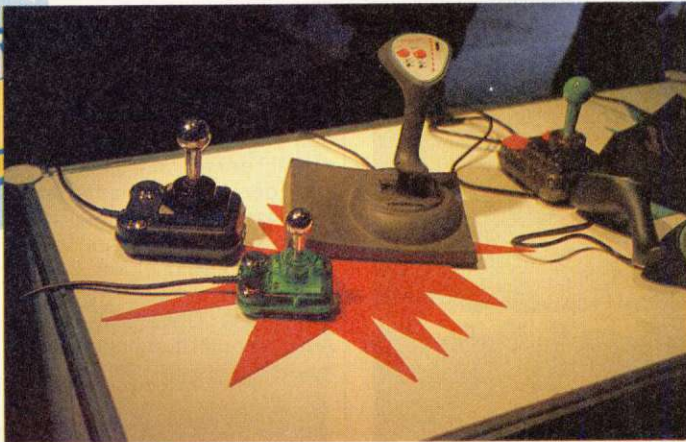
**Aus eins mach zwei:
Mit der Entertainment 1992 fand neben der schon traditionellen Amiga-Show in Berlin zum ersten Mal eine systemübergreifende Spielmesse statt.**



Chris Hülsbeck signiert, dahinter grinst Kaiko-Kollege Ramiro Vacca

Spieledesigner Harald Evers (Kathedrale) zeigt sein neuestes Grafik-Adventure: Hexuma





Liegt dank Schrumpfkur gut in der Hand: Dynamics neueste Joystick-Kreation (... der Winzling im Vordergrund)



Lawnmower Man

Die oft totesagte britische Filmindustrie ist immer wieder für eine Überraschung gut: Die aktuelle Stephen-King-Verfilmung **The Lawnmower Man** spielte bereits in der ersten Woche und allein in den USA die — für eine Independent-Produktion — beachtliche Summe von 10 Millionen Dollar ein. Lawnmower Man ist für die 90er Jahre das, was der Computerspielfilm "Tron" für die angehenden 80er war: ein spektakuläres Cyberspace-Ereignis, bei dem konventionelle Dramaturgie und schauspielerische Leistung zugunsten atemberaubender Special Effects in den Hintergrund treten. Die Effects entstanden natürlich ausschließlich auf dem Computer; verantwortlich zeigten sich die kalifornischen Animationsstudios Xaos und Angel, die die Geschichte des Dorrtrötchels, der durch Vernetzung zum Genie heranwächst, zu einem psychodelischen Großereignis werden ließen. Der englische Hersteller Sales Curve (Swiv, Big Run) ersteigerte die weltweiten Computerspiel- und Konsolenrechte. Momentan zerbricht man sich dort noch den Kopf, wie die innovative Materie am besten auf Disk und Modul umzusetzen ist. In der nächsten **POWER PLAY** verraten wir Euch mehr — und stellen den Film sowie die spektakulärsten Effekte und Szenen in einem ausführlichen Lawnmower-Artikel vor.



Special Forces: Microproses Pressefrau Christine Pillot-Beauretour gab sich am M & T-Stand martialisch

und Händlern die Ausstellungsfläche. Auch die angegliederte Entertainment konnte den großspurigen Ankündigungen des Programmheftes ("alle bedeutenden Hersteller vertreten") nicht nachkommen. Auf dieser erstmals ausgetragenen Besuchermesse für Spielhard- und Software fanden sich neben einer Handvoll anderer Hersteller die Riesen Sega und Atari nur durch Stände ihrer Händler vertreten. Die Besucher wurden anscheinend bewußt dumm gehalten: In der Messebroschüre sprechen die Entertainment-Veranstalter nur von den Sega- und Atari-VCS-Konsolen als stationäre Spielgeräte und lassen damit den Marktführer Nintendo, der hierzulande von seinem NES gut 500 000 Konsolen absetzte, unerwähnt. Natürlich waren weder Nintendo noch Lizenznehmer (Konami, Acclaim, Mindscape) oder Distributoren (Laguna, Allan, Yeno) mit einem Stand vertreten. Konsolen-Neuigkeiten gab's so nicht zu sehen: Bei Leisuresoft durften die Freaks ältere Sega-Titel wie Sonic und Dick Tracy anspielen, auf dem

Stand des Berliner Händlers Schlichting waren wiederum ein paar Lynx installiert. Den Rest der Fläche teilten sich LDG, die lautstark ihre Laser-Disk-Spiele bewarben, jedoch ebenfalls kein neues Produkt auf Lager hatten, sowie Software 2000 (der inoffizielle *Kathedrale*-Nachfolger sieht seiner Fertigstellung entgegen), Kingsoft und Joystick-Hersteller Dynamics; letztere hatte zumindest den Prototypen eines neuen Sticks im Gepäck, der den klassischen Competitions gleicht, dank Mini-Format jedoch auch in der Hand eines Vierjährigen nicht deplaziert wirkt.

Ein paar ausländische Branchenkollegen hatten sich dennoch auf die Berlin-Messe verirrt. So zeigte Nadja Singh, Pressesprecherin des englischen Entwicklers Sales Curve/Storm, die NES-Version der *Nebulus*-Variante *Castellian* und Fotos kommender Computerspiele. Über ihre spektakuläre Filmumsetzung **Lawnmower Man** informiert Euch der nebenstehende Kasten und ein ausführlicher Bericht in der nächsten **POWER PLAY**. wi



Auf alle Computerspiele in unserem Programm

Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für alle gängigen Computersysteme!!!

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00.
3. Ihr rechnet Ihn euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z. B. bei PowerPlay-Wertungen unter "ca.Preis"), den rechnet Ihr mal 0,7, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel:
Strike Commander (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 119,00
119,00 x 0,7 = **83,30**

Titel	Amiga	IBM
ADLIB Soundkarte	-	99,00
Bundesliga Manager Prof.	67,72	67,72
Cadaver	54,69	81,40
Civilization	81,40	81,40
Elvira 2	82,05	82,05
Eye of the Beholder 2	67,72	67,72
Falcon 3.0	74,56	74,56
Gods	68,37	68,37
Goblins	54,72	54,72
Grand Prix	68,37	-
Monkey Island II	67,72	81,40
Pinball Dreams	54,72	54,72
Robin Hood Conq. o. Long.	82,05	82,05
Shadowlands	68,40	68,40
Sim Ant	-	68,40
Special Forces	78,63	78,63
Star Trek	68,37	68,37
Think Cross	47,85	54,04
Ultima Underworld	82,05	82,05
Uncharted Waters	82,05	82,05
Wolfchild	54,69	54,69

Vorteile für Euch

1. Ihr bekommt alle Spiele zu absoluten Tiefpreisen.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen?

Mo.-Fr. von 12.00 bis 21.00 Uhr

Telefon 1: 07771/61964

Telefon 2: 07720/65430

Telefon 3: 07720/62391

Schriftlich: Quicksoft

Teckstraße 20

7730 VS-Schwenningen

Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme.

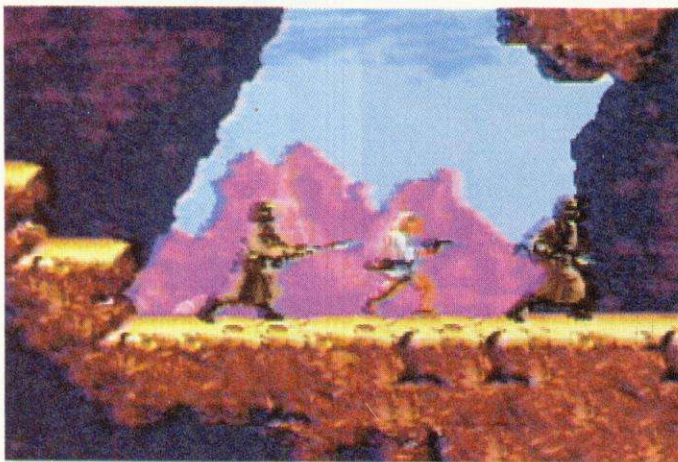
ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5,00

Versandkosten Inland DM 12,00

Quicksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vosseler Vertriebsg.

Inhaber Th. Vosseler & R. Waldorf

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten.



Luke steht auch auf dem Super NES seinen Mann und schwingt den Lichtsabel

Super Star Wars

Kaum hat Lucasfilm Games die ersten beiden "Krieg der Sterne"-Filme fürs NES adaptiert, schon rückt die aufgepeppteste Super-NES-Version nach. **Super Star Wars** wird sich nicht ausschließlich an der guten NES-Umsetzung orientieren, sondern die spie-

lerische Linie geschickt an die Fähigkeiten des Super NES anpassen. Sprachausgabe, 3-D-Effekte und 256-Farben-Grafik sollen Euch zum Kauf des Moduls überreden. Bis zum Herbst müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden — dann kommt *Super Star Wars* zumindest in den USA auf den Markt. Ob und wann das Spiel offiziell in Deutschland veröffentlicht wird, haben die zuständigen Jedi-Ritter noch nicht entschieden. *mg*

Ballspiele

Accolade mag kleine runde Bälle. Hauptsächlich für den amerikanischen Markt erscheint demnächst die Fortsetzung der Baseball-Reihe *Hardball*. **Hardball 3** setzt die Tradition des amerikanischen Volkssports am Bildschirm konsequent fort und wird sogar für das Mega Drive umgesetzt. Auf Computern ist nur eine PC-Version geplant. *mh*

Der Bonk-Factor

Eine der beliebtesten Gestalten der japanischen Videospieleindustrie wird momentan von kompetenter Hand für den Volksscomputer Amiga umgesetzt: Für den japanischen Spieleriesen Hudson werkeln seit einigen Monaten die *Turrican*-Macher Factor Five an **Bonk's Adventure**, einem furios-putzigem Jump'n'Run, das ursprünglich für NECs PC-Engine entstand. Fünf Welten gilt es hierbei, in der Rolle ei-

nes steinzeitlichen Mario-Verchnitts zu durchqueren. Bonk ist ein rechter Dickschädel, der vor allem durch den Genuß von Rohfleisch auf Touren kommt: Wutschnaubende Amokläufe und abgefahrene Kletterpartien (an Felswänden setzt Bonk statt Seil und Haken lieber sein robustes Gebiß ein) gehören neben Sammel-, Rempel-, und Hüpfstandards zum normalen Tagesablauf des Neandertalers. Bonk's Adventure ist durchgehend in einem kurios-witzigem Stil gehalten, der das Spiel mittlerweile auch in Amerika zu einem Hit machte. Wo sonst als in Bonk's Welt, kann man durch Saurierdärme krabbeln oder mit weinenden Endgegnern mitfühlen? Für den Amiga peppt Factor Five das Spiel grafisch noch einmal gehörig auf, während der Sound von Kaiko-Musikus Chris Hülsbeck neu eingespielt wird. Eigentlich wollten Factor Five, die ihren Ruhm durch brillante Umsetzungen auf den Amiga begründeten (*R-Type*, *Denaris*, *Turrican*), niemals mehr auf dieser Maschine arbeiten: "Bonk gefiel uns jedoch so gut, daß wir die (auch von uns) lang erwartete Umsetzung gleich selbst in die Hand nahmen.



Amiga

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

Mega Drive

Infrarot Joypad 2er Set		119.00
Infrarot Joypad Grundset		79.00
Infrarot Joypad einz.		49.00
Quackshot	jp	89.95
Kid Cameleon	US	109.00
Alisia Dragoon	US	109.00
Human Wrestling	DA	109.00
EL Viento		119.00
Toki	jp	79.00
Test Drive 2	DA	105.00
Winter Challenge		109.00

Softworld

MS-DOS

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

Neo Geo

Alpha Mission 2		319.00
Baseball Stars		269.00
Blues Journey		299.00
Burning Fight		289.00
Cyber Lip		279.00
Fatal Fury		311.00
Football Frenzy		359.00
League Bowling		269.00
Magician Lord		299.00
NAM-1975		226.00
Thrash Rally		311.00



MS-DOS

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



Super NES

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

Superangebot !!

386/SX-25 MHz Computer für schlappe DM 2999.00

- incl.
- 2 MB Speicher
- 80 MB Festplatte
- 3,5" & 5,25" Laufwerk
- MS-DOS 5.0
- 14" VGA Color Monitor
- Soundblaster 2.0
- Lautsprecher
- Analoger Joystick
- Wing Commander 1 Edition incl.
- Mission Disk 1 & 2 !!!



Den Supercomputer gibt es auch im wunderschönen Big-Tower Gehäuse für nur DM 85.00 Aufpreis !!

Natürlich mit 1 Jahr Garantie

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

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

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten !

0911/437474

Ladenpreise können abweichen !!

Vielleicht machen wir auch den zweiten Teil für Hudson." Auch die Umsetzung von Turrican 3 (das Actionspiel entsteht momentan für Segas Me-

ga Drive) scheint nicht mehr ganz ausgeschlossen... wir halten Euch in Sachen Bonk und Turrican 3 natürlich auf dem laufenden. *wi*

Bonk's Adventure
auf Amiga:
In der ersten Entwicklungsphase entsteht eine originalgetreue Umsetzung des Spiels...



... die an die 16-Bit-Hardware des Amiga angepaßt ist.

Pädagogisch wertvoll

Die Fachhochschule Köln hat in Zusammenarbeit mit dem Kölner Jugendamt eine neue Broschüre für Computerspieler herausgebracht. Hier werden aktuelle Spiele auf ihren "pädagogischen" Nutzen hin überprüft und entsprechende Wertungen vergeben. Die "Wertungen" geben an, für welches Alter das Spiel geeignet ist und wie empfehlenswert es für die entsprechende Altersgruppe ist. Wer mehr wissen möchte, kann sich an folgende Adresse wenden:

Jugendamt Köln
Wolfgang Fehr
Schaevenstr. 1b
5000 Köln

mh

Der Thrustmaster

Pixel-Piloten, die am liebsten mit einer zünftigen Flugsimulation am heimischen Bildschirm durch digitale Wolken brausen, kennen das Problem: Ohne Joystick macht das Fliegen nur halb soviel Spaß. Und dank dem Tastengewirr vieler Spiele, ist schon

so manches Fliegeras abgestürzt. Abhilfe soll hier der Thrustmaster-Joystick schaffen. Das Edelmodell der Simulationsjoysticks besteht aus zwei verschiedenen Steuerknüppeln, die einzeln erhältlich sind. Steuerknüppel "A", mit vier Schaltern, ist geformt wie ein Originalstick aus bekannten Jets, liegt somit extrem gut in der Hand und ist fürs Manövrieren des Flugzeuges zuständig. Steuerknüppel "B" dient in den meisten Fällen zum Gasgeben und zum Auslösen spezieller Funktionen, die normalerweise nur über die Tastatur erreicht werden. Aus diesem Grund wird der "Gashebel" zwischen Tastatur und Computer "durchgeschleift". Die sechs Druckknöpfe sowie ein Kippschalter lassen sich individuell mit "Dip-Switches" der aktuellen Simulation anpassen. Auf rund 24 Simulationen ist das dynamische Duo eingespielt. Von *Gunship 2000* bis *Secret Weapons of the Luftwaffe* findet Ihr Schalterbelegungen für die populärsten Simulationen in dem Handbuch des Gashebels. Von vorneherein wird das Thrustmaster-Duett erst von zwei Spielen unterstützt. In *Falcon 3.0* und *Aces of the Pacific* wird der Thrustmaster explizit im Programm-Setup aufgeführt. Bei *Aces of the Pacific* geht der Hersteller der Joysticks sogar

Liebe Computer-Spieler,

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

	64	AM	ST	PC	CD	Mac
Amiga500 Speicher auf 1MB0			69			
(für fast alle guten Games unbedingt nötig!)						
SoundBlaster Card v2.0				299		
SoundMan Card (voll AdLib!!!)				249		
(+ 2 Games + 2 Boxen + Kopfhörer!)						
Joyst.Profil.Simulat.-Yoke 2000			189			
20 Lost Treasures of Infocom			140	140		
A.G.E. 3D Adv.Galact.Empire		80	80	94		
Abandoned Places		84	84	84		
ABC Sports Winter Games		88		88		
Air Support		80				
Airbus A320 Lufthansa FS		112	112	112		
Another World		67	67	80		
Arsenal FC Soccer Team		76	76	76		
ATAC Adv. Tactic. Air Comm.		84		84		
B-17 Flying Fortress FS		101	101	101		
B.A.T. 2		84	84	88		
Battle Isle		80		101		
Black Sect		76	76	94		
Bomber Bob		76	76			
Brides of Dracula		42	76	76		
Buck Rogers 2 (MatCubed)		84	84	101		
Cannon Fodder		81	81			
Civilisation		94		108		
Conquest of Long Bow		101		98		
Conquestador		59	80	80	80	
Cover Girl Strip Poker		76		80		
D/Generation		94	94	101		
Das schwarze Auge		71	71	80		
Die Harder DH2		80	80	80		
Drift RPG		88	88	88		
Dune SciFi-Adv.		84	84	84		
Dynablast/Bomber Man		59	88	92		
Elvira 2 - Jaws		88	88	94		
Epic Goldrunner 3D		70	70	84		
Eternam		101	101	112		
Eye of Beholder 2		84	84	84		
Falcon F16 Mark II v3.0		92		108		
Fighter Duel FlySim (Modem)		101				
Fire & Ice		101	101			
Flag		80	80	88		
FM3 Football Manager 3		46	76	76		
Fort Apache		88	88	80		
Free DC 1		101		109		
FS 5 FlightSim. SubLogic				168		
G-LOC R360 MK2 FS		43	76	76		
Gates of Dawn Fate		84	84			
Global Effect		80	80	88		
Gobliiins 1		71	71	71		
Godfather - Pate 3		45	67	67		
Grand Prix F1 (Microprose)		92	92	92		
Hand of St. James		80	80	80		
Heart of China		88		95		
Heimdall		80	80	88		
Hook - Peter Pan Pirates		45	71	84		
Hot Rubber Race Motorrad		42	67	67		
Hotel-Manager Steigenberger		59	59	59		
Indiana Jones 4 Fate		59	95	109		
Indy Heat		41	67	80		
J. White Whirlwind Snooker		80		80		
Jimmy Connors Tennis		88		88		
Kick Off 3!			76	76		
Kings Quest 5		98	112	108		
Leisure Larry 5		88	98	101		
Lotus Esprit Chall. 2		76	76			
Lure of Temptress		101	101	112		
Mad TV		84	84	101		
Manchester Utd. 2 Euro		46	71	80		
Mega Fortress B52 Old Dog		92	84	84		
MegaTraveller 2 Ancients		98		98		
Might & Magic 3		80		92		
Moonstone		80	80			
Paragliding		84		84		
Pools of Darkness		76		84		
Populus 2		63	63	80		
ProFlight Tornado Sim.		102	102			
Prophecy of Shadow SSI		106		116		
Rebel Racer		63		67		
Red Baron WW I FS		88	101	101		
Road to Final Four Bask.		80		80		
Robin Hood		67	67	80		
Robocop 3		67	67	80		
Rocketeer		94		84		
Samurai - Way of Warrior		76	76	76		
SeaRogue Undersea Treasure				88		
Secret Monkey Island 2		84	84	101		
Shadowlands		80	80	80		
Shanghai 2		84	84	101		

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

Sim Ant 1	95	95
Soccer (von Sensible Soft)	88	88
Space Ace 2	88	88
Space Quest 4	88	98
Space Shuttle Simulator	98	98
Special Forces (Airborne2)	92	101
St. Thomas	84	101
Star Trek 5 25th Ann.	67	67
Steel Empire	88	88
Storm Master - Eolia	80	80
Strike Commander	76	106
SuperSoccer	42	71
Super Ski 2	76	84
Team Yankee 2 Pacific	64	84
TeenageMutantTurtleNinja 2	42	68
The A-Train	101	101
The Addams Family	45	76
The Chaos Engine	50	76
The First Samurai	50	76
Tip Off Basketball	67	67
Titus the Fox	43	70
Tornado (CombatPilot2)	76	95
Transatlantic	76	76
Traps & Treasures	80	80
Treasures Savage Frontier	84	84
TV Sports Rollerbabes	84	98
Twilight 2.000	98	98
Ultima 7 HD 2MB	80	106
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	80	98
Ultima: The Underworld	76	76
Wargate	92	92
Wizardry 7 Crusaders		

NICE PRICES

3D Construct.Kit+Video dt.	59	110	87	110
Battle Command	39	65	65	73
Flight of the Intruder FS!	49	49		
FS 2 FlightSim.	78	78	70	70
Gods	62	55	88	
Grandstand Sports Sammlg.	52	74	74	
Hill Street Blues	65	65	65	
Lemmings 1	62	60	82	
M1 Tank Platoon TS	78	78	95	
Maniac Mansion	70	70	70	
MegaTraveller 1	70	70	86	
Mercs	39	62	62	
Mig29 Fulcrum1 FS	86	86	86	
Nam 1965/1975	70	70	86	
PGA Tour Golf	62			
Pirates	39	62	62	
Railroad Tycoon	86	82	95	
Rolling Ronny	39	62	70	
Secret Silver Blades	62	70	47	
Silent Service 2	82	86	93	
SimCity + Populous	35	62	70	
Skulls & Crossbones	35	62	70	
Speedball 2	39	70	86	
Spirit of Adventure	39	66	64	
Supremacy	43	74	55	
TestDrive 2 Collect.	65	78	88	
The Break Tennis	65	65	65	
Ultima 6	42	59	80	
UMS Univ.Mil.Simul. 2	78	78	94	
Wing Commander 2	82	39	94	
Wolfpack				
Zak McKracken	55	70	70	

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

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

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

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 9. 4. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNASTIC ComputerWare

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

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonische Bestellungen von Mo - Fr von 10-12³⁰ und 14-17³⁰, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern im Inland, so schnell es nur geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 9.-). Servus Austria, Gruetz Schweiz, Ciao Italia - Wir versenden täglich auch ins Ausland: (-14% dis.St., +Nachnahme-Versandpausch. oder per Post-Baranweisung, +14.- Versandk.)

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

Die besten ComputerSpiele. Seit 1985.

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

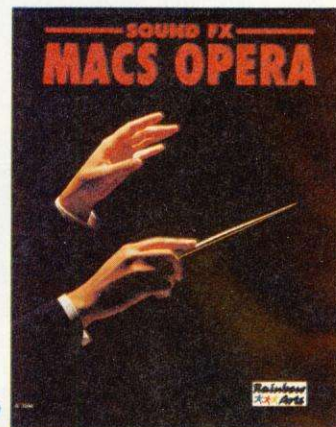


noch einen Schritt weiter. Hier werden erstmals die Ruderpedale ausgenutzt, die es ebenfalls zum Thrustmaster zu kaufen gibt. Wer hauptsächlich fliegt, findet zur Zeit keinen besseren Joystick für den PC. Die recht gute Verarbeitung hat aber seinen Preis. Jeweils rund 170 Mark kostet eine Einheit. Komplett wandern 340 Mark über den Ladentisch. Kaufen könnt Ihr den Thrustmaster beim Hamburger Softwareladen Tel.: 040/4204621. mh



Alles, was man zum Fliegen braucht: Der Thrustmaster kommt in zwei Teilen (links der Steuerknüppel, rechts der Gashebel).

Editor komponieren. Macs Opera läuft auf allen PCs in denen eine AdLib, oder Soundblaster-kompatible Soundkarte steckt. Kostenpunkt: 149 Mark. mh



Opern-künstler

Passend für die Rainow-Arts-Soundkarte PC-Soundman bietet die Düsseldorfer Firma nun ein Musikusprogramm an. Mit **Macs Opera** könnt Ihr selber instrumentale Musikstücke basteln. 75 fertige Instrumentalklänge, Beispiellieder zum Reinhören sind gleich mit dabei. Wer sich schon immer als kleiner Mozart fühlte, darf per

Super-Nintendo

Auf einer Pressekonferenz nahe dem Frankfurter Flughafen ließ Nintendo die Katze aus dem Sack: Das **Super Nintendo Entertainment System** (kurz Super NES) soll in

Jetzt
2 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES WORLD

Computerspiele für:

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

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046
Mo.-Fr. 9-18 Uhr

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

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

Computershop und Gamesworld

Deutschland höchst offiziell schon im Juli oder August auf den Markt kommen. Damit nicht genug der Überraschungen: Die High-End-Konsole wird inklusive *Super Mario World* für sensationelle 299 bis 329 Mark angeboten. Damit liegt Nintendo preislich deutlich unter dem Mega Drive. Gleichzeitig werden mit *F-Zero*, *Super Soccer* (entspricht *Super Formation Soccer*), *Super Tennis*, *Zelda 3* und *Sim City* hochwertige Module erscheinen. Kostenpunkt der Software: um 100 Mark. Textlastige Programme wie *Zelda 3* und *Sim City* werden nicht nur mit deutscher Anleitung ausgeliefert, sondern bieten sogar auf dem Bildschirm deutschsprachigen Text.

Dank den Fremdanbietern soll bis Weihnachten die Modulpalette auf etwa 30 Titel anwachsen. Klar, daß Firmen wie Konami (*Teenage Turtles 4*, *Super Probotector*) und Acclaim (*Super Wrestlemania*) von Beginn an mit von der Partie sind. In Sachen Kompatibilität gibt's noch keine endgültigen Informationen. Angeblich soll wie beim NES ein Sicherheitschip in den Modulen verhindern, daß man auf dem deutschen System Software aus Japan oder den USA abspielen kann. Sogar mit Modulen aus anderen europäischen Ländern soll die deutsche Konsole nicht kompatibel sein. Das Design des Grundgerätes entspricht übrigens dem japanischen Vorbild. *mg*



Hack'n'Slay

Grafisch äußerst vielversprechend, läuft der *Stormlord*-Nachfolger *Deliverance* demnächst auf allen Amigas ein. Wie schon beim ersten Teil, steuert Ihr einen muskelbepackten Krieger durch in alle Richtungen scrollende Levels und hackt nebenbei diversen Monstern die Rübe ab. Der Test

des grafischen Monstermetzel-Spektakels folgt in der nächsten Ausgabe. *kn*



Pixelmuckis: Deliverance

Letzte Meldung

■ **POWER PLAY live: Volker "Power-Tip" Weitz** steht Euch am 29. Mai im Bremer Kaufhaus Horten Rede und Antwort.

■ **Falcon 3.0** wird jetzt mit deutschem Handbuch ausgeliefert.

■ Erstmals ist die CES in Chicago für die Öffentlichkeit zugänglich. Die Termine: Samstag den 30. Mai, 12 bis 21 Uhr. Sonntag, 9 bis 12 Uhr.

■ Das Grafik-Adventure *Lures of Tempress* wird nun über Virgin-Games veröffentlicht

Postfach 191341
1000 Berlin 19
Tel. 030/3218272
Tel. 030/6855693



Titel	Amiga	IBM/PC	Alles für Piloten	Amiga	IBM/PC
A 320	119,00		Air Transport Pilot ATP		109,00
Abandoned Places	89,00		Microsoft Flight S. Designer	109,00	179,00
Action Masters	89,00	99,00	Flight Simulator 4 Deut. Ver.		
Air Combat Aces	89,00	109,00	Flight Planner	79,00	
Air, Land and Sea	99,00	109,00	Instrument Pilot's West U.S.		229,00
Another World	69,00		Instrument Pilot's East U.S.		229,00
Bane of the Cosmic Forge (D) *	89,00		Hawaii Scenery Disk	59,00	89,00
Battle Isle	89,00	109,00	Navigator 4.5		59,00
Battletech 2		99,00	New Facilities Locator		89,00
Birds of Prey	89,00		Sc. Coll.: A #7, #11, Japan	109,00	109,00
Black Gold	79,00	89,00	Sc. Coll.: B #9, #12, Hawaii	109,00	109,00
Bundesliga Manager Prof.	89,00	89,00	Scenery Coll.: Great Britain		109,00
Cadaver	79,00	109,00	Scenery Disk 7 Washington	59,00	59,00
Castles		89,00	Scenery Disk 9 Chicago	59,00	59,00
Castles Data Disc		49,00	Scenery Disk 11 Detroit	59,00	59,00
Chess Champion 2175	59,00		Scenery Disk 12		59,00
Cisco Heat	69,00	69,00	Scenery Disk Hawaiian Odyssey		59,00
Civilization Deutsch		109,00	Scenery Erweiterung Deutschl.	59,00	
Command HQ		99,00	Scenery Japan		49,00
Conquistador	89,00		Scenery San Francisco		49,00
Dark Spyre	89,00				
Deathbringer	69,00	69,00			
Double Dragon 3	69,00				
Elvira 1 Mistress of the Dark	89,00	109,00			
Elvira 2 The Jaws of Cerberus	89,00	109,00			
Epic *	79,00 *				
Eye of the Beholder 2 VGA		89,00			
Falcon 3.0 (E/D)		a. A.			
Fighter Duel	89,00				
First Samurai	79,00				
Flight Simulator 2 Deut. Ver.	99,00				
Floor 13		99,00			
Gauntlet 3	69,00				
Gobliins	79,00	79,00			
			IBM/PC		
			Soundblaster Pro		499 DM
			Soundblaster V2.0 Deutsch		299 DM
			Soundblaster Stereo Chips		69 DM
			Deskjet 500		998 DM
			Deskjet 500 C		1698 DM
			NEC P 20		798 DM
			Quickjoy Turbo		29 DM
			Competition PRO 5000		29 DM
			Competition PRO Star		35 DM
			Quick Shot		29 DM
			Quickjoy PC Topstar		35 DM
			Norton Utilities		399 DM
			Norton Antivirus		269 DM
			Windows 3.0		398 DM
			Works D 2.0 für Windows		450 DM

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

**Keine unübersichtlichen
Versandkosten mehr.
Wir versenden Software versandfrei
mit UPS**

Golden Eagle	69,00		Norton Commander	298 DM
Great Courts 2	79,00	89,00	Central Point Antivirus	369 DM
Great Napoleon Battles	89,00		DOS 5.0/Windows 3.0/Works 2.0	798 DM
Harlequin	69,00		Word für Windows	1298 DM
Harpoon 1.2.1	99,00	109,00	Turbo Pascal 6.0	389 DM
Harpoon Scenario Edition	59,00	59,00	Champ Mouse	49 DM
Hyperspeed		129,00		
Imperator		89,00		
Jimmy White Whirlw. Snooker	79,00			
Kings Quest 5 (D)	149,00			
L'empereur	129,00			
Larry 5 (D)	129,00			
Lemmings	69,00	99,00		
Lemmings Add On	59,00	59,00		
Lemmings Boot Add On	69,00	79,00		
Might & Magic 3 (D)	89,00	109,00		
Monkey Island 2 VGA		89,00		
No Greater Glory		99,00		
Nova 9		109,00		
PC Globe/PC Historia	239,00			
PC Globe 4.0	169,00			
PC Mensch	169,00			
PC Skat	69,00			
Pegasus	69,00			
Pinball Dreams	69,00			
Populous 2	79,00			
Populous World Editor	49,00			
Race Drivin *	79,00 *	89,00		
Red Baron	89,00	109,00		
Shadow Sorcerer	79,00	89,00		
Shuttle		139,00		
Sim Earth *	89,00	119,00		
Soul Crystal	79,00			
Space 1889	89,00	99,00		
Space Quest 4	99,00	109,00		
Star Trek		89,00		
Steigenberger Hotelmanager	59,00	69,00		
Stellar 7	79,00	79,00		
Supersoccer von Starbyte	79,00	89,00		
The Simpsons	69,00	89,00		
Timequest		99,00		
Top League	89,00	109,00		
Uncharted Waters		109,00		
Wild West World	109,00	109,00		
WWF Wrestlemania	69,00	79,00		
X-Copy Prof. 5.x	89,00			

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Ab sofort auch in Btx unter TIME SOFT#

Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine Versandpauschale von 10 DM

COMPUTER- SPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Police Quest 3	Sierra
2. Willy Beamish	Sierra
3. F-117A Stealth Fighter	Microprose
4. Might & Magic 3	New W. Computing
5. King's Quest 5	Sierra
6. Gunship 2000	Microprose
7. Wing Commander 2	Origin
8. Larry 5	Sierra
9. Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10. Earl Weaver Baseball	Electronic Arts

TITEL	HERSTELLER
1. Formula 1 Grand Prix	Microprose
2. Whirlwind Snooker	Virgin
3. James Pond 2	Robocod Millenium
4. More Lemmings	Psygnosis
5. Robocop 3	Ocean
6. Birds of Prey	Electronic Arts
7. A 320 Airbus	Thalion
8. Harlequin	Gremlin
9. Another World	Delphine
10. WWF Wrestle Mania	Ocean

Die Gewinner von Ausgabe 4

Die zwei Game Boys haben gewonnen: Ralf Fichter aus Siegen-Oberschelden und Horst Koch aus Heusenstamm. Je ein Spiel geht an Martin Kehrein aus Wadgassen, Arno Heimstedt aus Jerrishoe, Holger Schönmeier aus Seelze, Alexander Hunecke aus Duisburg, Marc Schenhardt aus Eichenau und Christian Bickert aus Bruchsal



Die Hauptpreise:
ein Game Boy
(inklusive Game
Boy Wars) und
das Brettspiel
Civilization

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 Videospiele. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 52). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Game Boy inklusive *Game Boy Wars* und das Brettspiel *Civilization*. Beides stiftete freundlicherweise die Software Maniacs aus Berlin. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ri

LESER-HIT

VIDEO- SPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Romancing Saga	Super Famicom	Square
2. Exhaust Heat	Super Famicom	Seta
3. Dragonball Legend	Super Famicom	Bandai
4. Castlevania 4	Super Famicom	Konami
5. Super Contra	Super Famicom	Konami
6. Yoshi's Egg	NES	Nintendo
7. Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
8. Yoshi's Egg	Game Boy	Nintendo
9. Zelda 3	Super Famicom	Nintendo
10. Adventure Island	Game Boy	Hudson

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario World	Super NES	Nintendo
2. Castlevania 4	Super NES	Konami
3. Golf	Super NES	T & E Soft
4. F-Zero	Super NES	Nintendo
5. Super Ghouls'n'Ghosts	Super NES	Capcom
6. Super Tennis	Super NES	Nintendo
7. Sim City	Super NES	Nintendo
8. Tiny Toons	NES	Konami
9. John Madden Football	Super NES	Electronic Arts
10. Mega Man 4	NES	Capcom

	TITEL
1.	(1) The Secret of Monkey Island
2.	(2) Lemmings
3.	(4) The Secret of Monkey Island 2
4.	(3) Bundesliga Manager Professional
5.	(10) Turrigan 2
6.	(5) Battle Isle
7.	(-) Eye of the Beholder 2
8.	(6) Wing Commander 2
9.	(9) Populous 2
10.	(12) Wing Commander
11.	(11) Pirates
12.	(-) Civilization
13.	(-) Indiana Jones and the last Crusade
14.	(-) Ultima 6
15.	(8) Railroad Tycoon
16.	(14) Eye of the Beholder
17.	(-) Sonic the Hedgehog
18.	(-) Mega-lo-Mania
19.	(-) Police Quest 3
20.	(-) EA Hockey

REPORT

TACK



Bei Max-Design wird eifrig an 1896 geschmiedet, Entwicklungsleiter Wilfried Reiter führt das Kommando



EINSAAME INSEL

- Red Baron
- Falcon F-16
- Think Cross
- Battle Isle
- Giana Sisters

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	15. Monat
Psygnosis	14. Monat
Lucasfilm Games	2. Monat
Software 2000	5. Monat
Rainbow Arts	12. Monat
Blue Byte	5. Monat
SSI	1. Monat
Origin	6. Monat
Electronic Arts	3. Monat
Origin	16. Monat
Microprose	55. Monat
Microprose	1. Monat
Lucasfilm Games	30. Monat
Origin	18. Monat
Microprose	15. Monat
SSI	10. Monat
Sega	7. Monat
Image Works	4. Monat
Sierra	1. Monat
Electronic Arts	4. Monat

MEDIA-CONTROL-CHARTS

AMIGA

1. Formula 1 Grand Prix
2. A320 Airbus
3. Bundesliga Manager Professional
4. Battle Isle
5. Populous 2
6. Ultima 6
7. More Lemmings
8. Pinball Dreams
9. Special Forces
10. Lotus Esprit Turbo Challenge 2

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Bundesliga Manager Professional
4. Star Trek 6
5. Wing Commander 2
6. Falcon 3.0
7. Lemmings
8. Monkey Island
9. More Lemmings
10. Gunship 2000

LESERHITS

Amiga

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

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Lemmings
3. Monkey Island
4. Eye of the Beholder 2
5. Wing Commander 2

Atari ST

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Bundesliga Manager Professional
4. Dungeon Master
5. Turrigan 2

Handheld

1. Sonic the Hedgehog
2. Castle of Illusion
3. Lucky Dime Capers
4. GG Shinobi
5. Final Fantasy 2

C 64

1. Turrigan 2
2. Pirates
3. Ultima 6
4. Teenage Turtles 2
5. Turrigan

Mega Drive

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

VERKAUFSHITS

DIE TRAUMFABRIK
Just the No.1 in Berlin *****
 Software Manias
 Mittenwalder Straße 47
 1000 Berlin 61
 Tel.: 030/694 48 62
 030/693 72 45

1. The Secret of Monkey Island 2
Lucasfilm Games
2. Ultima 6
Origin
3. Might & Magic 3
New World Computing
4. Falcon 3.0
Spectrum Holobyte
5. Amberstar
Thalion

6. Battle Isle
Blue Byte
7. Bundesliga M. Professional
Software 2000
8. Civilization
Microprose
9. Wing Commander 2
Origin
10. Eye of the Beholder 2
SSI



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 gewähren, 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 Zirkapreis, 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.



- 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 "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwareliebliche

Momentan spielt ...

... Martin Gaksch

Super Contra (Super Famicom), Fire & Ice (Amiga), Parasol Stars (Amiga)

... Richard Eisenmenger

Indiana Jones 4 (MS-DOS), Super Wrestlemania (Super Famicom), Project X (Amiga)

... Winnie Forster

Go-Simulator (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom), Dynablaster (Amiga), Starblade (Arcade)

... Volker Weitz

Indiana Jones 4 (MS-DOS), Ultima Underworld (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom)

... Michael Hengst

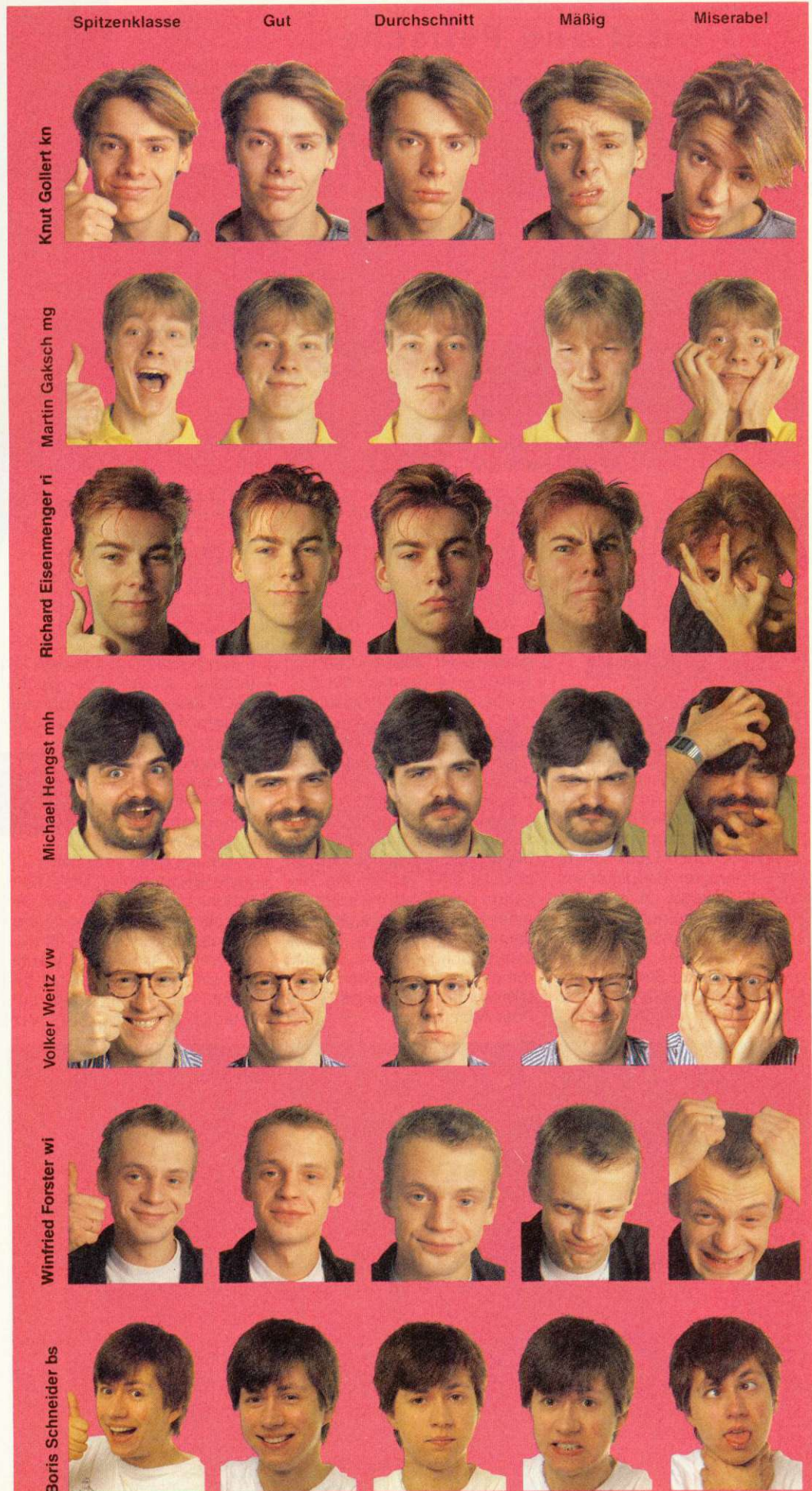
Global Conflict (MS-DOS), Ultima Underworld (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom)

... Boris Schneider

A-Mazing Tater (Game Boy), Aces of the Pacific (MS-DOS), Steel Talons (Arcade)

... Knut Gollert

Indiana Jones 4 (MS-DOS), Project X (Amiga), Smash TV (Super Famicom), Fire & Ice (Amiga)

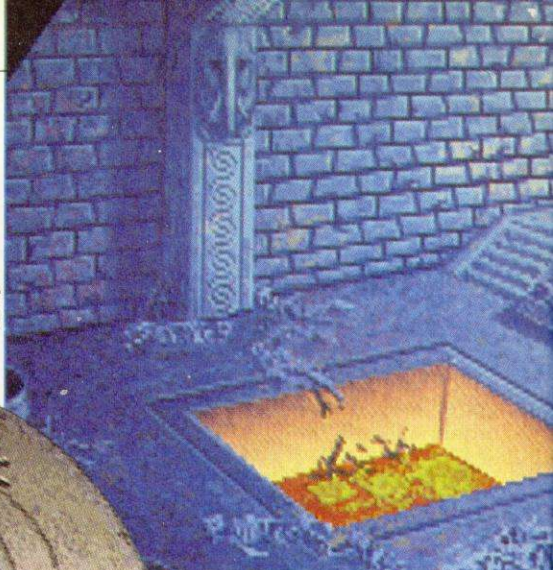


Mit Hut und Peitsche



Indy's Arbeitszimmer, eine andere Perspektive als beim letzten Spiel

Sun Stone, Moon Stone und World Stone — der Schlüssel zur Stadt Atlantis



In Atlantis warten viele geheimnisvolle Orte auf Euch

INDIANA JONES 4

Fate of Atlantis

An den Riesenerfolg von *Indiana Jones and the last Crusade* (Teil 3 der Indy-Saga) knüpft die Computerspiele-Abteilung von Lucasfilm mit einem vierten Teil an. Das Besondere: Es handelt sich nicht um ein "Spiel zum Film".

Eines schönen Tages kommt ein aufgeregter Besucher ins Barnett College, in dem Dr. Henry Jones seinen Pflichten als Dozent nachgeht. Der Fremde bittet ihn, eine ganz bestimmte kleine Statuette, die sich im Besitz des Colleges befinden soll, zu zeigen. Der gut-

gesinnte Dr. Jones stößt im gesamten Haus nach der Antiquität, bis er sie schließlich findet und dem Interessierten zeigt. Doch dieser zieht eine Automatik, reißt das gute Stück an sich und macht sich durch das Fenster auf und davon. Alles, was Indy von dem Räuber zu fassen bekommt, ist dessen Mantel. Der Inhalt der Taschen beweist eine Verbindung zwischen der Statue und Sophia, einer Forscherin aus dem Bekanntenkreis von Indy. Er reist sofort nach New York, wo das rothaarige Fräulein höchst interessante Vorlesungen hält — über Atlantis.

Ein gefundenes Fressen für Indiana Jones: Die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Klar, daß sich alle Archäologen um die Entdeckung des mythischen Kontinents reißen würden. Doch der vorangegangene

Diebstahl hatte eine völlig andere Bewandnis: Die Deutschen, die ebenfalls auf der Suche nach dem Eiland sind, interessieren sich nicht für den kulturellen Aspekt. In Atlantis war ein magisches Metall bekannt, das Unmengen von Energie freisetzt; kein Ver-

gleich zu irgendwelchen lächerlichen Atomspaltungen. Die Deutschen sind natürlich wie der Teufel hinter dem Zeug her ("Was man da für Bomben bauen könnte!"). Das will Indiana Jones verhindern und beginnt die abenteuerliche Geschichte zusammen mit seiner alten Freundin Sophia.

In Gestalt des peitschenschwingenden Lucasfilm-Helden bereist Ihr die ganze Welt: Amerika, Island, Mexiko, die Azoren, Frankreich, Algerien und Kreta; überall ist Jones zu finden. Mit von der Partie ist die zweite Hauptperson (Sophia). An manchen kniffligen Stellen kann man zu deren Meisterung zwischen beiden Helden geschickt hin- und herschalten. Immer wieder anregend sind sich dabei ergebende Dialoge. Nach dem Motto "was sich liebt, das neckt sich", quasseln sich beide regelrecht unter den Tisch.

Die Steuerung erinnert prinzipiell an die anderer Lucasfilm-Spiele, am meisten natürlich an die Vorhut *The Secret of Monkey Island 2*. Während in den oberen zwei Dritteln des



Schaut Euch das Bild genau an — ist ein POWER-TIP drin



Kein alltägliches Fortbewegungsmittel. Welcher Schalter macht was?



POWER-TIP: Um den Sun Stone von Trottier zu bekommen, braucht Ihr ein Bettlaken, eine Taschenlampe und einen dritten Gegenstand aus Algier.

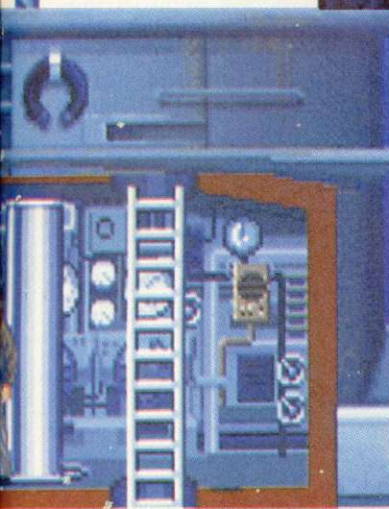
Der Vorgänger

Das erste Indiana-Jones-Lucasfilm-Adventure richtete sich komplett nach dem letzten Teil der Filmtrilogie ("Indiana Jones und der letzte Kreuzzug"). Obwohl Lucasfilm auch damals neue Maßstäbe mit dem Spiel setzte, konnte es in der gesamten Handlung nicht hundertprozentig überzeugen. Die Story mußte zwangsläufig an den Film angelehnt werden, wodurch der Spielrahmen etwas eng bemessen wurde. Kurz zur Handlung: Indiana Jones begibt sich mit seinem Vater (gespielt von Sean Connery) auf die Suche nach dem Heiligen Gral, der vor Tausenden Jahren das Blut Christi aufgefangen haben soll. Derjenige, der aus diesem Becher

trinkt, wird unsterblich. Viel Rabatt mit Nazis und anderen Widersachern war gewiß. Schade: Wer den Film schon kannte, amüsierte sich höchstens an witzigen Stellen, der Knobelspaß war etwas zu kurz geraten. Dennoch bleibt *Indiana Jones and the Last Crusade* uneingeschränkt empfehlenswert.



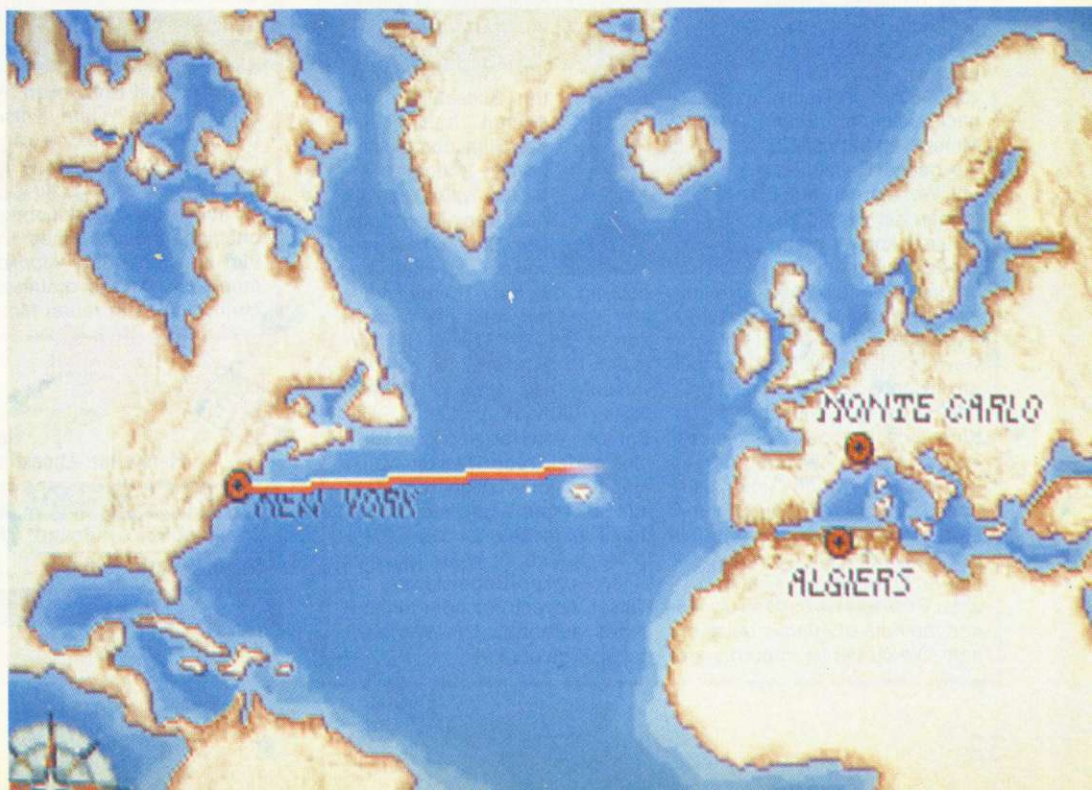
Deutlicher Unterschied: Die Grafik im 3. Teil ist wesentlich simpler.



Nachtrag zu Monkey Island 2

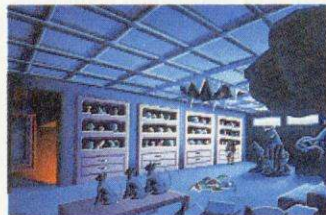
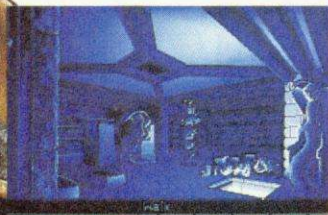
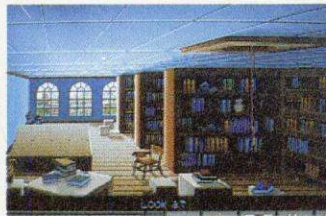
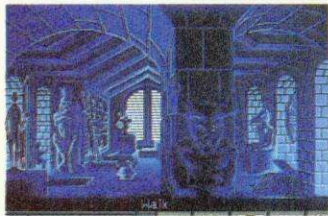
In der Ausgabe 1/92 testeten wir den Nachfolger zu Lucasfilm Games' erfolgreicher Piratensatire *The Secret of Monkey Island*. Leider lag uns damals zum Testen nur eine Version vor, in der die Musikstücke noch nicht komplett integriert wurden. Folglich konnten wir den Sound damals auch noch nicht bewerten, was wir an dieser Stelle kurz nachholen möchten. Angesichts eines verbesserten Soundsystems (fließende Übergänge in den Musikstücken, Qualität) einigten wir uns nachträglich auf eine Sound-Wertung von 80 Prozent.

Bildschirms die Handlung filmähnlich abläuft, teilt sich das untere Drittel in ein Feld für Verben und eines für aufgesammelte Gegenstände. Diese werden seit *Monkey 2* nicht mehr als Wörter, sondern als kleine Symbole dargestellt. Klickt Ihr nun eines der Verben in Kombination mit einem Objekt auf dem Bildschirm oder im Indy-Rucksack an, setzt sich das Sprite sogleich in Be-





Auch in Atlantis warten einige interessante Rätsel auf Euch. Wie kommt man am geschicktesten über die Schlucht?



Von links oben nach rechts unten: Fünf Etagen des Barnett Colleges im Überblick. Viel Spaß beim Suchen, Indy.



Der-Mann-der-heißt-wie-ein-Hund: in Sat-1

Young Indy

Die Filmtrilogie um den berühmten Archäologen mag zwar ihr Ende gefunden haben. Trotzdem ließ es sich George Lucas nicht nehmen, die Legende in anderer Form weiterleben zu lassen. **Young Indy** ist eine nette TV-Serie, die kürzlich vom Privatsender Sat-1 aufgekauft wurde. Sein Fernsehdebüt hat der halb-wüchsige Indiana Jones aber leider erst Ende des Jahres.



Seit *Indy 4* in die Redaktion geflattert ist, gibt's für Richie und mich nur noch recht wenig zu tun und zu schreiben. Genauer gesagt: Wir kommen seltsamerweise einfach nicht dazu. "Nur mal eben reinschauen..." lauten früh morgens erste Kommentare. Um 21.30 Uhr sieht man dann endlich vom Monitor auf und stellt mit Entzücken (Arbeit schon vorbei?) und Entsetzen (Nach Haus telefonieren!) fest: "Du Richie, das wird ja schon dunkel... Arghh." Schuld daran ist nur dieser selbstsüchtige Archäologe Indiana Jones. Lucasfilm hat gegenüber *Monkey Island 2* noch eins draufgesetzt. Humor gibt's in rauen Mengen,

dieser ist jedoch so hintergründig, daß er mit dem teilweise erben Klamauk aus *Monkey Island 2* nichts mehr gemein hat. Dank traumhafter Komplexität und im Gegensatz zu *Monkey Island 2* wirklich logischen, nach einigem Überlegen garantierte lösbaren Rätseln ist *Indiana Jones and The Fate of Atlantis* das für mich beste Lucasfilm-Adventure. Traumhafte Grafik und unzählige Verzweigungen in der Handlung festigen meine Meinung. Lediglich das Anklicken von pixelkleinen Gegenständen macht ab und zu Probleme — darüber sieht man angesichts von Qualität und Quantität jedoch gerne hinweg.



Und dann fängt ein Redakteur beim Indy-Spielen ganz ungewollt an, das Thema von John Williams nachzupfeifen. Eine Minute später pfeift die ganze Redaktion mit. Wer einmal angefangen hat, *Indy 4* zu spielen, kommt nicht wieder davon los, bis er das Ziel des Spiels erreicht hat. Ungeachtet von Hunger, Wetterbedingungen oder höherer Gewalt; die rechte Hand wächst an die Maus, die linke knetet grübelnderweise selbständig an Kinn oder Lippen. Sämtliche Körperfunktion werden abgeschwächt. Lediglich Gehirn, Augen und Hände sind durchblutet — das Indy-Fieber. Der vierte Teil schlägt alle bisherigen Lucasfilm-Adventures um Längen. In allen Punkten ist *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* beispielhaft: Die Grafik ist superb, jede

Minimalszene wird in ein riesiges Grafikszenario eingepackt (die zwei zauberhaften Bildschirme der Azoren haben nur den Sinn, durch einen kurzen Dialog zu erfahren, wohin man als nächstes reisen muß). Der Sound paßt stilvoll zur aktuellen Umgebung, das Indy-Thema ist immer irgendwo versteckt. Motivation ist gar kein Thema. Im Vergleich zu *Monkey 2* ist der Witz wesentlich stilvoller und mit weniger Klamauk versehen. Die Sprüche von Harrison Ford kommen perfekt rüber. Wer ein wenig aufpaßt, findet sogar ein Zitat aus *Star Wars* — und liegt am Boden. Dieses Spiel ist das absolute Mega-Muß für jeden, der nur einen Funken Begeisterung für Rätsel, Adventures oder Indiana Jones aufbringt. Die Wartezeit hat sich gelohnt.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 94%

Grafik: 86% Sound: 81%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

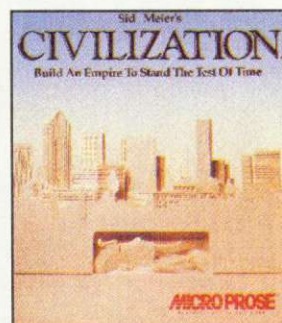
Was versteckte Napoleon unter seinen Uniformrock?



Civilization von Sid Meier

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Civilization, für IBM PC-kompatible Geräte von den Schöpfern von **Railroad Tycoon™**. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326



Den Blubb im Nacken



POWER-TIP: Dimensions-Tore sind oft hinter Spiegeln versteckt.

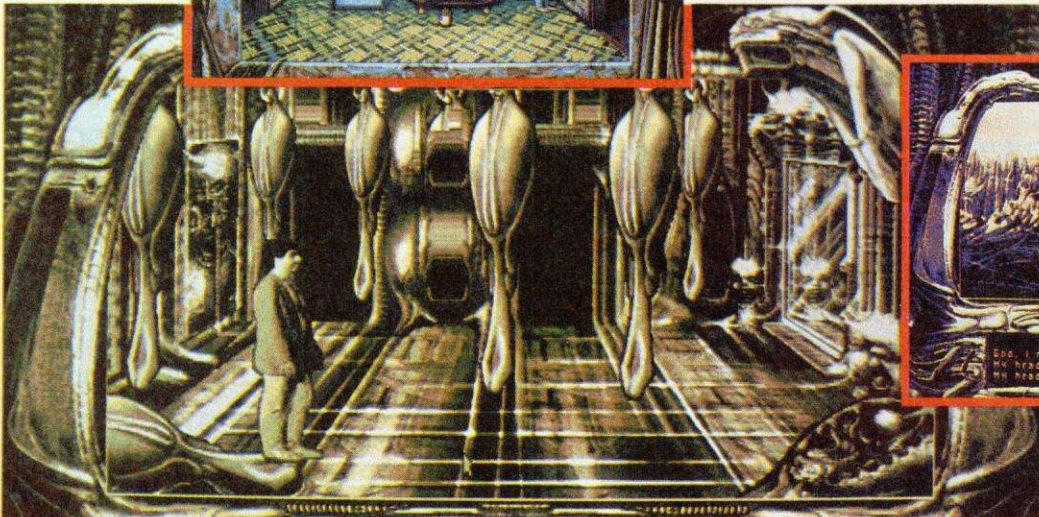
DARK SEED

Mike Dawson hat ein neurologisches Problem: Ein Alien nistet in seinem Kopf. Wie und warum sich der außerirdische Mitesser in Mike's Oberstübchen breitgemacht hat, und wie wir ihn dort wieder vertreiben, davon handelt das Adventure *Dark Seed*. Wir erkunden dabei nicht nur unsere bekannte Welt, sondern düsen im Verlauf der Geschichte durch ein Dimensionstor geradewegs in eine höchst befremdliche Parallelwelt.

Die dunkle Saat ist das erste Projekt der amerikanischen Firma Cyberdreams. Damit sie

auch finanziell aufgeht, hat man sich illustrer Mitarbeiter bedient. Das Programmdesign stammt z.B. von Spiele-Oldie Michael Cranford, seit *The Bard's Tale* kein Unbekannter. Daß auch Maler Geschäftssinn entwickeln und wissen, wie man sich am besten vermarktet, beweist eindrucksvoll H.R. Giger. Seine surreal verkitschten Hirngespinnste findet man nicht nur in Filmen, auf Grußpostkarten und Abreißkalendern von Wohngemeinschaften, sondern nun auch im Computerspiel: Der Meister inspirierte die Grafiker von *Dark*

POWER-TIP: Aspirin gibt's im Badezimmer.



Der Einkauf von Giger hat sich für Cyberdreams gelohnt: Was uns hier an Ekelgrafiken in die Augen schleimt, wird selbst hartgesottene "Gore"-Fans befriedigen. Zusammen mit der schrägen, abgedrehten Schizo-Musik wird's so richtig schön ungemütlich vor dem Monitor. Unser Männchen zoomt brav auf und ab, wenn er im Hintergrund des Bildes verschwindet, die Sprachausgabe ist sogar mit einer AdLib-Karte erstaunlich verständlich und den Grafiken sieht man die begrenzten 16 Farben nicht an. Keine Frage: Technisch

ist *Dark Seed* eine runde Sache. In Sachen Rätsellogik sieht die Lage schon anders aus: Die etwas abgestandenen Geheimnisse sind vom Schläge: Suche Schlüssel in Raum A und benutze ihn in Raum B, — ein bisserl mehr Fantasie erwarten wir in Zukunft schon. Auch ein zugkräftigerer Handlungsfaden kann nicht schaden, so läuft man etwas ratlos durch die Gegend. Für Einsteiger und Giger-Freaks ist *Dark Seed* durchaus empfehlenswert, Adventure-Puristen und Profis sollten Abstand nehmen.

STECK BRIEF

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

MS-DOS 66%

Grafik: 74% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

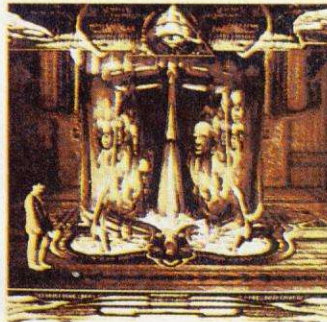
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Seed und legte bei einem Teil der Bilder wohl auch selbst Hand an.

Ihr steuert Mike Dawson, übrigens auch der Name des



Jetzt bloß keine falsche Bewegung machen

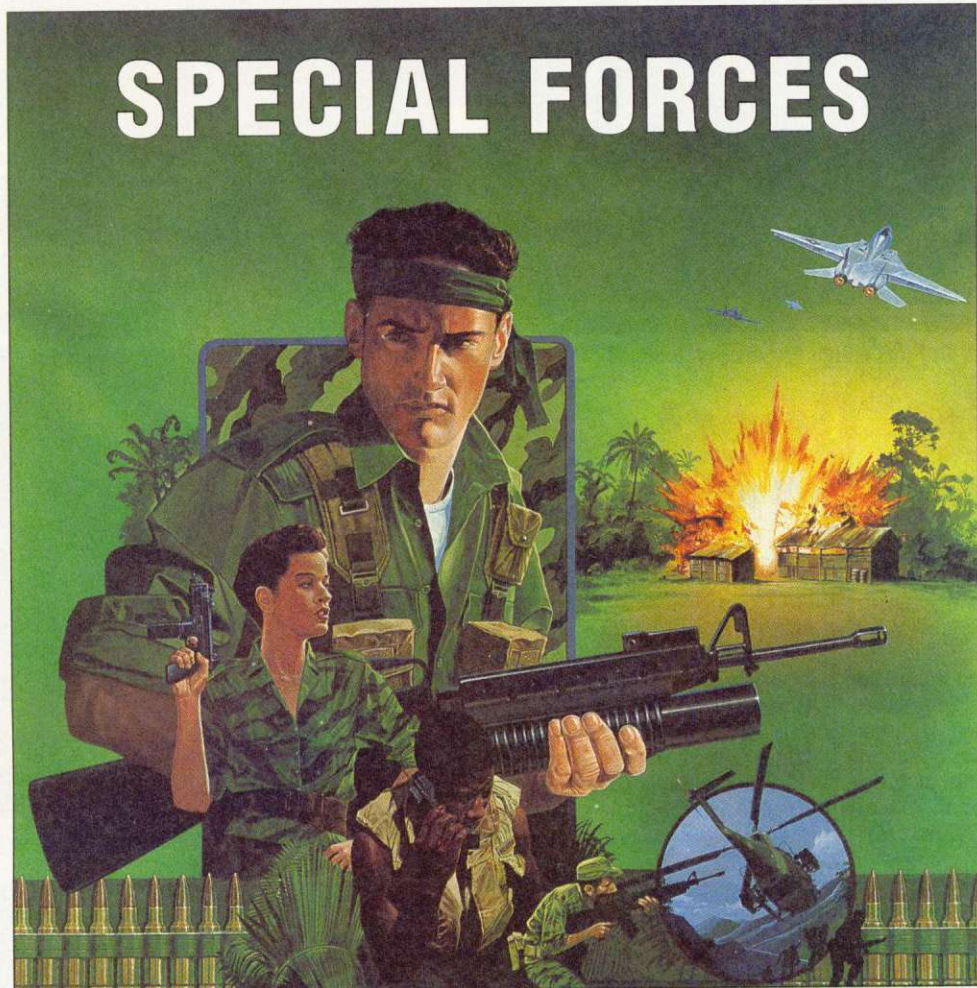
Chefdesigners, in gewohnter Adventure-Tradition durch seine seltsame Welt: Wie bei Sierra-Spielen bewegt sich die Figur frei im jeweiligen Raum. Verlassen wir das Bild, wird eine neue Grafik geladen. Ihr könnt sowohl mit Maus, Joystick oder Tastatur "arbeiten"; am meisten Spaß macht's mit der Maus. Der Cursor verändert sich automatisch, wenn ein Gegenstand von besonderem Interesse ist oder benutzt werden kann.

In einem Textfenster werden bei Bedarf genaue Beschreibungen der einzelnen Räume und Lokalitäten gegeben. Gespräche mit anderen Personen im Spiel werden automatisch geführt und digitalisiert zum Besten gegeben. vw

Keine Bange: Die Basis der Außerirdischen.

Schleimig: Die Ankunft in der neuen Welt. (MS-DOS/VGA)

*Rüsten Sie Ihre beste
Waffe...*



Ihren Verstand!

*Special Forces ist eine aktionsgeladene
strategische Simulation von Super-
Eingreiftruppen auf schwierigsten
Missionen.*

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, für IBM PC Kompatibles, von den Autoren von **Airborne Ranger**TM. MicroProse Ltd.
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

Delphin — Drama



Dieses Mosaik (Power-Tip) löst einige Fragen

Eco Quest The Search for Cetus

Auf Schritt und Tritt verfolgen uns heutzutage Umweltschutz, Sondermüll und Algenwucherungen. Da setzen sich doch tatsächlich die Jungs von Sierra zusammen und basteln ein auf Umweltschutz basierendes Adventure. *Eco Quest* nennt sich der Pionier, der Spielspaß mit einem moralischen Aspekt ver-

binden soll. Ihr versetzt Euch in die Rolle des kleinen Addam, seines Zeichens Sohn eines ausgewachsenen Meeresbiologen. Vor kurzem hatten beide einen verletzten Delphin aufgelesen, der sich in einem Thunfisch-Fangnetz verfangen hat. Nun schwimmt der muntere Geselle wieder quicklebendig im hauseigenen Aquarium der

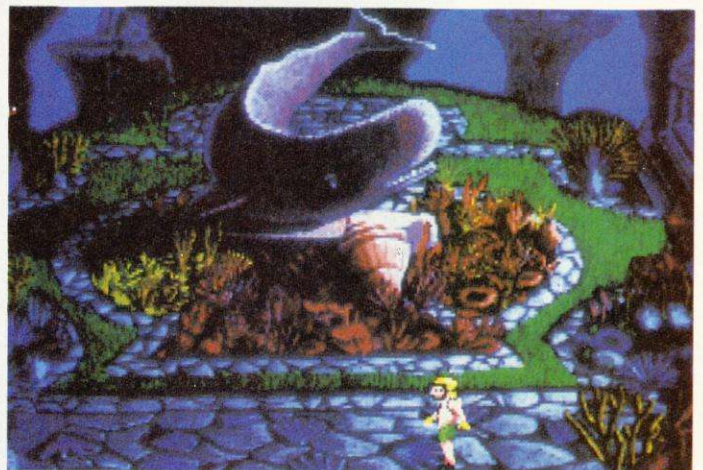
beiden Umweltschützer. Bei seinen täglichen Übungen mit dem Delphin muß Addam feststellen, daß das Tier keine Probleme hat, mit ihm zu kommunizieren; sprich: zu reden. Die zwei werden dicke Freunde.

Schließlich läßt Addam den Meeressäuger wieder frei, damit er zurück in seine Heimatstadt unter dem Meer schwimmen kann.

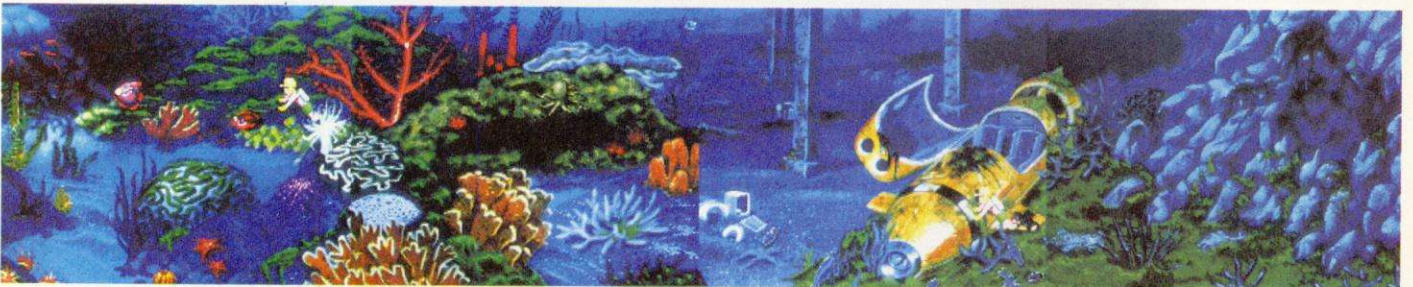
Wochen vergehen, bis Delphineus (so sein Name) wieder bei Addam auftaucht und ihm panisch von den katastrophalen Verhältnissen unter Wasser berichtet. Die Stadt ertrinkt im Müll, viele Bewohner haben sich bereits durch Netze und

scharfe Gegenstände verletzt. Zu guter Letzt ist noch Cetus, der Wal-König der Stadt verschwunden; er sorgte bislang immer für Schutz vor Freßfeinden sowie geordnete Verhältnisse in einer Stadt, die allen Gefahren trotzen konnte. Sofort läßt sich Addam dazu ermutigen, bei der Suche nach dem Wal zu helfen und taucht mit Delphineus in die Tiefe.

Hier beginnt das eigentliche Spiel. Ihr müßt kleine Aufgaben und Rätselchen lösen. Teilweise kommt man durch wildes Herumklicken auf neue Ideen, ein bißchen Grübeln ist allerdings nie falsch. Sierra-üblich steuert Ihr das Addam-Sprite durch die algenbewach-



Wunderschöne, stilvolle Grafiken wohin das Auge reicht



GREENPEACE

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt _____

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

200019



M-S-B-K Hamburg

Die Antarktis wird ein Weltpark für alle.
Wenn wir Menschen draußen bleiben.

Das allwissende Orakel stellt Euch drei Fragen



Giftiger Abfall wunderschön verstaut in einer unterirdischen Höhle — was tun?



POWER-TIP: Sammelt einzelne Müllstücke auf

Thunfisch-Tod

Mag sein, daß sich beim Anblick von *Eco-Quest* bei einigen von uns der Gedanke einschleicht, daß Sierra vielleicht mit der "Öko"-Welle ein paar Mark verdienen will. Selbst wenn man dies unterstellt (was ich nicht glaube), macht *Eco-Quest* mehr Sinn als halbherzige Umweltkampagnen, die einige Politiker (in Deutschland, aber auch international) verzapfen. Jeder von uns fühlt sich angesichts der täglich eintrudelnden Umweltkatastrophennachrichten zuerst einmal hilflos. Die erste Reaktion: "Was kann ich als einzelner schon dagegen tun?". Die Antwort ist simpel — eine sehr beliebte und vor allem sehr erfolgreiche Methode, sich als einzelner gegen Umweltschäden zu wehren, ist der Boykott. Dadurch trifft man die schlimmsten Ökoschlingel am Lebensnerv: dem Geld. Nur als Beispiel dient hier der "Thunfisch"-Boykott. Wie wir alle wissen (kommt auch in *Eco-Quest* vor), wurden und werden noch immer Thunfische in Schleppnetzen gefangen. Das Problem dabei ist, daß sich in diesen Netzen auch zahlreiche andere Meerestiere, und hier vor allem Delfine, verfangen und sterben. Wer beim Einkauf darauf achtet, nur Thunfisch zu kaufen (wenn überhaupt), der nicht durch Schleppnetzerei gefangen wurde (steht auf der Dose drauf), dreht jenen Firmen den Geldhahn zu, die partout von dieser Art der Raubfischerei nicht lassen wollen. Wenn Ihr auf den Kauf solcher Produkte verzichtet, macht dies vielleicht nicht viel aus. Aber bedenkt, daß Hunderte oder gar Tausende das gleiche tun. Einen solchen Einbruch kann sich keine Firma auf Dauer leisten und die Bösewichte besinnen sich eines Besseren und steigen auf eine andere Fangmethode um. mh

sene Unterwasserwelt, könnt Gegenstände aufnehmen und sie benutzen. Mit Hilfe eines neuen Icons in der Symbolleiste sammelt Ihr am Meeresboden herumliegenden Müll auf. Nach dem Motto "für jede gute Tat ein paar Punkte" spielt Ihr Euch von Etappe zu Etappe, bekommt ständig neue Grafiken zu Gesicht. Algenwucherungen und große von Menschenhand errichtete Meeresschrottplätze; traurig, was man so alles im Meer wiedererkennt. Während Euren Tauchaktionen erklingt atmosphärischer Sound, der stark an Hintergrundmusik themenähnlicher Dokumentarfilme erinnert. ri

Kontaktadressen

Wollt Ihr Euch im Bereich Umweltschutz noch etwas mehr engagieren, hier noch mal die wichtigsten Adressen und Telefonnummern:

GREENPEACE
Vorsätzen 53
2000 Hamburg 11
Tel.: 040/31186-0

ROBIN WOOD
Lahnstraße 65
2800 Bremen 1
Tel.: 0421/500405

DEUTSCHER TIERSCHUTZBUND
Baumschulallee 15
5300 Bonn 1
Tel.: 0228/631005

Diesmal muß ich die Sierra-Jungs loben. Nach den etwas schmödernden *Larry*- und *Kings-Quest*-Folgen kommt mit *Eco Quest* endlich mal wieder eine neue Idee; zwar im alten Stil verpackt, aber wunderschön verwirklicht. Jetzt meinen sicher viele von Euch "Umweltschutz Handlung ist etwas mager, die auch noch auf meinem Computer — nein danke!"; in *Eco Quest*



wird das Thema aber sehr liebevoll behandelt. Super Grafiken, stimmungsvoller Sound, witzige Rätsel; was zum unendlichen Spieglück fehlt, ist etwas Quantität. Der Durchschnittsspieler hat *Eco Quest* in wenigen Tagen durchgespielt. Die Handlung ist etwas mager, die Story zu kurz. Alles übrige stimmt.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 73%

Grafik: 72% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

AMIGA
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

(Großhandel, kein Einzelverkauf, Händleranfragen erwünscht)

PRESENTS: TOP TITLE,
LOW PRICE!!

	Amiga	PC	C 64
NORTH & SOUTH	19,95	19,95	
SHERMAN M4	19,95	19,95	
TENNIS CUP	19,95	19,95	
IRON LORD	19,95	19,95	
ATF II	19,95	19,95	
Mit deutscher Anleitung:			
SUPAPLEX	39,95		
F16 COMBAT PILOT	29,95	29,95	19,95

Alle Spiele mit deutscher Anleitung

	Amiga	C 64
GAUNTLET II	29,95	19,95
HEROES OF THE LANCE	29,95	19,95
INDY LAST CRUSADE	29,95	19,95
TURBO OUTFIT	29,95	19,95
W.C. LEADERBOARD	29,95	19,95
CALIFORNIA GAMES	29,95	19,95
GAMES SUMMER EDITION	29,95	19,95
IMPOSSIBLE MISSION II	29,95	19,95

Demnächst auch für PC!!

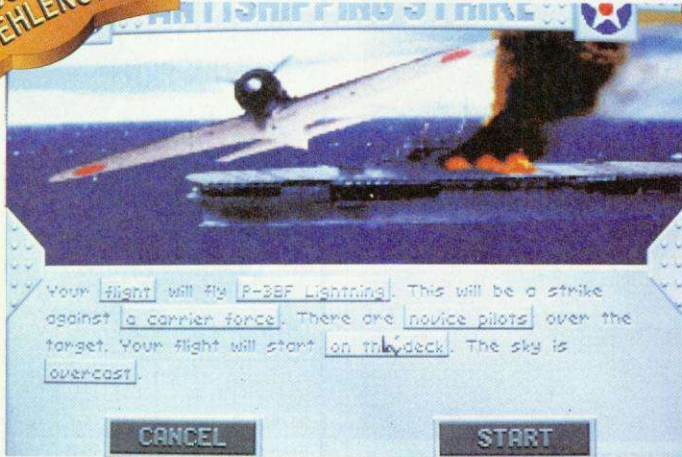
Alle Spiele mit deutscher Anleitung

	Amiga	C 64	Atari
TREASURE ISLAND DIZZY	29,95	19,95	29,95
MIG 29 SOVIET FIGHTER	29,95	19,95	29,95
FANTASY WORLD DIZZY	29,95	19,95	29,95
SWORD & THE ROSE	29,95	19,95	29,95
SPELLFIRE THE SORCERER	29,95	19,95	29,95
CJ'S ELEPHANT ANTICS	29,95	19,95	29,95
SPIKE IN TRANSYLVANIA	29,95	19,95	
LITTLE PUFF IN DRAGONL.	29,95	19,95	

Vertrieb: Power Station, Großhandel
Nakatenusstr. 2, 4050 Mönchengladbach 1
Tel. 02161-490555, Fax 02161-490562

POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Der Thronfolger



Wer will, kann eine historische Mission nachfliegen oder sich im Luftkampf einem Fliegeras stellen (MS-DOS/VGA)

Am 7. Dezember 1991 jährte sich ein Ereignis zum fünfzigsten Mal, an das viele amerikanische Staatsbürger mit Schrecken zurückdenken. An besagtem 7. Dezember 1941 bombardierten japanische Flugzeuge den Hafen Pearl Harbour und versenkten einen Großteil der amerikanischen Pazifikflotte — der zweite Weltkrieg wurde vor die Haustür der USA getragen. Schiffe und Flugzeuge waren im Pazifikkrieg von entscheidender Bedeutung, um die Entfernungen der teilweise weit auseinanderliegenden Kampfschauplätze zu überbrücken. Einige der berühmtesten See- und Luftschlachten des zweiten Weltkrieges wurden dort ausgefochten. Der Kampf um die Insel Midway (übrigens in *Battle of Midway* mit Starbesetzung verfilmt), bei der die japanische Flotte empfindlich getroffen wurde, soll hier als Beispiel dienen.

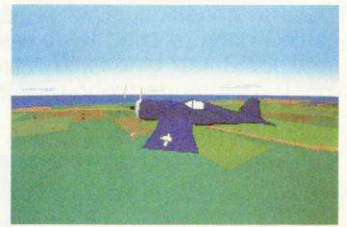


In der Nacht sind alle Flieger grau: Orientieren müßt Ihr Euch an den Originalsternbildern (MS-DOS/VGA)

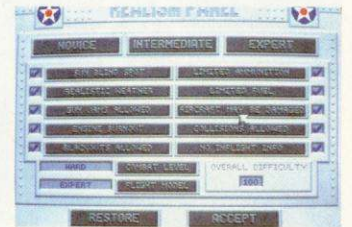
Jedes Cockpit hat eine andere Grafik (MS-DOS/VGA)

Die Pixelprofis der Firma Dynamix haben sich des martialischen Pazifik-Szenarios angenommen und eine neue Flugsimulation daraus gemacht. *Aces of the Pacific* heißt das Programm und ist der offizielle Nachfolger der Edelsimulation *Red Baron*. Außer dem Schauplatz hat sich an den spielerischen Optionen von *Aces of the Pacific* gegenüber dem Vorgänger nicht viel geändert. Wer schon mit *Red Baron* seine ersten Flugstunden hinter sich hat, fühlt sich in der Menüumgebung der Fortsetzung wie zu Hause.

Auf Wunsch steuert Ihr Eure bevorzugte Lieblingsmaschine wahlweise auf amerikanischer oder japanischer Seite. Unter dem Sternenbanner fliegt Ihr entweder für die US-Navy, die Marine oder die Air



Auf Knopfdruck stehen verschiedene Blickwinkel (hier von außen) zur Verfügung (MS-DOS/VGA)



In diesem umfangreichen Menü wird der Schwierigkeitsgrad angepaßt (MS-DOS/VGA)

A★C★E★S OF THE PACIFIC

Force; unter japanischer Flagge für die Marine oder die Luftwaffe. Je nach ausgesuchter Truppenart startet Ihr die unterschiedlichen Missionen entweder von einem Flugzeugträger oder einer Inselstartbahn.

Neben zahlreichen Einzelmissionen bietet *Aces of the Pacific* einen "Campaign"-Modus, in dem Ihr einen bestimmten oder den kompletten Zeitraum des Pazifikkrieges durchfliegt. Die Missionen werden im "Campaign"-Modus zufällig verteilt, und Ihr habt keinerlei Einfluß auf Tageszeit oder Wetterlage. Um sich an die einzelnen Aufträge zu gewöhnen, können neue Piloten mit den Soloeinsätzen üben. Im obliga-



Bauwerk

Wer zum Spiel das passende Flugzeugmodell besitzen möchte, kann auf verschiedene Bausätze der Firma Dickie-Tamiya zugreifen. Diese haben in ihrem weitgefächerten Sortiment vor allem verschiedene japanische Kampfflugzeuge, die im Pazifikkrieg Verwendung fanden. Schmuckstück einer jeden Modellsammlung ist das Jagdflugzeug

"A6M2-21-Zero (Zeke)" oder "Hayate"-Jäger im Maßstab 1:48. Wasserrfans finden im neusten Tamiya-Katalog auch einige der Schiffe, die in der Simulation auftauchen. Darunter das Schlachtschiff "Yamato" und deren Schwesterschiff, die "Musashi" im Maßstab 1:350, sowie diverse Flugzeugträger im kleineren Maßstab 1:700.



Modellbau in Vollendung: links die A6M2-21-Zero, oben der "Raiden"-Jäger



torischen "Trainings"-Modus ist Eure Kiste unzerstörbar, und Ihr dürft in Ruhe üben. Wer damit nicht mehr gefordert ist, kann auf vorgefertigte historische Einsätze zurückgreifen, sich im Luftkampf berühmten Fliegerassen stellen, in Einzelsätzen Bomber eskortieren (oder abfangen), Schiffe attackieren, Bodenziele angreifen oder einen Luftkampf gegen eine gegnerische Flugzeugstaffel absolvieren. Die meisten Einsätze fliegt Ihr nicht allein, sondern in Begleitung. Während des Fluges werden den computergesteuerten Piloten der Begleitmaschinen auf Tastendruck Befehle erteilt ("Fliege tiefer", "Greife an" usw.).

Habt Ihr Eure Wahl des Einsatzes, der Nation und des

Flugzeuges getroffen, kann der Schwierigkeitsgrad Euren fliegerischen Fähigkeiten entsprechend angepaßt werden. Wie in *Red Baron* stehen knapp zwölf verschiedene Einstellungen zur Verfügung, die die Fliegerei schwerer oder leichter machen. Hier wird geregelt, ob das Flugzeug beschädigt werden kann, ob Ihr unbegrenzt Treibstoff und Munition an Bord habt, wie intelligent sich die Gegner verhalten

und ob sich das Wetter auf das Flugverhalten auswirkt. Je schwieriger ein Auftrag, desto höher wird der sogenannte "Missionsmultiplikator", mit dem die erzielte Punktzahl errechnet wird. Je schwerer Ihr spielt, desto mehr Punkte, Orden und Beförderungen winken. Fliegt Ihr im "Superleichtmodus", gibt's halt weniger Punkte und somit weniger Auszeichnungen. Dies ist besonders im "Campaign"-Modus wichtig — hier kommt's auf Punkte an.

"Film" einsteigen und die Mission selber weiterfliegen. So kann jeder Film nachträglich nochmals geändert werden.

Gesteuert wird *Aces of the Pacific* am besten mit einer Mischung aus Maus und Joystick. Findet die Maus bei den zahlreichen Menüs Verwendung, fliegen sich die einzelnen Flugzeuge am angenehmsten mit einem ordentlichen Joystick. Besitzer eines *Thrustmaster*-Joysticks (siehe Bericht in diesem Heft) werden besonders verwöhnt. So läßt sich mit Joystick eins die Flugbahn kontrollieren, während Joystick zwei für Geschwindigkeit und einige Zusatzfunktionen eingesetzt wird. Eine Extrasteuerungsoption für Ruderfußpedale ist ebenfalls implementiert. mh

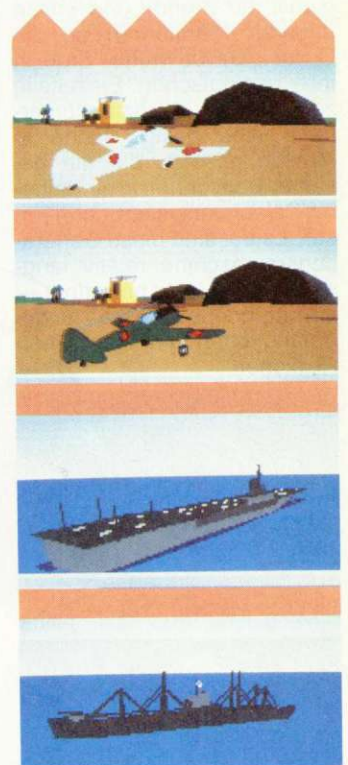
Mit *Aces of the Pacific* hat sich Dynamix endgültig einen Platz in der Simulationsoberliga erobert. Spötter könnten sagen, daß sich bei *Aces* gegenüber dem Vorgänger nicht allzuviel geändert habe — aber an den opulenten Spieloptionen, sowie den exquisiten Missionen, die sowohl für Einsteiger als auch ausgefuchste Pixelpiloten genügend Flugstoff bieten, gab's kaum etwas zu verbessern. Aber das Wichtigste: *Aces of the Pacific* macht, trotz des bedenklichen Hintergrundeszenarios, einen Riesenspaß. Erfreulich dabei: Das umfangreiche Handbuch entbehrt jeglicher patriotischer



Lobhudelei und setzt sich mit dem historischen Zeitraum neutral und informativ auseinander. Realitätspuristen, denen es nicht genau genug sein kann, werden sicherlich bei dem beinhalten *Falcon 3.0* besser aufgehoben sein. Wer aber, ohne unzählige Tasten und Instrumente auswenig zu lernen, sofort loslegen möchte, bekommt viel Flugzeug fürs Geld. Einziger Wermutstropfen: Die gesteigerte Grafikfülle fordert ihren Hardwarepreis. Ohne einen 386er mit mindestens 25 MHz wird aus dem rasanten Flugspaß, trotz variabel einstellbarer Grafikpracht, ein zuckeliges Vergnügen.

Endlich in der Luft, seht Ihr die Umgebung durch die Windschutzscheibe des Cockpits in 3-D-Grafik. Entgegen der ursprünglichen Aussage von Dynamix sind die Flugzeuggrafiken nicht im Bitmap-Stil gezeichnet, sondern wie gewohnt aus 3-D-Flächen zusammengesetzt; Nur besondere grafische Effekte wie Flammen und Rauch, die aus angeschossenen Maschinen oder Schiffen schlagen, sind pixelgetreu gezeichnet. Geblieben sind natürlich die beliebten Licht- und Schatteneffekte, sowie verschiedene Tageszeiten inklusive Dämmerung und finstere Nacht. Wollt Ihr das Geschehen aus einer anderen Perspektive betrachten, bietet *Aces of the Pacific* eine umfangreiche Auswahl an externen Blickwinkeln an.

Wer seine Lieblingsmissionen für die Nachwelt aufzeichnen möchte, bedient sich des eingebauten "Videorecorders", um am Ende eines Einsatzes die Mission als "Film" auf die Festplatte zu speichern. Für ganz Neugierige sind gleich ein paar vorgefertigte "Filme" im Programm enthalten. Der Gag dabei: Ihr dürft in den



Flugzeuge und Schiffe lassen sich einzeln betrachten: Eine "Zero", eine "Oscar", ein amerikanischer Flugzeugträger, ein amerikanischer Frachter (von oben nach unten)

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 86%

Grafik: 82% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

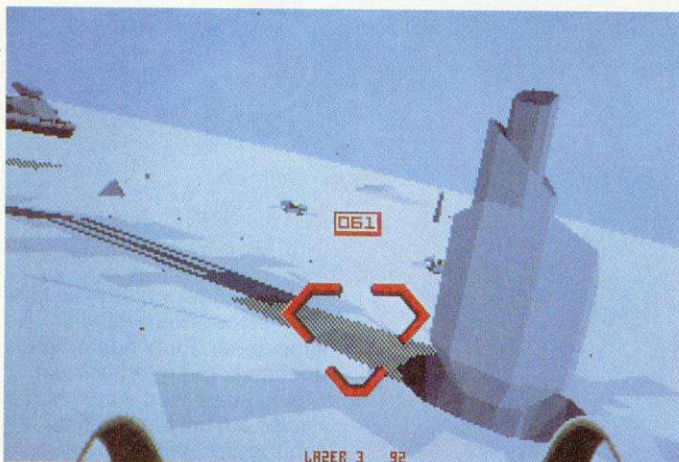
AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

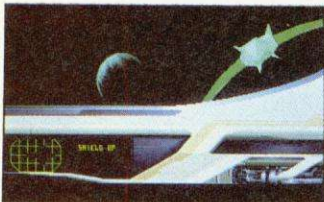
Die Rache der REXXonen



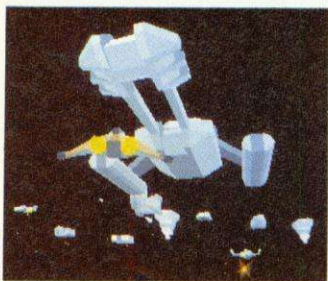
Laser frei: Die außerirdische Minenkolonie liegt im Dauerfeuer.

Epic

Im nächsten Jahrtausend ist Weltuntergang: Die gute alte Sonne entschließt sich entgegen allen astronomischen Voraussagen, zwei Milliarden Jahre zu früh zu explodieren. Als hätte die Menschheit an diesen unfreundlichen Aussichten nicht schon genug zu knabbern, nutzen Außerirdische die Gunst der Stunde und wollen unseren Nachfahren an die Gurgel. Bevor Mutter Erde in ihre geologischen Einzelteile zerfällt, wird deshalb kurzerhand eine riesige Flotte in Marsch gesetzt, die die gesamte Menschheit in ein sicheres Nachbarsystem bringen soll. Leider sind diese Generationsraumschiffe relativ langsam und schlecht bewaffnet — ein gefundenes Fressen für die Abfangflotten der feindlichen REXXonen.



Ein Blick aus dem Seitenfenster



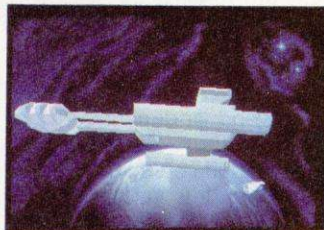
Perspektive nach Wahl

Die Zukunft der Menschheit wäre spätestens hier beendet, gäbe es nicht die Kampfstaffel der "Epic-Fighters", einer schnellen Einsatztruppe von Raumjägern. Diese kleinen Flitzer sind der einzige Schutz der interstellaren Karavane auf ihrem Weg durch das feindliche Territorium der REXXonen. Am Steuerknüppel einer dieser Kampfmaschinen müßt Ihr neun haarsträubende Missionen überstehen, bevor Ihr Euch befriedigt zurücklehnen dürft.

Der Raumkampfssimulator Epic konfrontiert den Piloten mit prinzipiell zwei unterschiedlichen Auftragsarten. Da sind zum einen die reinen Kampfaufträge im Weltall: Ihr

bahnt der eigenen Flotte z.B. einen sicheren Weg durch ein Minenfeld, wehrt Angriffe feindlicher Jäger ab oder fliegt Geleitschutz für das Mutterschiff. Ein anderer wesentlicher Bestandteil der Einsatzpläne sind Missionen auf Planeten.

Hier gilt es, geheime Kommandozentralen und Industriekomplexe der REXXonen zu zerstören. Da alle Missionen aufeinander aufbauen, ändert sich automatisch der Handlungsablauf, wenn ein Auftrag nicht vollständig erledigt wurde. Gelingt es z.B. nicht, eine Radarstation zu zerstören, werden die Feinde gewarnt und der nächste Auftrag gestaltet sich entsprechend schwieriger. Damit das Piloten-



Klar zum Landen: Planet voraus...



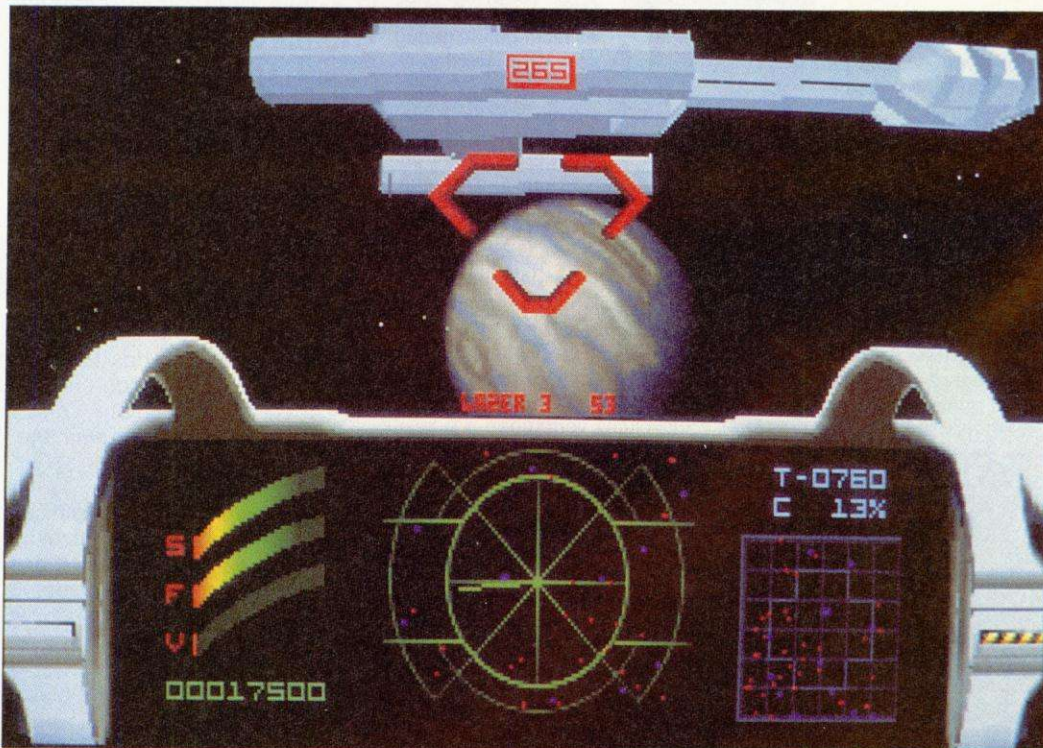
Feind-Flotte im Anmarsch



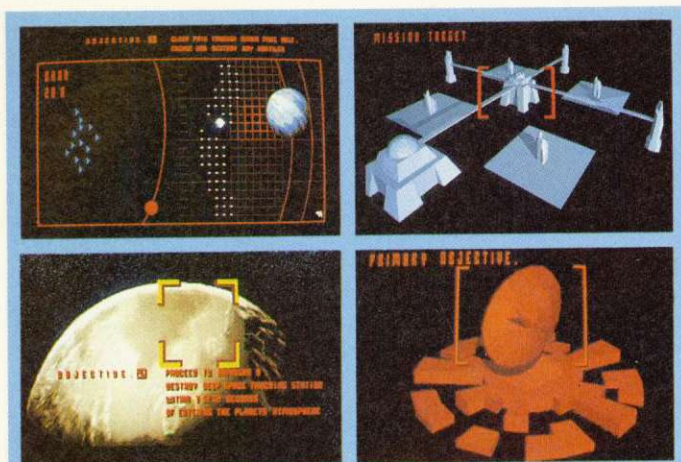
Die Programmierer von Epic dürften besonders Simulationsfliegern keine Unbekannten sein. Die im Frühjahr 1989 von Martin Kenwright und Phillip Allsopp gegründete Firma Digital Image Design zeichnet unter anderem verantwortlich für die Flugsimulation *F-29 Retaliator*, ein Musterbeispiel für schnelle Vektorgrafiken und Ocean's *Robocop 3*. Mit Epic hat man nun erneut die eigenen technischen Fähigkeiten unter Beweis gestellt. Die in der Nähe von Liverpool beheimatete Firma arbeitet schon mit Hochdruck an einem neuen, diesmal wieder klassischen Flugsimulator. Außerdem ist bereits Epic 2 geplant. Diese Fortsetzung wird dann nur auf CD-ROM erscheinen.

handwerk nicht zu einfach wird, sind alle feindlichen Installationen mit Energieschirmen und knackigen Abwehranlagen gesichert. Zusätzlich heften sich alsbald feindliche Jäger an Eure Fersen, die für weiteren Ärger sorgen.

Wie in "normalen" Flugsimulatoren, seht Ihr die Planeten- und Weltraum-Kampfgebiete durch die Frontscheibe Eures "Epic-Fighters". Mit den "F-Tasten" stehen weitere sechs Blickwinkel auf Abruf



Das Mutterschiff im Fadenkreuz. Jetzt heißt es schnell sein.



Vor jedem Einsatz gibt's ein Briefing durch den Kommandanten



Ein feindlicher Kreuzer löst sich in seine Bestandteile auf



An unterschiedlichen Spielerspektiven herrscht kein Mangel

bereit — zur besseren Übersicht lassen sich alle Armaturen ausblenden. Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus.

Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich über viele Quadratmeilen. Zur besseren Orientierung können wir auf einem kleinen Radarschirm die aktuelle Position verfolgen, wobei Freund und Feind durch unterschiedliche farbige Punkte gekennzeichnet sind. Um für das harte Handwerk gerüstet zu sein, haben die Waffentechniker ganze Arbeit geleistet: Nicht weniger als acht verschiedene Laser- und Phaser-Arten laden zum Pulverisieren

ein. Wer den Hochenergiestrahlern nicht vertraut, darf mit zielsuchenden Raketen auf Alien-Jagd gehen. Um die Lebensdauer des eigenen Schiffes etwas zu erhöhen, ist ein Hochenergie-Überladungsschirm eingebaut, der sich selbsttätig auflädt. Sollte der Gegner ein Feuergefecht doch zu seinen Gunsten beenden, stehen zwei Ersatzschiffe und zwei geklonte Ersatzpiloten bereit. Wer sein Personal allzu freigiebig in der Schlacht verheißt, scheitert und muß die entsprechende Mission von vorne beginnen — zum Glück gibt's nach jedem erfolgreichen Auftrag ein Paßwort. ww



Die Einsätze führen auch auf Eisplaneten

Power-Tips

Mission eins: Genau das Richtige, um sich mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut zu machen. Trotz Zeitnot dürfte es keine Schwierigkeiten bereiten, einen Korridor durch das Minenfeld freizuschließen. Vorsicht vor dem einsamen Feindgleiter: Wer sich in unnötige Luftkämpfe einläßt, läuft Gefahr, in die nächste Mine zu donnern.

Mission zwei: Bevor die Radaranlage das Zeitliche segnet, muß der Generator für den Sicherheitschirm ausgeschaltet werden. Einfach einer der Straßen folgen. Hier gilt, wie bei allen Bodenmissionen: Vorsicht vor Laserstellungen.

Prinzipiell ist es besser, in brenzlichen Situationen Fersengeld zu geben, als sich gleich in das heftigste Kampfgetümmel zu stürzen. Feindliche Jäger nehmen nur selten die Verfolgung auf. Abdrehen, und die Gegner überraschend aus einer anderen Richtung angreifen. Laserstellungen sind besonders anfällig für zielsuchende Raketen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 78% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Mit *Epic* fühlt man sich unversehens in die actionreichsten Momente einer "Kampfstern Galactica"-Episode versetzt: Starbuck zieht die Gurte fest, Apollo haut den Nachbrenner rein und den Zylonen tränen die Augen. Die feindlichen Polygonschiffe fliegen dem Computerpiloten nur so um die Ohren. Die fixe Pracht wird durch reichlich Soundeffekte und klassische Musikstücke weiter aufgewertet. Leider ist die Schnelligkeit des Programms gleichzeitig auch der größte Nachteil. Die Maussteuerung ist derart sensibel, daß schon das kleinste Verreißen zur Katastrophe führen kann. Wer dann nicht in Sekundenbruchteilen reagiert, donnert mit Sicherheit in das nächste Hin-



dernis oder touchiert den Planetenboden. Die zweite erwähnenswerte Schwachstelle: Piloten leiden schnell unter Orientierungsproblemen. Alle Raumkämpfe finden auf einer eng begrenzten Spielebene statt. Verläßt man mit dem eigenen Schiff diese Ebene nach oben oder unten, findet man nur mit Glück und Erfahrung zurück ins Kampfgetümmel — das eingebaute Radar hilft leider nicht weiter. Trotz dieser Mäkelpunkte ist *Epic* ein außergewöhnliches Actionspiel. Es macht jede Menge Spaß, im Sauseschritt durch das All zu düsen und dabei hemmungslos zu "lasern". Für den zweiten Teil wünsche ich mir etwas mehr Story.



02151 / 390071

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,00, bei Nachnahme + DM 8,00.

Bestellung telefonisch: täglich 24 Stunden OHNE ANRUFBEANTWORTER
Fax 02151/390072

Bestellung schriftlich:
FROG-SOFT R. GUTOWSKI,
Martinstr. 77a, 4150 Krefeld

NAME	AMIGA	MS-DOS
1 ST Division Manager	24,50	-
50 Great Games	64,50	64,50
Action Fighter	24,50	-
Airbus A 320	89,50	-
Allen World	44,50	-
Anarchy	29,50	-
Another World	64,50	-
Arcade Block Busters	-	59,50
Award Winners	64,50	74,50
Birds of Prey	79,50	-
Blues Brothers	64,50	69,50
Birdies of Oracuda	64,50	-
Buck Rogers 2	-	74,50
Cadaver	69,50	89,50
Champions	59,50	64,50
Charge of The Light Brigade	74,50	74,50
Chess Champion 2175	59,50	59,50
Civilization	98,50	119,50
Deuterios	79,50	-
Conquistador	79,95	-
Die Kathedrale	89,50	94,50
Diplomacy	49,50	64,50
Dizzy Collection	64,50	-
ECC Quest	-	98,50
Einmal Kanzler Sein	79,50	79,50
El vira 2	79,50	98,50
Elvira Arcade	64,50	64,50
Eye of the Beholder 2	a. A.	79,50
F-16 Combat Pilot	29,50	29,50
Falcon 3.0 Mach 2	-	139,00
Fireteam 2200	74,50	89,50
First Samurai	79,50	-
Flames of Freedom	89,50	94,50
Formula 1 Grand Prix	79,50	-
Fort Apache	79,50	74,50
Games Collection	-	98,50
Gateway to the Savage Frontier	79,50	79,50
Gazza Super Soccer 2	-	64,50
Godfather	74,50	74,50
Gods	69,50	79,50
Golden Eagle	-	74,50
Great Courts 2	69,50	69,50
Guardians	-	64,50
Harlequin	64,50	-
Harpoon 1.2.1	79,50	98,50
Heart of China	79,50	94,50
Heimdall	89,50	-
Heroes of The Lance	29,50	24,50
Hot Rubber	64,50	64,50
Hyperspeed	-	119,50
Imperator	a. A.	99,00
Indy Heat	64,50	64,50
Italia 90	29,50	-
Kaiser	104,50	109,50
Keys to Maramon	65,90	79,50
Knights of the Sky	89,50	94,50
Leander	79,50	-
Leisure Suit Larry 1	-	94,50
Links Barton Creek	79,50	59,50
Magic Candle	-	79,50
Matrix	64,50	-
Mega-Box	89,50	79,50
Megaman	74,50	59,50
Mercenary 3	24,50	-
Midnight Resistance	94,50	94,50
Midwinter 2	98,50	98,50
Might and Magic 3	a. A.	98,50
Monkey Island 2 deut.	29,50	29,50
Monthly Python	64,50	-
Ork	79,50	79,50
Paragliding Sim	64,50	-
Pinball Dreams	64,50	98,50
Police Quest 3	79,95	89,50
Populous 2	79,50	98,50
Quest & Glory	24,50	74,50
Quest of Agravain	24,50	74,50
Rasender Reporter	29,50	98,50
Rainbow Island	89,50	98,50
Red Baron	64,50	64,50
Robin Hood (Longbow)	64,50	64,50
Robocop 3	64,50	89,50
Sanctuary	64,50	64,50
Sea Soft and Sun	64,50	89,50
Silent Service 2	90,50	-
Sim Ant	a. A.	79,50
Soul Crystal	79,50	98,50
Space Ace 2 Borfes	64,50	64,50
Space Gun	64,50	64,50
Space Harrier 2	64,50	64,50
Space Quest 4	64,50	64,50
Space Shuttle	79,50	139,50
Star Trek 25TH	64,50	79,50
Steve McQueen	64,50	74,50
Stratego	69,50	69,50
Strider	64,50	79,50
Stunt Car Racer	69,50	24,50
Super Space Invaders	64,50	89,50
Team Yankee	64,50	87,50
Tennis Cup 2	64,50	79,50
Titus the Fox	64,50	74,50
Top Banana	64,50	74,50
Tracoon 2	69,50	124,50
Traders (M.U.L.E. deluxe)	79,50	94,50
Ultima 6	64,50	-
Videokid	64,50	-
Willy Beamish	79,50	97,50
Wolf Child	64,50	-
World Class Rugby 5 Nations	74,50	-
WWF Wrestlingmania	64,50	74,50
Z-Out	24,50	-

Sehr geehrter Kunde, die Spiele "Wing Commander" und "Sim Earth" für den Amiga erscheinen Mitte des Jahres. Wir können jedoch schon Vorbestellungen entgegennehmen. Außer den hier aufgeführten Programmen führen wir noch ca. 4500 andere Artikel.

IBM-Hardware			
Thunderboard	279,-	Adlib	239,-
Soundblaster 2.0	329,-	Roland Lapc 1	859,-
Soundblaster pro	629,-	CD ROM intern	859,-
		CD ROM extern	1119,-

AMIGA 500		
1,8 MB Speichererweiterung		259,-
512 KB Speichererweiterung		89,-
Kickstartumschaltplatte mit ROM 1.3 (A500+)		98,-

AMIGA 2000		
2 MB bis 8 MB erweiterbar		449,-

Lautwerke Amiga			
Intern 3,5	169,-	extern 3,5	179,-

Mäuse		
Hightres Maus inkl. Mousepad		69,-
Optische Maus für Amiga		119,-
Optische Maus für PC		139,-

Joystick		
Gravis für Amiga oder PC		84,50

Technik, die begeistert



Satte 32 Farben im Pal-OverScan-Modus — der zweite Level



Team 17, Englands neuester Stern am Softwarehimmel, leuchtet weiter. Dem bemerkenswerten Einstandsspiel *Alien Breed* folgt nun mit *Projekt X* eine reinrassige Horizontalballerei à la *Nemesis*.

Wieder kämpft sich der Spieler ins nächste Jahrtausend, plagt sich mit mutierten biomechanischen Insekten und muß deren Heimatplaneten Ryxx in die Luft jagen. Um ins Hauptlabor zu gelangen und dieses mit gezielten Bombenwürfen zu zerstören, müßt Ihr vorher fünf lange Levels überstehen. Vom Weltraum geht's an die Oberfläche des Planeten, von dort aus in einen Vulkan, einen unterirdischen See und in die Station der Mutanten. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein Obermotz und eine Speed-Bonusrunde. Das letzte Level dient als Vorspann vom Abspann. Hier müssen die Entlüftungsschächte der Station mit Bomben getroffen werden.

Bevor es jedoch losgeht, wartet ein umfangreiches Menü auf den Actionfreund. Es darf eines von drei verschiedenen Raumschiffen gewählt, sowie zwischen "Rookie"- (leicht) und "Arcade"-Modus (schwer) hin- und hergeschaltet werden; Dauerfeuer läßt sich anwählen, High-Scores werden gespeichert.

Während des Spiels flattert Ihr mit Eurem Joystick- oder



Der "Plasma"-Schuß in Aktion

Joypad-gesteuertem Raumschiff durch die von Feinden nur so wimmelnden Levels. Holt Ihr eine ganze Angriffsformation der Mutanten vom Himmel, gibt's ein *Nemesis*- oder *Apidya*-ähnliches Extrasymbol. Im unteren Bildschirmteil befindet sich eine Extrawaffenleiste, die anzeigt, welche Waffe zur Zeit verfügbar ist. Plasamakanonen, Laser, Raketen, Seitenschüsse und ein Schutzschild warten auf ihren Einsatz. Die meisten Waffen gibt's in mehreren Stärken. Ist Euer Schiff übermäßig stark bewaffnet, steuert es sich dementsprechend träger.

Habt Ihr ein Level im "Arcade"-Modus geschafft, dürft Ihr beliebig oft im nächsten anfangen. Übrigens: *Projekt X* läuft nur auf Amigas mit 1 MByte. *kn*



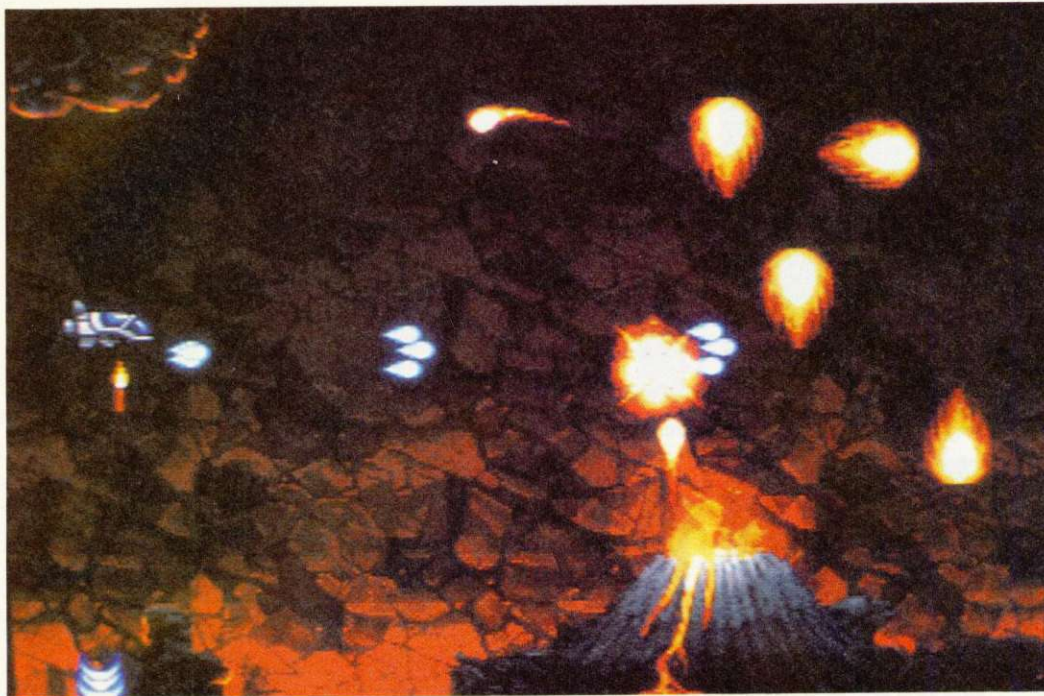
Im Weltraum geht's sachte los — die Schwierigkeiten kommen noch

Da mögen meine Kollegen sagen, was sie wollen: *Projekt X* ist für mich die seit Jahren beste Amiga-Ballerei im "klassischen" Stil. Ich persönlich spiele es lieber als *Apidya*. Zwar mag das Extrawaffensystem geklaut, der Schwierigkeitsgrad



sehr hoch, die feindliche Taktik zu "langweilig" (Zitat: Winnie) sein; die technische Brillanz, Sprachausgabe und unerhört hohe Motivation machen diese zweifelhaften Mankos aber wieder wett. Die Grafik trifft genau meinen Geschmack. Der Favorit: die gött-

liche Eislandschaft mit ihren "traumhaften" Feinden. Auf Begleitmusik während des Spiels wurde verzichtet, dafür gibt's tolle Effekte und Sprache. Dank weiteren ungewöhnlichen Grafik- und Soundspielereien besticht das Spiel mit einer famosen Atmosphäre, die das ein oder andere spielerische Monotoniemanko ausbügelt. *Projekt X* ist eine High-Tech-Ballerei mit knackigem Schwierigkeitsgrad. Unbeholfene Actioneinsteiger sollten beim Händler vorsichtshalber probespielen.



Feuer, Lava, Fels — wohin das Auge blickt, nur Feinde und heißes Gestein (Amiga)



Durch feindliche Fabrikhallen führt Euch das letzte Level (Amiga)



Stimmungsvolle Zwischenbilder erheitern den geplagten Joystick-Akrobaten von Obermoltz zu Obermoltz



Auch getaucht wird im Project X: der vierte Level...



...führt Euch in eine feindliche Unterwasserwelt

Die Jungs von Team 17 mausern sich vom Insider-Liebling zum ausgewachsenen Chart-Killer: *Project X* schafft den Drahtseilakt zwischen Effekthascherei und durchdesigtem Ballervergnügen. Zwar wurde der Schwierigkeitsgrad extrem hoch angesetzt, dafür sorgt das gestylte Ambiente für Motivation und Schweißausbrüche. Immerhin waren die Programmierer so fair, nach einem Raumschiffverlust nicht das komplette Extraarsenal zu streichen. Ich persönlich ten-



dere zwar mehr zu gradlinigen Actiontiteln, konnte mich der Faszination von *Project X* dennoch nicht entziehen. Der Spaßfaktor wurde sogar so weit hochgeschraubt, daß ich der Steuerung den "Trägheitsaspekt" bei vernünftiger Bewaffnung verzeihen habe. Die Idee orientiert sich zwar an der Realität, entpuppt sich aber als nervig. *Projekt X* sollte sich jeder ambitionierte Action-Freak zulegen — zumal der klassische Stil in letzter Zeit doch sehr vernachlässigt wurde.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Team 17, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 78%
Grafik: 78% Sound: 70%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
Abandoned Places dt.	69.90		69.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Another World dt.	59.90	59.90	
Apyda dt.	64.90		
Barbarian II dt.	59.90	59.90	
Bards Tale Trilogy dt.			79.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Birds of Prey dt.	74.90	74.90	
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Cadaver dt.	64.90	64.90	89.90
Cadaver: The Payoff dt.	39.90	39.90	
Castle of Dr. Brain dt.			89.90
Castles dt.	64.90		74.90
Castles Data Disk dt.			39.90
Cellis: Legends dt.	69.90		
Chessmaster 3000			79.90
Civilization dt.			89.90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 VGA dt.			79.90
Elvira 2-Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
Falcon 3.0 dt.			89.90
Fantasy dt.	64.90	64.90	84.90
Fate Gates of Dawn dt.	69.90	69.90	
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	
Glückrad dt.	44.90		54.90
Godfather dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Heart of China VGA dt.	79.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 3 VGA dt.			89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			89.90
Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
Larry 5 VGA dt.	89.90		89.90
Leander dt.	59.90		
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lemmings 2 dt.	59.90		64.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
Mad TV dt.	69.90		79.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	79.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Mega-Lo-Mania dt.	69.90	69.90	
Mega Twins dt.	59.90	59.90	
Might & Magic 3 VGA dt.			89.90
Moonstone	64.90		
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 VGA dt.			89.90
Populous 2 dt.	69.90	69.90	
Powermonger dt.	64.90	64.90	79.90
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Realms dt.	64.90		
Red Baron VGA dt.	74.90		89.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	69.90
Secret of Monkey Island: VGA			79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA			79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant			89.90
Sim Earth dt.	74.90		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P50			39.90
Space Quest 4 VGA dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	74.90	74.90	
Star Trek dt.			79.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90	74.90	
Steigben: Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Traders dt.	64.90	64.90	
Ultima 6 dt.	69.90	69.90	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Uncharted Waters			99.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Willy Beamish VGA dt.	74.90		89.90
Wing Commander VGA			79.90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39.90
Wing Commander 2 VGA dt.			89.90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39.90
W.C. 2 Special Operations 1			49.90
Winter Challenge dt.			74.90
Wolfchild dt.	59.90	59.90	
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

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

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

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

Händler-Anfragen erwünscht !!!

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

Sternenhimmel



Wenn diese sieben Welten um Hilfe rufen, packen Bubby und Bobby ihren Regenschirm und ziehen los

Parasol Stars

Nach drei Jahren macht sich Klein-Bubby mit seinem Kumpel Bobby mal wieder auf Abenteuerjagd. Dieses Mal begeben sich die beiden auf eine Rettungsaktion über sieben Planeten, die allesamt von unseriösen Monstern heimgesucht werden. Auf der Musikwelt haben sich Pianos und Akkordions selbständig gemacht, irgendwo anders laufen Löwen und "My-litte-Ponies" frei herum; Schmetterlinge terrorisieren das Land. Bewaffnet hat sich das halbwüchsige Duo mit je einem Regenschirm. Nun ist

so ein Regenschirm im Notfall eine äußerst praktische Waffe: Zum einen kann man den Monstern damit ordentlich eins auf die Mütze geben, weiterhin lassen sich betäubte Gesellen aufspießen und durch die Gegend werfen. Steht Ihr unter einem tropfenden Wasserhahn (Wolke, was auch immer, Hauptsache, es kommt Wasser heraus), sammeln sich die Tropfen in der Regenschirmkrempe. Nach fünf Tropfen ergießt sich schließlich ein wahrer Wasserfall aus dem Schirm und bahnt sich seinen Weg



Der Vorgänger *Rainbow Islands* erzielte satte 91 Prozent

STECK BRIEF

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

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA **80%**
Grafik: 67% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

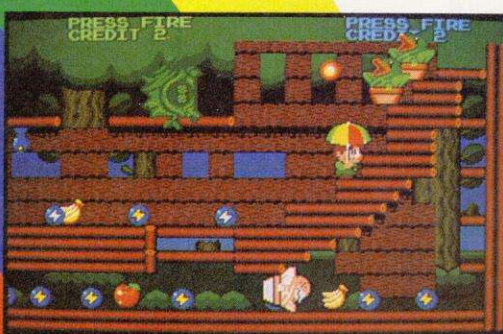
C 64
in Vorbereitung

durch alle Etagen des aktuellen Levels nach unten. Logisch, daß die Flut gleich alle Bösen mitreißt. Statt Wassertropfen könnt Ihr auch Elektrizität sammeln. Allerdings schießt der erzeugte Blitz nur gerade in die Horizontale — mit etwas Übung macht man sich das aber auch zunutze.

Die zahlreichen Levels erinnern in Grafik und Aufmachung weniger an den Vorgänger *Rainbow Islands*, sondern



Wer die Kraft des Wassers nutzt, ist schneller mit den Levels fertig.



Eine kleine Level-Auswahl: Bubby in Hochform. Ab dem zweiten Planeten wird bereits der gesamte Bildschirm gescrollt.

mehr an den Erstling *Bubble Bobble*. Größtenteils sind die Spielflächen bildschirmgroß, einige scrollen jedoch ein klein wenig in die Horizontale. Jeder Level besteht aus mehreren Plattformen, allesamt im Querschnitt von der Seite gezeigt. Ihr steuert Bubby oder Bobby laufenderweise über diese Flächen und könnt durch Druck nach oben eine Etage höher hüpfen. Der Feuerknopf aktiviert einen schwungvollen Regenschirmschlag — en garde. Ab und zu gibt's auch einige Extras, die den beiden Helden die Monsterhatz vereinfachen: Geschwindigkeits- und Energieblitzsymbole sollte man tunlichst aufsammeln. ri

Parasol Stars knüpft, obwohl es die Genialität von *Rainbow Islands* nicht erreicht, gelungen an den Spielspaß der Vorgänger an. Jeder Level beherbergt eine neue Herausforderung, ob es nun trickreiche Monster sind oder eine besonders witzige Lage der Plattformen. Einzig schade finde ich, daß das Spiel keine neuen großartigen Elemente enthält. Anfangs macht



sich eine recht hohe Motivation breit (zu zweit potenziert sich der Fun-Factor nochmals, da Ihr Euch gegenseitig verdreschen könnt). Sie flaut allerdings trotz der Level-Vielfalt mit der Zeit ab. *Parasol Stars* ist ein lustiges Hüpf- und Monster-verhau-Spiel der alten Sorte und bietet jedem geschicklichkeitsbegeisterten Jump'n'Run-Fan eine Menge Spaß.

Wenn Richie behauptet, daß *Parasol Stars* nicht die überragende Qualität von *Rainbow Islands* erreicht, dann muß ich ihm recht geben. Allerdings hält mein Motivationsvorrat weitaus länger. Als Jump'n'Run-Fan habe ich mich tierisch über die perfekte und professionelle Umsetzung von *Ocean* gefreut. Nicht nur technisch haben die Engländer das Beste draus gemacht, all die kleinen spielerischen Finessen wurden vom PC-Engine-Vorbild übernommen. *Parasol Stars* ist für mich der Prototyp eines modernen, liebevollen Geschick-



lichkeitsspiels, das seine klassischen Wurzeln nicht verbergen will. Die Mischung aus klarer, schnörkelloser spielerischer Linie sowie ausreichend Abwechslung und solide getimten Motivationsschüben kommt an — Nicht zuletzt dank dem vorzüglichen Zwei-Spieler-Modus. Jeder Amiga-Besitzer mit Hang zu Jump'n'Runs oder superputzigen Sprites muß sich *Parasol Stars* kaufen. Ich freue mich jetzt schon auf die Fortsetzung *Liquid Kid*, an der *Ocean* bereits arbeitet — hoffentlich sitzt dasselbe Team dran.



Die Obermotze sind fair und leicht zu besiegen

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

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

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

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	Airline	64,90
Airbus 320	88,90	Battle Isle	78,90
Amberstar	74,90	Black Gold	72,90
Apydia	68,90	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Barbarian 2	59,90	Castles	74,90
Battle Isle	68,90	Civilization	82,90
Black Crypt	66,90	Civilization dt.	89,90
Black Gold	68,90	Die Kathedrale	81,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	Elvira Mistress 2	84,90
Castles (e)	68,90	Eye of the Beholder 2	68,90
Conquestator	72,90	Falcon 3.0 dt.	99,90
Die Kathedrale	81,90	F 16 Falcon 3.0 engl.	88,90
Elvira Mistress 2	69,90	Gobliins	68,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	Gods	72,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Great Courts Tennis II	69,90
Flight of the Intruder	78,90	Gunship 2000	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	Harpoon 2	84,90
Gobliins	68,90	Hyperspeed	92,90
Gods	59,90	Indiana Jones 4	a.A.
Great Courts Tennis II	67,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Harpoon 2	74,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Heart of China dt.	78,90	Lemmings	72,90
Heimdall	82,90	Lemmings Data Disk	49,90
Indiana Jones Adv.	64,90	Life & Death 2	68,90
James Pond 2	58,90	Links	78,90
Jimmy White Snooker	69,90	L'empereur	88,90
Knight mare	68,90	Megatraveller 2 dt.	78,90
Knights of the Sky	76,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	Monkey Island 2 dt.	84,90
Lemmings	58,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lemmings Data Disk	49,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	Pools of Darkness	72,90
Mad TV	78,90	Railroad Tycoon	82,90
Magic Pockets	59,90	Rogger Rabbit	74,90
Mega Lo Mania	72,90	Secr. Weapons o.t. L.	84,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	Secr. Weap.O.L.P38	34,90
Monkey Island	74,90	Secr. Weap.O.L.P80	44,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	Shuttle dt.	109,90
Police Quest 3	78,90	Sim Ant	78,90
Pools of Darkness	69,90	Sim Earth	86,90
Populous 2	68,90	Special Force	78,90
Railroad Tycoon	72,90	Star Trek	74,90
Realms	68,90	Terminator 2	72,90
Shadow Lands	69,90	Ultima 6+3.5"	74,90
Space Quest IV	74,90	Ultima Underworld	86,90
Special Force	78,90	Uncharted Water	94,90
The Oath	59,90	Wing Commander	79,90
Ultima 6 dt.	69,90	Wing Commander 2	78,90
Vengeance of Excalibur	69,90	Wing Commander 2 Miss.D.1	46,90
Vroom	63,90	Wing Commander Miss. D.2	39,90
WWF Wrestlemania	64,90	Wing Commander Miss. D.1	39,90
		Wing Commander Edit.	99,90

notwendiges Zubehör . . .

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

Videogames

Mega - Drive		Game Boy	
Mega - Drive (jap.)	259,00	Batman	73,90
Winter Challenge (US)	108,90	Mickey Mouse	69,90
John Madden (US)	93,90	Boulder Dash	52,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Golden Axe 2	107,90	Duck Tales	63,90
Game Gear		Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Rygar	77,90
Master Gear Adapter	59,90	North + South	114,90
Sega - Master		Maniac Mansion	112,90
Sonic (D)	89,90	Atari Lynx	
Bubble Bobble (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Viking Child	79,90
Spiderman (D)	89,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Das eiskalte Händchen



Oben wartet der erste Obermottz, unten gibt's eine Abkürzung

Addams Family

O nkel Fester hat so einen auf die weiche Birne bekommen, daß er sein Gedächtnis verloren hat und mit wehenden Fahnen zu Abigail Craven übergelaufen ist. Zusammen mit ihren schlimmen Gehilfen "The Judge" und "Tully" hält sie den Rest des Gruselclans sicher hinter den unzähligen Türen des Addams-Bungalows in Verwahrung. Nur der wackere Gomez kann dem sinistren Treiben ein Ende setzen und Töchterchen Wednesday, Sohnmann Pugsley, Granny und Morticia aus den Klauen der Hexe befreien. Um diese Auf-

gabe zu bewältigen, steuert Ihr den öligen Gomez samt öligen Bart durch unzählige Plattform-Level. In jedem Hauptabschnitt des Anwesens wartet ein besonders schlimmer Gegner, dem wir einfach mit Gomez auf die deformierte Rübe springen. Jeder erledigte Hauptmottz läßt ein Herzchen zurück, mit dem wir Gomez Lebensbatterie ausbauen. Sammelt Gomez ein Extra ein, kann er zeitweilig fliegen und sich besser verteidigen. Dank unendlichen Continues steht der Befreiung der *Addams Family* nichts im Weg. vw



Cartoonist Chas Adams hätte seine Freude an der *Addams Family*: Die schräg-abgedrehte Atmosphäre seiner Gruft-Comics taucht erstaunlich unverfälscht in der Computerversion auf. Freund und Feind gehen den erstaunlichsten Tätigkeiten nach — düsen z.B. mit Propellerhüten durch die Gegend oder nehmen ein Bad in der Kaffeetasse. Damit



nicht genug, sind überall im Haus Falltüren, Bonusräume, Schalter und Geheim-Level versteckt. Auch nach häufigem Gebrauch nutzt sich das Spiel deshalb nicht ab. Trotz allem Comicspaß — *The Addams Family* ist ein anspruchsvolles Plattformspiel. Nicht umsonst sind überall Lebens- und Energiepil-

len versteckt.

The Killing Beast Show



Ork-Murks: Gute Grafik, aber kaum Spielwitz dahinter (Amiga)

Ork

N ormalerweise sind Orks haargenau die Typen, die jedem ballerfreudigen Computerspieler im Dutzend vor die Knarre laufen — Kanonenfutter, Fließbandfeinde. Psygnosis, seit jeher um die Rehabilitation zu Unrecht ins Abseits gerückter Spielkreaturen (z.B. diverse Beaster und Lemminge) bemüht, nahm sich nun auch dieser Fantasy-Geschöpfe an und bastelte ein Spiel um einen Ork als einsamen Helden. Ihr steuert das Monster (von Psygnosis als Mischung aus wanderndem Raketenwerfer und zweibeinigem Säbelzahn-

tiger recht frei interpretiert) und versucht, einen fallengespickten Planeten heil zu verlassen. Diese Welt ist in verschiedene Ebenen unterteilt, die alle nur einen Ausgang besitzen — und den erreicht Ihr nur, wenn Ihr davor Schlüssel, Bargeld oder gar ein Jetpack gefunden und eingesackt habt. Des weiteren dürft Ihr hüpfen, ballern oder die gesammelten Gegenstände anwenden. Drei Continues steigern Eure Überlebenschancen, an denen die Monster und eine schnell aufkommende Munitionsknappheit beharrlich knabbern. wi



Man kennt's: Psygnosis neuestes Action/Geschicklichkeitsspiel besitzt gute Grafik und ansprechende Soundeffekte, aber nur wenig neue Ideen. Ork ähnelt dem älteren "Killing Game Show", ist jedoch weder ähnlich gut durchdacht, noch annähernd so interessant aufgebaut. Die Orkspielfigur kann sich so zwar umdrehen, aber nicht duk-



ken, was in einem Spiel dieser Machart sehr gewöhnungsbedürftig ist und zu ständigen Zusammenstößen mit den hüpfenden und fliegenden Gegnern führt. Auch ein paar zusätzliche Gags können das Spiel nicht aufwerten. Der Spielspaß bleibt gebremst — eisenharte Fans haben's zudem in drei Stunden durchgezockt.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 69%
Grafik: 68% Sound: 54%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

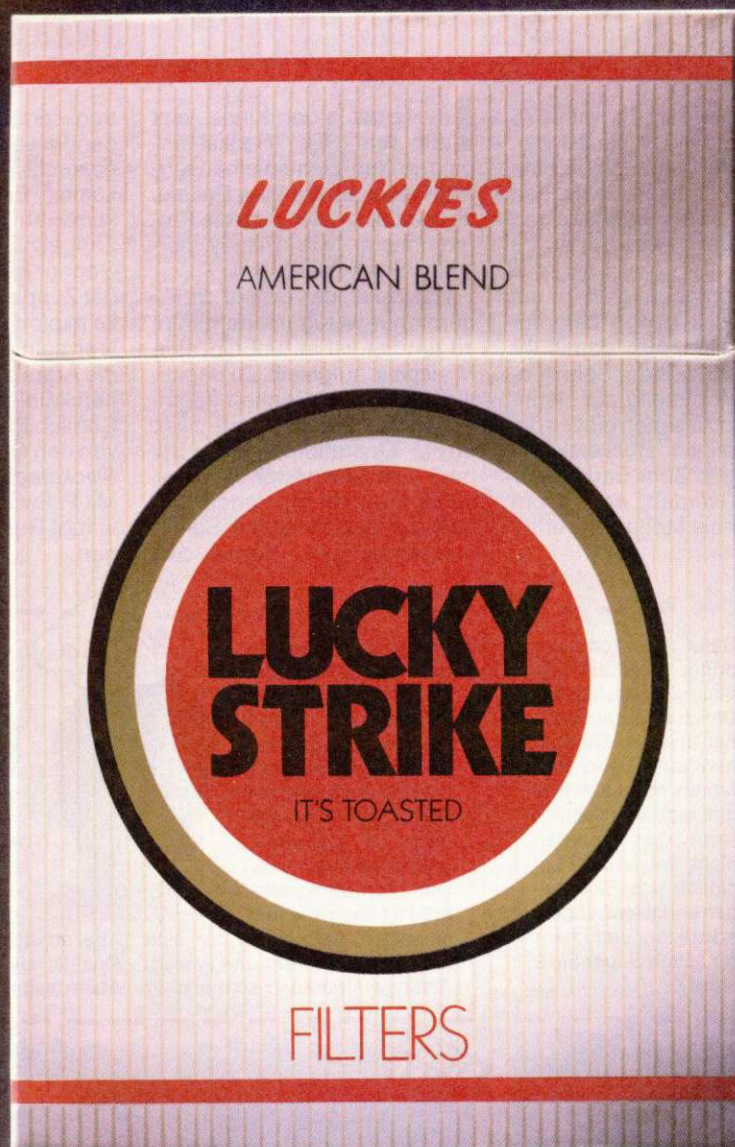
MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 57%
Grafik: 68% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

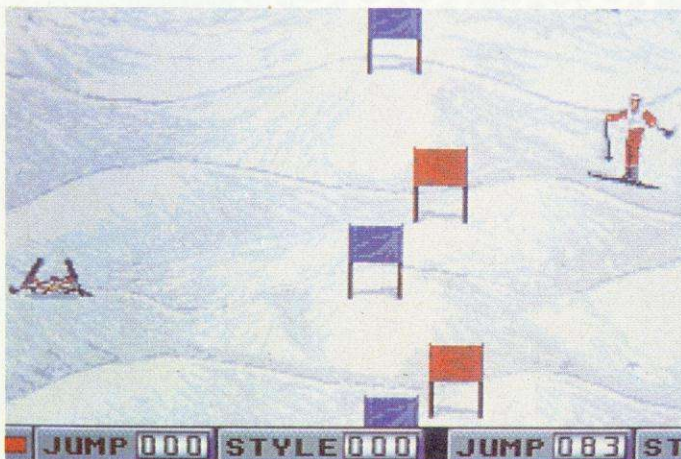
Es gibt auch Alternativen.
Aber die raucht fast jeder.



In dieser Stelle möchten wir Sie auf unseren Slogan aufmerksam machen.

Lucky Strike. Sonst nichts.

Bronze für Microids



Buckelskifahren ist noch eine der lustigsten Sportarten

Super Ski 2

Mit *Super Ski 2* möchte Microids an die Erfolge klassischer Gruppensportspiele anknüpfen. Alle denkbaren Wintersportarten (einige olympische Disziplinen) sind mit von der Partie: u.a. Riesenslalom, Slalom, Bobfahren, Hot Dog, Skispringen und Abfahrt. Bis zu vier menschliche Athleten und vier computergesteuerte Gegner können an der winterlichen Herausforderung teilnehmen. Bei allen Sportarten müßt Ihr versuchen, in kürzester Zeit Bestleistungen zu erzielen. Während beim Slalom Geschicklichkeit und Re-

aktion gefragt ist (Ihr müßt 75 Tore ohne Fehler passieren), gilt es beim Abfahrtslauf, eine gute Kombination zwischen mutiger Schußfahrtstellung und sicherem Ausweichen zu finden.

Beim Bobfahren sollt Ihr mit dem Joystick gegen Zentrifugalkräfte kämpfen, damit Ihr nicht einfach aus der Bahn hinausfliegt. Erstmals auf Heimcomputern zu sehen gibt es die neue Disziplin Buckelskilauf ("Hot Dog"). Zum Ende jeder Disziplin werden dann vom Computer die Medaillen verliehen. *ri*



Sind die lustigen Zeiten von Summer- und Winter-Games-Sessions vorbei? *Super Ski 2* tritt auf keinen Fall in die Fußstapfen seiner berühmten Vorfahren. Sieht man davon ab, daß die Steuerung manchmal etwas unpräzise ist, geben sich die Disziplinen allesamt zu langweilig. An 75 Toren vorbeizuraschen und dabei darauf zu achten, nicht aus der



Bahn zu kommen, bringt nicht die ultimative Abwechslung. Gleich schlecht sieht's bei anderen Disziplinen aus: Beim Bobfahren mal links und mal rechts zu steuern kann den Sportfan nicht entzücken. Lediglich das Skispringen bringt etwas Spaß.

Weniger Ladezeiten und mehr Abwechslung hätten *Super Ski 2* ganz gut getan.

Raketenracker



POWER-TIP: Enge Kurven fliegen, ohne an die Stäbe anzustoßen.

Rocketeer

Im Herbst in den Kinos, jetzt auf dem PC: "Rocketeer" ging in den Lichtspielhäusern zwar nicht ab wie eine Rakete, aber dafür setzten sich die Programmierer von Disney persönlich ans Spiel.

Das Spiel, das bis auf die Figuren nur wenig mit dem Film zu tun hat, ist in fünf einzelne Minispiele aufgeteilt. Zu Beginn fliegt man drei Rennen gegen andere Flugzeuge. Runde zwei: Im Operation-Sowieso-Stil muß Cliff (der Held) sich und seine Freunde im Hangar gegen die gegnerischen Soldaten verteidigen. Runde drei

und vier sind Schießspiele, bei denen von rechts nach links gescrollt wird. Zu guter Letzt kommt Runde fünf, ein Boxkampf auf der Tragfläche eines Zeppelins. Erst wenn hier alle Gegner besiegt wurden, bevor der Zeppelin in einer Feuerwolke explodiert, kann der Rocketeer seine Freundin wieder in die Arme schließen. Die einzelnen Minispiele werden durch Comicbildchen verbunden, die von den Originalzeichnern des *Rocketeer-Comics* stammen. Mit Paßwörtern kann man in alle fünf Runden direkt einspringen. *bs*



Mal ganz abgesehen davon, daß hier zahlreiche Menschen abgeschossen werden müssen, was unserer BPS (und nicht nur der) gar nicht gefallen dürfte: Auch spielerisch ist *Rocketeer* unterdurchschnittlich. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, die fünf einzelnen Sequenzen für sich ziemlich langwierig und -weilig. Anfänger und auch so mancher



Fortgeschrittener wird gar nicht erst über das Rennen hinauskommen und bald was anderes spielen. Technisch hat man sich, gerade für die ersten Stufen, viel Mühe gegeben. Die in 256 Farben digitalisierte Grafik wirkt prima und scrollt flüssig. Aber ab Stufe drei geht es mit der Qualität ziemlich bergab. Mehr Abwechslung hätte gut getan.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 33%
Grafik: 32% Sound: 39%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Disney/Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 53%
Grafik: 70% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

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

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

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

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

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

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

Württemberg: Aalen
10-18 Uhr
07361/680663

Baden: Freiburg
10-18 Uhr
0761/382590

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

SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Home Alone	64,95	-	74,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Abandoned Places	78,95	-	-	Hyperspeed	-	-	99,95
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	James Pond II	64,95	64,95	-
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	-	Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Airline	-	-	72,95	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Knightmare	74,95	74,95	-
Another World	64,95	64,95	-	Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95
Apysdia	72,95	-	-	Leander	74,95	-	-
B.A.T.2	-	-	a.A.	Legend	72,95	72,95	-
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Bane of the Cosmic F. dt.	-	-	84,95	Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Lemmings	62,95	62,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Big Business	58,95	58,95	62,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Birds of Prey	74,95	-	-	Lethal Xcess	67,95	-	-
Black Crypt	64,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95	Life & Death 2	-	-	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Links	-	-	86,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95	Links II (Pro)	-	-	86,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Links Bartan Creek	-	-	44,95
Castles	72,95	-	79,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Logical	59,95	54,95	59,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95	Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Celtic Legends	74,95	-	-	L'empereur	-	-	99,95
Chessmaster 3000	-	-	82,95	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95	Mad TV	-	-	86,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Magic Candle II	-	-	78,95
Civilization	-	-	89,95	Magic Pockets	64,95	62,95	-
Civilization deutsch	-	-	104,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Conquestor	78,95	-	-	Martian Memorandum	-	-	86,95
Covert Action	87,95	-	94,95	Master Golf	79,95	79,95	-
Darkmann	72,95	72,95	-	Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Death or Glory	-	-	86,95	Mega Twins	64,95	64,95	-
Demonsgate	-	-	-	Megatraveller 2	-	-	79,95
Deuterios	74,95	74,95	-	Mercs	64,95	-	-
Devious Desings	64,95	64,95	-	Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-
EccoQuest	-	-	89,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
ESS Mega	-	-	86,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Monkey Island e.	-	-	74,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monster Pack II	64,95	-	-
F-15 Operation Disk	-	-	49,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	On the Road	69,95	69,95	-
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Panzer Battles	64,95	-	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Paperboy II	-	-	64,95
Fascination	74,95	74,95	89,95	PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Fireteam	64,95	-	-	Pirates	63,95	68,95	64,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Flight Planner	-	-	72,95	Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-	Police Quest 3	86,95	-	86,95
Free D.C.	-	-	94,95	Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95	Populous II	67,95	67,95	-
Goblins	72,95	-	72,95	Populous Editor	44,95	-	-
Gods	62,95	62,95	78,95	Power Monger	74,95	74,95	-
Golden Eagle	-	-	72,95	Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Projekt-X	64,95	-	-
Gunship 2000	-	-	87,95	Race Drivin	72,95	-	-
Harlequin	64,95	-	-	Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95	Realms	74,95	74,95	-
Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Heimdall	74,95	84,95	-	Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

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

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

ZUBEHÖR:
 elektr. Bootselektor DM 44,95
 Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
 Reis-Ware Maus DM 79,95
 Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95
 Synpro Express 3 DM 99,00
 Amiga Action Replay 3f. A500 DM 190,00
 Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
 Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
 Volloptische Maus DM 119,00
 Crystal Trackball DM 114,00
 Nullmodem-Kabel DM 29,95
 Sunnyside Mouse DM 79,95
 Druckerlände DM 34,95
 X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
 Kickstart-Umschaltplatte DM 89,00
 Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3 DM 119,00
 Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0 DM 249,00
 Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
 Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
 AMIGA 500 plus DM 849,00
 AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
 TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
 mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 74,00
 mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
 mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 144,95
 mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island DM 153,95
 mit Uhr + Accu abschaltbar. + Bundle Man. prof. DM 134,95

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

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

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

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

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

PC Power Pack
 386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte
 1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation + Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 3.187,00
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt.
 mit CMS-Chips (Stereo) DM 367,00
 ohne CMS-Chips (Mono) DM 298,00
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl.
 mit CMS-Chips (Stereo) DM 333,00
 ohne CMS-Chips (Mono) DM 264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

Super!

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

Markte & Technik
DM 6,50
OS 50,- / Str. 6,50
Lit. 6900 / Hft. 9,-
DKr. 35,- / Trk. 24,-

POWER
PLAY

PLAY

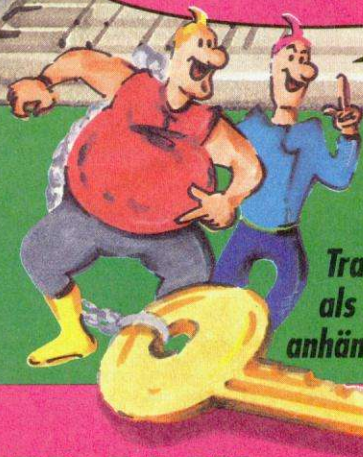
SPIELE-TESTS

Commander 2
Pockets
Magic 3
u.v.a.

& Tatsachen
**PF DER
EME**

**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!

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

Ab in die Post!

Her mit Abo + Geschenk!

(Sonder)hefte & Sammelordner

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

Ich bestelle:

- 6/91 Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3
- 7/91 Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an
- 8/91 Stars & Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtestest
- 9/91 Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software
- 10/91 Software des Grauens, Battle Isle - der Strategieknüller, Populous 2
- 11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans
- 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich
- 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island
- 2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7

- 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx
- 4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

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

Stück: _____

Stück: _____

Summe: _____ DM

„Powerordner“ zum Einzelpreis von 9,99 DM

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

Summe: _____ DM

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

Gesamtrechnungsbetrag _____ **DM**

Ultima-Serie ist einfach zu frapierend. Das größte Problem dabei ist, daß Mindcraft sich an den ersten fünf Ultimas orientiert. Technisch hinkt Magic Candle meilenweit hinter den jüngsten Rollenspielkollegen hinterher — die magische Kerze ist erloschen.



ting) wenig Aufregendes geboten. Die Fantasy-Story ist gehaltvoll, aber durchschnittlich, die Motivation weiterzuspielen hält sich angesichts der technisch und spiele-meilenweit hinter den jüngsten rrisch übermächtigen Konkurrenz in Grenzen — Nur noch was für echte Sammler.

HECK BRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindcraft/Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49%

Grafik: 38% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

VERMISCHTES

	AM	PC
Bad Blood		29
Dungeon Master Assistant	39	39
Hyperspeed		99
Larry Bundle		129
Nuclear War		39
Ports of Call	79	99
Sierra VGA Bundle		129
Sim Ant	99	109
SpaceQuest-Bundle		129
Star Trek 25th Anniversary		89

Joysticks

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Thrustmaster PC	DM 199
Maxx Two	DM 199
Adv.Gravis AM/ST Joystick	DM 89

Unser Ladenlokal

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

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

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

0211/397667

DUCTIONS

r.61

0165

lorf 1

**- und Rollenspiele
ere Titel - Raritäten**

	AM	PC
ost Admiral		109
erfect General	109	109
erf. Gen. WWII-Disk	59	69
orted Waters		119
f the Lance		39

iginal-Lösungshilfen

iche SSI-Lösungsbücher,		
eye of Beholder II	24,80	
& Magic III (240 Seiten!)	39,00	
n Air Combat	39,00	
ation	39,00	
Commander I/II (280 S.)	48,00	

	AM	PC
of Darkness	94	99
Radiance	39	69
ires of Savage Frontier		89
Underworld		109

**Das Schwarze Auge
Schicksalsklänge**

oftware und FanPro präsentieren:
ingerwartete Spiel zur meistver-
n deutschen Rollenspielerie!

DM119

IGA DM 99

Dreadnoughts

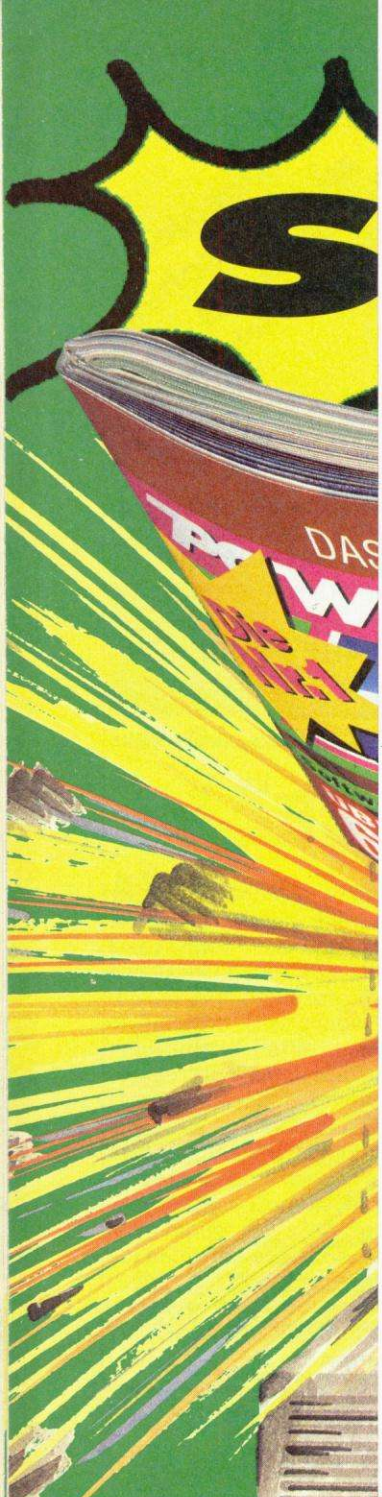
feilte Seeschlachtsimulation des Weltkriegs. Sie kommandieren als al eine komplette Flotte. Zahlreiche rios, massig Schiffsklassen, 3D-an, Sound, guter Computergegner. oder 2 Spieler.

eler Turcan, dem Programmierer aterloo, Austerlitz und Armada!

DM 119

ario-Disketten:

arck Disk	DM 59
clad Disk	DM 59



POWER PLAY-Abokarte

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Ich bezahle

- jährlich (69,60 DM) halbjährlich (34,80 DM)
 vierteljährlich (17,40 DM)

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

Datum, 2. Unterschrift Y10D45

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

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8000 München 5

Dein Geschenk!



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

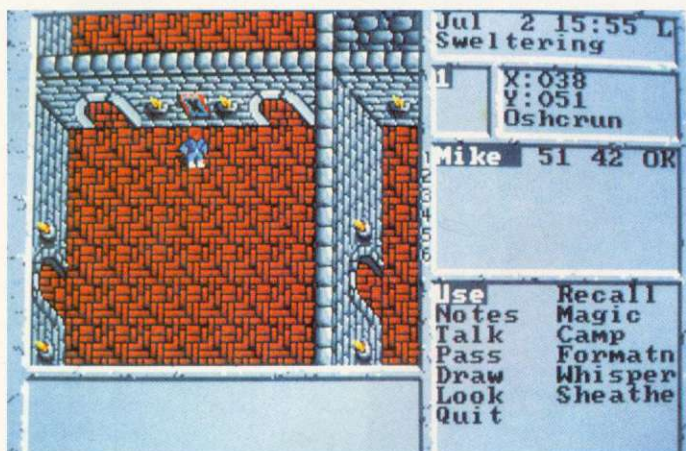
☺ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☺ 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

Abgebrannt



Die Zeiten sind vorbei: *Magic Candle 2* kommt drei Jahre zu spät (MS-DOS/VGA).

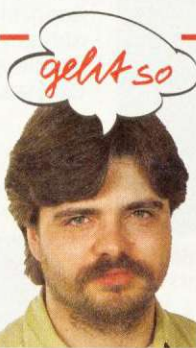
Candle 2

Mit dem Erstling der *Magic Candle*-Rollenspielerie, gewann Hersteller "Mindcraft" vor einigen Jahren einen echten Achtungserfolg bei eingefleischten Fans. Der zweite Teil beginnt zehn (Spiel-)Jahre nach der Handlung des Vorgängers. Zehn Jahre herrschte im Land Gurtex Frieden. Der Oberbösewicht Dreax wurde damals in die Flamme einer magischen Kerze verbannt. Dummerweise ist nun der Verbleib der 44 Hüter, die die Kerze bewachen, ungeklärt — Ihr sollt das Rätsel um die Wächter der Kerze lösen. Gesteuert wird

Eurer Starheld, dem sich später verschiedene andere Figuren anschließen, wahlweise per Maus oder Tastatur. Insgesamt warten rund 30 Charaktere darauf, mitgenommen zu werden. Auf Knopfdruck erteilt Ihr Anweisungen und Befehle an die Figuren.

Eine weitere Besonderheit: Ein Notizbuch, das automatisch Buch führt, über die zahlreichen Hinweise, die Ihr erhaltet. In Form eines Tagebuchs wird alles mitgeschrieben, was später von Bedeutung sein könnte — sogar Ausdrucken läßt sich das Schriftstück. *mh*

Die *Magic-Candle*-Saga kann seine Wurzeln nicht verleugnen: Die Ähnlichkeit zur *Ultima*-Serie ist einfach zu frappierend. Das größte Problem dabei ist, daß Mindcraft sich an den ersten fünf *Ultimas* orientiert. Technisch hinkt *Magic Candle* meilenweit hinter den jüngsten Rollenspielkollegen hinterher — die magische Kerze ist erloschen.



geht so

Spielerisch wird bis auf zwei wirklich nützliche Features (Auto-Notizbuch, Partysplitting) wenig Aufregendes geboten. Die Fantasy-Story ist gehaltvoll, aber durchschnittlich, die Motivation weiterzuspielen hält sich angesichts der technisch und spiele-meilenweit übermächtigen Konkurrenz in Grenzen — Nur noch was für echte Sammler.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindcraft/Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49%

Grafik: 38% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

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
The Perfect General				109	109
The Perf. Gen. WWII-Disk				59	69
Uncharted Waters					119
War of the Lance					39
Original-Lösungshilfen					
Sämtliche SSI-Lösungsbücher,					
z.B. Eye of Beholder II					
24,80					
Might & Magic III (240 Seiten!)					
39,00					
Falcon Air Combat					
39,00					
Civilization					
39,00					
Wing Commander I/II (280 S.)					
48,00					

ROLLENSPIEL

	AM	PC		AM	PC
Pools of Darkness				94	99
Pool of Radiance				39	69
Treasures of Savage Frontier					89
Ultima Underworld					109
Das Schwarze Auge					
Die Schicksalsklinge					
Attic Software und FanPro präsentieren:					
Das langerwartete Spiel zur meistver-					
kauften deutschen Rollenspielerie!					
PC					
DM 119					
AMIGA					
DM 99					

SIMULATION

	AM	PC		AM	PC
A320 Airbus	109	109			
Castles					99
Castles Northern Campaign				47	
Falcon 3.0				129	
Flight Planner (für MS FSIm)				74	
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109			
PGA Tour Golf Plus					99
Reach for the Skies	109	109			
Sound/Graph/Aircr. Upgrade				79	
Their Finest Missions				39	
Dreadnoughts					
Ausgefeilte Seeschlachtsimulation des					
ersten Weltkriegs. Sie kommandieren als					
Admiral eine komplette Flotte. Zahlreiche					
Szenarios, massig Schiffsklassen, 3D-					
Grafiken, Sound, guter Computergegner.					
Für 1 oder 2 Spieler.					
Von Peter Turcan, dem Programmierer					
von Waterloo, Austerlitz und Armada!					
PC					
DM 119					
Szenario-Disketten:					
Bismarck Disk					
DM 59					
Ironclad Disk					
DM 59					

VERMISCHTES

	AM	PC		AM	PC
Bad Blood					29
Dungeon Master Assistant	39	39			
Hyperspeed					99
Larry Bundle				129	
Nuclear War				39	
Ports of Call	79	99			
Sierra VGA Bundle				129	
Sim Ant	99	109			
SpaceQuest-Bundle				129	
Star Trek 25th Anniversary				89	
Joysticks					
Advanced Gravis PC Joystick					
DM 99					
Thrustmaster PC					
DM 199					
Maxx Two					
DM 199					
Adv. Gravis AM/ST Joystick					
DM 89					
Unser Ladenlokal					
hat werktags von 10-18 Uhr, samstags					
von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht					
nur eine reichhaltige Auswahl an intelli-					
genter Softwareunterhaltung, sondern					
führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinn-					
figuren und Zubehör. Eintritt frei!					

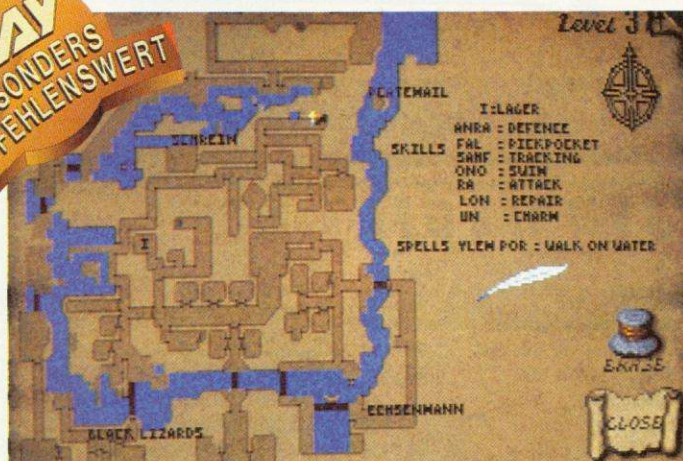
Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

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

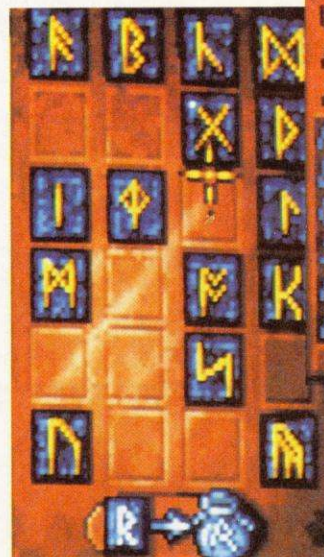
0211/397667

Das ultimative Dungeon

POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT



Automapping zum Mitmachen: Auf die Karte können persönliche Eintragungen gemacht werden (MS-DOS/VGA).



FAL-ADEN	17
STR	17
DEX	23
INT	26
VIT	30/34
MANA	30/30
EXP	1350
ATTACK	15
DEFENSE	10
UNARMED	0
SWORD	0
AXE	2
MACE	4

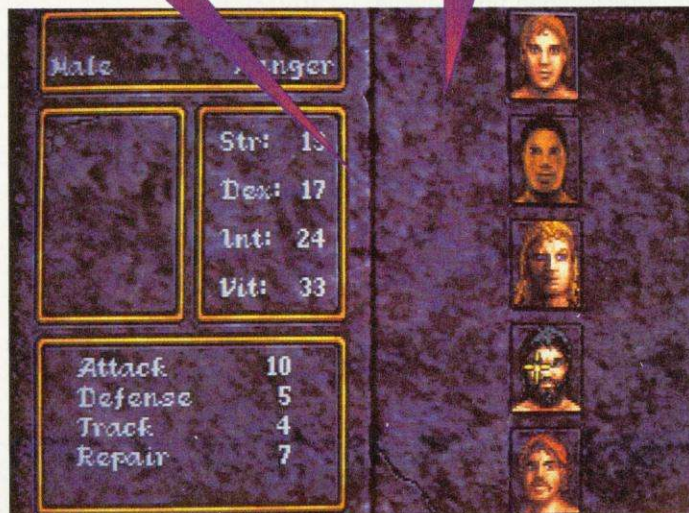
Die Zaubersprüche werden mittels Runensteinen zusammengesetzt

ULTIMA UNDERWORLD

The Stygian Abyss

Im Leben eines Rollenspieler gibt's so einige Labyrinth, an die man sich nur mit wohliger Schrecken zurückerrinnert. Meistens sind besonders knifflige Rätsel oder ultra-gemeine Monster der Grund dafür, daß alleine der Name eines solchen Dungeons selbst alten Monsterjägern kalte Schauer des Entsetzens über den Rücken jagt. Unter den mörderischsten Labyrinth der Softwaregeschichte nimmt die *Stygian Abyss* einen Sonderplatz ein. Diese Gewölbe des Todes waren die letzte und härteste Prüfung am Ende von *Ultima 4: Quest of the Avatar*. So mancher Abenteurer hat sich an diesem Labyrinth, das sich mitten in einer Vulkaninsel befindet, die Zähne ausgebissen. Nach dem *Ultima 4*-Finale kehrte Ruhe ein.

In den folgenden (Spiel-) Jahren, die *Ultima*-Kenner aus dem fünften und dem sechsten Teil der Saga kennen, erlosch der Abyss-Vulkan, und der Friede kehrte in dem Fantasyland Britannia ein. Der Herrscher des Landes, Lord British, erteilte einer Gruppe Siedler sogar die Erlaubnis, sich in der Stygian Abyss häuslich niederzulassen. Gesagt, getan. Ein gemischtes Völkchen aus Zwerge, Menschen, Orks, Goblins



Wir basteln uns einen Charakter: Aus acht Berufen dürft Ihr wählen (MS-DOS/VGA).

und Echsenwesen machten es sich in den Tiefen des Vulkans gemütlich...bis heute. Denn nun rumpelt es wieder in der *Ultima Underworld*.

Mit *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* startet Origin einen weiteren Großangriff auf die Herzen der Rollenspieler. Das, nicht von Origin selbst, sondern vom Newcomer Blue Sky entwickelte Spielsystem unterscheidet sich in so ziemlich allen technischen Punkten von dem, was klassische Rollenspiele bislang boten. Bisher war so ein Dungeon ein ziemlich feststehendes Gebilde und

somit ziemlich festen Regeln unterworfen: Glatte Wände, ein ebener Fußboden, eine passende Decke, eine Tür hier und da, eckige Räume und symmetrische Gänge. So hat ein Labyrinth auszusehen und nicht anders — Die *Ultima Underworld* nicht.

Da die Programmierer ausgiebig von der Bitmap-Technik Gebrauch machten, präsentiert sich die *Stygian Abyss* als "echtes", oder besser "natürlicheres" Untergrundlabyrinth als bisherige Dungeons. So sind z.B. Räume oder Gänge keineswegs

immer rechteckig oder quadratisch. In der Unterwelt der Stygian Abyss gibt es runde Kammern, kurvige Gänge, sogar Steigungen oder Abhänge sind vorhanden — mit allen physikalischen Konsequenzen. Wird ein Gegenstand auf einen abschüssigen Weg gelegt, kullert dieser den Abhang hinunter. Natürlich ist die Beschaffenheit der Tunnels oder der Wände nicht immer gleich. Naturfelsen wechseln willkürlich auftauchend mit gemauerten, verputzten, mit Holz oder Marmor verschalten oder mit Moos bewachsenen Wänden und Fußböden ab. Da stolpert der Spieler über Goldadern, die Wände aus Granit durchziehen, Tropfsteinhöhlen, die auch wie solche aussehen, sowie unterirdische Wasserläufe mit Stromschnellen, Wellenbildung, kleinen Teichen und moderigen Sümpfen. Das größte Problem bei einem solchen Dungeon ist die Orientierung:



Wer soll so etwas kartographieren? Aus diesem Grund hat Blue Sky Produktions ihrem Programm ein zünftiges Auto-mapping spendiert. Damit nicht genug: Auf der Karte könnt Ihr selber Eintragungen vornehmen, die dann zusammen mit einem der vier Spielstände gespeichert werden.



Gekämpft wird in Echtzeit (MS-DOS/VGA)

Dem "natürlichen" Umfeld des Dungeons entsprechend ist die Handlungsfreiheit der Solofigur, die Ihr steuert, größer als in herkömmlichen Programmen dieser Art. Der Held (oder die Heldin), den Ihr zu Beginn des Spieles aus acht verschiedenen Berufsklassen (Magier, Kämpfer, Tinker, Barde, Druide, Schäfer, Paladin und Ranger) auswählt, kann sich in der Unterwelt ungezwungen frei bewegen. Im Stil der *Freescape*-3-D-Spiele (*Castle-master*) kann Euer Charakter jetzt auf Knopfdruck stufenlos nach oben oder nach unten sehen. Abgründe werden einfach übersprungen. Ein simpler Hüpfen aus dem Stand ist ebenso möglich, wie ein eleganter Weitsprung, der einen tüchtigen Anlauf voraussetzt. Gesteuert wird die Figur durch eine Mischung aus Maus- und Tastaturkommandos. Die Maus übernimmt die Funktionen der Richtungstasten. In

dem 3-D-Fenster, in dem die Umgebung des Charakters zu sehen ist, verwandelt sich der Mauszeiger je nach Position in ein anderes Symbol. Pfeile geben die Richtung an, in die der Charakter marschieren soll: Nach vorne, hinten, drehen. Je weiter der Mauszeiger vom Zentrum des Bildschirms entfernt ist, desto schneller reagiert die Spielfigur.

Dazu ein Beispiel: Um nach vorne zu gehen, wird einfach der Mauszeiger mit dem "Pfeil nach oben" benutzt. Per Druck auf die linke Maustaste marschiert der Charakter los. Schiebt Ihr nun den Mauszeiger im 3-D-Fenster weiter nach oben, läuft der Charakter schneller; ist der Mauszeiger eher im Zentrum, wird die Figur langsamer.

Ebenfalls per Maus verfügbar: Befehle wie "einsammeln", "untersuchen", "sprechen", "benutzen" und "kämpfen". Wahlweise lassen sich diese Orders durch einfaches Anklicken von Symbolen ausführen oder durch direkte Manipulation des gewünschten Objekts. Um einen Gegenstand aufzusammeln, reicht ein Klick auf das betreffende Item. Es genügt ebenfalls ein Mausklick auf die gewünschte Person, um mit einem der zahlreichen Einwohner der Stygian Abyss zu plaudern. Apropos Personen: Auf Eurem Weg in die mindestens sieben Etagen der Abyss stolpert Ihr nicht nur über Monstergrüppchen, die Euch ans Leder wollen, sondern auch über verschiedene "friedliche" Rassen — die ehemaligen Kolonisten. Diese sind nicht nur zu einem einmütigen Plausch bereit, sondern bieten Informationen, kleine Aufträge und sind einem kleinen Tauschgeschäft nicht abgeneigt. Die zahlreichen Bildschirmtexte unserer Testversion sind noch in Englisch.

Ist der Ansprechpartner auf Ärger aus, oder Ihr habt Euch vertan, und statt des vermuteten "freundlichen" Handelspartners läuft Euch ein mißmutiger Ork über den Weg, sprechen die Waffen. Das Kampfsystem von *Ultima Underworlds* ist actionorientiert und läuft in Echtzeit ab. Ist das "Kämpfen"-Icon aktiviert, taucht im 3-D-Fenster eine Waffe auf. Wiederum mit der Maus holt Ihr zu einer von drei Schlagarten aus. Trefft Ihr den Opponenten, spritzt ein wenig Blut und eine Farbanzeige gibt Auskunft über den Zustand des Gegners — leuchtet's grün, ist das Monster noch

Power-Preis

Ohne Rechen-Power wird aus dem fulminanten Grafikabenteuer *Ultima Underworlds* ein mickeriges "Punkt, Punkt, Komma, Strich"-Spiel. Zwar läßt sich die Bilderfülle von *Ultima Underworlds* an schwachbrüstige Computer anpassen, aber der Preis ist hoch: Statt feiner VGA-Grafik, die viel zur Spielatmosphäre beiträgt, verkümmert

die hochkomplexe Unterwelt bei Einstellung "Low" zur wenig ansehnlichen Flächenwüste. Erst ab Detailstufe "Medium" beginnt es interessant zu werden. Das echte Labyrinth-Feeling kommt jedoch erst mit "High" oder "Very High" auf. Wer noch einen Grund sucht, sich einen schnellen PC zu kaufen (ab 25 MHz) sollte sich die folgenden Bilder anschauen. EMS Speicher (1 MByte) ist ebenso notwendig.



... mit "High" gesellt sich noch ein Fußboden dazu ...



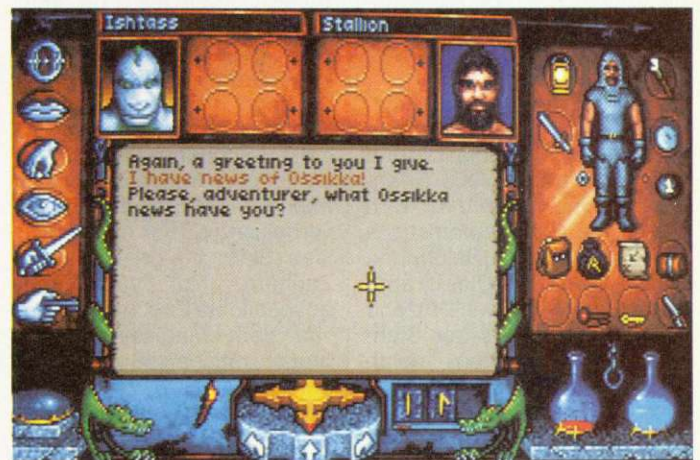
... aber erst bei "Very High" ist das Dungeon komplett



... bei "Medium" sind zumindest die Wände in VGA-Grafik ...



Detailstufe "Low" kann man getrost vergessen ...



Gespräch: Viele Einwohner der *Stygian Abyss* sind zu einem Plausch bereit (MS-DOS/VGA).

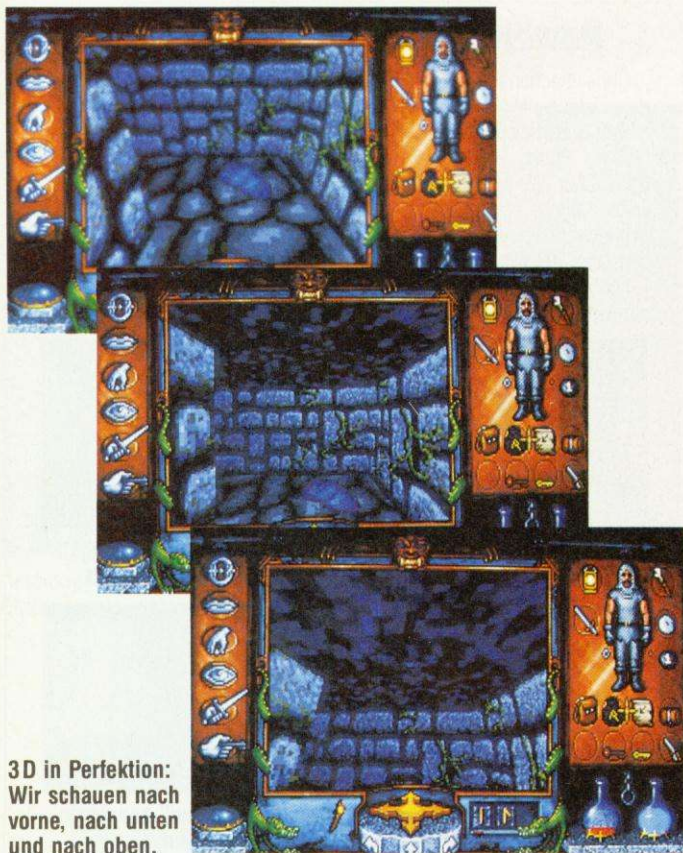
Noch mal 3D

Besonderen Wert legen die deutschen Rollenspielhasen von Thalion, daß sie die ersten waren, die ein ansprechendes 3-D-Bitmap-System für schicke Dungeons entworfen haben. Zwar ist die Grafik der *Amberstar-2*-Dungeons deutlich schneller als der *Ultima*-Kollege, und den "Wir sind Erster"-Bonus bestreitet auch niemand, dafür fehlen dem deutschen Pendant im Moment ein paar kleine Feinheiten, die bei der Konkurrenz aus den USA zu finden sind. Hüpfen beispielsweise sowie nach oben und unten schauen, ist zur Zeit bei *Amberstar 2* noch nicht möglich. Auch fehlen solche Kleinigkeiten wie "Abhänge", an de-

nen Gegenstände hinunterkullern. Allerdings teilen die Thalion-Programmierer bis zum geplanten Erscheinungstermin (Weihnachten dieses Jahres) für *Amberstar 2* noch fleißig weiter. Wir werden Euch über die Fortschritte auf dem laufenden halten.



Auch aus deutschen Landen kommt ein Rollenspiel mit 3-D-Bitmap-Dungeons: *Amberstar 2* (ST)



3D in Perfektion: Wir schauen nach vorne, nach unten und nach oben.

putzmunter, gelb bedeutet angeschlagen, bei rot ist der böse Bube kurz vorm Bildschirmexitus.

Für jeden schlimmen Wicht, den Ihr in die Pixeljagdgründe schickt sowie für die Lösung kleiner Aufträge gibt's Erfahrungspunkte. Befördert wird der Charakter automatisch und bekommt als Belohnung mehr "Hit-Points". Dies ist aber nicht alles: Rund zwei Dutzend Skills machen aus der Standardfigur erst einen "richtigen" Charakter. Vom Schwimmen bis zum Reparieren beschädigter Gegenstände reicht die Fähigkeitenauswahl.

Diese werden nicht bei jeder Beförderung angehoben, sondern müssen individuell trainiert werden. Zu diesem Zweck befinden sich verschiedene Schreine in der Unterwelt. An diesen Schreinen müßt Ihr besondere - Beschwörungsformeln murmeln, um die Skills zu verbessern. Einer der wichtigsten Skills im ganzen Spiel: Zaubern. Nur ausreichend ausgebildete Zauberer können von dem Magiesystem Gebrauch machen. So findet Ihr unterwegs Runensteine, die, in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt, Zaubersprüche ergeben. *mh*

In meine persönliche Rollenspiel-Bestenliste kommt endlich wieder Bewegung: In Zukunft müssen sich *Dungeon Master* und *Crusaders of the Dark Savant* den ersten Platz mit *The Stygian Abyss* teilen. Keine Frage, Origin hat mit dem ersten Teil der Underworld-Serie einen neuen Klassiker geschaffen, über den man noch in Jahren voller Melancholie sprechen wird. Wie es sich für einen so innovativen Prototypen gehört, finden sich einige spielerische Haken und Ösen. Zu echter Kritik besteht jedoch kein Anlaß, dafür ist die Mischung aus Rollenspiel und Action zu un-



widerstehlich. Bevor Zeit bleibt, sich über die etwas seltsamen Kampfsequenzen zu ärgern, wird man schon durch den nächsten technischen Gag oder eine Wendung der Story abgelenkt. Einfach genial, wie geschickt man die spektakuläre 3-D-Gratik in Rätsel und Aufgaben eingebaut hat: Ohne das nötige Mausgeschick sind einige trickreiche Stellen nicht zu schaffen. Um so größer unsere Freude, wenn ein Abgrund bezwungen, ein Wasserlauf überquert ist. Ähnlich gehaltvolle Spiele finden sich nur ganz selten — der Befehl an alle Avatare: kaufen!

Eine Seefahrt, die ist lustig: Schwimmen gehört zum Abenteueralltag

Hinter solchen mit einem Symbol gekennzeichneten Türen verbirgt sich eine Siedlung der Kolonisten



Genial! Dieses Wort beschreibt *Ultima Underworlds: The Stygian Abyss* noch am treffendsten. Obwohl sich unsere Redaktionsrollenspieler nicht einig darüber sind, ob die ultimative Unterwelt eher ein gigantisches Action-Adventure oder ein Rollenspiel im klassischen Sinn ist. Auf alle Fälle verbindet *The Stygian Abyss* geschickt beide Spielgenres mit technischer Perfektion und einem unübersehbaren Hang zum Action-Adventure. Zwar fährt *Ultima Underworlds* mit einer ganzen Reihe Features auf, die für ein Rollenspiel typisch sind (Monster, Puzzles, Charaktereigenschaften), andererseits wird Geschicklichkeit und flinken Reflexen eine große Bedeutung eingeräumt — z.B. beim Kämpfen oder Lösen spezieller Puzzles. Das Beeindruckendste von *Ultima Underworlds* ist sicher das Dungeon selbst — mit dem ein Traum vieler Rollenspieler wahr werden dürfte. Noch nie war ein Labyrinth so schön und verdiente die Bezeichnung "Dungeon" treffender als die



Stygian Abyss. Dieses Labyrinth, das sich in kein bestehendes Schema pressen läßt und mit immer neuen grafischen und spielerischen Überraschungen auffährt, ist zur Zeit wegweisend für die Konkurrenz. Schon das Automapping ist fantastisch und clever ausgetüfelt. Die technischen Feinheiten, die nur mit der passenden Computerhardware so richtig zur Geltung kommen (siehe Kasten), täuschen locker darüber hinweg, daß es keine Außenwelt gibt. Warum auch? Alle Spannungselemente sind in ausreichender Anzahl im Dungeon vorhanden. Eine vorzügliche Story, massenweise Rätsel und zu lüftende Geheimnisse bieten genügend Spielstoff für die nächsten Wochen. Vor allem bleibt die Motivation erhalten: Ist die *Stygian Abyss* einmal komplett erforscht, macht man sich gerne mit einer anderen Spielfigur noch mal auf den Weg. Bleibt zu hoffen, daß Blue Sky Systems schnell eine Fortsetzung produziert und uns mit Nachschub versorgt.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS	94 %
Grafik: 88 %	Sound: 70 %
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	nicht geplant

AMIGA	nicht geplant
C 64	nicht geplant

Hausmannskost



In 3D durch die Forgotten Realms (MS-DOS/VGA)

Savage Frontier

Man kann fast die Uhr danach stellen: In schönster Regelmäßigkeit veröffentlicht SSI ein neues AD&D-Computerrollenspiel. Im aktuellen Fall geht unsere Reise zurück an die wilde Grenze. Seit *Gateway to the Savage Frontier* ist uns diese Region in den "Forgotten Realms" nicht ganz unbekannt. Der zweite Teil *Treasures of the Savage Frontier* knüpft thematisch nahtlos an den Vorgänger an. Wieder kommt alles knüppeldick: Kaum haben wir unsere sechs Helden beisammen — wahlweise dürft Ihr auch Veteranen aus

dem ersten Teil übernehmen — schon geht der Tanz los. In den Wirren einer Rebellion habt Ihr ausgiebig Gelegenheit, die Schutzbefohlenen zu befördern. Bekanntlich gibt's für jeden überstandenen Kampf eine Punktebelohnung, die man in der Trainingshalle gegen eine Level-Beförderung eintauschen darf. SSI-typisch seht Ihr die Umwelt in 3D, die taktischen Kämpfe werden wie immer von schräg oben gezeigt. Längere Reisen werden auf einer Landkarte dargestellt. Gesteuert wird die Truppe mit Maus oder Tastatur. vw

gelbt so



Ein wenig fade werden sie auf Dauer schon, die Abenteuer in den "Forgotten Realms". Wie gewohnt gibt's an Steuerung und bewährtem Spielprinzip nichts auszusetzen, trotzdem schleicht sich gepflegte Langeweile in den Heldenalltag. Während die Konkurrenz an innovativen Ideen bastelt, kocht SSI das bereits 1988 entwickelte Spielsystem zum wiederholten Male aus. Dagegen ist zwar prinzipiell nichts einzuwenden, so lange die Story die Motivation trägt. Leider enttäuscht *Treasures of the Savage Frontier* hier etwas. Ging es im Vorgänger den Monstern noch recht frisch an die Gurgel, dümpelt die aktuelle Geschichte etwas gequält über den Monitor.

STECK BRIEF

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

MS-DOS 69%	AMIGA
Grafik: 72% Sound: 45%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

Computerspiele Vermietung für Amiga und PC jetzt auch via Post!

Wo?

Bei **MULTIMEDIA** dem etwas anderen Versand

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

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

Im Angebot:

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

Achtung!

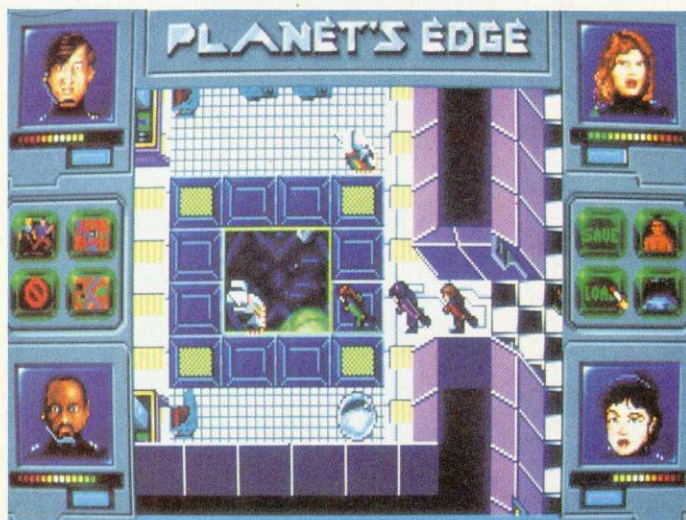
Achtung!

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

Achtung!

Achtung!

Erde bitte melden



Unterwegs: Wir legen uns mit ein paar Wach-Droiden an.

Planet's Edge

Auch Aliens sind lehrnähig. Daß mit einer schönen Invasionsflotte oder einem einsamen Doomsday-Laser der Menschheit nicht bezukommen ist, hat sich inzwischen im Universum herumgesprochen. Deshalb setzten sich ein paar findige grüne Männchen irgendwo auf dem Sirius zusammen und heckten einen gar teuflischen Plan aus. Mit einer besonders geheimen Geheimwaffe wird die Erde in eine Nachbardimension gebeamt und macht endgültig keine Probleme mehr. Denkste, liebes Alien — Natürlich hält sich irgendwo auf dem Mond ein kleiner Trupp von Space-Helden versteckt und startet mit der Befreiungsaktion.

Ihr steuert Rollenspiel-üblich eine vierköpfige Mannschaft ins All. Leider verfügt die Rebellentruppe nur über eine geringe Barschaft. Ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers ist deshalb der Handel und die Erschließung von Bodenschätzen. Mit den nötigen Ressourcen könnt Ihr das eigene Raumschiff à la *Starflight* ausbauen und die persönliche Ausrüstung verbessern. Entsprechend aufgeweicht hebt Ihr mit dem Raumer ab, besucht fremde, exotische Welten und tötet deren Einwohner.

Seid Ihr im All unterwegs, könnt Ihr von Stern zu Stern fliegen, in die jeweiligen Planetenorbits einschwenken und Euch auf die Oberfläche be-

Wer Innovatives sucht, ist bei *Planet's Edge* deutlich an der falschen Adresse. New World Computing hat sich ohne Skrupel bei Genre-Kollegen bedient: Von *Millennium 2.2* und *Deuteros* stammen die Handels- und Entwicklungssequenzen; die *Starflight*-Serie stand für den Rest des Abenteuers Pate. Trotz dieser ständigen Deja-Vu Erlebnisse kommt das Rollenspiel langsam aber sicher auf Touren und entwickelt bald eigenen Charme.



Erfreulich dabei, daß technisch alles im Lot ist und auch kleine Details stimmen. Dem Spieler wird sogar ein taktisches Kampfsystem gegönnt — jeder Astronaut wird rundenweise in die Schlacht gelenkt. Ein Leckerbissen, den längst nicht jedes Science-fiction-inspirierte Rollenspiel bietet. Wer ein technisch und inhaltlich solide gemachtes Abenteuer sucht und auf Neuheiten keinen Wert legt, kann ohne Bedenken in's All starten.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 65% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

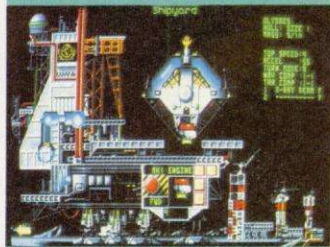
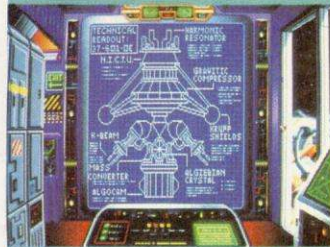


Hinter jedem Gebäude versteckt sich ein Menüpunkt

men. Dort angekommen, wird die Party aus der Vogelperspektive gezeigt und mittels Menüs gesteuert. Schon bald erhält man Gelegenheit, sich mit den Bewohnern zu unterhalten. Kommt es dennoch zum Kampf mit Laser und Phaser führt Ihr die Truppe rundenweise in die Schlacht.

Überall in dem riesigen Raumabschnitt sind Hinweise und Pläne versteckt, die in ihrer Gesamtheit hoffentlich die Menschheit retten werden. Um dieser Aufgabe gewachsen zu sein, dürfen wir uns aus 16 unterschiedlichen Skills die passenden aussuchen und im Laufe des Abenteuers perfektionieren.

vw



Service total: Einige der Dienste, die unser Stützpunkt bietet.



POWER TIP: Die erste Reise sollte Euch zum Alpha-Centauri führen.

POWER-TIP: Auf einem Mond im System findet sich eine Basis.

CONQUESTADOR

Mit dem Szenario-Generator können Sie für das Strategiespiel "CONQUESTADOR" leicht eigene Landformationen erstellen. Alles ist beliebig einstellbar.

SZENARIO-GENERATOR

Ab sofort
auch für IBM PC
erhältlich!

Weiterhin enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTADOR". Einfach im Hauptmenü nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Startszenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

ACHTUNG:

Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!

Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel besitzen.



ERHÄLTlich FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)
Comodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Weltenbrand



Auf Mausclick taucht eine Übersichtskarte der Landschaft auf

Global Conquest

Was? *Global Conquest* sagt Euch nichts? Vielleicht klingelt es bei dem Namen Dan Bunten. Der Schöpfer der unvergeßlichen Mischung aus Handelssimulation und Strategiespiel, dem Kultklassiker *M.U.L.E.*, werkte in den letzten Monaten an dem Nachfolger zum Taktikstreich *Command H.Q.*, das vor über einem Jahr bei den Strategiefreaks für einhellige Begeisterung sorgte.

Dan Bunten nutzte die Zeit, das Spielsystem von *Command H.Q.* komplett umzumodeln. Statt der realen Welt, die hier als Schauplatz der taktischen Klapperei diente, gibt's in *Global Conquest* keine Originallandkarte der Erde. Die Spielwelten werden per Zufall vom Computer ausgebrütet. Ihr stellt ein, wie groß die Landmasse der Welt sein soll, wie groß die Spielfläche ist, wie viele Städte sich auf den Konti-

nenten befinden und wie viele Erz- oder Treibstofflager verteilt werden. Wem das zu mühsam ist, und wer lieber gleich loslegen möchte, greift auf einige vorgefertigte "Planeten" zurück. Die Landfläche, sowie die Position der Gegner liegt jedoch im Dunklen. Erst wenn Ihr Eure Einheiten per Mausclick übers Land oder Wasser bewegt, wird die Karte Stück für Stück sichtbar.

Eine weitere Änderung: Es gibt in *Global Conquest* spezielle Ereigniskarten, die sich vor Spielbeginn aktivieren oder abschalten lassen. Spielt Ihr mit den Ereigniskarten, kann's passieren, daß Eure Eroberungspläne durch Erdbeben, Sintfluten oder andere Naturkatastrophen behindert werden. Besonders gemein sind Karten, die aus Großstädten Dörfer machen (und umgekehrt) oder eine komplette Siedlung mit allen darin befind-

Wir kaufen uns neue Truppen: Per Menü pickt Ihr Euch die gewünschte Einheit raus.



Haltet Ihr den Mausknopf auf einer Einheit länger, können Befehle erteilt werden

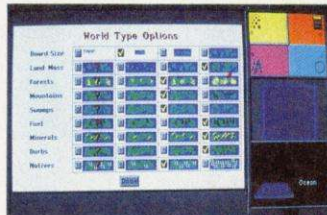
Bei meiner ersten Begegnung mit *Global Conquest* fing ich an, die Fähigkeiten des Altmeisters Dan Bunten ernsthaft zu bezweifeln. Doch nach den ersten intensiveren Partien verflieg der Zorn der ersten Stunde. Allerdings kann der *M.U.L.E.*-



Fortsetzung leider völlig. *Global Conquest* macht ohne jeden Zweifel Spaß — allerdings erst dann, wenn man sich ausgiebig mit dem Handbuch beschäftigt hat. Zu viele Optionen und Feinheiten verderben vor allem den Gelegenheits-Strategie-

Schöpfer mit seinem neuesten Werk nicht mehr an den Erfolg des Vorgängers *Command H.Q.* anknüpfen. Paradoxerweise ist die aus der Sicht eines Strategiespielers schönste Eigenart eines Taktikspiels hier auch das größte Manko: Die Komplexität des Programms. Die geniale Einfachheit eines *Command H.Q.* ist der spröden Befehlsweiselei eines Hardcore-Strategiespieles gewichen. Das unnachahmliche Flair, das den Vorgänger auszeichnete und zum Klassiker machte, fehlt der

spiellern die Lust auf eine Partie *Global Conquest*. Taktikfreaks vermissen die Echtzeitzüge und schütteln angesichts der ungewöhnlichen bis unmöglichen Sichtoption der Karte ("Wo bin ich?") das leidgeplagte Haupt. Ungeachtet kleiner Mängel, sollten sich Strategiespieler (aber nur solche) das Programm zulegen, und wer die technischen Bedingungen erfüllt, sollte sich eine Viererpartie nicht entgehen lassen. Hier läuft *Global Conquest* zur absoluten Hochform auf.



Einstelloptionen en masse: Hier gebt Ihr an, wie der Planet aussehen soll, auf dem der Kampf stattfindet.

Die Ereigniskarten: Per Zufall werden Katastrophen ausgelöst.



lichen Truppen ausradieren. Dies ist ganz schön hinterhältig, denn nur intakte Städte sichern Euch ein geregeltes Einkommen, das zwingend notwendig ist, um neue Truppen zu kaufen.

Die größte Besonderheit ist jedoch die Anzahl der Spieler. Mußt Ihr Euch in *Command H.Q.* mit nur einem Gegner, ob Computer oder Mensch, begnügen, prügeln sich in *Global Conquest* vier Parteien um die Vorherrschaft. Spielt Ihr allein, bekommt Ihr es mit dem Computer zu tun. Wer die techni-

schen Voraussetzungen hat (vier Computer, Netzwerk, bzw. serielle oder Modem-Verbindung), kann mit drei Kumpanen gleichzeitig ein Taktikmatch austragen. Aus diesem Grund wird bei *Global Conquest* auch rundenweise gezogen und nicht in Echtzeit gespielt.

Ob *Global Conquest* offiziell von Microprose in Europa vertrieben wird, stand zum Zeitpunkt unseres Tests leider noch nicht fest — ändert sich dieses, informieren wir Euch natürlich. mh

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 83%

Grafik: 41% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Fragen kostet nichts

Ich kaufe wie viele andere seit Monaten Eure Zeitschrift, bin wie viele andere begeistert und hoffe wie viele andere, daß Euer Blatt weiterhin so gut bleibt. Nun zum ernststen Teil meines Briefes. Ich habe wie einige andere ein paar Fragen.

1. Wie verläuft das mit der Vergabe der Tests bei Euch, also wer testet welches Spiel?

2. Wird der 5-Spieler-Adapter von *Dynablasters* auch in der PC-Version ausgeliefert oder wird dort zu dritt auf der Tastatur herumgehauen.

3. Wieso waren in der letzten Ausgabe die Tests zu *Game Gear* und *Lynx* "schwarzweiß"?

4. Wieso habt Ihr in der letzten Ausgabe so geniale Spiele wie z.B. *Chessmaster 3000* nur mit einer viertel Seite bedacht, aber *Double Dragon 3* kriegt gleich eine ganze Seite?

5. Werdet Ihr auch die Antworten zu den Fragen vom "San Francisco Wettbewerb" veröffentlichen?

Michael Dobis, Köln

1. Normalerweise testen die Redakteure ein Spiel, die sich in dem betreffenden Genre heimisch fühlen oder bereits eine "emotionale Beziehung" zu dem Titel ("Finger weg, sonst gib't's Huel!") aufgebaut haben.

2. Auch die PC-Version von *Dynablasters* wird von Hudson mit einem Vier-Spieler-Adap-

ter ausgeliefert. Das Spiel unterstützt außerdem Adlib- und Soundblaster-Karten, sowie VGA-Grafik.

3. Das war ein Versehen unsererseits, die Fotos hätten natürlich in Farbe sein sollen. Wir bemühen uns, daß sowas in Zukunft nicht mehr passiert.

4. Wie groß ein Test wird, hängt von vielen Faktoren ab. Ein wesentlicher ist jedoch, wieviele Leser sich von dem jeweiligen Spiel angesprochen fühlen — sprich, wie faszinierend so ein Titel ist. Leider findet ein Großteil von Euch Schachprogramme nicht sehr interessant, so daß wir selbst *Chessmaster 3000* keinen Doppelseitentest spendieren können. Mit einer viertel Seite kam das Programm allerdings deutlich zu knapp weg. Wenn wir genügend Platz haben, werden wir in Zukunft interessante Schachspiele auf einer ganzen Seite testen. *mg*

Resümée

Als ich am letzten Samstag durch die Messehallen der CeBIT gehastet bin, schaute ich natürlich auch mal am Markt & Technik-Stand vor-

bei, ohne jedoch einen von Euch Redakteuren zu erspähen. Seid Ihr vor dem Leseransturm geflüchtet oder habt Ihr selbst die Neuigkeiten auf den einzelnen Ständen begutachtet?

Sicherlich ist Euch auf dem Atari-Stand aufgefallen, daß der neue Rechner nicht vorgestellt wurde, über den in allen Ecken gemunkelt wird. Dabei hatte Atari alle Trümpe in der Hand. Erinnern wir uns doch nur mal an die Zeit, als der STE oder später der Mega-STE erschienen sind. Damals war abzusehen, daß die MS-DOS-Rechner wegen ihrer luxuriösen Hardwareausstattung das Rennen auf dem Spielsektor machen würden. Anstatt, daß Atari nun schlauerweise die STE-Rechner ebenfalls mit VGA-Farbenpracht, und sei es nur ausschließlich bei 320 x 200 Punkten Auflösung, ausgestattet hätte, blieb es weiterhin nur bei 16 Farben. Damit hat sich Atari selbst den Todesstoß gegeben, was das Portieren von DOS-Spielen auf die ST-Plattform betrifft. Sieger war damals eindeutig der Amiga.

RAM-Karten

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

Laufwerke

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

Festplatten

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

Monitore und Graphik

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

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

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

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

Noch Fragen ?? ☎ 02 09 / 49 58 04

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte.

- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
- Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
- Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!

Und wir bieten noch mehr:

- Schulungseminare • PD Tausch • Messebesuche
- Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
- Hotline • Kontakte zu anderen Clubs

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

Ja, ich will Mitglied werden!

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

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit:

Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderrufflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein.

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder kopieren.



Die (japanische) PC-Engine wiederum ist mit den amerikanischen Turbovarianten zwar technisch identisch, aber nicht kompatibel. Es existiert jedoch ein Adapter, mit dem Du auf der amerikanischen Konsole japanische Software abspielen kannst.

NEC 3D-Monitor? Ein NEC-Multisync-Monitor kann ohne Umbau "nicht" angeschlossen werden.

Was Eigen-Importe angeht, haben wir mit DIE HARD in den USA gute Erfahrungen gemacht. Ein Anruf unter 001-818-774-2000 genügt, um Produkte oder einen Katalog (per UPS oder Federal Express) zu bekommen. *wi*

Faszinierend leicht

Als "Alt-Trekkie" hat natürlich Ihr Titelbild von Ausgabe 4/92 magisch angezogen. Gekauft — gelesen — für super befinden war eines. Vor allen Dingen erhielten meine Freundin und ich endlich den entscheidenden Lösungstip. Hier setzt auch etwas Kritik ein:

Sicherlich wird der Großteil Ihrer Leserschaft aus "Spiele-Spezialisten" bestehen, die jedes noch so erdenklich knifflige Computerspiel binnen kürzester Zeit gelöst haben. Nur gibt es sicher auch ein paar Leute wie mich — die sich hin und wie-

der mal ein Spiel kaufen und denen Erfahrung ziemlich abgeht. Der Erfolg: Man sitzt wie blöd vor dem Kasten, versucht zum hundertsten Mal die gleiche sinnlose Aktion, ohne Erfolg. Was bleibt ist, gefrustet die Maschine auszuschalten.

Und dann liest man, daß es doch eigentlich völlig easy sei, sich hier durchzuboxen, an einem einzigen Tag sei alles gelöst. Nun sei gesagt, daß wir beide zwei Tage an der ersten Mission herumgekämpft hatten, ohne den besagten Glaskasten zu öffnen! Man kommt sich an solchen Stellen wirklich blöd wie eine Scheibe Knäckebrot vor...

Aber eben: Ein ganz herzliches Merci für die Lösungstips, schön auch, daß hier nicht alles verraten wurde und man eben doch selbst noch einiges überlegen muß.

Was mich jedoch noch interessieren würde, ist folgendes:

In der Besprechung von Star Trek ist die Rede von einem Disk-Monitor. Da ich von einem solchen Gerät (bzw. Software) noch nie etwas gehört habe, könnten Sie mir vielleicht kurz erläutern, um was es sich hier handelt, respektive, wie und für was so etwas eingesetzt wird?

Andreas Buttler, Karlsruhe

Literaturgefecht

Eigentlich gehört dieses Thema nicht in ein Computerheft, doch der Leserbrief von Michael Hoenig in Ausgabe 2/92 hat mich ein wenig wütend gemacht. Stellvertretend für Millionen anderer Stephen King-Leser wehere ich mich gegen den Vorwurf, daß die Bücher von King "auf billigen Schockeffekten aufgebaut" sind oder "man sich mit ihnen verblödet". Ich wette, Michael hat noch nie ein Buch ganz durchgelesen, dann würde er nämlich erkennen, daß die Bücher, zugegebenermaßen manchmal etwas unrealistisch, aber hochspannend und in einem un-nachahmlichen Stil geschrieben sind. Zu empfehlen wäre "Das Monstrum" oder "Needful Things". *Markus Frei, CH-Zäziwil*

Lieber Volker! Was Du Dir bei der Beantwortung des Leserbriefes von Michael Hoenig geleistet hast, kann von mir nicht kritiklos hingenommen werden! Als Leser von fantastischer Literatur wirst Du mir wohl zustimmen, daß es — wie in jedem Literaturgenre — gute und schlechte Fantasieromane (ich ordne unter diesen Begriff Sf/F/Horror) gibt. Natürlich gibt es darunter sowohl ausgesprochene Trivialwerke (ohne jetzt auf diesen sehr umstrittenen Begriff weiter einzugehen) als auch intellektuell sehr anspruchsvolle

Literatur. Davon abgesehen übertrifft der Unterhaltungswert eines gut geschriebenen Fantasieromanes "realitätsbezogene" Literatur oft bei weitem — stehen den Autoren doch faszinierende Möglichkeiten offen. Fantastik spielt mit Möglichkeiten und lebt von dem, was sein könnte, sowie von dem, was nicht ist, nicht sein könnte und auch niemals sein wird. Damit können viele nichts anfangen und lehnen folglich eine Beschäftigung mit dieser Literatur ab, was selbstverständlich zu akzeptieren ist. Wer aber, wie Herr Hoenig; Fantastik mehr oder weniger als "Schmarrn" bezeichnet, beweist damit nur bemerkenswerte Literaturkenntnis, denn er hat nicht begriffen, daß die Qualität eines literarischen Werkes nicht von dessen Thematik abhängt. Doch nun zu Deiner Antwort auf Herrn Hoenigs Brief: Statt bezüglich fantastischer Literatur entsprechend oben getroffener Aussagen einiges klarzustellen, weist Du darauf hin, daß manch einer von Euch das intellektuelle Potential hätte (...), ihr aber lieber einen "trivialen" (wenigstens hast Du "trivial" in Anführungszeichen gesetzt) F/Sf-Schmöker lest. Damit hast Du Herrn Hoenigs pauschalierte Meinung ordentlich bewässert und wohl all jene verärgert, die es besser wissen. Ich persönlich, obwohl akademisch verbildet, bevorzu-

ge gute Space-Operas und grausliche Horror-Romane, weil ich neben den geistigen Tiefen meiner beruflich anfallenden Fachliteratur keine Lust habe, auch noch die "tieferen Seelenzustände in Martin Walsers neuestem Werk auszuloten".

Jutta Beilmann, Langenlohnshelm

Was des einen Lesege-
nuß, ist des anderen Ver-
druß! An dieser Stelle muß
ich den hier so malträtierten
Martin Walser mal in Schutz
nehmen. Weil das eine gut
ist, muß das andere ja nicht
zwangsläufig schlecht sein.
Ich habe nicht das Gefühl,
Seelenzustände ausloten
zu müssen, um reines Le-
severgnügen bei der Lektü-
re seiner Romane zu ha-
ben. Für mich zeichnet sich
sein Werk durch bissigen
Sprachwitz, geniale Wort-
schöpfungen und eine un-
bestechliche Beobach-
tungsgabe aus. *up*

Um das literarische Quar-
tett vollzumachen, meldet
sich abermals der geschol-
tene Redakteur zu Wort:
Lieber Martin Walser, sogar
ich weiß um Ihre Verdienste
für die deutschsprachige
Literatur — Ihre Novelle
"Ein fliehendes Pferd" soll-
te in keinem Bücherregal
fehlen. Ich hoffe Sie und Ulli
Peters können mir noch ein-
mal verzeihen.

Zum Thema Science-fic-
tion und Fantasy: Wenn hier
jemand eine pauschalierte
Meinung hat, dann ist das
sein Problem. Ich kann nur
jedem empfehlen, sich auf
diese Art Literatur einzulas-
sen. *vw*

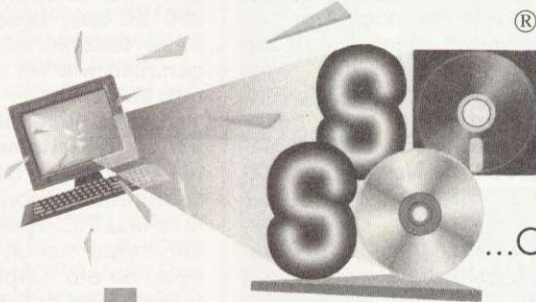
Bei einem "Disk-Monitor"
handelt es sich nicht um ein
Gerät, sondern um spezielle
Software. Als Beispiel sollen
hier nur die Norton Utilities
oder die PC-Tools dienen. Beide
Programme sind im Fach-
handel erhältlich und bieten
ein ganzes Paket nützlicher
Hilfsprogramme. Eines dieser
Hilfsprogramme ist der sog.
Diskettenmonitor. Mit diesem
Utility könnt Ihr Daten, die sich
auf der Festplatte oder einer
Diskette befinden, genauer
"anschauen". Eine Festplatte
oder eine Diskette ist in kleine
"Scheibchen" unterteilt auf
dem sich die Daten befinden.
Der Diskettenmonitor macht
nichts anderes, als sich eine
dieser "Scheiben" herauszu-
picken. Die Daten sind als He-
xadeximalzahlen auf dem Bild-
schirm zu sehen. Ihr könnt mit-
tels dem Diskettenmonitor die
Daten verändern und die geän-
derten Daten wieder abspei-
chern. Allerdings müßt Ihr wis-
sen, an welcher Stelle des zu
verändernden Programms
welche Daten stehen. Ein Bei-
spiel: In einem Rollenspiel ha-
ben die Charaktere unter ande-
rem Erfahrungspunkte. Wenn
Ihr wißt, wo sich diese Daten
befinden, und Ihr die Punkte in
entsprechende Hex-Zahlen
umwandelt, könnt Ihr mit dem
Diskettenmonitor "Super"-
Helden basteln, indem man
einfach die Erfahrungspunkte
nach oben setzt. *mh*

Oh No!

Nachdem ich mir das Spiel
"Oh No! More Lemmings"
zugelegt habe, mußte ich fest-
stellen, daß nicht nur die
Lemminge seit dem Ur-Spiel
nichts dazugelernt haben,
sondern auch die Program-
mierer des Programms. So

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



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

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

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

Amiga 500 Speichererweiterung auf 1 MB (16 RAM)	Sonderposten! Begrenzte Stückzahl	49,-
Amiga 500 Speichererw. auf 2,5 MB	weiterhin	222,-
Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM		129,-
Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff	jetzt	279,-
Adlib-compatible-Soundkarte	nur	129,-



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I"
für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate -Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,- DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

- O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
- O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
- O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/31620
- W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
- W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046
- O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
- W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411
- W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
- O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
- W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
- W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Telefon auf Anfrage
- W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
- W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
- W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
- W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123
- W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629
- W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370
- W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage
- W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515
- W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219
- W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
- W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Tel.: 0234/531018
- W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643
- W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033

- W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
- W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499
- W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848
- W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
- W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
- W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
- W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774
- W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813
- W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900
- W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
- W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage
- 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, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092
- W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
- O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781
- W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
- W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764
- W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
- W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
- W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
- O-9102 Limbach-Oberfrohna, Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage
- L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.: 00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

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

wundert es mich um so mehr, daß die Amiga-Version in Ausgabe 3/92 von Euch auch noch ein "hervorragend" als Wertung bekommen hat. Wird bei der MS-DOS-Fassung noch der fehlende Zwei-Spieler-Modus zu Recht bemängelt, bleibt der Schnitzer unerwähnt, für eine flotte Doppelpartie am Amiga wieder eine zweite Maus zur Verfügung haben zu müssen! Dann dürft Ihr bei anderen Fortsetzungen die fehlenden Verbesserungen auch nicht rügen. Zudem muß man sich sowieso fragen, für wen das Programm bestimmt ist. Die Besitzer des Ur-Lemmings, welche sich lediglich die Datendiskette dazukaufen, dürften sich über "Tame" schwarzärgern, weil er nicht nur simpel, sondern quälend öde und viel zu leicht ist (oder bin ich einfach zu gut, daß ich noch im 20ten Level beim 1. Versuch alle Lemminge rette?).

Für Neueinsteiger sieht es nicht besser aus. So vermisse ich bei der 1. Stufe den Lerneffekt, welcher beim Ori-

ginal vorhanden war. Ab "Crazy" nimmt dann der Schwierigkeitsgrad so extrem zu, daß viele Neulinge frustriert sein dürften. Für mich ist "More Lemmings" ein durchschnittliches, noch empfehlenswertes Spiel. Durch die Mängel (und solange Psychosenis nicht für Amiga-Besitzer eine zweite Maus dazu legt) verdient es aber auf keinen Fall die Note "hervorragend".

Nico Jurrán, Bremen

So ganz können wir Deine doch recht harsche Meinung nicht teilen. Zum einen ist *Oh no! More Lemmings* keine Fortsetzung zum Originalspiel, sondern nur ein sog. "Add-On" (An der offiziellen Fortsetzung wird gerade gearbeitet). Daß sich Besitzer des Ur-Lemmings angesichts der "Tame"-Stufe ärgern, halten wir für etwas übertrieben — Lemmingsveteranen greifen bei *Oh no!* einfach auf die schwereren Stufen zurück. "Tame", das Du als zu leicht empfindest, ist eigentlich für genau jene Spieler gedacht, die den Oldie noch nicht kennen, und die sich bei "Tame" an Steuerung und Bedienung gewöhnen können. mh

Wanted dead or alive: M.U.L.E.

Ich grub neulich mit einigen Freunden den alten Atari 880 XL aus; besonders ein Spiel faszinierte uns noch genauso wie vor vielen Jahren: M.U.L.E.

In Ihrer Ausgabe 8/90 also vor 20 (!) Monaten berichteten Sie auf den Seiten 24/25 ausführlichst von einer Deluxe-M.U.L.E.-Version, bei der sogar schon diskutiert wird, ob ein 4-Spieler-Adapter beiliegen soll. Kurzum, es hatte den Anschein, als ob es M.U.L.E. vielleicht sogar bis zum Weihnachtsfest schafft.

Man wartet und wartet... und wartet... und... nichts! In keiner der folgenden 20 Ausgaben wird das Wort M.U.L.E. auch nur erwähnt (außer beim Traders-Test 5/91).

Würden Sie sich bitte bei E.O.A. oder dem zuständigen Programmerteam erkundigen, wie es denn nun mit der schon so lange versprochenen und heiß ersehnten AMIGA-Umsetzung aussieht?

Ralph Laubenbacher, Dingolfing

Wir haben uns bei dem zuständigen Programmerteam, oder dem was davon übrig ist, für Euch nach *Deluxe M.U.L.E.* erkundigt.

Hier die traurige Wahrheit: Das Spiel ist fast fertig, wird aber aus Personalmangel (viele der ursprünglichen Programmierer studieren mittlerweile), dem Fehlen eines Distributors und einigen Problemchen mit Electronic Arts nicht fertiggestellt und vorläufig auch nicht erscheinen. mh

Unauffindbar

In der Ausgabe 10/91 spricht Ihr über CD-Spielerei, und daß Ihr in Zukunft solche Musik in Eurer Medienrubrik berücksichtigen wollt, doch ich vermisse seit dieser Ausgabe solche CD-Musik. Auf Seite 143 bietet Ihr von Hülsbeck eine CD an, die ich mir sofort bestellt habe. Doch wo bleiben die Neuerscheinungen und Zusatzinformationen zu diesem für mich sehr interessanten Thema? Die Zeitschrift kaufe ich seit 11/86 (Happy Computer), sie ist immer interessant und

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI	PC
Agony	57.60	--	Airbus A 320 96.10
Amberstar	78.20	78.20	Airline 64.30
Another World	57.60	57.60	Another World 68.50
Apinya	64.30	--	Casinos of the World 71.50
Black Crypt, kpl. dt.	57.60	--	Civilisation, engl. 84.20
Covert Action, kpl. dt.	79.40	--	Civilisation, kpl. dt. 96.10
Elvira II, kpl. dt.	71.50	--	EcoQuest, kpl. dt. 79.40
Formula 1 Grand Prix	79.40	79.40	Elvira II, kpl. dt. 79.40
Gateway to Savage Empire	71.50	--	Falcon 3.0, dt. 96.10
Larry V, kpl. dt.	71.50	--	Gateway to Savage Front. 85.90
Legend	71.50	--	GO 93.80
Mad TV	71.50	--	Larry V, VGA, kpl. dt. 79.40
Might & Magic III, kpl. dt.	71.50	--	Legend 75.70
Monkey Island II	85.90*	--	Mad TV, kpl. dt. 85.90
Paperboy II	57.60	--	Might and Magic III, kpl. dt. 85.90
Pinball Dreams	57.60	--	Monkey Island II, dt. 85.90*
Pools of Darkness	64.30	--	Monkey Island II, engl. 71.50
Race Drivin	68.50	--	Samurai 64.30
Scenery Disk 12 zu FS II	39.90	39.90	Sim Ant, kpl. dt. 85.90
Sim Ant, kpl. dt.	85.90	--	Space Ace II 79.40
Space Ace II	71.50	--	Storm Master 68.50
Space Crusade	57.60	--	Teenage Turtles II 68.50
Special Forces	79.40	79.40	Treasures of Savage Front. 71.50
Storm Master	68.50	--	Ultima Trilogie 85.90
Teenage Turtles II	57.60	57.60	Ultima Underworld 85.90
Ultima VI	68.50	68.50	Wing Commander I Edition 99.90

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

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

Wir überzeugen durch Service!

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

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

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

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Computerferien 1992

BASIC ★ Pascal ★ GFA-BASIC
Assembler ★ Desktop-Video

Musik & Computer

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

AMERICAN SPORTS

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

Freizeit

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

Das Computercamp
im Schwarzwald

Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

D-7800 Freiburg, Lexerstr. 6

Telefon (0761) 89 28 69

Fax (0761) 89 28 84 · BTX (0761) 89 28 91

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.30

Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC	AM	PC
Abandoned Places	75,-	75,-	Lemmings I	59,-
Airbus	92,-	a. A.	Lemmings II	63,-
Amberstar	77,-	a. A.	Lotus Turbo Challenge II	75,-
Another World	63,-	72,-	MAD TV	75,-
Bane of the Cosmic Forge (D)	75,-	75,-	Mega Lo Mania	75,-
Bard's Tale Trilogy	86,-	93,-	Might & Magic III	69,-
Battle Isle	75,-	89,-	Monkey Island II (D)	75,-
Birds of Prey	75,-	-	Pirates!	59,-
Buck Rogers I (D)	49,-	49,-	Pools of Radiance	39,-
Bundesliga Manager Prof.	72,-	72,-	Pools of Darkness	69,-
Civilisation	a. A.	86,-	Populous I	29,-
Elvira II	a. A.	86,-	Populous II	67,-
Eye of the Beholder I	74,-	89,-	Railroad Tycoon	78,-
Eye of the Beholder II	79,-	89,-	Sim Earth	74,-
Falcon 3.0	-	99,-	Special Forces	63,-
Flight of the Intruder	78,-	89,-	Space Shuttle	105,-
Formula 1 Grand Prix	77,-	-	Starflight II	59,-
Gunship 2000	-	84,-	Star Trek	a. A.
Hotel Manager	59,-	69,-	Ultima VI	75,-
Larry V	99,-	99,-	Wizardsery VII	-

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

spannend geschrieben, auch wenn man keinen Computer hat. Ich glaube, daß man mit solchen Neuerungen diese Zeitschrift nur aufwerten kann. Mich würde außerdem interessieren, wo es diese Computermusik-CDs zu kaufen gibt, wieviel sie kosten und seit wann sie auf dem Markt erhältlich sind.

Harald Schweiggl, Ö-Innsbruck

In dieser Ausgabe findest Du einen Bericht über neue Videospielemusik. Kaufen kannst Du die CDs bei einigen Versandhändlern; die Kosten liegen bei etwa 40 Mark pro CD. Näheres entnimmt bitte dem entsprechenden Artikel.

Minderbemittelte Leser?

Beim ersten Durchblättern der *POWER PLAY 4/92* fiel mir sofort Euer Wettbewerb "T-Bird" auf. Solche Wettbewerbe finde ich eigentlich ziemlich toll. Doch mal ganz im Ernst: Die Fragen, die Ihr stellt, haben wirklich "Kaffee-fahrt-Niveau"! Man muß schon ziemlich beknackt sein, um derart einfache Fragen nicht beantworten zu können; zumal alle Antworten im Infotext zum T-Bird direkt neben den Fragen abgedruckt wurden. Daß Ihr Eure Leser aber nicht für geistig minderbemittelt haltet (bei solch einem Wettbewerb kommt man durchaus auf die-

sen Gedanken), sieht man am knackigen Cisco-Heat-Wettbewerb (die Fragen haben es wirklich in sich, toll!) Daher stellt sich die Frage: Warum einen so leichten, lächerlichen Wettbewerb? Laßt Ihr Euch die Fragen etwa von den Firmen aufdiktieren?

Mal was anderes, Michael. Beim Durchblättern der *POWER PLAY 3/89* (staub, staub) sah ich ein Foto von Dir, auf dem Du in den Sessel geschlunzt ein Paar braune Cowboy-Stiefel in Kamera stecktest. Trägst Du die Dinger eigentlich immer noch?

Christian Watzke, Wildeshausen

Nein, nein, nein! Wir lassen uns die Fragen zu einem Wettbewerb nicht von der betreffenden Firma aufdiktieren. Außerdem liegt es uns wahrlich fern, die Leser als "minderbemittelt" zu betrachten. Trotzdem kann es durchaus mal passieren, daß wir einen Wettbewerb auch mal mit Fragen der Marke "extraleicht" spicken. Dies soll aber nicht der Regelfall sein, wir bemühen uns, eine Mischung aus harten und leichten Fragen zusammenzumixen (siehe den "Cisco Heat"-Wettbewerb).

Ja, ja, ja! Ich trage die Dinger immer noch. Natürlich sind die guten alten Stiefel nicht mehr die frischsten; bislang sind sie elfmal beim Schuster gewesen (neue Sohlen!) und fallen trotzdem langsam aber sicher auseinander (ich sollte mir wirklich mal neue holen). mh

Bitte mit Konsölnchen

Mir hat Euer Konsolentest in Ausgabe 1/92 wirklich gut gefallen. Aber könntet Ihr nicht auch noch mal die restlichen drei oder vier Konsölnchen (PC-Engine, Neo Geo, Atari VCS 7800 und die Turbo GrafX) testen? Es würde mich wirklich interessieren, was diese vier Maschinen für Leistungen bringen, besonders der Atari VCS 7800!

Sascha Becker, Wenden

Über das Neo Geo kannst Du Dich an anderer Stelle in dieser *POWER PLAY* schlau machen, die Turbo GrafX ist wiederum mit der PC-Engine technisch identisch, aber nicht kompatibel. Die Atari 7800-Konsole ist mit der XL-Heimcomputerserie verwandt und basiert auf einem flott getakteten 6502-Hauptprozessor; technisch leistete die Konsole in vielen Belangen mehr als der C-64 und könnte es heute noch knapp mit Nintendos-Entertainment-System aufnehmen. Hier die gewünschten technischen Daten:

	Atari 7800	PC-Engine
Prozessor	6502-ähnlich (8-Bit)	6502 (8-Bit)
Grafikauflösung	diverse-Modi	256 x 216
Farben	256	512
Soundkanäle	4	6
Cartridge-ROM	32 KByte	512 KByte

Ein Ausflug in die Welt der Abenteuer-Spiele



Ab sofort an Ihrem Kiosk!

Claus Vester
Sierra - Die Welt der Adventures I
 1992. Ca. 110 S.
 DM 29,00.
 ISBN 3-8023-1176-0

Komplette Lösungen zu fünfzehn Abenteuer der beiden Spiele-Entwickler Sierra und Dynamix machen das erste Sierra-SPECIAL zu einem Standardwerk für alle Adventure-Spieler. Eingabehilfen, Punkte, Karten und Listen der Gegenstände machen selbst das schwierigste Rätsel zum Kinderspiel.

Wer die Lust am Abenteuer nicht so rasch verlieren möchte, weil er stets an den selben Hürden scheitert, sieht einfach in diesem Lösungsbuch nach. Die Auswahl reicht von Larry Leisure (1 bis 5) und Police Quest (1 bis 3) bis zu den Adventures of Willy Beamish.

Der Autor führt sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene systematisch in die „Welt der Adventures“ ein.

Sämtliche Lösungen wurden von Profis und Anwendern getestet.

Autodemo von Police Quest III auf HD-Diskette im Heft!

In unserem aktuellen Gesamtkatalog finden Sie weitere interessante Angebote.

Fordern Sie noch heute Ihr kostenloses Katalog-Exemplar an. Tel.: 0931/418-2283

COMPUTERWISSEN AUS DEM VOGEL VERLAG
 Vogel Verlag, Postfach 6740, 8700 Würzburg, Telefon (0931) 418-2283

Inserentenverzeichnis

Accolade	8/9	King Games	145
Alt GmbH	93	Konami	159
Aquarius	3. US	Theo Kranz-Versand	134
B.A.T.	47	Lifetimes/Expert	
Bachem		Software	73
Softwareversand	139		
Bachler		M&B Versand	151
Softwareversand	97	Magic Line	143
Berry Lösungsservice	73	Markt & Technik,	
Bomico	4. US, 59	Buch- und Softwareverlag	
		50, 119, 124, 152,	
		156, 160, 163	
Club der			
Computerfreunde	61	Max Design	81
Computerworld	66	Mega Trade	73
CoSi	126	Microprose	33, 35
CPS Hamburg	2. US	MN-Hoppy Soft	143
CPS Heidak	84/85	MR-Soft	79
CWM	114	Multimedia	57
		Multimedia Soft	79
Decom	158	Müller	115
DIF Game Verlag	76		
Dynatex	140	Okay-Soft	139
ECS	145	Peroka-Soft	20
Electronic Arts	17	Philip Morris	13
Esser Soft	66	Power Games	95
		Power Station Records	37
Fantastic	93	Premier Mail Order	91
Fantasy Productions	53		
Flashpoint	95	Quicksoft	21
Förster	66		
Frog-Soft	42	RH-Datentechnik	79
Funny-Software	49, 138	Rushware	15, 127, 130, 165
Funsoft Witulski	158		
Funtastic	23	Skyline	45
Funware	149	Soft & Sound	65
		Softpower	139
Galaxy Software	147	Software	99, 135
Game Play	113	Software Maniacs	103
Games	95	Softworld	22
Games & Videos	154	Solar-Games	155
Gamesworld			
Computershop	24	Time Soft	25
Gnadenlos GmbH	155	Topsoft Gbr	155
Grovers Paradise	142		
Gross Electronic	43	United Software	137, 121
Grzywaczewski	129		
		Vienna Computer Serv.	36
Hamo	77	Vogel Verlag	67
High-Score-Games	128		
		Weiss EDV	76
Joysoft	131	Wial-Versand	62/63
Juma-Soft	143	Wolfsoft	93
Junker	79	World of Wonders	76, 141
Karosoft	122	Zapp-Games	145

Impressum

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

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

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

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

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindler

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayout), Susanne Bübl, Cornelia Pflanzner

Titellayout: Wolfgang Berns

Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)

Titel: Ocean

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen

Anzeigenleitung: Hans W. Cada

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

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

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

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimbürg

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50

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

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:

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/ 643866, Jahresabonnementspreis: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementspreis: sFr. 78,-

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

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

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

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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

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

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

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



POWER PLAY TIPS

Heft
6/92



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Airbus A 320	73
Alien Breed	75
Black Gold	70
Civilization	82
Conan the Cimmerian	70
Dynablaster	88
EcoQuest I — The Search for Cetus	80
Formula One Grand Prix	75
Gubship 2000	74
L'Empereur	79
Mercenary III	84
Might & Magic III	73
Monkey Island II	70
Moonstone	70
Pegasus	73
Rodland	75
Secret Weapons of the Luftwaffe	70
Space Ace II	79
Star Trek — 25th Anniversary	75

The Crypt	78
Titus the Fox	78
Uncharted Waters	78

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds, Legend of Faerghail, Black Crypt, Life and Death, Die Antwort zu Tunnels & Trolls, Might & Magic III, Planetfall, Die Antwort zu Last Ninja III, Chuck Rock, First Samurai, Elvira II, Heimdall	89
--	----

Videospieletips

El Viento	96
Gradius 3	94
Prince of Persia	94
Sol Feace	96
Starflight	94
Super Adventure Island	96
Super Contra	90
Super Fantasy Zone	94
Turtles 2	94

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier	98
--------------------------------	----

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

Black Gold

Bergarbeiter Sven Kopp-Bahman aus Bremen hat erfolgreich als Besitzer einer Kohlemine gewirkt. Hier seine Empfehlungen, wie man schon als Jungunternehmer zu erfreulichen Gewinnen kommt.

Konzentriert Euch in den ersten Monaten nur auf die im Großhandel erhältlichen Arbeitsgeräte. (Personal nicht vergessen, später ist das Arbeitsamt leergekauft.) Liegen die Preise für Arbeitsgräte unter 30 DM, alles Geld zusammenkratzen (Kredite) und in Arbeitsgeräten investieren. Wartet, bis die Verkaufspreise bei 40 bis 45 Mark liegen und alles schnell wieder verkaufen. Nach zwei drei solcher Transaktionen hat man genug Geld für die nächsten Jahre.

Moonstone

Christian Stolze aus Clausthal-Zellerfeld bietet uns ein Extraleben an. Hier sein kleiner Trick: Man begibt sich nach Stonehenge. Wenn man einen magischen Gegenstand anklicken soll, klickt man einfach auf Strength (Constitution, Endurance). Das Programm schenkt uns ein Gratisleben.

Wahlweise dürft Ihr auch einen Dolch opfern. Nach dem entsprechenden Ritual gibt's ein Extraleben und den Dolch zurück.

Conan the Cimmerian

Michael (Conan) Moczynski aus Dortmund ist unter die Geldmacher gegangen und verhilft uns zu ausreichendem Baren in der Tasche.

Wenn Conan zwei oder mehr Diamanten in der Tasche hat, geht er zu "Baneng's Gems" und verkauft nur einen dem Verkäufer für 150 Goldstücke. Anschließend kauft man den Diamanten für 120 Goldstücke zurück. 30 Goldstücke Reingewinn. Das darf man so oft wiederholen, wie man will.

Monkey Island II

Sebastian Spiewok aus Berlin hat ein Herz für faule Piraten. Wer es nicht erwarten kann zu gewinnen, muß nur gleichzeitig die "Alt"- und die "W"-Tasten drücken und die Frage mit Y(es) bzw. J(a) beantworten. Schwupps, alle Rätsel sind gelöst.

Hallo Computer-Freaks



Wem all die *Gunship 2000* und **SWOTL**-Tips in dieser Ausgabe der Power-Tips zu martialisch sind, der sollte sich die Lösung zu **Eco-Quest I** genauer ansehen. Sierra zeigt mit diesem schönen Programm, wie man den Blick für gesellschaftliche Mißstände spielerisch schärfen kann. Ein nachahmenswertes Unterfangen, das man anderen Spieleherstellern wärmstens ans Herz legen darf.

Hier mal wieder ein Hilferuf von unserer guten Fee Susan: Bitte gebt auf allen Tips eine Kontonummer an! Opa, Onkel, Schwester — von wem ist völlig egal. Hauptsache wir wissen, wohin wir Euer Honorar über-

weisen können. Uns erspart Ihr damit zusätzliche Telefonarbeit und Ihr kommt schneller zu Eurer Belohnung.

In letzter Zeit zeichnet sich ein erfreulicher Trend ab. Immer mehr von Euch schicken Ihre Texte und Manuskripte gleich auf Diskette ab. Dadurch werden unsere Schreibkräfte entlastet und die Bearbeitung Eurer Tips geht entsprechend schneller. Wer also ein Schreibprogramm sein eigen nennt, sollte dieses nützliche Werkzeug auch benutzen.

Volker

TIP DES MONATS

Secret Weapons of the Luftwaffe

Markus Kassulke aus Haßfurt hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats redlich verdient. Hier seine unentbehrlichen Pilotentips:

Fliegt man auf amerikanischer Seite den Feldzug "Final Victory" unter historischen Voraussetzungen, die sich mehr oder weniger aus "Strategic Bombing" und "D-Day Air Superiority" zusammensetzen, so sind folgende Vor-

schläge und Tips für alle SWOTL-Fans sehr hilfreich:

Bei jeder einzelnen Campaign gibt es zwei unterschiedliche Typen, nämlich die "Main"- und "Secondary Raids". Der Unterschied zwischen den beiden besteht darin, daß die Hauptmission selbst organisiert und geflogen werden muß, Nebenmissionen aber in Auftrag gegeben werden. Der Erfolg der Zweitmission hängt davon ab, ob Ihr Euer Ziel (Anzahl der Gebäude) erfolgreich zerstört habt.

Main Raid

Sollte die deutsche Luftwaffe noch vollkommen intakt sein, ist es ratsam, nur zwei Flugzeuge wegzuschicken, da es sonst zu viele eigene Verluste geben könnte. Die erste der beiden Maschinen sollte ein Bomber sein, der den Auftrag hat, ein deutsches Ziel zu bombardieren. Ein eigenes Flugzeug, am besten eine P-47 (starke Feuerkraft und ziemlich gut zu fliegen), müßte seine Mission möglichst nahe bzw. über einem von Euch ausgesuchten Ziel beginnen, um so den weiten Anflug und mögliche Verluste Eurer Maschinen zu vermeiden. Also setzt Ihr einfach Euren Beginnpunkt über ein Bodenziel und stellt

die Höhe (ALT) auf ca. 1000 Fuß, um nicht mit Gebäuden zusammenzustößen. Wenn Ihr dann noch die Order "Escort Top Cover" oder "Escort close" eingibt, dann lenkt die B-17 die ganze deutsche Luftabwehr ab (ansonsten habt Ihr auch die feindlichen Jäger am Hals). Bei solchen Ablenkungsmanövern verliert Ihr fast immer den Bomber, dafür sind aber die gesamten Abfangjäger der Luftwaffe damit beschäftigt, ihn abzuschließen. So könnt Ihr Euch in aller Ruhe Eurem eigenen Auftrag widmen. Am besten greift ihr nur feindliche Ölraffinerien, Munitionsfabriken und Flughäfen an, da diese recht gut zu zerstören sind und zum größten Teil zum Sieg Eures Feldzuges führen (Ihr kommt den "Goalpoints" schneller näher).

Secondary Raids

Wie schon erwähnt, hängt der Erfolg der "Secondary Raids" von Eurem eigenen Erfolg ab. Je nachdem wie gut Ihr seid, solltet Ihr auch die Verteilung der Bombergruppen, der eskortierenden Fighter und der angreifenden Jäger angeben (Tab. 1 zeigt die optimalen Einstellungen), um so die deutschen Ziele so gründlich wie möglich zu zerstören.

Vorschläge zur Taktik

— Vor Beginn jedes einzelnen Missionstages versetzt Ihr Eure Fighter- und Bomberreserven, falls vorhanden, an die Front (z.B. nach Zeist oder Haren). So wächst die Stärke Eurer Gruppen und Ihr habt mehr Flugzeuge für die Nebenmissionen zur Verfügung.

In den ersten beiden Missionen konzentriert Ihr Euch am besten auf von deutschen Gruppen besetzte Flughäfen, um so die Luftwaffe zu schwächen oder sogar auszulöschen.

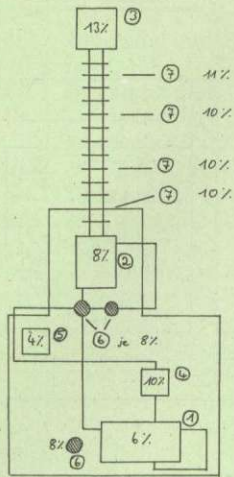
— Ist nach den ersten beiden Missionen die deutsche Luftwaffe (vollkommen!) zerstört, so könnt Ihr die Ablenkmissionen weglassen und die restlichen sechs Flugzeuge auf feindliche Bodenziele loschicken, da die Gefahr von Verlusten durch deutsche Abfangjäger nicht mehr besteht.

— Konzentriert jetzt Eure Angriffe auf Ölraffinerien, Munitionsfabriken und Kugellagerproduktionen, um so möglichst schnell an Eure "Goalpoints" zu kommen.

— Außerdem ist es manchmal ratsam, einen Campaign-Tag zu überspringen, da so die deutsche Wirtschaft leicht geschwächt wird, und Ihr auf eintreffende Reserveeinheiten

Munitionsfabrik

- ① gr. Gebäude
- ② gr. Halle
- ③ E-Work
- ④ kl. Gebäude
- ⑤ Haus
- ⑥ Schornstein
- ⑦ Hochspannungsmast



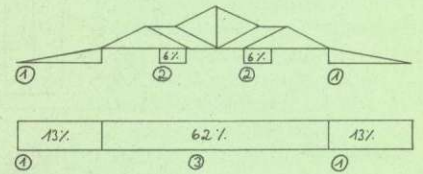
Tabellen:

Verhältnis der zerstörten Gebäude	3:1	2:1	1:1	1:1.5	1:2
Bomber Groups	1	1	0	3	1
Fighter Escorts	0	2	1	0	0
Ground Attacks (of Fighters)	0	0	1	0	1

Anmerkung: Die oberste Spalte zeigt das Verhältnis der zerstörten Gebäude ("Main Raid" : "Secondary Raids") in Abhängigkeit zu den Einstellungen der beauftragten Gruppen.

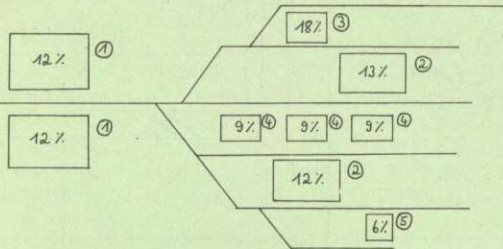
Brücken

- ① Auffahrt
- ② Pfeiler
- ③ Fahrbahn

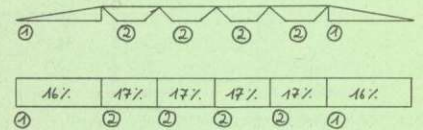


Eisenbahnknotenpunkt

- ① gr. Halle
- ② Kl. Halle
- ③ Blockgebäude
- ④ Kl. Gebäude
- ⑤ Haus

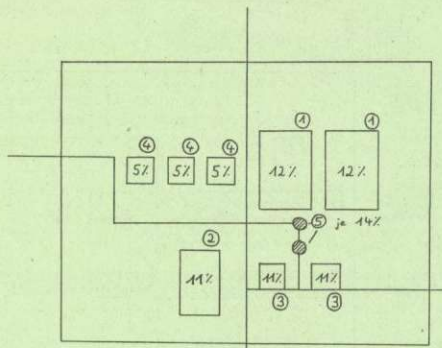


- ① Auffahrt
- ② Brückenabschnitt

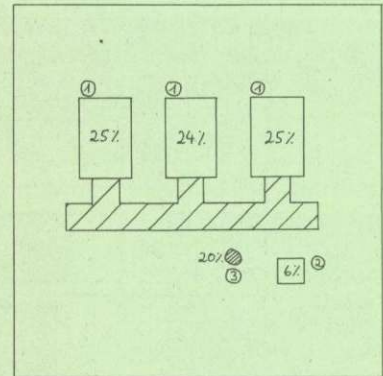


Flugzeugfabrik

- ① gr. Halle
- ② gr. Gebäude
- ③ Kl. Halle
- ④ Kl. Gebäude
- ⑤ Schornstein

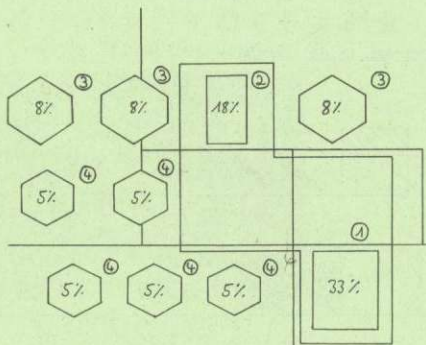


- ① gr. Gebäude
- ② Haus
- ③ Schornstein



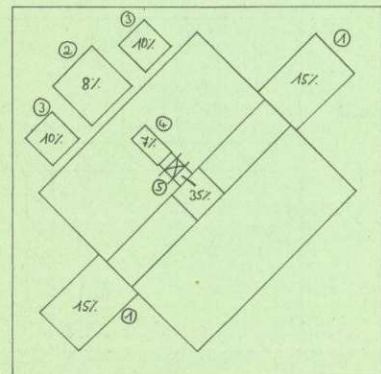
Ölraffinerie

- ① gr. Gebäude
- ② Kl. Gebäude
- ③ gr. Tank
- ④ kl. Tank



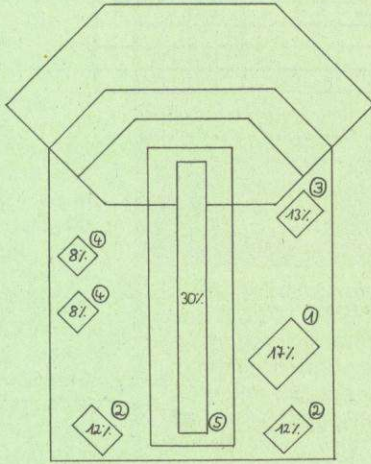
V2-Abschlußbasis

- ① gr. Halle
- ② gr. Gebäude
- ③ Kl. Gebäude
- ④ Bunker
- ⑤ Abschlußrampe



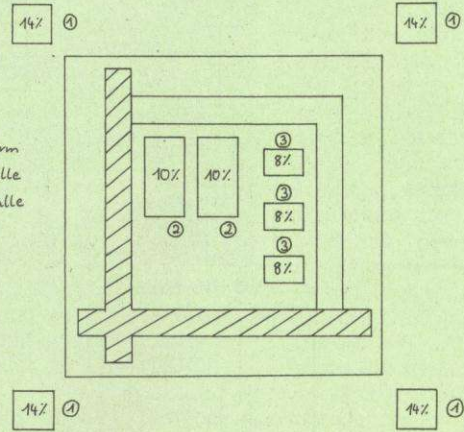
V1-Abschlußbasis

- ① gr. Halle
- ② Kl. Halle
- ③ Kl. Gebäude
- ④ Haus
- ⑤ Abschlußrampe



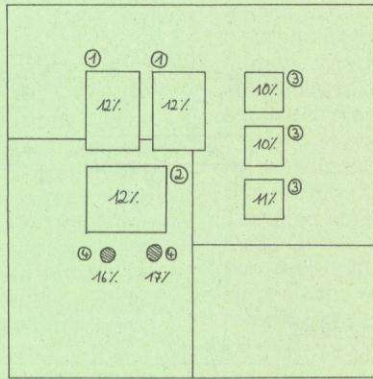
1. Flughafen (deutsch)

- ① Flakturm
- ② gr. Halle
- ③ Kl. Halle



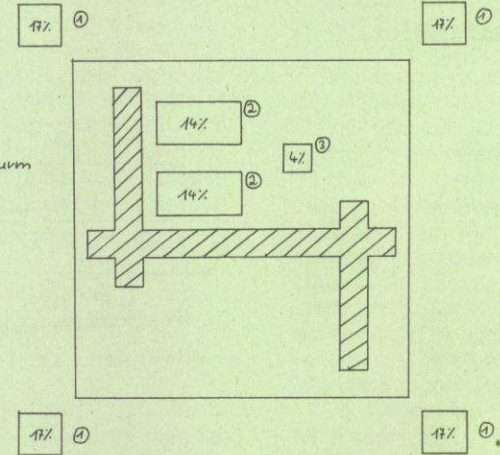
Motorenfabrik

- ① gr. Halle
- ② gr. Gebäude
- ③ Kl. Gebäude
- ④ Schornstein



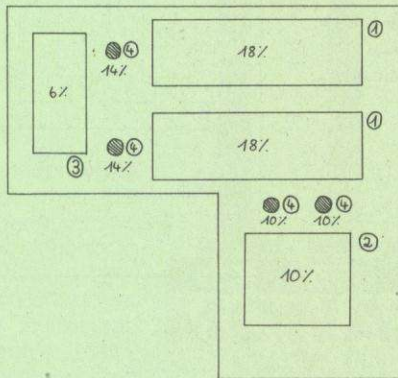
2. Flughafen (deutsch)

- ① Flakturm
- ② Halle
- ③ Haus



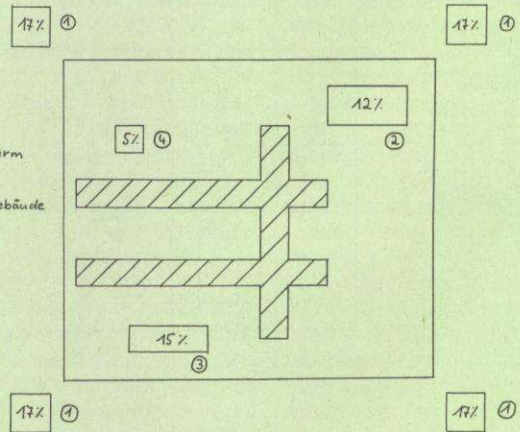
Kugellagerfabrik

- ① Lange Halle
- ② gr. Halle
- ③ gr. Gebäude
- ④ Schornstein



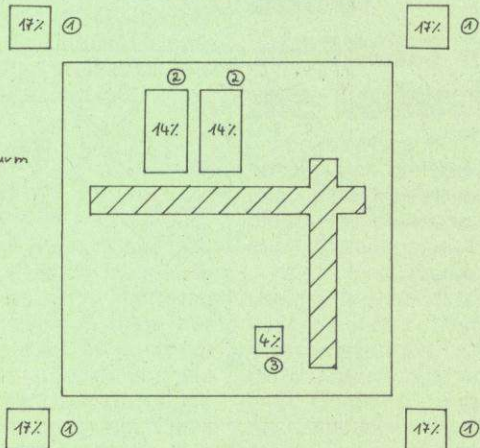
3. Flughafen (deutsch)

- ① Flakturm
- ② Halle
- ③ gr. Gebäude
- ④ Haus

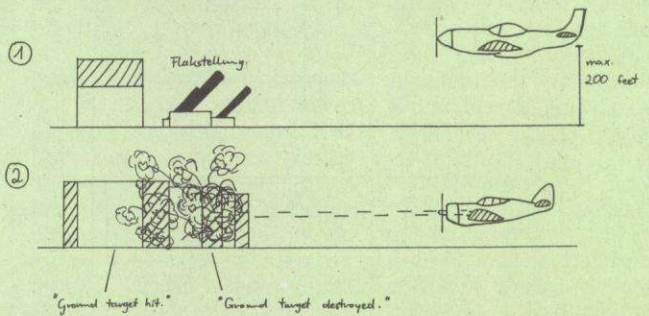


Flughafen (amerikanisch)

- ① Flakturm
- ② Halle
- ③ Haus



Abbildungen zu den Flugtips



warten könnt. — Habt Ihr am Ende sechs von den acht unter den "Winning Conditions" aufgeführten Punkten (z.B. German Groups, Jet Fuel usw.) auf bzw. unter die geforderten Goal-points gebracht, habt Ihr die Deutschen besiegt.

Tips zum Fliegen und zum Angreifen von Bodenzielen

— Wollt Ihr ein deutsches Ziel oder eine Flakstellung zerstören, so haltet Eure Maschine unter 200 Fuß, da Ihr so dem gefährlichen (und lästigen) Flakfeuer aus dem Weg gehen könnt.

— Ebenfalls solltet Ihr bei nahe zusammenliegenden Gebäuden das mittlere als erstes angreifen, da nach der Explosion benachbarte Gebäude ebenfalls beschädigt werden und Ihr zu deren vollständiger Zerstörung weniger Munition braucht.

— Fängt Euer Flugzeug während eines Luftkampfes plötzlich an zu brennen, schaltet den Motor aus und laßt, wenn Ihr Euch über 1000 Fuß befindet, die Maschine absacken, um Geschwindigkeit zu bekommen. Schon hört der Motor auf zu brennen und Ihr könnt versuchen, eine Notlandung

hinzulegen oder ein Gebäude zu zerstören, indem Ihr hineinfliegt (der Pilot und das Flugzeug sind meist ohnehin verloren).

Spezielle Gebäude

— Flaktürme

Beschießt oder bombardiert am besten den unteren Teil des Turms. Nach dessen Explosion ist der obere Teil automatisch zerstört.

— Schornsteine

Durch MG-Beschuß sind Schornsteine schwer zu zerstören. Nehmt eine Bombe oder zwei Raketen (einmal den oberen, einmal den unteren Teil beschießen).

— Öltanks

Sind am leichtesten durch das MG zu zerstören.

— Hochspannungsmasten der Munitionsfabriken

Können nur schwer mit dem MG hochgejagt werden. Treff am besten die auf der Skizze eingezeichneten Masten mit Bomben.

Generell sind alle anderen Gebäude leicht mit der Bordkanone, mit einer Bombe oder zwei Raketen zu zerstören. Jede deutsche Einrichtung besitzt am Anfang 100 Prozent Kapazität, die sich auf die ver-

schiedenen Gebäude verteilt. Wie, ist auf den Abbildungen zu sehen. Benutzt also beispielsweise Eure Bomben oder Raketen nur für Gebäude mit dem höchsten prozentualen Anteil und jagt die anderen mit dem MG hoch!

Pegasus

Sven Knüppel aus Karlsruhe war mal wieder der Schnellste und hat mit seinem Wunderpferd die vier Paßwörter für Gremlins *Pegasus* erflogen:

Level 11 — SCREECH

Level 21 — DRAGONFLY

Level 31 — BEEBOP

Level 41 — CELESTIA

Might & Magic III

Dieter Boos aus Bornheim hilft allen gescheiterten Helden aus der Klemme. Die Gruppenmitglieder lassen sich mit einem Trick schnell "aufrüsten". Benutzt den Teleporter mit dem Paßwort "Redhot". Ihr landet vor dem Rathaus in "Blistering Heights". Dort findet man einen Level 50 Mage und

einen Level 40 Barbaren. Wenn man die beiden anheuert, ihre Items verteilt, neu anheuert und wieder alles verteilt, sind die eigenen Helden für die ersten Kämpfe gut gerüstet. Auf diese Weise lassen sich alle Items vervielfachen, da der geladene Charakter nach dem Entlassen (das Rathaus nicht verlassen) wieder seine ursprüngliche Ausrüstung erhält.

Airbus A 320

Peter Gaydos aus Wuppertal strebt eine Fliegerkarriere bei der Deutschen Lufthansa an und übt zu Hause schon mal fleißig. Während seiner Pilotentätigkeit sind ihm ein paar Erleichterungen eingefallen, die auch anderen nützlich sein dürften.

1. Die beiden Funkfeuer Taurus und Erlangen haben auf der beigelegten "Jeppesen"-Karte andere Werte wie in der Anleitung. Es gelten aber die Frequenzen aus der Anleitung: 116,7 für TAU und 114,9 für ERL.

2. Wer sich die Flugplanerstellung vereinfachen will, macht folgendes: Zuerst die "Jeppesen"-Karten auf einem

LIFETIMES PRÄSENTIERT: **ON THE ROAD**

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



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

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.


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

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


Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE



Might & Magic III
DM 27,-



Eye of the Beholder II
DM 27,-

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

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

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY **Tel.: 09 11/790 51 02**
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

MEGA TRADE

ACHTUNG SUCHTGEFAHR!
Wir stellen die Frage der Fragen!

Wo sind meine guten Videospiele

NATÜRLICH BEI MEGA TRADE
Die **NR. 1** im Bodenseeraum
VIDEO- UND COMPUTERSPIELE

Marktpassage, 7700 Singen, Telefon 07731/66634, Fax 64521
Öffnungszeiten: 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr

Fotokopierer um die Hälfte verkleinern. Dann auf diesen Einzelblättern mit einem Markierer die in der Anleitung aufgeführten Funkfeuer kennzeichnen. Die Flughäfen mit Kennung ebenfalls eintragen. Schließlich die Kopien in Sichthüllen stecken und das Ganze in der richtigen Reihenfolge in ein Ringbuch heften. Nun kann man mit einem wasserlöslichen Filzstift die Flugroute auf den Kunststoff zeichnen. Ist der Flug beendet, einfach wegwischen. Das Ganze ist zwar anfangs etwas mühsam, dafür hat man später alles auf einen Blick.

3. Sollte bei der Atari ST-Version das Triebwerkgeräusch plötzlich verstummen, genügt ein Druck auf die Zehnerblocktasten 1 und 3.

Gunship 2000

Zoltan Djapjas aus Kerpen hat seine Laufbahn als Hubschrauberpilot erfolgreich abgeschlossen.

Das Eingangsmenü hat einen Gag eingebaut: Klickt mit dem Zeiger mal auf den Bildschirm des Computers, der im Zimmer steht. Ihr werdet überrascht sein, was man in der U.S.Army sonst noch alles macht...

Fliegen der Missionen

Grundsätzlich gilt, daß Ihr so tief wie möglich (ca. 17–100 Fuß) fliegen solltet. Dann erfährt das bordeigene Radar die Ziele zwar sehr spät, doch die Feinde haben meist zu wenig Reaktionszeit um zurückzuschießen. Hieraus resultiert ei-

ne wichtige Regel: Feuert den ersten Schuß! Wenn Ihr im Persischen Golf vom Meer aus aufs Festland steuert, solltet Ihr nicht zu tief fliegen, da die Küste ca. 150 Fuß über dem Meeresspiegel liegt. Dies wird Euch bei 16facher Zeitbeschleunigung schnell zum Verhängnis. Habt Ihr die Küstenlinie hinter Euch, fällt das Gelände wieder ab und Ihr könnt wieder etwas sinken. Vorsicht auch beim Rückflug zum Flugzeugträger, wenn Ihr alle Ziele zerstört habt und ganz gelassen mit Zeitbeschleunigung zurückfliegt. Es kracht sehr schnell...

Die Hubschrauberwahl

Es ist sehr empfehlenswert, nach Möglichkeit den Apache oder den Longbow-Apache zu nehmen. Wenn Ihr nämlich eine IR-Rakete abkriegt und es fällt dabei ein Waffenflügel aus, habt Ihr auf der anderen Seite immer noch genügend Raketen, um Euch zu wehren bzw. anzugreifen.

Der Comanche ist auch zu empfehlen, wengleich er nicht so viele Raketen tragen kann. Das Farbdisplay mit der besseren Übersicht und die bessere Wendigkeit machen das wieder wett. Bei einem Aufklärungsflug solltet Ihr einen Comanche-Scout dabei haben. Er kann mehr Waffen tragen als der Defender oder der Kiowa.

Die Waffenauswahl

Ihr solltet darauf achten, daß der Hubschrauber so leicht wie möglich ist. Mehr Gewicht bedeutet höheren Treibstoffverbrauch. Nehmt lieber die

TOW-2 anstatt der Hellfire. Bei Tiefflug haben sie die gleiche Reichweite und sind genauso effektiv — aber viel leichter. Ebenso sind die Stinger-Raketen den Sidewindern vorzuziehen, auch wenn Ihr eventuell zwei Stinger braucht, um einen Hubschrauber abzuschießen.

Fliegt Ihr den Longbow-Apache, nehmt unbedingt die Hellfire MMW, denn dies sind Fire-and-Forget-Raketen. Seid Ihr vor einem Ziel mit mehreren Objekten, könnt Ihr eine Rakete abfeuern, das nächste Ziel auswählen, wieder feuern und so weiter — sehr effektiv. Von den Hydra-Raketen ist nur die Hydra 70 M247 zu empfehlen, sie ist die stärkste Waffe. Die Hydra-Raketen können gut gegen Infanterie eingesetzt werden, da Hellfires und TOW-2's wenig effektiv sind. Allerdings braucht man lange zum Zielen, also Vorsicht mit den IR-Raketen! Dies ist aber immer noch besser, als bis auf 1,4 km 'ranzufliegen und mit der Bordkanone herumzuballern, während man sich dem Feind auf dem Präsentierteller serviert.

Die Taktik

Da es viele Hügel und Berge gibt, sollte man diese auch als Deckung nutzen und nicht darüber hinwegfliegen, damit man von jedem gut gesehen wird. Die Devise heißt also: heranschleichen und zuschlagen! Dies empfiehlt sich jedoch nur aus sicherer Entfernung (2-3 km), damit man genug Reaktionszeit hat, um Raketen auszuweichen. Geht in Warteposition (mit Auto-Hover) und ballert, was das Zeug hält. Meldet

der Copilot, daß das Ziel zerstört ist, sich aber noch ein paar Panzer o.ä. vor Euch befinden, solltet Ihr sie lieber abschließen, da sie Euch sonst beim Rückflug überfallen könnten.

Rescue- und Cargo-Missionen

Sollt Ihr einen Piloten oder eine Truppe abholen oder absetzen oder eine Fracht abwerfen, braucht Ihr einen Blackhawk. Die Suche nach Truppen oder nach einem einzelnen Piloten ist nicht ganz einfach: Fliegt zum angegebenen Streckenpunkt und steigt schnell auf, bis Ihr auf dem Radar einen einzelnen grauen Punkt erscheinen seht: Das müßte der gesuchte Pilot bzw. die Truppe sein. Ist er/sie es nicht, liegt das gesuchte Ziel ziemlich weit weg in der näheren Umgebung. Hier hilft nur eine gründliche Suche. Doch Vorsicht — der Sprit ist bei solchen Aktionen eher alle als man glauben möchte! Ist die Suchmission die Sekundärmission, brecht sie lieber ab, bevor Ihr einen Piloten verliert!

Habt Ihr das Ziel endlich gefunden, fliegt hin und landet im gelben Zielkreuz oder nahe beim Piloten.

Sollt Ihr eine Fracht abwerfen, so müßt Ihr unbedingt landen — nicht einfach hinfliegen und abwerfen!

Solltet Ihr mit fünf Hubschraubern diese Mission fliegen, wird's etwas kompliziert: Laßt die Light-Section bis kurz vor das Ziel fliegen. Der Leader meldet dann: "I've reached destination". Landet dann mit Eurer Heavy-Section und stellt den Motor ab, das spart Treibstoff. Jetzt könnt Ihr Euch mit Shift-F5 hinter den Transporthubschrauber bringen. Dann auf Kartensicht umschalten und den Transporthubschrauber mit "Flight-To" steuern. Hierbei müßt Ihr beachten, daß der Streckenpunkt im großen Maßstab relativ weit weg ist, da der Hubschrauber sonst nicht in die gewünschte Richtung fliegt. Schaltet nun zwischen Hubschrauber- und Kartensicht hin und her und macht Kurskorrekturen, bis sich der Transporthubschrauber über dem Ziel befindet. Laßt ihn dann landen. Jetzt habt Ihr das Ziel erreicht und könnt den Transporthubschrauber wieder regruppieren und dem Light-Section-Leader den Befehl zum Heimflug geben. Dann dürft Ihr Euch wieder um Eure eigene Mission kümmern.

Der Treibstoff Der Stoff, von



dem man immer zuwenig hat. Ihr solltet Eure Hubschrauber immer volltanken, dann habt Ihr noch Reserve für den Notfall. Sollte der Treibstoff jedoch knapp werden, fliegt so weit Ihr nur könnt zur Basis zurück. Die Chancen für eine Rettung sind so viel höher. Während des Rückfluges müßt Ihr Euren Sprit immer mal im MFD kontrollieren. Habt Ihr nur noch 2 Prozent Sprit, solltet Ihr unbedingt landen. Zwar könnt Ihr mit 0 Prozent Treibstoff eine Weile fliegen, aber Ihr solltet nicht riskieren, aus 50 Fuß Höhe abzustürzen, weil der Motor plötzlich ausfällt. Das kostet Euch Euer Spielerleben und die Mission war umsonst.

Formula One Grand Prix

Johann Kurek aus Dinslaken ist ein begeisterter Computerrennfahrer. Er schickt uns eine Tabelle mit den optimalen Einstellungen für jede Strecke im Spiel. Damit dürft überall Rundenrekorde drin sein.

Formula One Grand Prix

	F	R	B	1	2	3	4	5	6	Legende
Phoenix	48	52	7	24	31	37	43	50	57	F: Frontspoiler
Interlagos	26	30	6	24	32	40	48	56	63	R: Heckspoiler
Imola	26	30	6	24	31	39	47	55	64	B: Bremsen vorne
Monaco	59	62	2	21	26	33	39	45	52	1-6: 1.-6. Gang
Montreal	19	22	7	25	32	39	47	55	63	
Mexico	40	40	6	25	33	40	47	55	62	
Magny-Cours	9	13	8	25	33	41	49	56	63	
Silverstone	17	19	7	28	35	42	49	56	63	
Hockenheim	2	5	11	30	37	44	51	59	67	
Hungaroring	50	52	5	23	30	36	42	49	56	
Spa	26	29	8	25	34	42	48	56	65	
Monza	9	11	11	27	34	42	50	58	66	
Estoril	24	26	6	25	31	38	46	55	64	
Barcelona	31	33	8	25	31	38	47	56	63	
Suzuka	18	20	9	24	33	40	48	56	64	
Adelaide	28	30	2	22	31	39	48	55	63	

Alien Breed

Zwei nützliche kleine Tips hält Bernd Kopka aus Rammingen für uns bereit. Wer nicht klarkommt mit der Alien-Brut, gibt einfach während des Spiels "TULEBY" (y=z) ein, so gelangt man in den nächsten Level. Gibt man im zweiten Level (nach unten gehen) am Computerterminal "ALIENS ARE FAGGOTS" ein, wird man unsterblich.

Rodland

Hier ein kleiner Tip für alle, die bei Rodland nicht weiterkommen. Alexander Hanenberg und Alexander Rupp, beide aus Düsseldorf, helfen uns aus der Klemme.

Geht in den Pausenmodus (P). Drückt fünfmal "Help". Verläßt den Pausenmodus. Jetzt seht Ihr in der linken oberen Hälfte des Bildschirms ein weißes Herz. Es bedeutet unendliche Leben. Wer nicht die Ausdauer hat, alle Level durchzukämpfen, kann mit "Space" die Abschnitte überspringen.

Star Trek — 25th Anniversary

Tobias (Spock) Bartz aus Lehrte hat an den Kontrollen der Enterprise die ersten drei Missionen überstanden. Weiter geht's dann in der nächsten Ausgabe.

Demon World

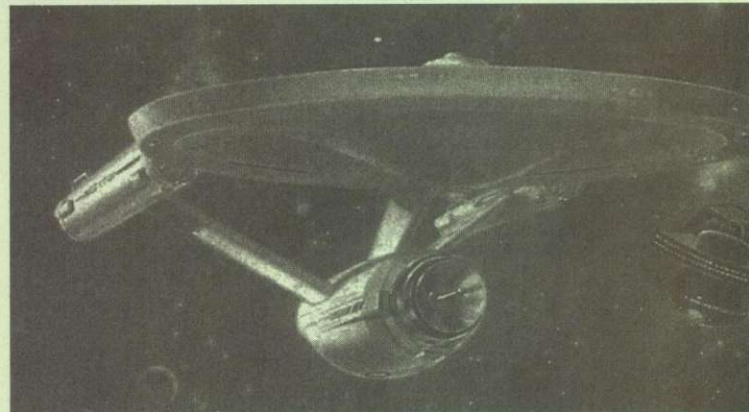
1. Nach der Logbucheintragung ertönte eine Meldung, daß die "Republic" bereit für einen Übungskampf ist. Man sollte wie folgt reagieren:
 — Schutzschilde ausfahren
 — Waffen bereitmachen
 — Speed auf Warp 1 drosseln
 Falls Ihr diesen Kampf verlie-

cherheitsoffizier auf die Oberfläche von Pollux V (K und dann auf das Beam-Symbol klicken).

Selbstverständlich könnt Ihr Euch vorher noch vom Schiffscomputer Informationen über Pollux V geben lassen (C und dann Pollux). Der Computer reagiert auch auf andere Stichwörter, die mit Star Trek zu tun haben (z.B. gibt er Auskunft über verschiedene Föderationsschiffe, Mannschaftsmitglieder, Feinde etc.).

ihm die Computerhand zum Reparieren (benutze Hand mit Tisch in der Mitte des Raumes). Jetzt benutzt Ihr die Beeren, die Ihr vor der Höhle gepflückt habt (benutze Beeren mit Maschine). Dr. McCoy hat jetzt das Hypo-Dytoxin hergestellt, mit dem Ihr den Kranken im anderen Zimmer heilen könnt, was jetzt auch höchste Zeit wird.

Ihr geht also in die rechte Tür und verabreicht dem Kranken das Mittel (benutze Hypo-Dyto-



Die Oberfläche von Pollux

Auf dem Planeten werdet Ihr schon von einem Einheimischen erwartet, mit dem Kirk reden sollte (1 1 1). Nach dieser Unterhaltung sollte man in die rechte Tür gehen und den Kranken untersuchen (mit dem medizinischen Tricorder?). Nach dieser Untersuchung benötigen wir Hypo-Dytoxin, das wir selbst herstellen müssen.

Wir verlassen den Raum und klicken zwischen die hinteren Bäume auf den Weg. Wenn sich die Klingonen in unseren Weg stellen, schießen wir mit dem Betäubungs-Phaser "grün" erst auf den linken, dann auf den mittleren und schließlich auf den rechten, der eine Hand verliert, die wir aufheben. Bei einer genaueren Analyse entdecken wir, daß die Klingonen Roboter sind. Jetzt sollte man sich auf die Höhle zubewegen. Dort angelangt, nehmt Ihr vom rechten Gebüsch ein paar Beeren und geht weiter in die Höhle hinein. Jetzt müßtet ihr an einem verschütteten Eingang angekommen sein, den Ihr mit dem Phaser freilegt.

Nachdem der Eingang frei ist, untersucht und verarztet Ihr die Person, die unter den Steinen lag. Jetzt nichts wie zurück an die Stelle, an der Ihr gebannt und materialisiert worden seid.

Ihr betretet den Raum, der hinter der linken Tür liegt. Dort schaut sich Spock den Computer (ganz links) an. Ihr gebt

xin mit Krankem). Nachdem Ihr den Raum wieder verlassen habt, unterhaltet Ihr Euch im linken Raum mit dem glatzköpfigen Mann. Jetzt sollte sich Captain Kirk die Fossilien im Glaskasten ansehen (benutze Kirk mit Glaskasten). Er unterhält sich mit dem Mann über jedes einzelne Stück. Der Captain kann sich etwas aus dem Kasten herausnehmen (nimm Glaskasten und Glaskasten); er benötigt aber nur das Stück ganz rechts. Kirk verläßt den Raum und geht zu der Stelle, an der er eben die Steine weggephastert hat.

Bei der Tür angekommen, benutzt Kirk die Hand (benutze Hand mit Quadrat). Nachdem sich die Tür geöffnet hat, geht man in die Höhle und steht kurz darauf in einem Computerraum. Hier stellt Kirk die Regler (Gelb, Rot, Blau). Es erscheint ein Alien, mit dem Kirk sich unterhält (2 2). Er gibt dem Alien das Ding aus dem Glaskasten und die 1. Mission ist beendet.

"Beam us up, Scotty!

(Dies ist zwar nicht der einzige, aber der sicherste Weg, die erste Mission zu erfüllen.)

Hijacked

1. Nachdem man den Auftrag erhalten hat, geht man auf Warp 10, aktiviert die Waffensysteme und fährt die Schutzschirme auf. Dann nimmt man Kurs auf Beta Myamid.

Bei der Ankunft wird gleich gekämpft (Elasti-Piraten). Die Piraten ergeben sich jedoch

MicroByte

Alle Besteller vom 14.5 bis 14.6.92 erhalten DM 2,- Rabatt!

Aus unserem Angebot:	Amiga	Atari	PC/IBM	Monkey Island 2	DV	89,90
Agony	DA	64,90		Pinball Dreams	DA	64,90
Amberstar		a.A.	a.A.	Rocketeer		89,90
Black Crypt	DA	64,90		Roger Rabbit	DA	69,90 69,90 76,90
Civilisation	DV		119,90	***** Schriftl. Bestellungen an: *****		
Das schwarze Auge		a.A.	a.A.	***** Microbyte, Postfach 2650 *****		
D Generation	DA		76,90	***** 6231 Schwalbach/Ts. *****		
Elvira 2 Adv.	DV	76,90	89,90	Shadowlands	DA	69,90 69,90
F-16 Falcon 3.0	DA		119,90	Sim Ant		89,90 89,90

***** Telefonischer Bestellservice *****
 Nordrhein-Westfalen 02389-537125
 Mo-Fr 17-21 Uhr
 Hessen 06196-1038 Mo-Fr 17-21 Uhr
 ***** 06196-10 38 *****

DT= deutsche Anleitung
 DV= deutsche Version
 kostenlose Preisliste
 mit Postkarte anfordern

Versandkosten:
 Nachnahme: 9,- DM Express: 7,- DM
 Vorkasse: 4,- DM Kartenzahlung: 3,- DM
 Ausland nur gegen Vorkasse 21,- DM

SOUND BLASTER 2.0 SOUND BLASTER PRO

m. Sound Board nur DM 295,-
 m. SantaFe-Software nur DM 658,-

Original vom dt. Distributor m. dt. Anleitung. Kein Graub-Import! Für reg. Anwender Hotline und Mailbox-Support!
 C/MS-Chips für Sound Blaster 2.0 DM 69,-! Über weiteres Sound Blaster-MultiMedia-Zubehör bitte Liste anfordern!

PC-Prg.	DM	PC-Prg.	DM
Battle Isle	dV 89,-	Tracon 2 /Windows	111,-
Bundesliga Man. Prof.	dV 75,-	Wing Commander de Luxe ml	103,-
Chessmaster 3000	83,-	Sonderposten, solange Vorrat:	
Chessmaster 3000 Wind.	83,-	F-117A	dA 80,-
Civilisation	dV 103,-	Larry 1 VGA	ml 80,-
Diplomacy	62,-	Larry 5 VGA	dV 80,-
Eco Quest	dA 89,-	LHX Attack Chopper	dA 80,-
Elvira 2	dV 89,-	Links	90,-
Eye of the Beholder II	75,-	Monkey Island	80,-
F-16 Falcon 3.0	dA 103,-	P 38	35,-
Gunship 2000	dA 89,-	PGA Tour Golf	dA 70,-
Might & Magic III	dV 89,-	Red Baron VGA	dV 80,-
Monkey Island II	75,-	Secret Weapons o. t. L.	80,-
Space Shuttle	dV 118,-	Wing Commander II	80,-
Star Trek 25th. Anniv.	dA 75,-	Wing Comm. 2 Spec. Op. 1	40,-
Stunt Car Racer	23,-	Wing Comm. 2 Speech Acc.	40,-
Tennis Cup 2	ml 75,-		

Versandservice - kein "Laden". Angeb. freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum u. Preisänderung vorbehalten.
 Versandkosten Inland bei Vorkasse 5,- DM, NN 10,- DM. Weitere Programme und Neuh.-Liste auf Anfrage.

WEISS EDV Paul-Löbe-Str. 161 020 43-4 77 66
 W-4390 Gladbeck Fax 020 43-4 77 76

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
 Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5 1/4 DM	Amiga DM	Atari DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	78,50	—
92/18	Indy 4, dt. Vo. mögl.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	—	—
92/22	Kings Quest, dt.	82,50	78,50	82,50
92/23	ELVIRA II, dt.	82,50	72,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Might & Magic 3, dt.	82,50	68,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritian Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	69,50	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	64,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	64,50	—
92/31	Star Trek 25th., engl.	82,50	72,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	61,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	69,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

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

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

powertips

nach einigen guten Treffern mit den Photonenkanonen. Nach dem Einschwenken in den Planetenorbit reden wir mit Mr. Spock (T=Talk Spock). Den benötigten Prefix-Code bekommen wir vom Schiffcomputer (C und Masada). Es ist ratsam, sich den Code zu notieren, da er zum Auswendiglernen etwas zu lang ist. Jetzt geben wir Ohura Bescheid; sie soll den Prefix-Code senden (H und 2). Dann gibt man die Zahl ein, die der Schiffcomputer ermittelt hat. Jetzt muß man nur noch die Schilde senken und sich hinüberbeamen.

2. Im Transportraum wird der Kranke von Dr. McCoy untersucht und geheilt, während Mr. Spock den Transporter untersucht. Aus der Klappe nehmen wir den "powerlosen" Transmographier und verlassen den Raum (nehmen Transmographier, dann Klick auf die Tür des Transporterraums). Auf dem Hauptkorridor nehmen wir die Teile, die rechts auf dem Boden liegen (nehmen und Kleinkram) und feuern danach mit dem grünen Betäubungsphaser auf die Tür am Ende des Korridors (benutze Kirks Phaser mit Tür). Wenn wir jetzt den Phaser-Welder, den wir bereits bei uns tragen, benutzen, wird er aktiviert (benutze mit Phaser-Welder). Sollte es beim ersten Mal nicht klappen, feuern wir noch einmal mit dem grünen Phaser auf die Tür und benutzen den Phaser-Welder erneut.

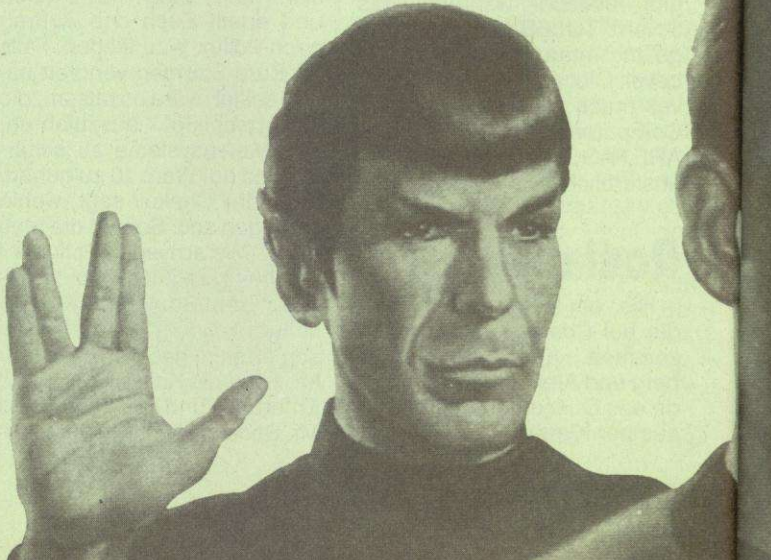
Zwischen den beiden Manövern sollte man nicht allzu viel Zeit verlieren. Es muß schnell gehen: schießen und dann gleich den Phaser-Welder benutzen!

Jetzt müssen wir noch Werkzeug herstellen! Also, Phaser-Welder mit "Scraps of Metal" vereinigen (der Phaser-Welder ist das Schweißgerät; benutze Phaser-Welder, dann wieder auf die Tasche daneben klicken und die kleinen Metall-

stangen auswählen). Das neue Werkzeug benutzen wir auf dieselbe Weise wie eben im Transmographier. Dann machen wir uns auf den Weg nach rechts in die Tür zum Sicherheitstrakt (die rote Tür an der rechten Wand). Drinnen angelangt, betäuben wir schnell die beiden Piraten mit dem grünen Phaser (benutze Phaser "grün" mit Pirat 1 und Pirat 2). Jetzt benutzen wir Spock mit den drei Kabeln an der Wand mit der Gefängnistür (einfach: benutze Spock mit Kabeln). Danach benutzen wir die Schalter über den Kabeln und entfernen die Kabel anschließend (benutze Kirk mit Forceshield-Button, nimm Kabel). Mit dem befreiten Sicherheitsoffizier kann man reden (muß aber nicht sein).

Zurück in den Transporterraum — der Transporter muß repariert werden (benutze Transmographier mit Transporter). Auf Mr. Spocks Wunsch hin geben wir ihm ein langes rotes Kabel (benutze Kabel mit Transporter). Auf der Brücke reden wir mit dem Chef der Piraten (das ist der in der Mitte) und rufen danach unser Schiff (reden mit Pirat, Spruch 1). Nachdem unsere Sicherheitsoffiziere die Piraten festgenommen haben, beamen wir uns zurück auf die Enterprise und haben die zweite Mission ebenfalls glücklich überstanden!

Love's Labour Jeopardized
 Nachdem man die Nachricht vom Flottenoberkommando erhalten hat, geht man auf Warp 10, aktiviert die Waffensysteme und schaltet die Schirme ein. Danach fliegt man zur Raumstation Ark7 und kämpft so lange gegen die Romulaner, bis sie sich selber zerstören. Dann aktiviert man den Orbit (mit O), senkt die Schilde und beamt sich hinüber. Auf der Brücke von Ark7 sollte sich Mr. Spock zunächst den Computer vornehmen (benut-



powertips

ze Spock mit Computer), danach Dr. McCoy und anschließend Captain Kirk, der sich über alle Angaben des Computers informieren sollte (genau wie Pille und Spock!). Ist dies geschehen, verlassen sie die Brücke durch die obere Tür.

Im nächsten Raum öffnet man den linken Schrank (benutze Schrank) und nimmt den Antigravator heraus (nimm Antigravitoren). Auf Spocks Gerede reagiert man am besten gar nicht!

Der Raum wird jetzt nach rechts verlassen (Klick auf die rechte Tür). Dann geht man in die obere Tür, wo wir den Schraubenschlüssel aufheben (nimm Schraubenschlüssel). Anschließend öffnen wir erst den rechten Schrank (benutze Schrank), dann benutzen wir den Schraubenschlüssel mit der N2-Gasflasche, bringen die Antigravitoren an und stecken die Flasche ein (benutze Antigravitoren mit N2-Flasche).

Der Captain steht vor einer Luftschachtabdeckung, die wir mit dem Schraubenschlüssel entfernen (benutze Schraubenschlüssel mit Luftschachtklappe). Ebenso verfahren wir mit der rechteckigen Klappe unter dem Computer. Wir entnehmen die Isolation (benutze Kirk mit Isolation), verlassen den Raum wieder nach unten und stecken die Isolation in den Destillator. Den Behälter, den wir jetzt erhalten haben, packen wir in den Raum, in dem wir die Antigravitoren gefunden haben in die kleine rote Klappe des Synthesizers (benutze Behälter mit Synthesizerklappe). Jetzt schließen wir mit dem Schraubenschlüssel die Gaszufuhr oberhalb der

beiden Gasflaschen ab und entfernen die O2-Flasche mit dem Antigravator (benutze Antigravator mit O2-Flasche). An die Stelle setzen wir die N2-Flasche und schließen die Gaszufuhr wieder an (benutze N2-Flasche mit leerer Stelle; benutze Schraubenschlüssel mit Gashähnen oberhalb der Gasflasche). Bevor wir jedoch die Maschine mit "benutze Synthesizer" aktivieren, entfernen wir den roten Behälter wieder mit "nimm Poly-Behälter" aus der Klappe. Danach müsste eigentlich ein Liter Ammonium hergestellt worden sein, den wir einstecken.

Da wir ja jetzt schon Experten in Sachen Gasflaschenwechsel sind, drehen wir wieder den Hahn zu und tauschen mit dem Antigravator die N2-Flasche gegen die O2-Flasche aus und drehen den Gashahn wieder auf (benutze Schraubenschlüssel mit Gashahn — benutze Antigravator mit N2-Flasche — benutze O2-Flasche mit leerem Platz neben der anderen Flasche — benutze Schraubenschlüssel mit Hahn).

Wir nehmen das rote Gas an uns und gehen wieder in den Raum mit dem geöffneten Luftschacht. Dort angekommen, schütten wir das TLTD-Gas in den Schacht (benutze TLTD-Gas mit Luftschacht) und gehen zurück in den Destillatorium.

Dort öffnen wir den Schrank mit der Aufschrift "Freezer-Unit" und entnehmen einen Virusbehälter (benutze Schrank — nimm Virus). Den Virus platzieren wir in die obere Maschine in der Virus-Chamber, die Flasche Ammonium in den "Anti-Agents-Nozzle" direkt daneben (benutze Virus mit Virus-Chamber — benutze Ammonium mit Anti-Agents-Nozzle). Dr. McCoy betätigt die Maschine, indem er den Computer oberhalb der Flasche aktiviert (benutze McCoy mit Computer). Aus der Virus-Chamber

HAMO
HARDWARE-SOFTWARE-ZUBEHÖR



0 21 62 -1 20 73

Name	Genre	Amiga	PC	ST	Name	Genre	Amiga	PC	ST
Abandoned Places d	ROL	79,50	89,50*	79,50	Midwinter 2 (Flames of Fr.) d	STR	99,50	109,50	99,50
Acnes of the Pacific	SIM	a. A.	89,95*	a. A.	Might an Magic 3 d	ROL	89,50	-	-
Action Replay MK III A200	ZUB	229,95	-	-	Monkey Island 2 kompl. dt.	ADV	79,50*	89,50	a. A.
Action Replay MK III A500	ZUB	189,95	-	-	Nova 9	SIM	a. A.	89,50	-
Action Replay MK III A500+	ZUB	189,95	-	-	Ork	ACT	59,90	a. A.	59,50
Agony	ACT	64,50	-	-	Paperboy	ACT	64,95	64,95	-
Air Support	SIM	64,50	-	-	Parasol Stars	ACT	69,50	-	-
Airbus 320 d	SIM	99,50	99,50	99,50	Patton Strikes Back	STR	79,50*	89,50	-
Airline	SIM	-	89,50	-	PC Astrology	SIM	-	199,-	-
Alcatraz	ACT	79,50	-	-	PC Mensch	SIM	-	179,-	-
Amberstar d	ROL	89,50	a. A.	a. A.	Pinball Dreams	SIM	59,90	a. A.	59,50*
Amnios d	ACT	59,50	a. A.	a. A.	Police Quest 3 d	ADV	a. A.	89,50	-
Another World	ADV	79,50	89,50	79,50	Pools of Darkness	ROL	79,50	79,50	-
Apolydia	ACT	69,50	-	69,50	Popolous 2	STR	69,50	-	69,50
Bane of the Cosmic Force d	ROL	-	99,50	-	Powermanger Data	TOO	39,50	-	39,50
Bars Tale Construction Kit	ROL	79,50*	79,50	-	Pro Flight	SIM	99,50	-	99,50
Bars Tale Trilogy	ROL	79,50*	89,50	-	Project X	ACT	64,50	-	-
Battle Isle-das Hammergame d	STR	79,50	89,50	79,50*	Race Drivin	SIM	69,95	-	-
Black Crypt d	ROL	79,50	89,50	79,50*	Railroad Tycoon d	SIM	89,50	89,50	89,50
Black Gold d	SIM	69,50	79,50	69,50	Realms	ADV	69,50	a. A.	-
Bundesliga Manager Pro. d	SIM	69,50	69,50	69,50*	Robel Racer	SIM	59,50	-	-
Castles d	STR	69,50	79,50	-	Return of Medusa d	ROL	69,50	79,50	69,50
Castles of Dr. Brain d	ADV	-	89,50	-	Riders of Rohan d	ROL	a. A.	89,50	-
Civilisation komplett deutsch	Sim	a. A.	109,50	a. A.	Robin Hood Sierra d	ADV	-	89,50	-
Conan	ACT	-	84,50	-	Rocketeer	ACT	a. A.	79,50	a. A.
Covert Action	ADV	89,50	99,50	-	Sanctuary	ADV	69,50	79,50	-
Death Knights of Krynn	ROL	79,50	-	-	Shadowlands	ROL	79,50	-	-
Deafaros	ROL	74,50	a. A.	-	Silent Service 2 d	SIM	89,50	89,50	89,50
Diplomacy	SIM	49,50	59,50	-	Sim Ant d	SIM	89,50	89,50	-
Eco Quest d	ADV	-	89,50	-	Simpsons	ADV	59,50	79,50	69,50
Elvira 2 d	ADV	79,50	89,50	79,50*	Soul Crystal d	ROL	69,50	79,50	-
Eye of the Beholder 2 d	ROL	a. A.	89,50	-	Space Gun	ACT	59,50	69,50	59,50*
Eye of the Beholder d	ROL	79,50	89,50	-	Space Quest 4 d	ADV	79,50	89,50	-
Face Off Icehockey d	Sim	64,50	-	64,50	Space Shuttle	SIM	-	139,50	-
Falcon Mark 3.0 d	SIM	-	119,50	-	Special Forces	SIM	89,50	99,50*	89,50
Fate gates of Dawn d	ROL	79,50	a. A.	79,50	Spirit of Adventure	ADV	69,50	79,50	-
Flight of the Intruder d	SIM	89,50	-	89,50	Star Trek d	ADV	a. A.	89,50	-
Gateway to the Savage Frontier	ROL	79,50	79,50	-	Starbyre Super Soccer d	STR	79,50	79,50	79,50
Gauntlet III	ROL	69,50	-	-	Steigenberger Hotelmanager	SIM	69,50	69,50	-
Go	SIM	64,50	99,50	64,50	Strike Commander	SIM	-	99,50*	-
Goblins	ADV	69,50	79,50	-	Strom Master d	SIM	79,50	89,50	-
Godfather	ADV	69,50	79,50	-	SWOTL	SIM	-	89,50	-
Golden Axe	AAD	59,50	69,50	-	SWOTL HE 162	SIM	-	49,50	-
Golden Eagle	ACT	59,40	69,50	a. A.	SWOTL P38	SIM	-	49,50	-
Gunship 2000 d	SIM	-	99,50	-	SWOTL P80	SIM	-	49,50	-
Heart of China d	ADV	84,50	89,50	-	Synco Express III	ZUB	99,95	-	-
Heart of Dragon	ACT	64,50	-	64,50	Teenage Turtles 2	ACT	69,50	79,50	-
Home Alone	ADV	69,50	79,50	-	Time Quest	ADV	-	89,50	-
Hyperspeed d	STR	-	99,95	-	Titus the Fox d	SIM	59,50	69,50	59,50
Imperator	ADV	79,50	89,50	-	Treasures of the Savage Emp.	ROL	a. A.	79,50	-
Indy Heat	SIM	59,50	69,50*	59,50	Treasures of the Savage fron.	ROL	a. A.	79,50	-
Kaiser d	SIM	89,50	99,50	99,50	Ultima 6	ROL	79,50	89,50	-
Kings Quest 5 d (VGA/256)	ADV	89,50	99,50	-	Ultima 7	ROL	-	99,50*	-
Legend	ROL	79,50	79,50	-	Ultima the Second Trilogy	ROL	-	89,50	-
LeisureLut Larry 5 d	ADV	79,50	89,50	-	Ultima Underworld	ROL	-	89,50	-
Lemmings, Oh no More d	TOO	49,50	59,50	a. A.	Uncharted Waters EGA	SIM	-	119,50	-
Life and Death d (PCL u. D.2)	SIM	59,50	79,50	a. A.	Utopia	SIM	79,50	-	-
Links: VGA d	SIM	-	89,50	-	Vengeance of Excalibur	SIM	79,50	84,50	79,50
Links Zusatzkurse - jewels	SIM	-	49,50	-	Verscope 1.6 Antiventool	ZUB	59,50	-	-
Lotus Espirit 2	SIM	59,50	-	a. A.	WC 2 Mission 1	SIM	-	49,50	-
Mad TV d	SIM	79,50*	89,50	-	WC 2 Speech Pack	SIM	-	49,50	-
Magic Candle 2 d	ROL	a. A.	89,50	-	Willy Beamish d	ADV	79,50	89,50	-
Mariap Dreams	ROL	-	89,50	-	Wing Commander 2 d	SIM	-	89,50	-
Mega-Lo Mania u. First Samurai	SIM	69,50	-	-	Winter Challenge	SIM	-	79,50	-
Megatraveller 2 d	ROL	a. A.	89,50	-	Winzer d	SIM	69,50	79,50	a. A.
Microprose Golf d	SIM	89,50	a. A.	89,50	Wrestlemania WWF	SIM	64,50	79,50	-
Microprose Grand Prix d	SIM	89,50	a. A.	89,50	X-Copy Prof. mit Hardware d	ZUB	84,50	-	-

Artikel mit einem * können mittlerweile schon lieferbar sein. Wenn verfügbar, liefern wir alle Artikel in deutschen Versionen oder mit deutschen Anleitungen.
Druckfehler, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Wir liefern natürlich alle Neuheiten, auch wenn diese in dieser Anzeige keinen Platz mehr fanden. Erfragen Sie die aktuellen Neuerscheinungen über unsere Telefonservice. Preisliste gegen einen mit 1,60 DM frankierten DIN A5-Rückumschlag.

Hardware für alle:

512 KB intern für AMIGA 500 - Uhr abschaltbar	DM 79,-
1 MB intern für AMIGA 500+	DM 159,-
1,8 MB intern für A500	DM 299,-
2 MB intern für A 2000	DM 379,-
Markenerweiterung von bsc bis 8 MB	DM 189,-
Action Cartridge MK3 AMIGA 500	DM 249,-
Action Cartridge MK3 AMIGA 2000	DM 259,-
CDTV Trackball Control	DM 169,-
3,5" externes Amiga Drive- Markenlaufwerk	DM 399,-

Commodore Volksmodem für AMIGA/PC/ST - 2400 Baud, MNP5Datenkompress extern mit FTZ	DM 69,-
HighRes Maus für AMIGA/ST/PC	DM 129,-
Optische Mäuse für AMIGA/ST	
2 Jahre Garantie	

Joysticks für alle:

Advanced Gravis Joystick, der BESTE analoge für PC	DM 89,50
transparent DM 99,50	

Gamecard für 2 Joy und XT/AT bis 33 MHz DM 99,50
Advanced Gravis für AMIGA/ST/64 schwarz DM 84,50 transparent DM 94,50

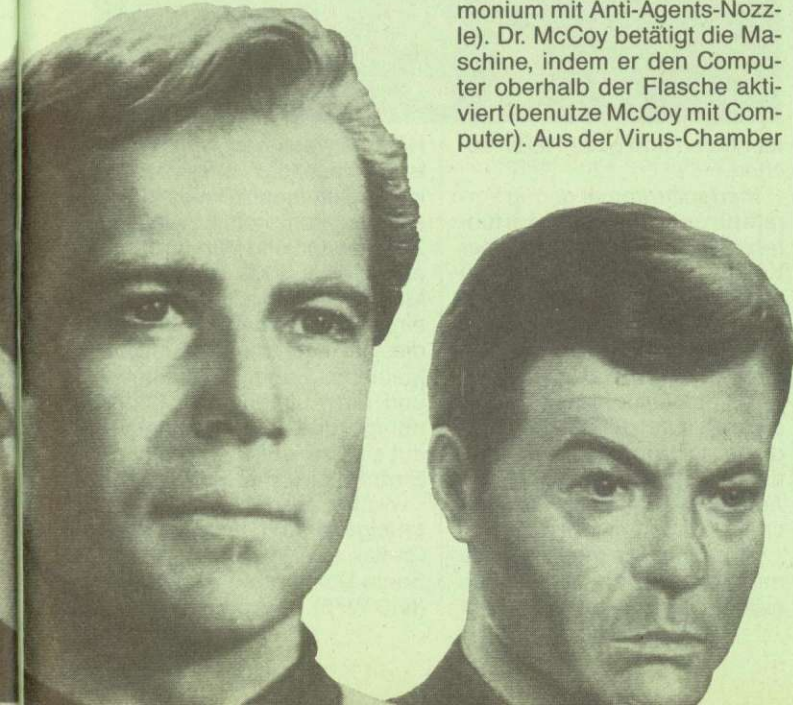
Competition Pro Star AMIGA/ST/64	DM 39,50
PC mit Karte für 2 digi - Joysticks	
mt 1 Competition Star	DM 89,50
Nintendo - MEGADrive - PC Engine	DM 59,50

Sound für alle:

AD Lib Sound Board für XT/AT dt mit JukeBox Software	DM 149,-
Sound Blaster Version 2.0	DM 299,-
Sound Blaster Pro	DM 598,-
CD Rom Drive zum SB Pro	DM 899,-
SB Pro + CD Rom Drive Paket	DM 1449,-
ThunderBoard (Ad Lib und SoundBlaster kompatibel)	DM 279,-
Roland LAPCI deutsche Version	DM 949,-
original MagicMusic	
Roland SCCI der verbesserte Nachfolger der LAPCI-ab sofort verfügbar	DM 998,-
Im übrigen erhalten Sie bei uns alle Magic Music-Produkte zu günstigen Preisen.	

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + 6,- DM, bei Nachnahme + 8,- DM telefonische Bestellannahme Mo.-Fr. 9.00 - 18.30 Uhr
Tel.: 02162/12073, FAX: 02162/12074 BTX: HAMO #

ACHTUNG!! Neue Anschrift!! ACHTUNG
HAMO oHG Meier, Richartz & Rössges - Diergardtplatz 6-7 - W-4060 Viersen 1



entnehmen wir nun den Antivirus und kehren zum Synthesizer-Raum zurück. Den Antivirus legen wir in die Klappe und aktivieren dann die Maschine (benutze Antivirus mit Klappe — benutze Maschine). Die Spritze, die dabei entsteht, nehmen wir uns und heilen Spock (benutze Spritze mit Spock).

Dann gehen wir in den Raum, in dem wir den Antivirus hergestellt haben und benutzen die Leiter. Unten angekommen, gehen wir durch die obere Tür und befreien Dr. Carol Marcus (benutze Kirk mit Dr. Marcus). Anschließend bekommen alle Romulaner eine Spritze, auch die vor der Tür (benutze Spritze mit Romulanern). Mit dem Romulaner, der sich im selben Raum wie Dr. Marcus befindet, sollte Kirk sprechen (2), bevor auch diese Mission beendet ist!

Achtung: Sollte die Mission bis zu dem Punkt, an dem Spock die Spritze bekommt, nicht schnell genug vorangehen, so stirbt das Langohr und die Mission ist zu Ende!

Titus the Fox

Oliver Wendemuth aus Köln hat ein Herz für kleine Füchse und hat den rotbraunen Racker sicher durch alle 16 Level von Titus Geschicklichkeitsspiel gesteuert:

Level	Code
1	2625
2	8455
3	2974
4	4916
5	1933
6	0738
7	2237
8	5648
9	6390
10	8612
11	4187
12	1350
13	9813
14	5052
15	3360
16	2045

The Crypt

Weiter geht es mit dem zweiten Teil der Auflösung von Incentives 3-D-Abenteuer. Karl Hangl aus Haid/Ansfelden schreitet zur Tat.

Wir fahren mit dem "Lift" hinunter in die IV. Etage. Wir verlassen den "Lift" und gehen hinauf ins "Lift Entrance 3". Von dort steigen wir in den "Lift Shaft". Wir fallen auf den Lift — kostet Gesundheit! Auf dem "Lift" gehen wir nach rechts zum dortigen Brett. Vom Brett aus können wir den

Schlüssel von der Wand nehmen. Dann steigen wir wieder in den "Lift Entrance" im III. Untergeschoß zurück.

Nun können wir im Stiegenhaus auch die Tür zur 1. Etage öffnen. Das Fenster im Stiegenhaus erlaubt uns einen kurzen Blick in die "Wilderness". Die Tür führt uns zum "Kerberors".

Im "Kerberors" steht der gleichnamige Geist. Es ist wichtig, den Raum nur mit voller Stärke zu betreten. Sofort zu einer Seitenwand laufen, da "Kerberors" mit seinen drei Köpfen Laserstrahlen in Richtung Tür abfeuert. Mit den Steinen auf die Schnauzen der drei Köpfe schießen. Bei jedem Treffer ertönt ein heller Klang. Nach mehreren Treffern senkt sich jeweils der Kopf. Zuerst die seitlichen Köpfe bekämpfen! Sobald "Kerberors" beseitigt ist, öffnet sich die Tür an der Rückwand.

Wir gelangen ins "Right Atrium" und durch die dortige Tür ins "Gatehouse".

Im "Gatehouse" finden wir an der rechten Holzwand ein Käsestück. Die Tür an der gegenüberliegenden Wand führt uns ins "Left Atrium".

Am Gangende vom "Left Atrium" ist eine Holztür, die sich nur öffnen läßt, wenn bereits alle (10) Schlüssel gefunden wurden. Bevor wir durch diese Tür in den dahinterliegenden Raum "Spirit's Abode" gehen, unbedingt wieder auf die Stärke von "Hercules" bringen!

Im "Spirit's Abode" erwarten uns fünf Geister (Käsestück und Maus am Boden, fliegender Sessel, fliegender Holzquader und fliegendes gelbes Dreieck). Das gelbe Dreieck ist schwer zu treffen, also am besten erst die anderen Geister bekämpfen, dann zum Fenster schauen, auf "Kriechen" schalten und zur gegenüberliegenden Wand schauen. Sind die Geister erledigt, steigen wir vorsichtig aus dem Fenster und schauen in die "Wilderness".

In der "Wilderness" stehen wir nun auf einem schmalen Fensterbrett — Absturzgefahr in den Wassergraben! Wir schauen nach links und sehen zur geschlossenen Zugbrücke. Wir schießen in das weiße Quadrat vor der Zugbrücke und die Brücke öffnet sich.

Finale:

Wir brauchen nun nur noch ins "Gatehouse" zurückzugehen und können über die geöffnete Zugbrücke die Burg verlassen. Es wird dann noch ein-

geblendet, wie viele Geister zerstört wurden (33) und die erreichte Punktzahl (Karl erreichte 6827000 Punkte) angezeigt.

Uncharted Waters

Mark Ebel aus Winsen/Aller geht unter die Freibeuter und kommt mit reicher Ausbeute zurück.

Das dringlichste Problem zu Beginn des Spiels dürfte die Beschaffung des Startkapitals sein. Man veräußert die Ladung seines Schiffes und läßt die maximale Menge an Zucker. Dann fährt man entlang der Küste nach Norden bis Bordeaux, verkauft den Zucker und kauft in Bordeaux oder Antwerpen Porzellan, mit dem man dann zurück nach Lissabon fährt. Diese Route kann man fürs Erste beibehalten. Wenn man nicht mehr jedes Goldstück zweimal umdrehen muß, sollte man etwas experi-

enen man neue Häfen entdecken und dann auch wiederfinden kann. Wenn man etwa 10000 Goldstücke beisammen hat, kann man sich ein zweites Schiff zulegen; hier empfiehlt sich eine Bergantin. Als drittes Schiff legt man sich später eine Nao zu, danach kauft man nur noch Galeonen (oder läßt sie sich maßschneidern, dann wählt man natürlich nur das Beste...). Die beste Werft liegt in Sevilla.

Wenn man eine kleine Flottille zusammen hat, löst man alle Geldprobleme, indem man in Lissabon oder Sevilla seine Schiffe mit genug Proviant für etwa 40 Tage ausstattet (evtl. kann man auch die Rationen etwas reduzieren), den verbleibenden Laderaum mit Waffen belegt und nach Santo Domingo (10N 75W) segelt. Dort verkauft man seine Fracht, läßt neuen Proviant und füllt die Laderäume mit Korallen. Mit seinen Reichtümern kann man seine Flotte verbessern und in



mentieren und neue Häfen suchen.

Man sollte immer genug Vorräte für ca. 14 Tage mit sich führen. Es zahlt sich aus, in jeder Kneipe einige Runden zu schmeißen und nach neuen Maaten Ausschau zu halten. Erhält man die Nachricht, daß man in einem Hafen erwartet wird, empfiehlt es sich, dort auch bald aufzukreuzen. Allerdings sollte man, bevor man den Marktplatz betritt und den Auftrag annimmt, abspeichern.

So schnell wie möglich sollte man sich ein Teleskop und einen Sextanten besorgen, mit

Häfen investieren. Allerdings ist es wesentlich effektiver, oft kleine Summen zu investieren, ein guter Kompromiß zwischen Zeitaufwand und Wirkung sind etwa 17mal 1000 Goldstücke. Man sollte jeden Hafen so zu einem Verbündeten machen, dies ist eine relativ einfache Methode, Ruhm zu sammeln und die Aufmerksamkeit des Königs (und seiner Tochter...) auf sich zu lenken.

Einträgliche Handelsrouten

Waffen aus Europa erzielen in folgenden Häfen sehr gute Preise:

Santo Domingo: (N10 W75)

Korallen
San Jorge:
(S0 W0)
Elfenbein
Caracas:
(N5 W75)
Baumwolle
Zeiton:
(N25 E115)
Porzellan/Seide/Rohseide
Mekka:
(N25 E35)
Teppiche/Kunstwerke
(Gildenbesuch lohnt sich)
Aden:
(N10 E40)
Quarz
Mozambique:
(S15 E40)
Gold

Extrem einträgliche Route

Europäische Waffen nach Nagasaki (N30 E125), dort Silber kaufen, damit nach Mozambique (S15 E40), Gold kaufen und zurück nach Nagasaki, bis die Laderäume randvoll mit Gold sind.

Die größte Gewinnspanne bringt der Gewürzhandel (in Indonesien zu haben), allerdings sind die Laderäume sehr schnell gefüllt, so daß man insgesamt zu wenig Gewinn macht. Kämpfe sollte man so lange wie möglich vermeiden, dann benötigt man nur eine

kleine Mannschaft und belegt nicht den kostbaren Laderaum mit Proviant.

Wenn man doch angegriffen wird (ist nach einer Weile unausweichlich, wenn die Hostilitätswerte — s. View Info in der Gilde — zu hoch werden), sollte man sich sofort eine größere Mannschaft zulegen und alle feindlichen Schiffe (Spanier, Türken, portugiesische Piraten) auf den Grund des Meeres schicken.

In der Schlacht

In der Schlacht sollte man sich nur auf das gegnerische Flaggschiff konzentrieren. Ist dieses versenkt, ergeben sich die restlichen Schiffe (umgekehrt muß das eigene Flaggschiff geschützt werden!). Nahkampf sollte vermieden werden.

Häfen zum Aufstocken des Proviantes findet man in ausreichenden Abständen an allen Küsten. Das Spielfeld orientiert sich nur grob an der realen Erde, insbesondere Koordinaten stimmen oft nicht überein (auf der Schatzsuche kann ein Globus allerdings von Nutzen sein!). Die Loyalität der Maate kann man mit etwas Gold auf 100 halten. Nach und nach sollte man sich alle Spe-

zialgegenstände aus den Gilden zulegen.

Um das Spielziel zu erreichen, muß man Ruhm sammeln, um Aufträge vom König zu erhalten. Diesen Ruhm bekommt man durch Entdeckungen, Siege über feindliche Flotten, Gewinnen von Verbündeten (durch Investitionen) und das Erfüllen von Aufträgen. Hat man die königlichen Aufträge erfüllt, bekommt man einen neuen Adelstitel und darf der Prinzessin den Hof machen. Erbeutete Schmuckstücke schenkt man ihr.

Hat man die Prinzessin vor den Piraten gerettet und zurück zu Daddy gebracht, ist das Spiel gelöst und es folgt eine sehr schöne Endsequenz.

- 8 Links
- 9 Hoch/Rechts
- 10 Rechts
- 11 Runter/Feuer
- 12 Runter/Rechts
- 13 Feuer
- 14 Links
- 15 Links/Feuer
- 16 Rechts
- 17 Feuer
- 18 Links/Links/Links/Rechts
- 19 Rechts/Hoch
- 20 Runter/Links/Rechts/Hoch
- 21 Feuer/Rechts/Feuer/Rechts
- 22 Links/Rechts
- 23 Rechts/Hoch
- 24 Rechts/Hoch/Links/Hoch
- 25 Links
- 26 Links/Rechts
- 27 Feuer

L'Empereur

Stefan Cyris aus Empingen denkt er ist Napoleon und schickt uns strategische Tips vom Schlachtfeld

Vorbereitungen für den Krieg

Eure Unteroffiziere sollten zu mindestens 60 Prozent treu sein, da sie Euch sonst mitten im Kampf sitzen lassen. Das Training sollte zwischen 80 und 100 Prozent liegen, ebenso die Moral, die aber auch etwas niedriger sein kann. Wenn Ihr in den Krieg zieht, solltet Ihr im-

Space Ace II

Swen Sulzbach aus Mannheim bereichert Eure Power-Tips mit den passenden Joystick-Kommandos.

Szene Kommando

- 1 Feuer/Feuer
- 2 Hoch
- 3 Feuer
- 4 Hoch/Feuer
- 5 Feuer
- 6 Links
- 7 Rechts/Hoch/Hoch

von 15 - 19 Uhr

Anfragen: 0241/407893
Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft Laden eröffnen ?

MultiMedia Soft

O-1035 BERLIN 4603 BOCHUM
O-1150 BERLIN 4800 BIELEFELD 16
2000 HAMBURG 70 5100 AACHEN Morgensstraße 4
2000 HAMBURG 20 5160 DÜREN Südstraße 24
O-2130 PRENZLAU 6946 GORXHEIMERTAL-
4407 EMSDETTEN TRÖSEL
8460 SCHWANDORF

**Wir vermieten
Computerspiele**

RENT A GAME

Ein starkes Team

MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA	PC/AT	PC/AT
Amberstar dt. 73,90	Bandit Kings dt. 84,90	Sim Ant
Black Gold k. dt. 63,90	Bundesliga Manager Prof. k. dt. 69,90	Space Quest IV k. dt. 86,90
Bundesliga Manager Prof. k. dt. 69,90	Civilization dt. 84,90	Star Trek dt. 73,90
Elvira II dt. 73,90	Elvira II k. dt. 64,90	Starflight II dt. 69,90
Eye of the Beholder	Eye of the Beholder II	Time Quest dt. 77,90
F 19 Stealth Fighter dt. 69,90	Eye of the Storm dt. 84,90	Tower FRA dt. 69,90
Formula 1 Grand Prix k. dt. 73,90	Falcon F16 3.00 dt. 99,90	Twilight 2000 dt. 77,90
Kathedrale k. dt. 89,90	Gunship 2000 dt. 83,90	Wing Commander II dt. 89,90
Kings Quest V dt. 99,90	Harpoon 1.21 dt. 86,90	Wizardry 7
Mega lo Mania dt. 72,90	Kings Quest V k. dt. 99,90	Soundblaster 2.0
Popolous II	Links dt. 89,90	Soundblaster Pro
Railroad Tycoon k. dt. 77,90	Might + Magic 3	Flightstick
Silent Service II dt. 73,90	Monkee Islands II VGA k. dt.	Mainboard 386SX-25 AMI
Turrican II	Police Quest III k. dt. 86,90	Mainboard 386DX-40/64 AMI
Winzer k. dt. 65,90	Secret Weapon	Mainb. 486DX-33/256 AMI

* = 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

RH DATEN TECHNIK

HARDWARE • SOFTWARE • ZUBEHÖR
Dudenstraße 30, 1000 Berlin 61

Tel.: 030/7850062

SEGA MEGA DRIVE	379,-
SEGA MASTER SYSTEM II	179,-
SEGA GAME GEAR	279,-
Logitech Pilot Mouse PC	69,-
Geniescan 256 PC	399,-
Geniescan 32+OCR PC	299,-
GGEOWORKS 1.2	389,-
GGEOWORKS 1.2 DTP	579,-

Software für AMIGA, ATARI, PC zu spitzen Preisen, z.B.

A320 Airbus Amiga	94,95
Black Gold Amiga	64,95

Einfach anrufen und nach den aktuellen Preisen fragen.

EPSON LASER PRINTER

EPL 4100	nur 1998,-
Monitor NEC 2A	nur 899,-
Monitor NEC 3D	nur 1349,-

und vieles mehr.

Denken Sie daran, wir sind nur einen Anruf weit entfernt.

Zwischenverkauf, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.
Der Versand erfolgt per Post/UPS
zzgl. Versandkosten und Nachnahmegebühr.

Computersoftware Junker

Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
Agony	64,00	-
Alcatraz	69,00	-
Apydia	69,00	76,00
Black Krypt	64,00	-
Cast. of Dr. Brain	-	94,00
Civilisation	-	94,00
Elvira 2	76,00	80,00
EPIC	69,00	-
Falcon 3.0	-	109,00
Formula One GP	76,00	89,00
Goblins	69,00	70,00
Indiana Jones 4	80,00	94,00
J. MaddenFootb.	65,00	-
Mad TV	69,00	89,00
Might a. Magic 3	76,00	99,00
Monkey Island 2	80,00	84,00
ORK	64,00	-
Pinball Dreams	64,00	-
Rocketeer	72,00	76,00
Rolling Ronny	64,00	69,00
Shadowlands	69,00	-
Shuttle	-	119,00
Sim Ant	82,00	89,00
Space Max	69,00	76,00
Special Forces	82,00	-
Star Trek 25th	-	89,00
Tennis Cup 2	-	76,00
Titus the Fox	64,00	69,00
Vroom	69,00	-
Wild West World	89,00	89,00
Wing Com 1 Del	-	99,00

Lösungen: DM 29,90

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

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

**Kilianstraße 9
8752 Gunzenbach
Telefon 06029/7192**

mer mindestens eine volle Kavallerie (d.h. 200 Soldaten zu Pferd) und ca. 100 Soldaten mit Artilleriegeschützen dabei haben. Natürlich benötigt Ihr auch noch Soldaten, am Anfang etwa 600 — 800. Diese bekommt Ihr, indem Ihr jedem Offizier, der nicht irgendwo ein "A" oder "B" besitzt, die Soldaten wegnehmt und sie den besseren Offizieren zuteilt. Dann kauft Ihr noch weitere Soldaten und Pferde dazu.

Schickt nur volle Einheiten in den Krieg (außer im Verteidigungsfall) und nehmt den Rest als Reserve mit.

Stellt sicher, daß Eure Leute immer genug Verpflegung haben. Da Ihr immer einen Offizier in der Stadt lassen müßt, nehmt einen (dem Ihr nur einen Soldaten gebt) mit, laßt ihn hinten stehen und kämpft mit den anderen.

Taktik

Greift immer mit mehreren Einheiten eine feindliche Einheit an. Paßt auf, daß Euch nicht das gleiche passiert! Helft mit der Artillerie, indem Ihr starke feindliche Truppen beschießt. Sind diese dann gekennzeichnet, greift Ihr mit den Pferden an (mit dem speziellen "Charge-Angriff"), bis sie besiegt sind. Seht zu, daß Eure Kavallerie immer mindestens 150 Soldaten umfaßt, falls nicht, bessert sie wieder auf.

Ist eine Infanterieeinheit sehr geschwächt, müßt Ihr sie ebenfalls mit Reserven verstärken. Gefährlich wird es, wenn die angegriffene Stadt Verstärkung bekommt. Richtet sofort Euer Artilleriefeuer auf die Verstärkung — sie ist meistens nicht sehr stark. Kommt es trotzdem dazu, daß Ihr verliert, solltet Ihr in die größere Stadt ausweichen (falls möglich). Habt Ihr das Problem, daß der Gegner ca. 500 Reservesoldaten hat, müßt Ihr eine Einheit nach der anderen ausschalten. Richtet alle verfügbaren Kräfte auf sie und bekämpft sie so lange, bis sie markiert sind. Dann benutzt wieder den speziellen Mehrfachangriff durch die Berittenen. Anschließend muß die Kavallerie wieder aufgebessert werden.

Sonstiges

Baut so viele Schiffe wie nur möglich und geht sparsam mit Geld und Nahrungsmitteln um! Pro Stadt dürft Ihr nur ein- oder zweimal Steuern einnehmen, sonst sinkt die Produktion zu stark. Nach Kriegen solltet Ihr im Land herumziehen und überall eine angemessene Menge Soldaten und Essen einziehen.

Vor einem Angriff solltet Ihr Euch die betreffende Stadt genau ansehen, um zu erfahren, mit was für einem Gegner Ihr konfrontiert werdet.

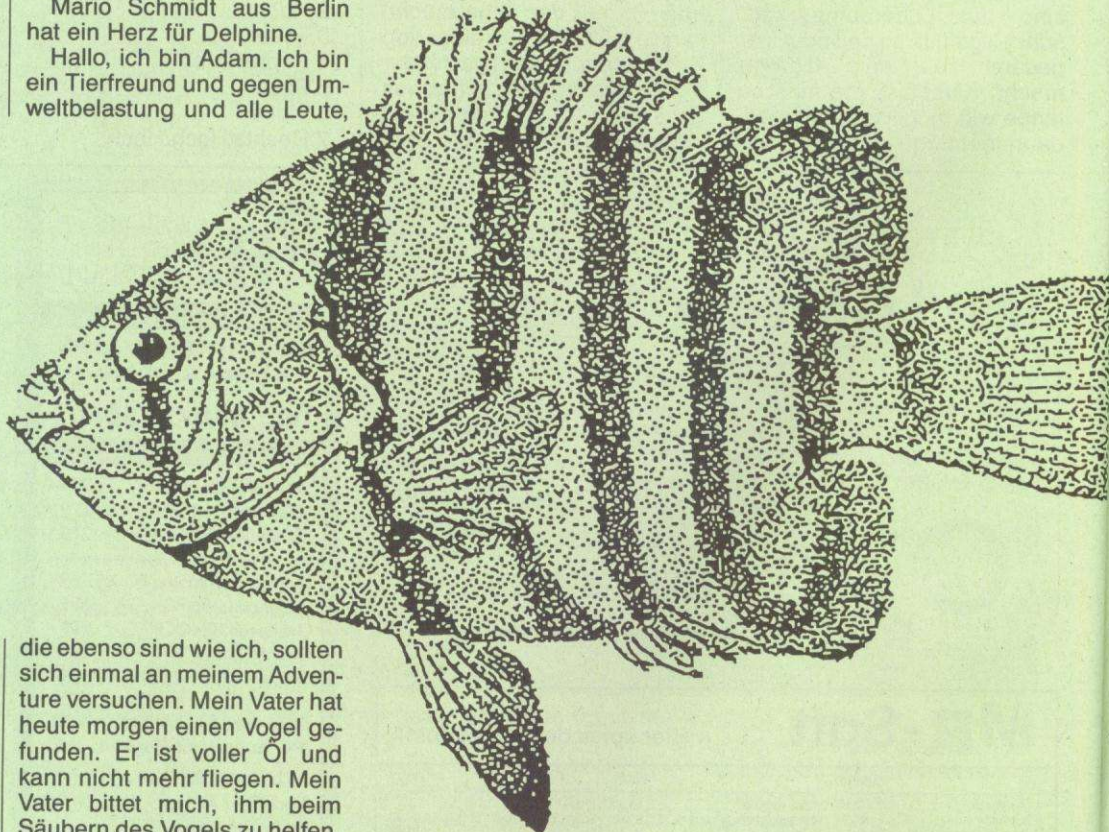
Laßt später eine volle Einheit zur Verteidigung in der Stadt zurück! Gebt manchmal Material ab (nicht mit "give", sondern mit "National Treasury"), damit Ihr ab und zu eine Bitte erfüllt bekommt.

Falls Geld, Nahrungsmittel, Artillerie und Offiziere knapp sind, fragt nach: Meistens werdet Ihr bekommen was Ihr wolltet. Sobald man Euch bittet, nach Paris zu gehen, solltet Ihr vorher noch eine andere Stadt erobern. Versucht mit möglichst vielen Gegnern Frieden zu schließen, vor allem mit der starken Seemacht England.

**EcoQuest I —
The Search for
Cetus**

Mario Schmidt aus Berlin hat ein Herz für Delphine.

Hallo, ich bin Adam. Ich bin ein Tierfreund und gegen Umweltbelastung und alle Leute,



die ebenso sind wie ich, sollten sich einmal an meinem Adventure versuchen. Mein Vater hat heute morgen einen Vogel gefunden. Er ist voller Öl und kann nicht mehr fliegen. Mein Vater bittet mich, ihm beim Säubern des Vogels zu helfen. Ich nehme das Reinigungsmittel und den Schwamm, kippe etwas auf den Schwamm und los geht's. Nun gibt mir mein Vater noch ein Mittel, mit dem man Algen vernichten kann und somit das Wasser wieder klar macht.

Bevor er geht, läßt er mich wissen, daß ich das Mittel ruhig ausprobieren kann, was ich dann auch gleich mache. Siehe da, es hilft. Daneben steht

der Käfig mit meinem Haustier, das schon mit dem Wassernapf an den Gitterstäben reibt. Es hat wohl ewig nichts zu trinken bekommen. Die Wasserflasche steht zum Glück direkt neben dem Käfig; ich gebe sie ihm gleich. Ein Freudensprung — und als Dank bekomme ich eine Gratisvorstellung seiner Künste. Da ich nun schon einmal dabei bin, herumzustöbern, nehme ich die leere Dose vom Schreibtisch und befördere sie mit dem Hackentrick in die Recycling-Box.

Den Sack, der davorsteht, nehme ich mit, ebenso das, was auf dem Stuhl liegt. Nun schnell eine Taube gebastelt und das Gebiß erschrecken! Ich sammle noch einige Punkte, indem ich einen Blick auf die Bücher werfe und mir den Computer näher ansehe. Bis vor kurzem habe ich noch King's Quest V gespielt (laßt Euch mal von mir mit einer Spritzpistole verwöhnen, indem Ihr mich dort hinlaufen

mit dem Delphin (3 x), dann gebe ich ihm Fisch (3 x). Nun vorsichtig ins Wasser und mit ihm schwimmen. Jetzt will er noch etwas und ich spiele mit ihm Frisbee. Beim dritten Wurf passiert dann das Unglaubliche... er spricht mit mir!

Nachdem ich ein wenig mit ihm geplaudert habe, leiste ich seiner Bitte Folge und lasse ihn frei, indem ich den Hebel umlege. Nach einigen Tagen kommt er wieder zurück. Delphinus erzählt von etwas, das man sich ansehen müsse, es sei zu schwierig zu erklären. Ich nehme meine Taucherausrüstung aus dem Schrank. Dann sehe ich mir das Boot meines Vaters noch genauer an, lege die Taucherausrüstung an und schwimme mit dem Delphin aufs Meer hinaus. Noch einmal geradeaus und ein Schiff ist in Sicht. Hier sieht man nun die Bescherung. Ich sammle alles in einen Sack und hebe noch das Glas auf.

laßt, wohin mein Vater gegangen ist).

Das Tafelbild sollte man sich ansehen und gut einprägen. Durch die Tür komme ich mit dem Code, den Ihr sicher aus dem Handbuch kennt (9731). Ein Delphin befindet sich im Schwimmbecken. Ich muß versuchen, sein Vertrauen zu gewinnen. Dazu lese ich wiederum das Tafelbild und verfare strikt danach. Zuerst rede ich

Dann schwimmen wir nach links. Hier lege ich nun meine Sauerstoffflasche an und tauche. Nun sind wir im Meereskraut und ich suche den Weg in die Unterwasserstadt. Ich schwimme einmal nach unten, dann rechts und wieder nach unten.

In Eluria angekommen, verabschiedet sich Delphinus erst einmal. Zuerst sammle ich jeglichen Müll in den Sack und

LAND IN SICHT !



Erhältlich
ab Juli
für Amiga und
MS-DOS VGA

Mit
MAX DESIGN
und Power Play
in die
KARIBIK !!

(näheres im
nächsten Power Play)

Ihr jämmerlichen Landratten !!

Ihr habt ja keine Ahnung, wie es ist, wenn der tosende Orkan die See aufwühlt, der Sturm die Segel in Fetzen reißt, turmhohe Wellen über Dein Schiff hereinbrechen und versuchen Dich in Neptuns finsteres Reich hinabzuziehen.

Und sicher wißt Ihr auch nichts von den geheimnisvollen und exotischen Plätzen dieser Welt, von Abenteuern in fernen Ländern, von den wundervollen Mädchen in den Hafenkneipen von Macao oder vom Geschmack des Rums auf Jamaika.

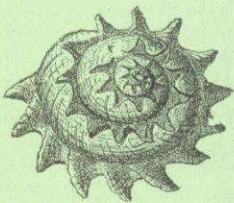
Beim Klabauteermann mit "1869" könnt Ihr's erleben, und jetzt ab in den nächsten Laden, sonst laß ich Euch kielholen!

1869

Eine Handelssimulation für Anspruchsvolle!

hebe das Schutznetz auf, das ich am Boot meines Vaters schon einmal gesehen habe. Nun schwimme ich zum Tempel von Poseidon. Hier löse ich das Puzzle links (falls Ihr Euch für Help entscheidet, gibt es keinen Punktabzug) und nehme die Muschel vom Sockel. Nun wieder raus und die Statue von Poseidon angesehen. Da an dieser Statue ein Stück fehlt, nehme ich die Muschel und ersetze es damit. Und siehe da, ich kann mir den bronzenen Dreizack nehmen. Jetzt nach links, das Müllzeug in den Sack füllen. Dann mit dem Mittel vom Vater den Wal von den Korallen befreien.

Ein Krebs wird dadurch ebenfalls frei und bedankt sich mit einem Mittel, das Wunden heilt. Nun fällt noch eine Muschel herunter, die ich natürlich mitnehme. Jetzt schwimme ich nach oben und komme im Hotel der Fische an. Hier sammle ich wiederum den Müll ein und nehme das Stückchen Stoff, mit dem ich die Muschel reinige. Da mich der Wächter nicht reinläßt, schwimme ich zum Palast Tholos. Hier spreche ich mit der goldenen Maske, die mir verrät, daß ich die drei Säulen links so drehen muß, daß sie denen auf der rechten Seite gleichen. Als ich es geschafft habe, fällt die goldene Maske herunter. Mit dem darin lebenden Tier kann ich ein Gespräch führen und gebe ihm die gereinigte Muschel, worauf ich von ihm ein Abzeichen erhalte.



Nun wieder in den Tempel und mit dem Dreizack die Augen angeklickt. Ein Ruck — und das Orakel erscheint hinter einer Tür. Nachdem ich mit dem Orakel gesprochen habe, muß ich drei Fragen zum Mosaik beantworten (Mann, Fisch und Löwe). Jetzt zum Fisch Department, dem Wächter gebe ich das Abzeichen. Der Blowfish Narcissus braucht kurz darauf meine Hilfe und ich bekomme von ihm einen Seeigel. Ich schwimme ins Zimmer von Epidermis, der deprimiert ist, daß er nichts fressen kann. Algen haben sein Futter befallen. Der Seeigel ist mir eine große Hilfe: er läuft über das Futter und befreit es von Algen. Von

Epidermis bekomme ich eine Muschel, die so scharf ist, daß ich sie als Messer benutzen kann.

Ich schwimme ins Zimmer vom Schwertfisch Hippocrates und befreie ihn mit Hilfe des Messers. Den Sechserpack benutze ich mit dem Messer. Vom Schwertfisch bekomme ich eine Zange aus Fischgräten. Ich begeben mich nun ins Quartier der Schildkröte Erreoneous und helfe ihr mit der Zange. Den Rest werfe ich in meinen Müllsack. Von der Schildkröte bekomme ich Schrauben, die ich mit dem Schutznetz zusammenfüge. Nun zum Wächter, der mit mir an die Oberfläche schwimmt. Hier rede ich mit dem Mann und bastle das Netz an den Bootsmotor. Vor den Quartieren den Müll aufsammeln und die Pumpe nehmen. Dann zum Fisch Olympia. Unter dem Fisch die Flasche greifen, in den Sack werfen und die Pumpe am Fenster anwenden. Dann bekomme ich eine giftige Nadel.

Nun habe ich allen Fischen geholfen. Zum Zeichen des Vertrauens bekomme ich von Mr. Mayor die goldene Maske und bringe sie dem Orakel. Dann schwimme ich nach unten und nach rechts. Hier nehme ich dem Fisch den Spiegel weg und sammle den Müll ein. Dann nach rechts und geradewegs in die Höhe. Hier sieht man den Schlüssel, den man bekommt, wenn man zweimal am Stab zieht. Die Schatzkiste öffnen und das Tier freilassen. Jetzt nach unten schwimmen und nach dem Schlüssel greifen. Der Fisch war schneller: er haut ab und ich schwimme hinterher. Hier zeige ich dem Tintenfisch den Spiegel. Nachdem er geflüchtet ist, nehme ich das Kabel.

Weiter rechts öffne ich das Toilettenbecken mit dem Dreizack und nehme den "Floating Orb". Im Unterwasserfahrzeug ist hinter dem Sitz ein Fach, in dem eine Säge liegt. Am Mast hängt ein goldener Fisch, den ich an mich nehme. Dann schwimme ich weiter nach rechts und versuche, den Fisch zu greifen. Ich verfolge ihn, bis ich seine Spur verliere. Hier ist unten links eine Anemone, die ein "Burp" auswirft. Ich überliste sie mit dem goldenen Fisch, worauf sie den Schlüssel herausrückt. Dann schwimme ich nach rechts und ärgere den Tintenfisch mit dem Glas. Ich verstecke mich in dem schwammigen Nest und der Tintenfisch öffnet das Glas. Mit Hilfe des Glases kann ich den

erschrockenen Fisch aus dem Ohr des Kopfes ganz links retten. Nun zurück zu dem Bild mit dem Tintenfisch.

Hier kommt ein Hilferuf per Luftblase. Ich schwimme nach oben und rette den Krebs mit Hilfe des Messers. Nun schwimme ich nach unten und dann nach ganz rechts, bis in die Höhle. Hier macht mir der Fisch aus dem Glas Licht. Die Steinwand bearbeite ich mit meinen Händen solange, bis etwas sichtbar blinkt. Das Kästchen mit dem Stoff säubern und mit dem Schlüssel aufschließen. Den Anzug ziehe ich gleich an und schwimme durch das Loch. Jetzt werden der Floating Orb, das Kabel und der Transmitter zusammengefügt, wie es an der Tafel in unserem Zimmer war.

Dank dem Menschen schwammen Delphinus und ich weiter. Nach einer Weile wird die Prophezeiung des Orakels wahr und das Monster kommt. Ich kann mich mit dem Messer befreien, aber für den Delphin ist das Monster zu schnell — es nimmt ihn mit.

Ich schwimme an den Ausgangspunkt unserer Flucht zurück und öffne mit der bronzenen Forke die Tür des Bootes. Dann geht es durch das Boot und entlang des Seils bis zum Wal Cetus. Ich rede mit ihm und schwimme ein Bild zurück, um besser sehen zu können, wann sein Maul sich öffnet. Dann nichts wie ab in den Walkörper. Hier mit der Säge die Harpunenspitze absägen und wieder herausschwimmen. Draußen ziehe ich die Harpune heraus und benutze das Mittel gegen Wunden. Dann schwimmen wir gemeinsam zum Monster. Ich rette Delphinus mit dem Messer, danach verpasse ich dem Monster die giftige Nadel (mehrmals versuchen). Cetus verabreicht ihm noch einen Schlag mit dem Schwanz, und es ist geschafft: Die Bewohner von Eluria bedanken sich bei mir und das Abenteuer ist vorbei.

Civilization

Boris Laederach aus Ittingen hilft allen Weltenherrschern aus der Klemme.

Die Lösung ist für die Eroberung der vorgegebenen Erde konzipiert. Für die "Customized Worlds" gelten beinahe die gleichen Bedingungen; allerdings solltet Ihr bei Zufallswelten bald abschätzen, ob Ihr auf den Hauptkontinenten gelandet seid. Wenn dem nicht so

ist, sieht es schlecht aus — ich empfehle dringend einen Neustart.

Auf der Erde wählt man möglichst wenig Gegner (die stören sowieso die Expansion...). Ansonsten steht alles frei.

Die Geburt einer Zivilisation

Wo baut man am besten seine erste Stadt hin? Es ist äußerst wichtig, daß man gleich zu Beginn des Spiels schnell Siedler- und Milizeinheiten produzieren kann; die ersteren dienen zur schnellen Verbreitung des eigenen Völkchens, und die Miliz gibt erst mal anständige Erkundungstrupps ab. Am besten eignen sich die Grasquadrate mit dem Kreis. Nebst Nahrung erzeugen sie jeweils einen Schild. Zweiter wichtiger Schritt: die Steuern sofort (!) auf 0 Prozent senken! Nur so ist es möglich, bald in die Forschung einzusteigen und wichtige Entdeckungen zu machen.

Die Erkundung der weiten Welt

Hat man zwei Milizeinheiten produziert, empfehle ich dringend, Siedlereinheiten zu schaffen. Die eine läßt man zuhause, während die andere die Umgebung der Stadt erkundet. Unterwegs stößt man auf kleine gelbe Hütten. Es ist sehr wichtig, daß man diese Dörfer nicht sofort aushebt, denn sie stellen am Spielanfang die Haupteinnahmequelle dar. Durch eine schnelle Erkundung des Kontinents schnappt man dem Gegner möglichst viele Hütten vor der Nase weg. So erhält man erstmal einen gehörigen Vorsprung vor der Konkurrenz.

Die neuen Siedlereinheiten möglichst schnell verteilen. Das Wachstum einer Stadt nimmt ziemlich viel Zeit in Anspruch. Das Kultivieren der Felder kann warten. Bis ca. 2000 BC sollte man vier bis sechs Städte haben.

Folgende Entwicklungen sind zu fördern: Alphabet, Masonry, Pottery. Geheimrezept für Profis: Alphabet, Writing, Code of Laws (so kriegt man ziemlich schnell eine "Republic"). Es kann auch recht früh geschehen, daß Ihr einer fremden Zivilisation begegnet; in diesem Fall dürft Ihr sie ruhig auslöschen, ein Gegner weniger erspart viel unnötigen Ärger. Handel lohnt sich noch nicht.

Die Antike

Wer richtig vorgesorgt hat, braucht seine Steuern noch lange nicht anzuheben. Es ist nicht unbedingt nötig, schon jetzt Kornspeicher zu bauen.

Auch die Tempel bleiben dem Spieler bei vernünftigem Bevölkerungswachstum erspart (hierzu ein kleiner Trick: Baut mehr Siedlereinheiten, die verbrauchte Nahrung und verlangsamen so das Wachstum).

Phalanxen und weitere Siedlereinheiten sind hingegen von großer Wichtigkeit. Selbst bei etwas höheren Steuern gelangt man mit vielen Städten schneller zu Wissen (und auch zu Steuern, wenn man sie später einzuziehen beginnt) als mit einem halben Dutzend Metropolen.

Wichtiges Detail am Rande: Sichert bei großen Kontinenten die Meerengen ab, damit Gegner nicht ins Landesinnere eindringen. Grundsätzlich rate ich zu einer Kolonisation von den Küsten weg ins ungestörte Landesinnere. Küstenstädte unbedingt mit Phalanxen bestücken (gegen Piraten und andere Zivilisationen, die sich breitmachen wollen).

Regierung möglichst bald auf Zivilisation umschalten, aber noch nicht auf Demokratie, denn ohne Kathedralen rebelliert das Völkchen bei zu hohem Wachstum schnell (und nach zwei Zügen bricht die Regierung zusammen; bei einem Umsturz geht neben viel Geld auch wertvolles Bevölkerungswachstum verloren). Auch so steigt die Produktivität beträchtlich an (Profis können die Monarchie eigentlich überspringen, sie ist kaum besser als Despotismus!).

Mittlerweile sollte man die Basiswissenschaften beherrschen (Bronze Working, Wheel etc.). Es gilt nun, möglichst schnell Religion, Bridge Building, University, Invention und Gunpowder zu erreichen.

Eine wichtige Warnung im voraus: Sollte eine fremde Zivilisation jemals die Erfindung Gunpowder durch Diebstahl oder Eroberung von Euch bekommen, bleibt nurmehr der Resetknopf. Ein Neustart ist in diesem Fall unbedingt nötig. Auch in "Civilization" gilt der gute Grundsatz "save early, save often". Doch weiter im Text. Langsam stellt sich ein Problem: das liebe Geld! Geld bekommt man dadurch daß Siedlereinheiten rund um die Städte das Land kultivieren und auch gleich Straßen bauen (damit steigt der Handel und ergo die Steuern). Verbindet die Städte miteinander. Falls es irgendwo einen unangenehmen Angriff geben sollte, ist Verstärkung schnell zur Stelle. Mit jedem Zug fließt kräftig Geld in die Staatskasse. Als

erstes solltet Ihr Tempel und Kolosseum bauen, damit die Bevölkerung nicht rebelliert (die "Luxuries" noch auf 0 Prozent belassen, man hebt sie erst in der Demokratie an). Sobald man Religion erlernt hat, werden Kathedralen gebaut. In dieser Hinsicht ist die J.S. Bach-Kathedrale wichtig (Wirkung der Kathedralen wird verstärkt).

Ebenfalls wichtig sind die Aquädukte. Es darf nicht vorkommen, daß eine Stadt wegen eines diesbezüglichen Mangels nicht weiterwachsen kann. Notfalls mit zusätzlichem Geld schneller aufbauen.

Nach Christi Geburt

Die Wissenschaftler möglichst schnell auf Railroad und Banking zusteuern; nach der Industrialisierung Fabriken bauen. Auf diese Weise erhöht man die Produktivität erheblich und kann die weiteren Einrichtungen in kürzerer Zeit nachbauen. Zuerst Bibliotheken und dann Universitäten schaffen (verschnellert die Forschungsrate der Wissenschaftler). Noch keine Weltwunder bauen; die normalen Einrichtungen sind vorerst wichtiger.

Wenn jede größere Stadt über eine Kathedrale verfügt und Ihr etwa 1500 Geldeinheiten übrig habt, schlage ich den Wechsel zur Demokratie vor. Bei einer Rebellion schnell eine Kathedrale bauen oder eine Volkseinheit zu einem Entertainer? umwandeln.

Mit vielen Siedlereinheiten bebaut man jedes Quadrat. Unter der Demokratie sind nur bebaute Felder zu gebrauchen. Die Expansion ins Landesinnere fortsetzen. Bis 1000 n. Chr. müßt Ihr mehr als ein Dutzend Städte besitzen. Eisenbahnverbindungen zwischen zwei Städten sind sehr wichtig; bei einem unerwarteten Angriff können Militäreinheiten aus dem Hinterland an die Front geschickt werden und so jeden Angriff abwehren. Die Garnison in den Randstädten muß ständig modernisiert werden (Phalanxen gegen Musketiere und später gegen Riflemen auswechseln). Außerdem müßt Ihr immer wieder die Baracken aufbauen. Der Kommentar vom Programm ("...xxx makes Barracks obsolete.") stimmt ganz und gar nicht.

Das nächste Problem dürfte die Umweltverschmutzung sein. Die vielen Siedlereinheiten kümmern sich um die Beseitigung des Drecks. Damit

dieses Dilemma nicht allzu lange andauert, sollten die Wissenschaftler nacheinander Stahl, Autos, Massenproduktion und schließlich Recycling erreichen.

Das Mittelalter

Langsam könnt Ihr auch die bisher weniger wichtigen Wissenszweige nachlernen. Chivalry und Feudalismus sind allerdings bis Spielende nicht nötig. Wer klug gebaut und geforscht hat, dürfte ohnehin schon Musketiere hinter den Stadtmauern sitzen haben. Übrigens sollten immer drei bis fünf Einheiten eine Randstadt bewachen. Es kommt manchmal vor, daß feindliche Einheiten aus heiterem Himmel auftauchen und trotz Stadtmauern und Veteranenausbildung eine Garnison zerstören!!!

Bei den Einrichtungen sind stets die vorzuziehen, die Geld bringen (Marktplatz, Bank). Nach einiger Zeit ist jede Stadt mit einer Fabrik ausgerüstet (so um 1500 nach Christus sollte es soweit sein). Nun geht es ans Weltwunderbauen. Dank der Fabriken bekommt man in kurzer Zeit einige Wunder zustande. Am Spielende macht sich dies vor allem durch eine höhere Punktzahl bemerkbar.

Mit den neuen Entdeckungen erhält man mächtige Einrichtungen wie die Power Plants und Nuclear Plants (letztere nur in rebellionssicheren Städten einsetzen, sonst kann es vorkommen, daß es "kracht"). Diese Hilfen haben einen großen Nachteil: Durch sie wird die Umweltverschmutzung erheblich erhöht. Deshalb sollte man stets vorsorgen: Bevor eine Stadt z.B. einen Power Plant erhält, sollte der öffentliche Verkehr ausgebaut werden. Die Behebung der Schäden im Nachhinein kostet wertvolle Züge.

Die Neuzeit

Jetzt geht es den anderen Zivilisationen an den Kragen! Zur Eroberung gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten. Eine subtile Möglichkeit liegt im Einsatz von Diplomaten, die dann die Städte zu Aufständen anstacheln. Auf diese Weise kann man sich auf unblutige Art diverse Städte einverleiben (der Nachteil der Methode sind die hohen Kosten, die die Bestechungssummen verursachen. Eine gesunde Wirtschaft verkraftet aber vieles.).

Sehr viel plumper ist der Einsatz der bloßen Kraft. Obwohl wesentlich kostengünstiger, hat diese Art von Expansion einen ganz entscheidenden Nachteil: Jeder Angriff auf eine gegnerische Stadt tötet einen Teil der Bevölkerung (manchmal sogar die Hälfte!). Ein wichtiger Tip bei der Vorbereitung der Eroberungen: Im Hinterland sollte man fünf Riflemen-Einheiten zur Hand haben, die dann bei Eroberung die Stadt schnell absichern (nicht vergessen, die Einheiten nach Einmarsch mittels "H" in der neuen Stadt zu beheimen-ten).

Sofort Stadtmauern und Baracken bauen, auch wenn das Geld kostet. Die Gegner bekommen es mit der Angst zu tun und bieten von sich aus Audienzen an. Auf keinen Fall annehmen, denn es läuft schließlich darauf hinaus, daß man zum Frieden gezwungen wird und warten muß, bis der Gegner von sich aus angreift, was die Eroberung doch stark aufhält. Um 1850 sollte



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

20.000 Meilen unter dem Meer	Curse Of The Azure Bands	Fugamulator 4	King's Quest 5	PHM Pegasus	Robox	Steel Thunder
488 Attack Submarine	DOS - 2 - DOS	Fortrain Of Dreams	Knights Of Legend	Panzer Battles	Romuald	Stellar Crusade
Ace 2	Dam Busters	Future Wars	Kult	Panzer Strike	Russia	Storm Across Europe
Ad Lib Soundkarte	Day Of The Viper	F-14 Tomcat	Landsitz von Wartville Der	Pawn The Personal Nightmare	Savage Empire The	Sub Battle Simulator
Adventure Of Zelda (Zelda 2)	Death Knights Of Krym	F-15 Strike Eagle 2	Last Ninja	Phantasia 3	Secret Of Monkey Island 2	Sword Of Amulet
Arborea - Ranger	Deathlord	Galadriel's Domain	Last Ninja 2	Phantasia Star (SEGA Masters)	Secret Of Weapons (Lufthansa)	Sword Of Vermilion (SEGA)
Atlantha's Reality The City	Dec. Battles North Am. Civil War	Gato	Legacy Of The Ancients	Phantasy Star 2 (SEGA M)	Secret Of The Silver Blades	Tamers
Atlantha's Reality The Dungeon	Def Con 5	Gateway Savage Frontier	Legend Of Blacksilver	Prates!	Sacred Of The Silver Blades	Thunder Board Soundkarte
Bad Blood	Defender Of The Crown	Germany 1985	Legend Of Finghail	Prates! 2	Sacred Of The Silver Blades 2	Times Of Lore
Balanced Of Power 1990 Edition	Deja Vu 2	Gettysburg	Leisure Suit Larry 1	Platoon	Sacred Of The Silver Blades 3	Transworld
Bane of The Cosmic Force	Dejo Vu (Amiga/ST)	Gold Rush	Leisure Suit Larry 2	Police Quest 1	Sacred Of The Silver Blades 4	Ultima 1
Beard's Tale 1 The	Demon's Winter	Guid Of Thieves	Leisure Suit Larry 3	Police Quest 2	Sacred Of The Silver Blades 5	Ultima 2
Beard's Tale 2 The	Digi Point 3	Gunsnap	Leisure Suit Larry 5	Police Quest 3	Shadow Of The Beast	Ultima 3
Beard's Tale 3 The	Digi View Gold Version 4.0	Heart Of China	Les Manley 2 - Last In L.A.	Pool Of Darkness	Shadow Of The Beast 2	Ultima 4
Beotulica Commander	Drachen von Loos	Heimdoll	Loom	Pool Of Darkness Adv. Journal	Shadow Of The Beast 3	Ultima 5
Battle Of Antietam	Dragon Wars	Helloween	Lords of Doom	Pool Of Darkness Adv. Journal 2	Shadow Of The Beast 4	Ultima 6
Battle Hawks 1942	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	Hero's Quest	Lucky Luke	Parts Of Call	Shadow Of The Beast 5	Uninvited
Battles Of Napoleon	Dragon's Breath	Hillsider	Manhunter New York	Powermanger	Shadow Of The Beast 6	Up Passage
BattleTech	Drachon's Lair	Holiday Maker	Manhunter San Francisco	President Is Missing The	Shadow Of The Beast 7	War In The South Pacific
Blomack	Dungeon Master	Impensum Galactica	Mars Saga	Prince of Persia	Shadow Of The Beast 8	Warship
Black Caddion The	Dunkle Dimension (Amiga/ST)	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	Megamover 1	Project Firestart	Shadow Of The Beast 9	Westland
Blackjack	Elite (Lizung für Amiga/ST)	Insektor 2	Mewla	Project Stealth Fighter (C 64)	Shadow Of The Beast 10	Westland Paragraphs
Bubbles Ghost	Elvira 2 - Jaws of Cerberus	It Came From The Desert	Might & Magic 1	Project Stealth Fighter (C 64) 2	Shadow Of The Beast 11	Wing Commander - Sect. Miss.
Back Rogues	Elves Masters of the dark	Janes In The Fast Lane	Might & Magic 2	Question 2	Spirit Of Adventure	Winzer
Cadaver	Empire Of The Mines	Kampfgruppe	Might & Magic 3	Railroad Tycoon	Stadt der Löwen	World Cup Soccer (SEGA)
Carrier Command	Europe Alkazar	Mathedrale, Die	Milennium 2.2	Reach For The Stars	Star Command	Zack McKnacken
Champions Of Krym	Eye of the Beholder	Keel The Thief	Miracle Warriors	Red Baron	Star Flight 1	Zork 1
CHAOS Strikes Back	Funny Tale Adventure 2	King Arthur	Nevcom 6	Red Lightning	Star Flight 2	
Chrono Quest	Foxcraften	Kingdoms Of England	Navy Seal	Red Storm Rising	Star Trek	
Chrono Quest 2	Final Fantasy Legend	King's Quest 1	Neurancoren	Rainbow Legion Interceptor	Star Link 5	
Code Name: Ice Man	Fire Brigade	King's Quest 2	New Zealand Story The	Rise Of The Dragon	Starglider 1	
Colonel's Bequest The	Fish	King's Quest 3	Ooze	Roadwar 2000	Starglider 2	
Composers Of Comelot The	Fugamulator 3	King's Quest 4	Operation Marketgarden			

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

1



MONKEY ISLAND 2
IBM PC VGA 89,95
Amiga (Mitte April) 79,95
- Komplett deutsch -

2



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

3



CIVILIZATION
IBM PC komplett deutsch
mit deutscher Anleitung. 99,95

	Amiga C 64	Amiga ST	IBM-PC
4. EYE OF THE BEHOLDER 1	84,95	84,95	
5. SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95	74,95	VGA 89,95 EGA 89,95
6. WING COMMANDER 2	89,95	89,95	
7. ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS	84,95	84,95	
8. EYE OF THE BEHOLDER 2	84,95	84,95	
9. LEMMINGS	69,95	69,95	89,95
10. BUCK ROGERS 2 - MATRIX CUBED			79,95

**ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN 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 heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

PC-SOUNDKARTEN STARK REDUZIERT!!!

Sound Blaster 2.0 mit dt. Anleitung 279,95

Sound Blaster PRO V.2.0 mit dt. Anl. 499,95

Sound Blaster PRO deutsche Version 499,95

Ad Lib Karte Solo 149,95

Roland LAPC 1 839,95

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSCH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Program	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89,95	89,95	99,95
2 Her 2 Hande	COM	79,95	59,95	
Double Double Bill	COM	84,95		
Dragon Wars	ARC	74,95	74,95	
Deck Tales	ARC	74,95	74,95	
Elbe	ARC	74,95		
Elbe Plus (Ami VGA)	ARC	74,95		
Elven Masters Of The Dark	ARC	79,95	59,95	79,95
Egypt Sporting Gold	COM	74,95		
F 117 A Night Hawk	COM	89,95	89,95	
F 15 Strike Eagle 2	COM	89,95	89,95	89,95
F 15 Scorpion Op. Desert Storm	COM	89,95	89,95	89,95
F 16 Combat Pilot	COM	69,95		
F 16 Falcon Collection	COM	79,95	79,95	89,95
F 19 Stealth Fighter	COM	79,95	89,95	
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0)	COM	69,95		
Fight - Gates Of Down	ARC	79,95	79,95	
Flite - The Intruder	ARC	89,95	89,95	
Fugamulator 4 Komplett deutsch	ARC	89,95		
Fugamulator Flight Planner	COM	74,95		
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,95		
Gateway To The Savage Frontier	ARC	69,95	79,95	
Goblins	STR	74,95	74,95	
Grand Prix (Microproz.)	SPD	84,95		
Grandprix	COM	84,95		
Great Guns 2	COM	74,95	74,95	79,95
Heggon 1 21 Benetton 4	COM	84,95		
Heggon 1 21 Editor	COM	49,95		
Heimdoll	COM	84,95		
Impensum	COM	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ARC	67,95	67,95	84,95
Kaiser	COM	99,95		
Mathedrale Die	ARC	89,95		
Nights Of The Sky	COM	84,95		
Legend Of Finghail	ARC	74,95	74,95	84,95
Lemmings 2 - Above Lemmings	STR	69,95	69,95	
Lemmings Disk	STR	49,95		
Links (Golf)	ARC	69,95		

Program	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Secret Weapons Of The Luftwaffe	COM			94,95
Secret Weapons F 35 Mission	COM			39,95
Secret Weapons F 80 Shooting Star	COM			39,95
Shadow Sorcerer	ARC	79,95	79,95	84,95
Shuttle	COM			89,95
Silver Service 2	COM	84,95	84,95	84,95
Sim Air (Amiga deutsch)	COM	89,95		89,95
Sim City Architectural Disk 1	COM	44,95	44,95	44,95
Sim City Architectural Disk 2	COM	44,95	44,95	44,95
Sim City Towns Editor	COM	44,95	44,95	44,95
Sim City and Population	COM	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	COM	84,95	84,95	84,95
Simpsons The	ARC	69,95	44,95	69,95
Star Crystal	COM	74,95	74,95	84,95
Spartan Ace 2	ARC	79,95	74,95	84,95
Spirit Of Adventure	ARC	74,95	74,95	84,95
Star Trek Collection No. 1	COM	74,95	44,95	74,95
Starflight 2	ARC	69,95	69,95	69,95
Steinberg's Music Manager	COM	59,95	59,95	69,95
Super Soccer	SPD	79,95	79,95	79,95
Team Yankee	COM	84,95	84,95	84,95
Telematch (Amiga New Turler 2)	ARC	79,95	49,95	79,95
Thee Finest Hour Miniemulds 1	COM	39,95	39,95	39,95
Thee Finest Hour Miniemulds 2	COM	39,95	39,95	39,95
Top League	COM	79,95	79,95	84,95
UMS 2	COM	74,95	74,95	84,95
Ultima 4	ARC	74,95	74,95	84,95
Ultima 5	ARC	69,95	69,95	84,95
Ultima 6	ARC	79,95	79,95	89,95
Virtual Reality 1	COM	84,95	84,95	84,95
Virtual Reality 2	COM	84,95	84,95	84,95
Virtual Worlds	COM	84,95	59,95	84,95
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPD	69,95	69,95	84,95
Wild West World mit Spielplan	COM	89,95	89,95	89,95
Windows Entertainment Pack	COM	89,95	89,95	89,95
Wing Commander 1 (100 ad. ID Disk)	COM	74,95	74,95	84,95
Wing Commander 2 Spanish Accessory	COM	49,95	49,95	49,95
Wing Commander Sect. Missions 1	COM	49,95	49,95	49,95
Wing Commander Special Operat. 1	COM	49,95	49,95	49,95
Winter Challenge	SPD	79,95	79,95	84,95
Wizzer	COM	74,95	44,95	74,95
Wizardry 6 - Bone Of Cosmic Forge	ARC	84,95	84,95	84,95
Witch!	ARC	69,95	69,95	69,95
WWF Wrestlingman	SPD	69,95	69,95	69,95
Zack McKnacken	ARC	74,95	64,95	74,95

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Check/Kreditkarte 5,-
Nachnahmeversand 10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spezial-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Check/Kreditkarte 12,-
Nachnahmeversand 25,-

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

CPS FRANK HEIDAK

Bestelladresse
Bürgerstraße 8 - 10,
5000 Köln 1

Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE“
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

L P A PRG TEST ZUB

L P A PRG TEST ZUB

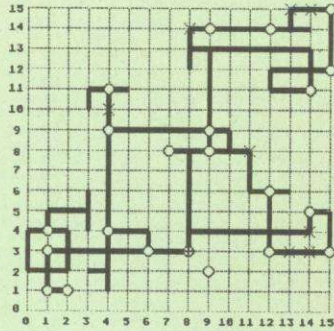
L P A PRG TEST ZUB

L P A PRG TEST ZUB

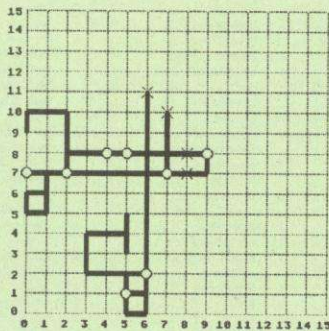
Auftraggeber
Name: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefon: _____

Kundenmagazin (kostenlos)
Computer: _____ Kred. Karten - Firma: _____ Verfall: _____
Kunden-Nr.: _____ Karten-Nr.: _____

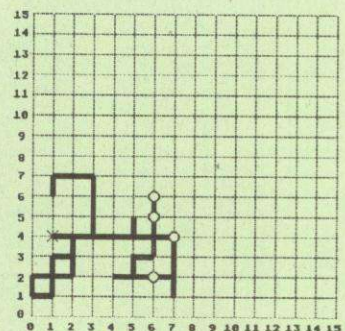
Capital City [Eris]



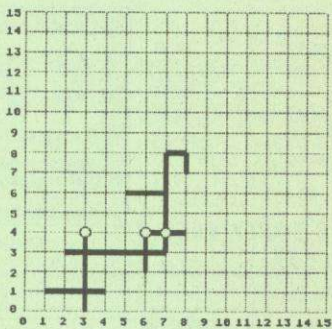
Key West [Eris]



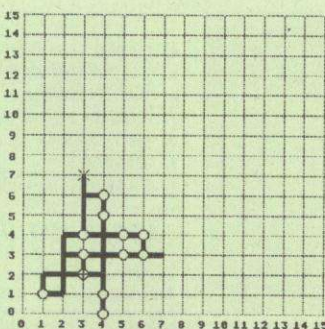
Bare Island [Eris]



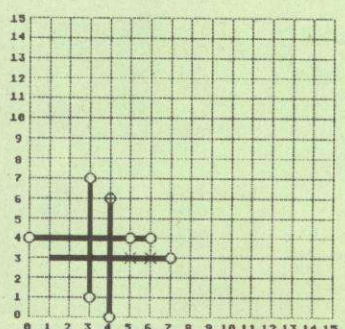
Snow Island [Eris]



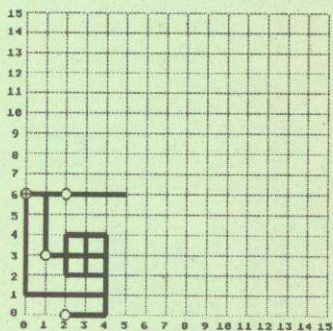
Velos [Eris]



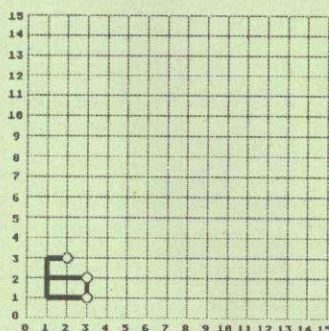
Vesta [Eris' Mond]



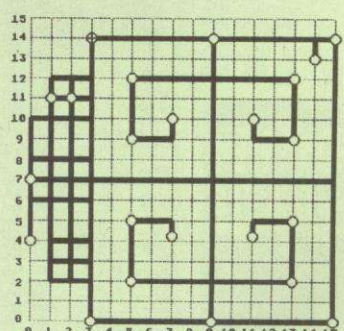
Metis [Eris' Mond]



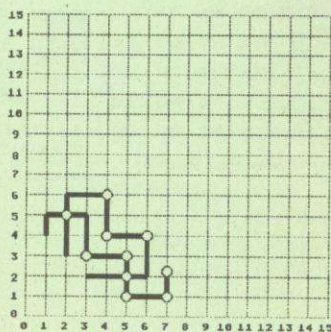
Theon [Eris' Mond]



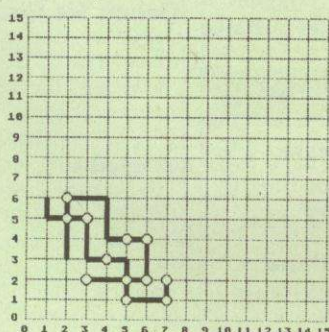
Birmingham Isl. [Dion]



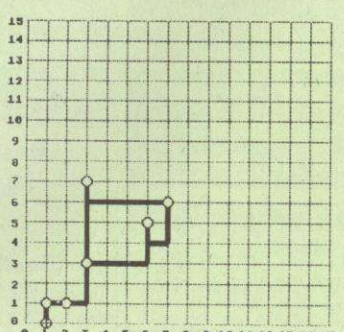
Dion East [Dion]



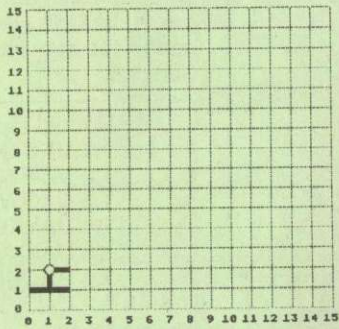
Dion North [Dion]



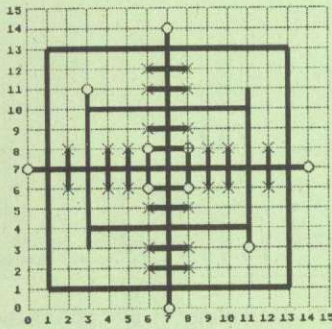
Clotho [Dions Mond]



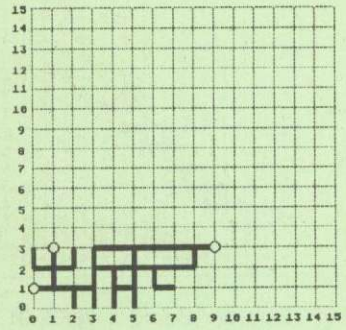
Atropos [Dions Mond]



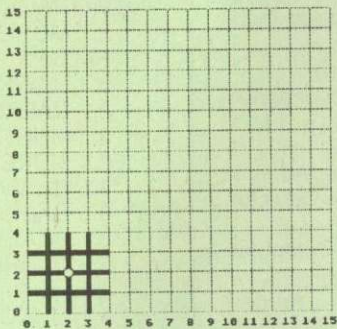
Chaldea Metr. [Gaea]



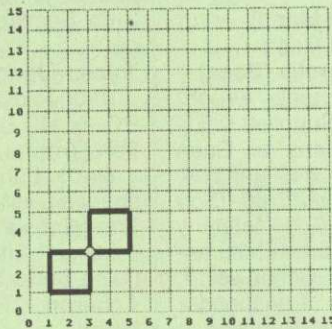
Ur City [Gaea]



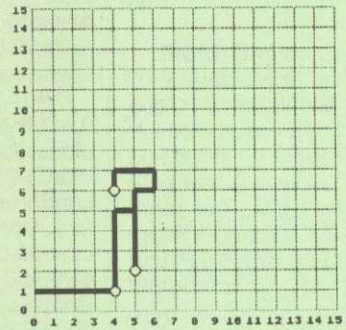
Cyclopes [Gaeas Mond]



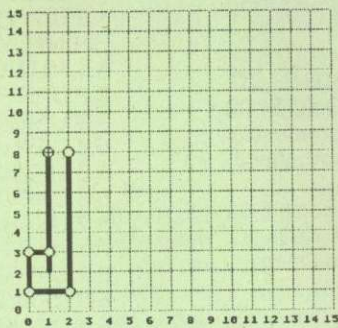
Cronus [Gaeas Mond]



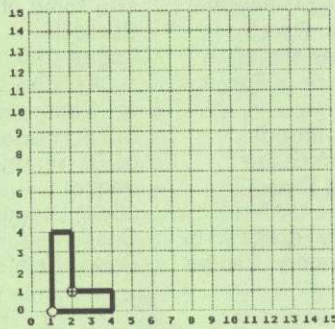
Perseus [Junos Mond]



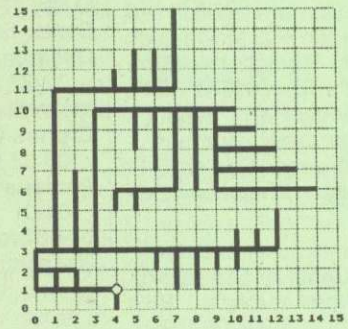
Bacchus [Junos Mond]



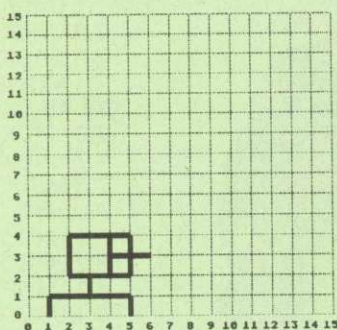
Tolosa [Junos Mond]



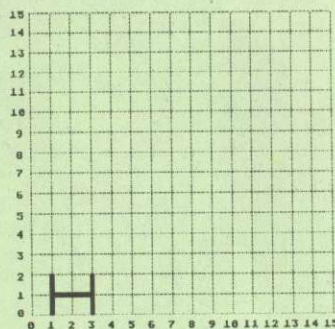
Pan [Tritons Mond]



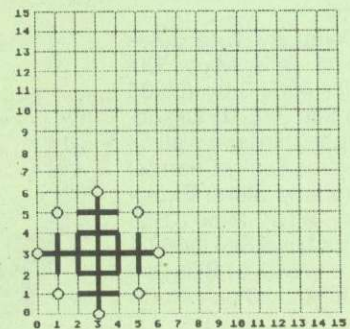
Thalia [Tritons Mond]



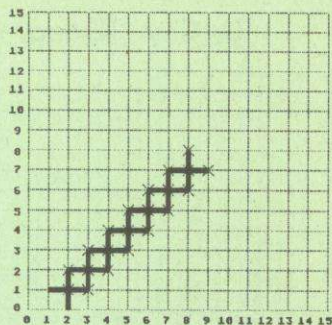
Icarus



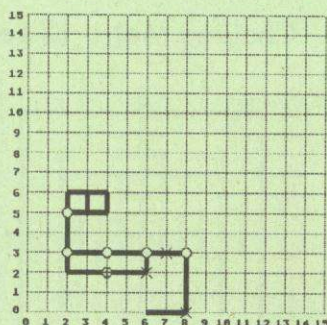
Acheron [Midas' Mond]



Mentor Waystation



Logos City [Logos]



der (3)/01-03 Lawson Bank/
02-00 Metis Spaceport/02-06
Time Warp Prison: Eagle
Theon (Eris'Mond)

02-03 Burdock Media Link:
Antigrav/03-01 Eris TV Media
Link/03-02 Sky Disney Media
Link

Birmingham Island (Dion)

00-04 Dion Spaceport/00-07
Lawson Bank/01-11 Gaea
Bank/02-11 Novagen Office:
Tresor, Rubbish Bin/03-00
Companies House; A-Key/03-14
Verdant Party HQ: Transponder
(8)/05-02 O'leary's Farm:
Pot Plant/05-05 Bruce's Place:
Wardrobe, Key Concorde III/
05-09 Village School: Screen,
Schooldesk, Haversack/05-12
Meadow Farm/07-04 Private
Airstrip: Concorde III/07-10 Isle
Link Airport/09-00 Bil's Drape-
ry: Superperson Suit/09-14
Bil's Farm Machines: Explosives/
11-04 Dunromin Villa/11-10
Bil's Cottage/13-03 McDonalds
Farm/13-05 Thatcher's Farm/
13-09 Bil's Farm/13-12 Bil's
Farm Produce/14-12 Author's
House: Cherished Number, J-
Key/15-00 Licence Center/15-14
Land Registry: Photocopy, Bal-
lot Paper

Dion East

02-05 General Store/03-03
Harris Weavers/04-04 Bil's
Mothers: C-Key/04-06 Fern
Cottage/05-01 Arthur's Cotta-
ge: P.C. Bil Report/05-02 Hard-
ware Stores/05-03 Jonathan's
Smithy/07-01 Annie's Bar/07-02
Dion East Airstrip

Dion North

02-05 Company Store: Jules
Trophy/02-06 Bil's Mine Site
3/03-01 Bil's Mine Site 1/03-05
Bil's Mine Site 2/05-01 Old Jo-
an's Cottage: Chamber Walker,
Welsh Dresser, Lucky Charm/
05-02 Company Store: Explosive/
05-04 Bil's Mine Site
4/06-02 Bil's Mine Site 6/06-04
Bil's Mine Site 5/07-01 Bil's Bar.
Explosive/07-02 Dion North
Airstrip

Clotho (dions Mond)

01-00 Bil Industries: B-Key/
01-01 PCB Powergen: Explosi-

ve/02-01 Aktive Marketing:
Phone, Personal HiFi/03-07
Clotho Spaceport: Info Droid/
04-03 Businesspark West/
06-05 Amplin Electronics: Elec-
tromagnet/07-06 Businesspark
east

Atropos (Dions Mond)

01-02 Bank of Gaea

Chaldea Metropolis (Gaea)

00-07 Vesta Link Airport/
03-11 Pyrotech Supplies 1: Ex-
plosive/06-06 Bank of Gaea
HQ/06-08 C. Rooke Agencies:
Landprospecteurs/07-00 Dion
Link Spaceport/07-14 Intercity
Link/08-06 Pegasus Insuran-
ce/08-08 Trade Commission:
Opinion Pool, Transponder
(8)/11-03 Pyrotech Supplies 2:
Explosive/14-07 Logos Link
Spaceport

Ur City (Gaea)

00-01 Hert Airport: Car, Car-
Key/01-03 B. Queen Locksmith:
D-Key, I-Key, F-Key, G-Key/09-03
Stellar Factories: Dart 3

Cyclopes (Gaeas Mond)

02-02 Idi Palace of Fun: Ka-
raoke Machine

Cronos (Gaeas Mond)

03-03 Museum Guide

Perseus (Junos Mond)

04-01 Emergency Facility/
04-06 Emergency Facility/05-02
Research Laboratory: Canine

Bacchus (Junos Mond)

00-01 Gabriels Place/700-03
Bosher's Bar: Spielautomat/
01-03 Uncle's Casino: Glücks-
rad/01-08 East Strip Space-
port: Transponder (1)/02-01
Mother Mercury's/02-08 West
Strip Spaceport: Space Inva-
der

Tolosa (Junos Mond)

01-00 Tolosa Spaceport/02-01
P.C. Bil HQ Building

Pan (Tritons Mond)

04-01 Pan Hades Admini-
stration Dept.: Pulvin Detector
The Midas Project
xx-xx Author's Computer
(feine Sache...)

Acheron Retreat (midas Mond)

00-03 King Burdock/01-01
The Tomb of Seth/01-05 The
Tomb of Horus/03-00 Osiris
Sphinx/03-06 Tanis Sphinx/
05-01 The Tomb of Neith/05-05
The Tomb of Maat/06-03 King
Burdock

Logos City

02-03 Baustelle/02-05 B.I.C.C.
of Gaea: Fool's Gold/04-02
D.S.S. House: Transponder (5)/
04-03 Risky Builders: Ansa-
phone/
06-00 Logos Spaceport/06-03
Charlene's Disco/08-03 C.
Rouge Estates: Land Deed

Dynablaster

Robin Kühne und Thorsten
Käsekamp aus Tecklenburg
sprengen sich am liebsten sel-
ber in die Luft. Hier alle Level-
codes für den feurigen Bom-
berspaß:

Round 1

- 1.1 UKCLMNKT
- 1.2 MUFWLNCC
- 1.3 UAOWOJEU
- 1.4 UAYKOSEN
- 1.5 UAYKLIEN
- 1.6 UAOKLIEN
- 1.7 UAOKLSEU

Round 2

- 2.1 UKBZWGVG
- 2.2 MUFEECSN
- 2.3 UAOKTVEU
- 2.4 UAYKTOEE
- 2.5 UAYKTEEA
- 2.6 UAOKTEEE
- 2.7 MUREEOVL

Round 3

- 3.1 UAWKOVRRH
- 3.2 UAEOKVRH
- 3.3 MURCLEVU
- 3.4 MUKCLICS
- 3.5 UAWVIORL
- 3.6 UAEVIORC
- 3.7 UKAHMBSZ
- 3.8 UKBHPGVA

Round 4

- 4.1 MUKCNGGS
- 4.2 MUFNWRV
- 4.3 UAEOVQSGH
- 4.4 UAYVBSZR
- 4.5 MUWCNLKL
- 4.6 UKAHNMUS
- 4.7 UAEOVQSGH
- 4.8 UAYVTJZT

Round 5

- 5.1 MUWCONKU
- 5.2 UAEOVQGC
- 5.3 UAEOVJGL
- 5.4 UAWVOIGC
- 5.5 UKLHJMUP
- 5.6 UAEOVLGR
- 5.7 UKAHJTUP

Round 6

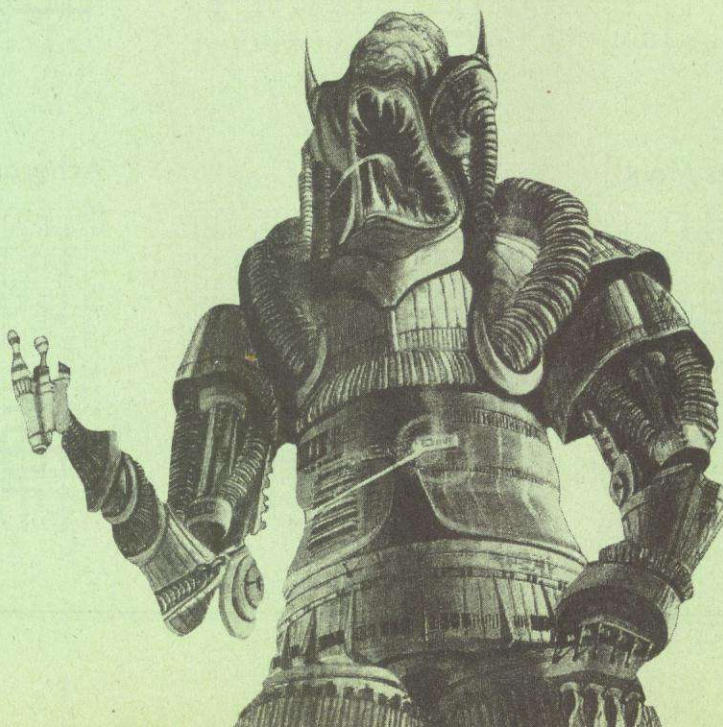
- 6.1 UAWVVPGH
- 6.2 UKKZEGLY
- 6.3 UACKQVGL
- 6.4 UAHKBEZC
- 6.5 UARKQOGL
- 6.6 UACKQOGL
- 6.7 UACKQEGL

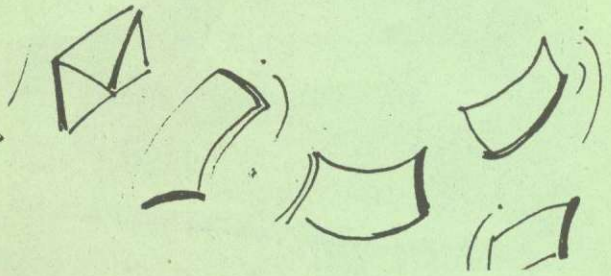
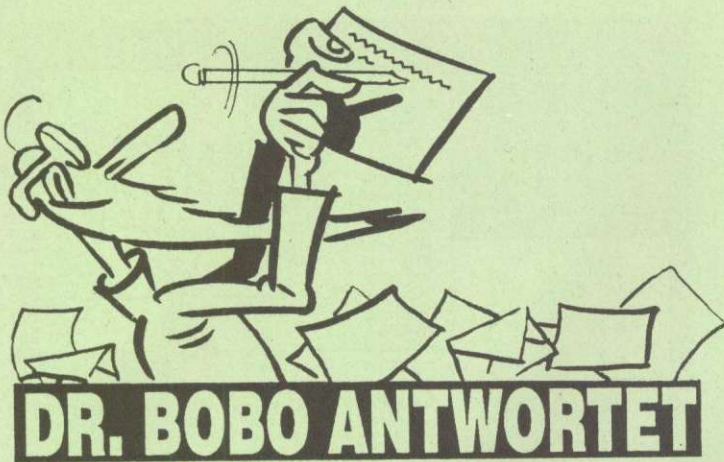
Round 7

- 7.1 UARKIVGL
- 7.2 UACKIPGR
- 7.3 UACKGVGH
- 7.4 MUWELQHL
- 7.5 UARKQOGH
- 7.6 UACKGOGH
- 7.7 UACKGEGH
- 7.8 MUWELJHH

Round 8

- 8.1 UKVOELVP
- 8.2 UKKOSLVY
- 8.3 UACFVQRL
- 8.4 UKVOSTVV
- 8.5 MUYEETVU
- 8.6 VACFVIRC
- 8.7 MUHEEBVU





Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds

Michael Gentner aus Bonn beantwortet die Frage von Daniel Bernoulli.

Der springende Punkt ist, daß man in die Katakomben der Diebe gelangen MUSS (aus Tilverton kommt man auf direktem Wege wegen der Stadtwachen nicht heraus). Hat man mit den Dieben geredet, verläßt man deren Gilde durch einen Ausgang im Süden. Dann muß man sich durch die Kanalisation schlagen, und dann noch die Fire Knives in deren Versteck erledigen. Hat man den Anführer der Fire Knives erwischt, wird man vom ersten der fünf Bonds befreit.

Legend of Faerghail

Peter Kernchen spielt den Klassiker und hat ein Problem. Wenn er in den Zwergenminen im vierten Level die Tür zu Level fünf durchschreitet, benötigt er dazu das Amulett. Danach ist das Amulett verschwunden. Die Tür ist ab jetzt dauerhaft durchlässig. Wie kommt man an ein neues Amulett, das man auch noch später im Spiel braucht?

Black Crypt

Stefan Eiselt aus Hildesheim abenteuerlich durch Electronic Arts anspruchsvolles Rollenspiel und hat ein paar offene Fragen anzubieten.

Wie und wo findet man das dritte Idol vom Drachen Themin? Bisher hat Stefan nur das erste (Adler) gefunden. Was hat es mit der Kiste Themins auf sich?

Life and Death

Sascha Hill aus Brüggen hat wie viele andere Chirurgen ein ernstes Problem: Die Patienten sterben wie die Fliegen unter seinen Händen. Da sich auch die mäßige Anleitung über das richtige "Schnittmuster" ausschweigt, wäre es sehr hilfreich, wenn ein Profi die richtigen Schnitte erklärt. Jemand von Euch sollte mal eine kleine Anleitung schreiben, wie man sicher, schnell und möglichst unblutig einen Blinddarm entfernt.

Die Antwort zu Tunnels & Trolls

Martin Schiller beantwortet die Frage zu *Tunnels & Trolls*.

Um den guten Zauberer Khazan zu befreien, muß man zuerst einmal die "Uncertain Isle" betreten können. Dies ist erst dann möglich, wenn das finstere Magiermädel Lerotra'hh besiegt ist. Dazu braucht man unbedingt einen Vampire Javelin und das Paßwort für ihr privates Gemach in den Kharish Mountains (MANEATER). Während des Monats "The Unraeth" verschafft man sich mittels des Paßworts Zugang zu ihr. Nun überfällt man Lerotra'hh (ambush her? — Yes) und siehe da: Mit dem Javelin kann man sie mühelos besiegen. Mit ihr geht dann auch Khara Kang zugrunde. Zur Befreiung Khazans betritt man nun die westliche Hälfte der "Uncertain Isle". Zugang zu Khazan's Tomb erhält man mit dem "Horn of Ulhong". Im weiteren Verlauf benötigt man den "Crystal Skull", das "Heart of Fire", den "Bag of Winds", das "Demon's Eye" und die Paßwörter "Katomi" und "Causeway". Ist man schließlich bei

Khazan angekommen, braucht man sowohl "Khazan's Staff" als auch die sechs Paßwörter "Sight", "Sound", "Heart", "Feeling", "Mind" und "Meaning". Danach erwacht Khazan aus seinem Trancezustand und kann den "Dragon Continent" retten.

Might & Magic III

Saral Serhan aus Oberursel hat einige Probleme mit seinem neuen Rollenspiel. Hier ein Auszug aus ungelösten Rätseln. Wie lautet das Paßwort (deutsche Version) in Schloß Whitshild für die Schatztruhen neben dem Thron? Wie viele Kugeln der Macht gibt es? Wo sind sie? Wann hilft ihm die Prinzessin im Sumpfland? Wo findet man die Hologramm-Karten?

Planetfall

Markus Keller aus Seeheim stöbert sich durch Steven Meretzky's Text-Adventure. Ein paar offene Fragen stören ihn dabei. Wie kann man die Mikrobe auf der Leiterbahn besiegen? Geht es vielleicht mit dem Laser?

Gibt es einen Weg, um an die Lampe im Labor zu kommen?

Die Antwort zu Last Ninja III

Matthias Haack aus Hamburg kann die Frage in Ausgabe 3/92 beantworten. Der gesuchte Stöpsel liegt auf der Holzbrücke im Wasser. Diese erreicht man, indem man an den Wegrand tritt und mit einem geschickten Sprung auf die Brücke gelangt.

Chuck Rock

Robert Heine aus Friedland spielt *Chuck Rock* und kommt im vierten Level nicht an den Lianen hoch. Beim Dinosaurier in der rechten Ecke kann er auch nur auf den Schwanz springen. Wie kommt er aber in die nächste Etage? Sicher weiß jemand den richtigen Weg.

First Samurai

Wilhelm Christian aus Feldkirchen wird nicht in den neunten Level gelassen. Er möchte die Treppe über dem Endgegner besteigen. Leider weigert sich der Samurai beharrlich auf die Plattform überzuwechseln und den Weg freizumachen.

Elvira II

Wie bekommt man die zusammengeschnidene Puppe von der Tür unten im Labor des verrückten Professors? Wie tötet man den Vampir? Sicher kann jemand von Euch Sebastian Schiefner aus Berlin diese Fragen beantworten.

Heimdall

Fabian Nedwed aus Erfurt hat nur eine Frage. Wie bekommt man in der zweiten Welt von Heimdall die Lanze? Fabian hat schon alle Inseln besucht und ist im Besitz des Mundstücks für das Horn. Jetzt ist er auf der letzten Insel und kommt leider nicht mehr weiter.





Doppelt hält besser! Dieses Motto setzten Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede konsequent in die Tat um: Gleich zwei wunderschöne Lösungen mit exzellenten Karten gehen auf ihr Konto (genau wie das verdiente Sümmchen). *Super Adventure Island* und der Action-Hammer *Super Contra* fanden den Weg in den Modulschacht ihres Super Famicoms und wurden gnadenlos durchgespielt.

Hier noch eine kleine Ergänzung zum *Super Adventure Island*-Tip: Die riesige und niedliche Krake des ersten Unterwasserlevels ließ sich von mir seltsamerweise sehr einfach besiegen.

Ein wahrscheinlicher Programmierfehler verhinderte, daß mein Master Higgins bei der Krake aus dem Bildschirm fiel, wenn er die untere Bildschirmgrenze erreichte. So habe ich natürlich die Axt verschmäht, bin in die ganz linke untere Ecke geschwommen und habe meinen Bumerang ohne Pause in Richtung Auge geschickt. Nach zehn Sekunden war der Spaß vorbei — schnell und vor allem gefahrlos. Probiert's doch einfach mal aus (vielleicht geht's ja nur bei meinem Super Famicom).

Kuno

TIP DES MONATS

Super Contra (Super Famicom)

Der "Tip des Monats" geht an die beiden Brüder Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede für Ihre traumhafte *Super Contra*-Lösung.

Level 1

Waffe: Schnellfeuerwaffe

Taktik: Die Feuerbälle im zweiten Abschnitt lassen sich abschießen.

Panzer: Auf Punkt A stehenbleiben und mit C- oder L-Waffe feuern.

Riesen-Alien: Vom Punkt A mit C- oder L-Waffe ins rote Herz schießen. Bei Gegenschüssen schnell zu Punkt B und wieder zurück.

Level 2

Waffe: H-Waffe

Taktik: Den Punkt links oben als Startpunkt wählen. Geduckt (B-Knopf) auf die Monstergeneratoren schießen.

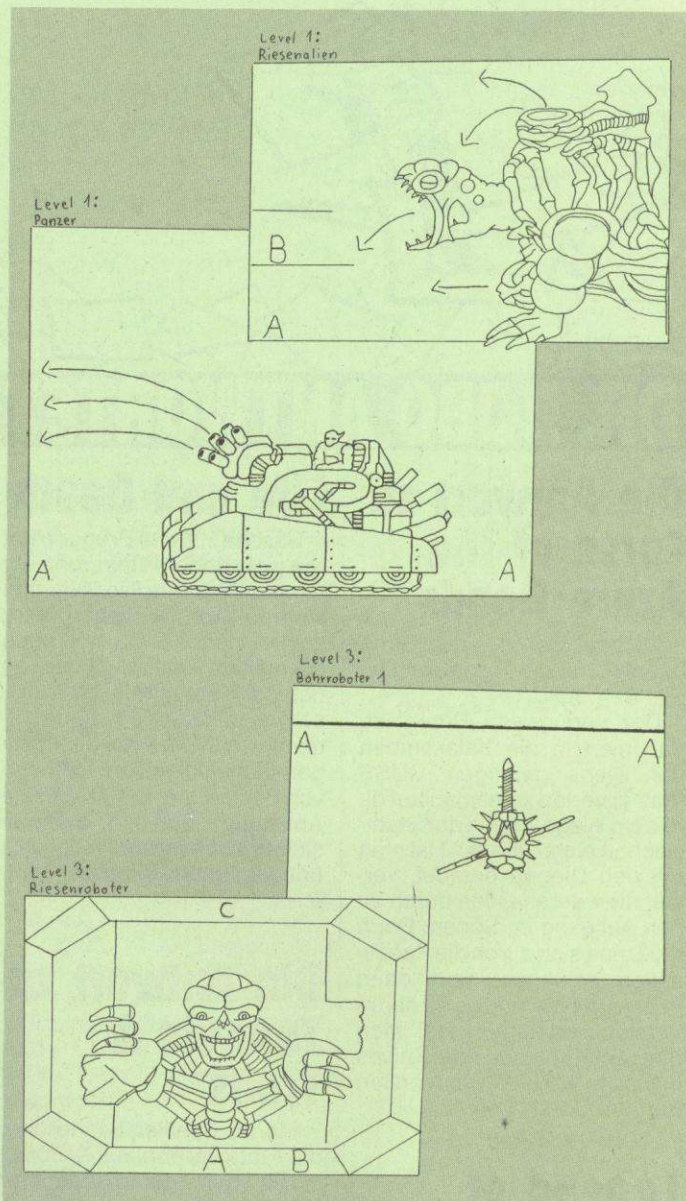
Kreiselroboter: Zuerst die Kanone abschießen. Wenn er anfängt sich zu drehen, schießen und von der Rotation Gebrauch machen. Zwischen H- und B-Waffe wechseln.

Level 3

Waffe: F- oder H-Waffe

Taktik: An der "Hangel"-Stelle nach rechts drücken und schießend springen.

Bohrroboter: An Stelle A hängen und mit Flammenwer-



Amiga			PC		
ST	Amiga	PC	ST	Amiga	PC
1/2 MEG Upgrade	78,90		Kick Off 2	34,90	
1/2 MEG Upgrade + Clock	80,90		Kick Off 2 (1 MEG)	43,90	
2 Hat 2 Handle	63,90	63,90	Kick Off 2 Final Whistle	25,90	25,90
3D Pool	25,90		Kick Off 2 Return to Europe	23,90	23,90
4D Boxing	50,90	63,90	Kick Off 2 Winning Tactics	23,90	23,90
4D Drivin (1 MEG)	63,90	63,90	Klaxx	23,90	23,90
A320 Airbus	75,90		Knightmare	63,90	63,90
Afterburner	23,90	23,90	Knights of the Sky (1 MEG)		75,90
Alien Breed (1 MEG)	50,90	50,90	Last Ninja 2	23,90	23,90
Alien Storm	50,90	50,90	Last Ninja 3		50,90
Altered Beast	23,90	23,90	Lemmings	50,90	50,90
Another World		63,90	Lemmings Construction Kit *	50,90	50,90
APB	23,90	23,90	Lemmings Data Disk *	45,90	45,90
Arachnophobia		63,90	Licence to Kill	23,90	23,90
Arkanaid 2	23,90	23,90	Links		80,90
Armour Geddoo	50,90	50,90	Lombard Rally	23,90	23,90
Batman Caped Crusader	23,90	23,90	Lord of the Rings		63,90
Batman The Movie	23,90	23,90	M1 Tank Platoon	63,90	80,90
Battlechess 2		50,90	Magic Fly	25,90	25,90
Beach Volley	23,90	23,90	Magic Pockets	50,90	50,90
Beastbusters	50,90	50,90	Man UTD Europe	50,90	50,90
Big Run *	50,90	50,90	Max	63,90	63,90
Birds of Prey (1 MEG)		75,90	Mega Twins *	50,90	50,90
Block Crypt (1 MEG) *		63,90	Megafortress		80,90
Blue Max (1 MEG)	63,90	63,90	Microprose Golf	75,90	75,90
Blues Brothers	50,90	50,90	Midwinter 2	75,90	75,90
Bonanza Bros *	50,90	50,90	Mig 29 Super Fulcrum	80,90	80,90
Bubble Bobble	23,90	23,90	Night and Magic 3 *		63,90
Budokan		25,90	Moonstone (1 MEG)		63,90
Cabal	23,90	23,90	Myth *	50,90	50,90
California Games	23,90	23,90	NAM	43,90	43,90
Capcom Collection	63,90	63,90	New Zealand Story	23,90	23,90
Captain Planet	30,90	50,90	Operation Wolf	23,90	23,90
Carrier Command	25,90	25,90	Outrun Europa	50,90	50,90
Castles *	63,90	63,90	Paperboy 2 *	50,90	50,90
Centurion		50,90	Parasol Stars *	50,90	50,90
Chads Engine *	50,90	50,90	Pegasus		50,90
Chuck Yeager Combat		75,90	PGA Tour Courses	34,90	
Cisco Heat	50,90	50,90	PGA Tour Golf		50,90
Continental Circus	25,90	25,90	Platoon	23,90	23,90
Cricketer 1 MEG		29,90	Pools Of Darkness *		63,90
Curse of the Azure Bonds		63,90	Populous	25,90	25,90
Cyberball	23,90	23,90	Populous 2 *		63,90
Daley Thompson	23,90	23,90	Powerdrift	23,90	23,90
Das Boot		63,90	Powermanger	63,90	63,90
Death Knights Of Krynn (1 MEG)		63,90	Powermanger Data Disk 1	34,90	34,90
Deathbringer	63,90	63,90	Prodator	23,90	23,90
Demonsgate *	63,90	63,90	R Type	23,90	23,90
Deuters *	63,90	63,90	R Type 2	50,90	50,90
Double Double Bill		63,90	Railroad Tycoon	75,90	75,90
Double Dragon 3	50,90	50,90	Rainbow Collection	50,90	50,90
Dragon Ninja	23,90	23,90	Rambo 3	23,90	23,90
Dragon Spirit	23,90	23,90	RBI 2 Baseball	63,90	63,90
Dragons Lair Timewarp		80,90	Red Baron (1 MEG)		75,90
Elf	50,90	50,90	Red Heat	23,90	23,90
Elite +		89,90	Robin Hood	50,90	50,90
Elvins 2 *		78,90	Robocod	50,90	50,90
Epic *	63,90	63,90	Robocop 3	50,90	50,90
Eye of the Beholder		63,90	Rodland	50,90	50,90
Eye of the Beholder 2		63,90	Rugby World Cup	50,90	50,90
Eye of the Storm *	63,90	63,90	Rules of Engagement		50,90
F117A Nighthawk		89,90	Run The Gauntlet	23,90	23,90
F15 Strike Eagle 2	75,90	75,90	Secrets of the Luftwaffe		80,90
F15 Strike Eagle Scenario Disk		37,90	Shadow Sorcerer		63,90
F19 Stealth Fighter	63,90	63,90	Shadowlands *		63,90
Face Off	50,90	50,90	Shinobi	25,90	25,90
Falcon 3 *		116,90	Shufflepuck Cafe	23,90	23,90
Ferrari Formula 1	25,90	25,90	Silent Service 2 (1 MEG)	75,90	80,90
Final Blow	50,90	50,90	Sim City + Populous	63,90	75,90
Final Fight	63,90	63,90	Sim Earth		63,90
First Samurai	63,90	63,90	Ski or Die	25,90	25,90
Flag *	63,90	63,90	Smash TV	50,90	50,90
Flight of the Intruder	75,90	75,90	Space 1889		63,90
Football Crazy	50,90	50,90	Space Ace 2	80,90	80,90
Formula One Grand Prix *	75,90	75,90	Speedball 2		43,90
G Loc *	50,90	50,90	Spirit Of Excalibur		63,90
Gauntlet 3	50,90	50,90	Starflight 2	50,90	50,90
Godfather Action		63,90	Strikelleet	50,90	50,90
Gods	50,90	50,90	Strip, Poker 2 + Data	23,90	23,90
Graham Gooch World Cricket *	63,90	63,90	Swiithblade 2	50,90	50,90
Gunship 2000		89,90	Team Jaguar *	63,90	63,90
Hard Drivin	23,90	23,90	Team Yankee 2 *	63,90	63,90
Harelin	50,90	50,90	Teenage Mutant Turtles 2 *	63,90	63,90
Head Over Heels	23,90	23,90	Terminator		75,90
Heimdall *		63,90	Terminator 2	50,90	50,90
Heroquest	50,90	50,90	Test Drive 2 Collection		63,90
Heroquest Data Disk	30,90	30,90	Test Drive 3		75,90
Hudson Hawk	50,90	50,90	The Simpsons	50,90	50,90
Hunter	63,90	63,90	Thunderhawk	63,90	63,90
IK+	23,90	23,90	Tip Off		50,90
Immortal	25,90	25,90	Toobin	23,90	23,90
Indy Jones Atlantis Action *		63,90	Turbo Challenge 2	50,90	50,90
Indy Jones Crusade Action	23,90	23,90	Turbo Outrun	23,90	23,90
Jack Nicklaus		43,90	Ultima 6 *	63,90	63,90
Jimmy Whites Snooker	63,90	63,90	World Class Rugby	50,90	50,90
John Madden		50,90	World Wrestling Fed	50,90	50,90
Kick Off + Extra Time	23,90	23,90			

Sega-Mega-Drive

3D Blockout	86,90
688 Attack Sub	100,90
Abrahams Tank	100,90
Afterburner 2	86,90
Alien Storm	86,90
Back to the Future 3 *	100,90
Battle Squadron *	100,90
Blades of Steel	100,90
Buck Rogers *	100,90
Budokan	100,90
California Games	100,90
Centurion	100,90
Crackdown	100,90
Dark Castle	100,90
De Cap Attack	100,90
Dick Tracy	100,90
Dynamite Duke	100,90
E Swat	100,90
EA Hockey	100,90
F22 Interceptor	100,90
Fantasia	100,90
Farey Tale	100,90
Fatef Labyrinth	86,90
Flicky	86,90
Forgotten Worlds	86,90
Ghostbusters	86,90
Ghouls and Ghosts	100,90
Golden Axe 2 *	100,90
Killing Game Show *	100,90
Mercs	100,90
Mickey Mouse	100,90
Midnight Resistance	100,90
Moonwalker	86,90
MS Pacman	100,90
Outrun	100,90
PGA Tour Golf	100,90
Populous	100,90
Powerball	100,90
Rambo 3	86,90
Revenge of Shinobi	86,90
Rings of Power *	119,90
Road Rash	100,90
Robocod	100,90
Rolling Thunder 2	86,90
Shadow Dancer	100,90
Shadow of the Beast	119,90
Shining in the Darkness	100,90
Sonic The Hedgehog	100,90
Speedball 2 *	100,90
Spiderman	100,90
Street Smart	100,90
Streets of Rage	119,90
Srider	
Super Hang On	86,90
Super Monaco GP	86,90
Super Thunderblade	86,90
Super Volleyball	100,90
Sword of Sordan	100,90
The Immortal	100,90
Toe Jam and Earl	119,90
Truxton	100,90
Twin Cobra	86,90
Twin Hawk	100,90
Two Crude Dubs	100,90
Wrestle War	100,90
Xenon 2 *	100,90
Zany Golf	100,90

Operation Wolf	78,90
Outrun	78,90
Outrun Europa	78,90
Pacmania	81,90
Paperboy	78,90
Populous	81,90
Rambo 3	78,90
Rampage	78,90
Rastan	78,90
RC Grand Prix	78,90
Running Battle *	78,90
Shadow Dancer	78,90
Shadow of the Beast *	81,90
Slap Shot	78,90
Sonic The Hedgehog	81,90
Speedball	78,90
Spiderman	78,90
Summer Games	78,90
Super Kick Off	78,90
Super Monaco	78,90
Tennis Ace	78,90
Thunderblade	78,90
Time Soldiers	78,90
Vigilante	78,90
Wonderboy 3	78,90
Xenon 2	78,90

Sega-Game Gear

Columns	50,90
Donald Duck	100,90
Dragon Crystal	63,90
Factory Panic	63,90
Frogger *	63,90
G Lock	63,90
Golden Axe *	63,90
Joe Montana	63,90
Leaderboard	63,90
Mickey Mouse	63,90
Ninja Gaiden	63,90
Outrun	63,90
Pengo	50,90
Psymon	50,90
Psytr World	63,90
Putter Golf	63,90
Shinobi	63,90
Super Monaco	50,90
Wonderboy	50,90
Chessmaster	63,90
Woody Pop	63,90
Function	63,90

Game Boy

Addams Family	63,90
Attack of Killer Tomatoes	63,90
Battletoads	63,90
Bill and Ted	63,90
Bubble Bobble	63,90
Bugs Bunny	63,90
Callevania 2	63,90
Chase HQ	63,90
Chessmaster	63,90
Double Dragon	63,90
Double Dragon 2	63,90
Dr Mario	63,90
Duck Tales	63,90
Elevator Action	63,90
F1 Racer	63,90
Flipall	63,90
Gremlins 2	63,90
Home Alone	63,90
KWIRK	63,90
Loopz	63,90
Marius Mission	63,90
Mega Man	63,90
Mickey's Dangerous Chase	63,90
Micky Mouse	63,90
Navy Seals	63,90
Nemesis	63,90
NFL Football	63,90
Ninja Boy	63,90
Paperboy	63,90
Punisher	63,90
R Type	63,90
Robocop	63,90
Robocop 2	63,90
Roger Rabbit	63,90
Side Pocket	63,90
Snoopy's Magic Show	63,90
Spiderman	63,90
Super Mario Land	63,90
Teenage Turtles	63,90
Teenage Turtles 2	63,90
Tennis	63,90
Tour de Thrash	63,90
Turrican	63,90
WWF	63,90

Premier Mail Order

Bitte senden Sie Scheck/Access/Visa-Karte Nr. und Verfalldatum an:

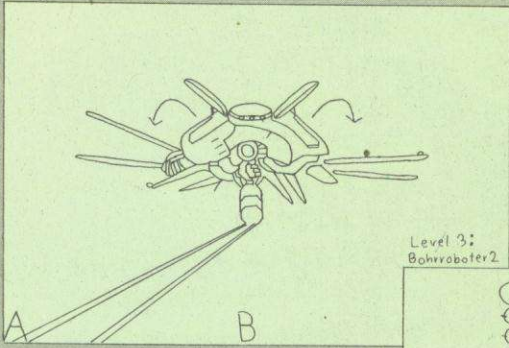
Trybridge Ltd., Dept. P.P.I., 8 Buckwins Sq., Basildon, Essex, SS131BJ, GB

Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung Marke und Modell des Computers an. IBM-Besitzer bitte, ob sie 3,5"- oder 5,25"-Disketten benötigen. Porto und Verpackung 3,- DM für Luftpost.

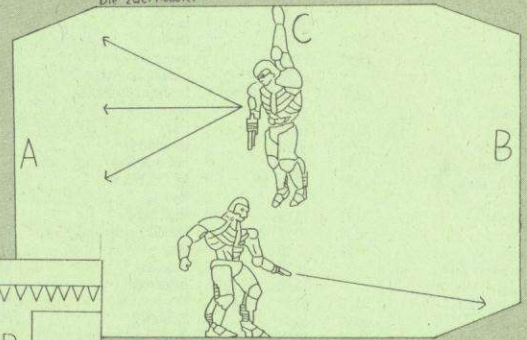
**Telefonische Bestellungen: Montag bis Freitag 10.00 bis 20.00 Uhr, Samstag 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr
0044268/590199, Faxbestellungen: 0044268/590076.**

Die mit einem * markierten Titel sind noch nicht lieferbar und werden am Tag der Herausgabe versandt. Bitte beachten Sie, daß die Titel Game Boy/Game Gear/Mega Drive nicht japanisch sind.

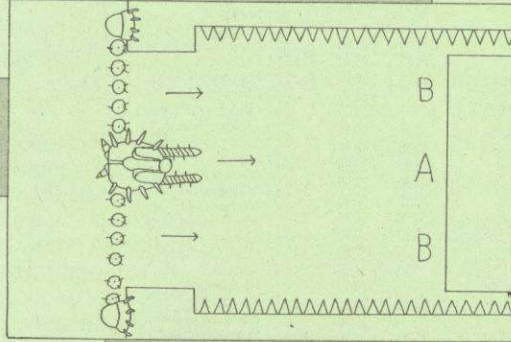
Level 3:
Fliegender Roboter



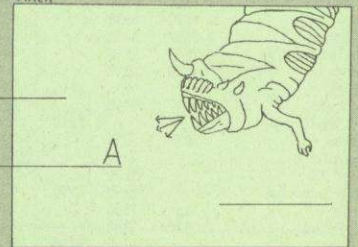
Level 3:
Die zwei Roboter



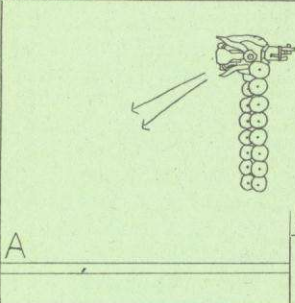
Level 3:
Bohrroboter 2



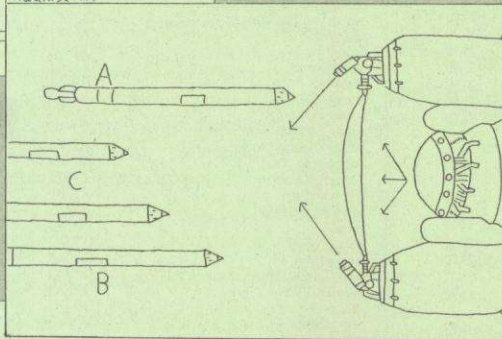
Level 6:
Alien



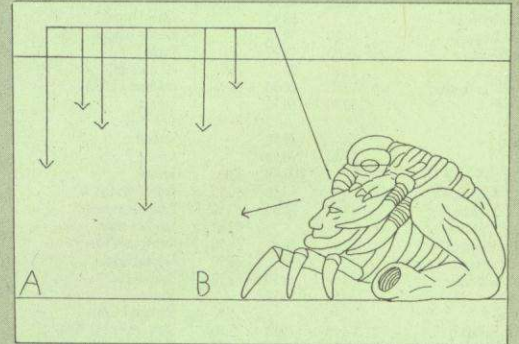
Level 4:
Laufroboter



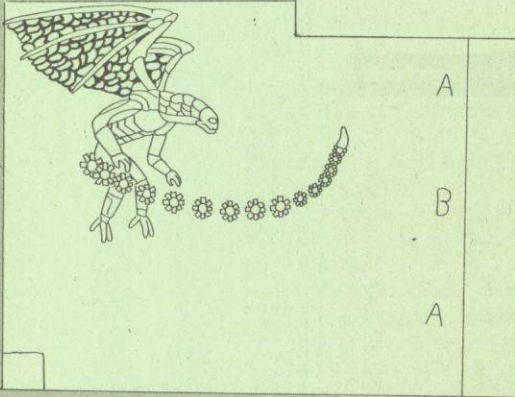
Level 4:
Raumschiff



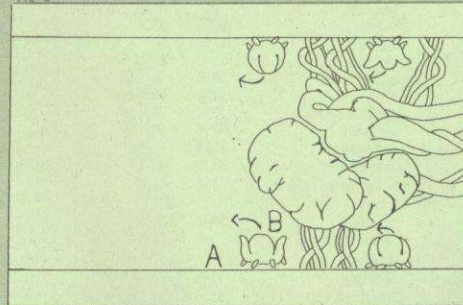
Level 6:
Krabbelaen



Level 6:
Stahldrache

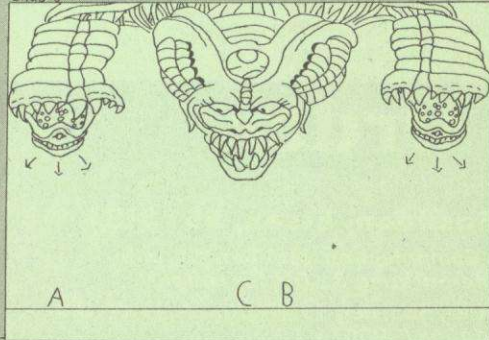


Level 6:
Herz

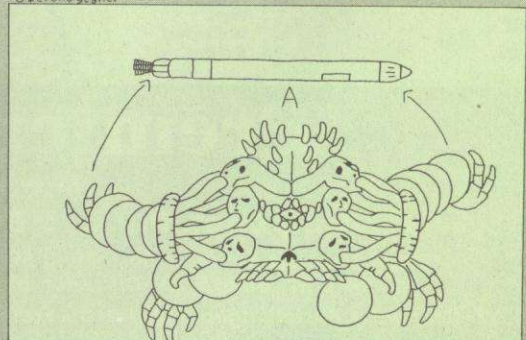


Alle End- und
Zwischengegner aus
Super Contra

Level 6:
Endgegner



Level 6:
Oberendgegner





fer oder Homing Missiles feuern. Die danach abgefeuerten Raketen abschießen. Nach seinem Abgang an die Wand springen und zwischen den Beinen des Ungetüms entlanglaufen. Ist er verwundbar, ständig anlocken, ausweichen und schräg auf ihn schießen (A-B-A). Der C-Schuß ist hier angebracht.

Fliegender Robo: Auf A stehenbleiben, bis der rote Punkt frei wird. Danach mit dem flächendeckenden S-Schuß Gegner und Punkt beschießen.

Die zwei Roboter: Zwischen A und B entlangangeln und H-, C- oder L-Waffe benutzen. Vorsicht vor dem springenden Roboter. Springt er, schnell nach Punkt A oder B. Verlieren sie ihre Beine sofort nach Punkt C.

Riesenroboter: Zuerst vom Punkt A schießen. Den Laserstrahlen durch im Kreis laufen und hangeln ausweichen. Auf Punkt B auf den Feuerstrahl warten und wieder kreisend ausweichen. Bei C stehenbleiben, auf die Bomben warten und dann schnell fallen lassen und ducken.

Level 4

Waffe: C- und L-Schuß
Taktik: Anfangs im vorderen Bildschirm Drittel mit der C-Waffe die Flieger abschießen. Gelegentlichen Schüssen ausweichen.

Wird man danach vom Panzer und von den Jetpack-Piloten angegriffen, so schießt man von ganz links nach schräg oben (beim Panzer geradeaus). Die Raumschiffwaffensysteme lassen sich abschießen.

Laufroboter: Bei Punkt A stehenbleiben und schräg nach oben schießen (mit dem R-Taster)

Hubschrauber: Zieht sich der langarmige Geselle hoch, so solltet ihr kurz hochsprin-

gen. Ansonsten fleißig auf den Burschen ballern.

Raumschiff: Um diesen Gegner zu besiegen, sind zuerst die Schutzschildgeneratoren zu zerstören. Von Punkt B (immer von der unteren Rakete) auf den unteren und von Punkt A auf den oberen Generator schießen (oberste Rakete und springend schießen). Ist das Schutzschild zerstört, immer in die Mitte schießen (von Punkt C).

Level 5

Waffe: S-Schuß
Taktik: Startpunkt wieder links oben wählen. Den Drehfeldern mit dem L- oder R-Taster entgegenwirken. Vorsicht! Die Brücken brechen bei Beschuß zusammen.

Ungeheuer: Ihr solltet es permanent umlaufen und dabei ständig auf das Auge feuern. Schaltet sich das Drehfeld ein, neutralisiert man die Bewegung genau dann, wenn das Auge im Fadenkreuz liegt (L-Taster). H- und C-Waffen sind empfehlenswert.

Level 6

Alien 1: Auf Position A stellen und einfach mit der S- oder F-Waffe drauflosballern.

Herz: Erst eine Bombe loslassen, dann auf Position A legen. Sind die Pflanzen weg, schießt Ihr von Position B aus nach oben (S-Schuß).

Krabben-Alien: Greift es an, springt Ihr auf dessen Beine (A) und schießt danach auf das Gesicht von Punkt B aus. Jetzt nur noch auf die Lasersalven achten.

Stahldrache: Zuerst nur zwischen den A-Punkten pendeln und mit einem Schrägschuß (C-Waffe) auf den Kopf schießen. In der "Beam"-Phase lockt Ihr den Vogel auf die Höhe von Punkt B und klettert dann sofort zu A, um ein paar Raketen auf den Kopf loszulassen (C-Schuß).

MEGA DRIVE
S. FAM NES
PC ENGINE
PLATINEN
NEO GEO
MAK

WOLF SOFT

Software - Versand

Schulstraße 3
5450 Neuwied 22
Fax: 02622/83583
Tel.: 02622/83517

HARDWARE
ECKE
Anschlußkabel
Reparaturen a. A.
Scart - Umschalter
Umbau von Konsolen

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

FANTASTIC

Vorbereitung von Spielen möglich.
An- und Verkauf von Gebrauchsgütern.

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

Super Famicom Irrtum & Preisänderung vorbehalten
Battle Dodgeball 79.- Versandkosten 7.- DM
Mystical Ninja 129.- Preisliste gegen 2.- DM in Briefmarken
Soul Blader 149.- (bitte System angeben)
JB-King (Joyst.) 299.-

Preise für NeoGeo, Gameboy, NES, MasterSystem, ... auf Anfrage

AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	6S 1290.-	Sega Mega Drive 16 Bit	6S 2390.-
Ishido	6S 299.-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	6S 490.-
Super Mario Land	6S 399.-	Desert Strike	6S 890.-
Terminator II	6S 499.-	Sega Game Gear	6S 2490.-
Simpson	6S 499.-	Cass. für Game GEAR:	
Walker Trog-Gürteltasche	6S 199.-	z.B.: Chessmaster	6S 399.-
GB-Koffer	6S 349.-	Tasche für Game GEAR	6S 299.-
Licht und Lupe	6S 249.-	Super Famicom	6S 3990.-
		Cassetten für NES	
		z.B.: Super Pengo	6S 490.-
		10 versch.	

★★ Für Händler Exportpreise ★★

ALT GmbH Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173

Endgegner: Mit dem C-Schuß von A aus den Arm abschießen. Danach von Punkt B den anderen mit Schrägschüssen niedermetzeln. Nun mit dem Standartschuß alle Angreifer und die Augen sowie das Gehirn bearbeiten.

Gehirn: Hier gibt es acht verschiedene Phasen:

Augen: Stellt Ihr Euch ganz nach links und schräg schießend hin, seid Ihr relativ sicher.

Wurm: Hier legt Ihr Euch an die Stelle, an der der Wurm nach oben schlängelt.

Beine: Am Rand stehenbleiben und springend auf das Gehirn feuern.

Dornenklötze: Ihr solltet das Risiko eingehen und immer unter dem Gehirn mitlaufen sowie fleißig Bomben einsetzen.

Knochenfalle: Fangen sie an sich zu drehen, setzt man sofort die hoffentlich vorhandene Bombe ein. Ansonsten mit S- oder F-Schuß ballern, was das Zeug hält.

Wanderkugeln: Schießend über die Knochen springen, ein kleines Stück mitlaufen und dann über die nächsten springen.

Hirnwand: An den Rand stellen und unablässig feuern.

Kugeln: Ihr stellt Euch nach oben schießend unter das Gehirn und weicht den Kugeln so gut wie möglich aus. Wird's eng, darf sich auf den Boden gelegt werden.

Nun zieht sich das schon besiegt geglaubte Gehirn einen Panzer über und verfolgt Euren Hubschrauber (*Normal* und *Hard*).

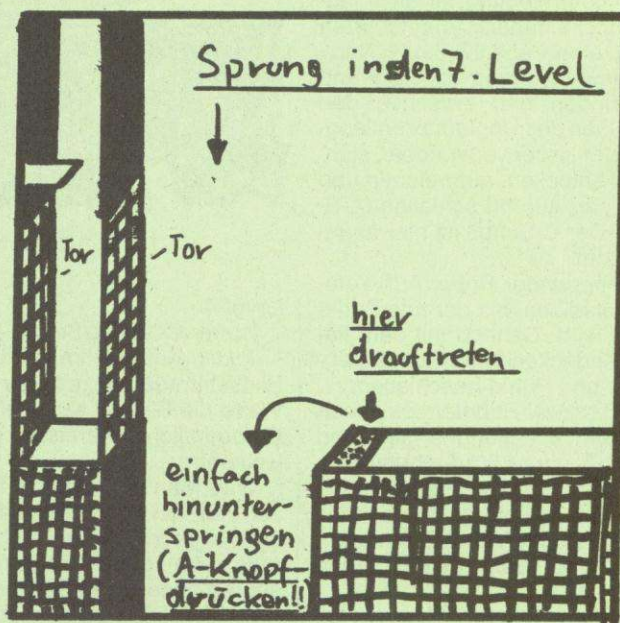
Oberendgegner: Von Position A auf den Monsterkopf schießen. Greift das Alien mit dem stacheligen Kopf an, so springt Ihr hoch, schießt aber weiter nach unten. Schwingt er seine Arme nach oben, bleibt Ihr am besten, wo Ihr hängt. Haltet Ihr lange genug durch, segnet der Motz das Zeitliche — *Super Contra* wurde mal wieder durchgespielt.

Prince of Persia (Game Boy)

Die ersten Levelcodes zum brandneuen Game-Boy-Hit *Prince of Persia* stammen von Matthias Greuling aus Mödling (Österreich).

Level 2	06769075
Level 3	24612165
Level 4	99111115
Level 5	80014105
Level 6	55312635
Level 7	s. Abbildung
Level 8	73916695

Hier geht's in den 7. Level von *Prince of Persia*

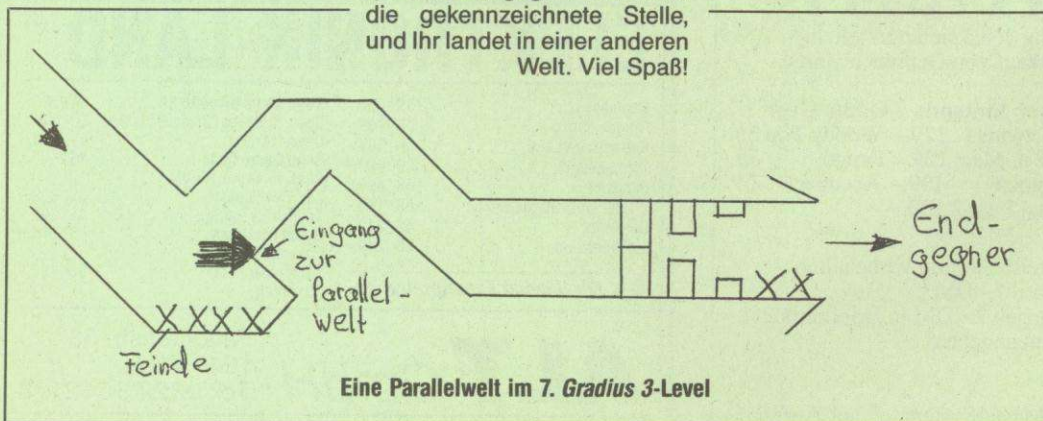


Super Fantasy Zone (Mega Drive)

Dieser musikalische Tip zur neuesten *Fantasy-Zone*-Version kam geradewegs von Christian Burkard aus Frankfurt am Main in unser Haus geflattert. Im Titelbild solltet Ihr, bevor "Start" gedrückt wird, A, B und C gedrückt halten. Dann erst "Start" drücken und solange halten, bis das Spiel beginnt. Es wird dadurch zwar nicht leichter, aber die Levels haben eine neue musikalische Untermauerung.

Gradius 3 (Super Famicom)

Eine nettes Extra-Level fand David Diemer im 7. Level der Super-Famicom-Ballerei *Gradius 3*. Fliegt im 7. Level kurz vor dem Endgegner einfach in die gekennzeichnete Stelle, und Ihr landet in einer anderen Welt. Viel Spaß!



Turtles 2 (Game Boy)

Ein kleines "Wie besiegt man den Endgegner?"-Einmaleins stammt von Jan Stockbauer aus Hutthurm. Viel Spaß mit:

Rocksteady: Von der linken Ecke mit der Kröte zuerst über die Munition springen, dann über den Bösewicht, sofort zuschlagen und schnell nach rechts abwandern. Nun den Schüssen ausweichen und wieder von vorn anfangen.

Bebop: Nachdem den Schüssen ausgewichen wurde, solltet Ihr Euch schräg unter Bebop stellen und fleißig prügeln. Immer wieder nach unten ausweichen, und das Ganze wiederholen.

Krang (1): Den Bomben ausweichen, über Krangs Ring-Beam springen und zuschlagen. Dann wieder ausweichen usw.

Pizzamonster: Nach rechts springen und an den Rand stellen. Taucht das Monster in der

Mitte auf und greift Euch an, zuschlagen und sofort (!) hochspringen. Beim Erscheinen des Monsters rechts, nur hochspringen.

Shredder (1): Den Ninja vor Shredder stellen und unter ihm hindurchrutschen, wenn er hochspringt. Dieses auf der anderen Seite wiederholen, dann zuschlagen, über Shredder springen und noch mal zuschlagen. Jetzt wieder durchrutschen u.s.w.

Baxter St.: Zuerst auf die Plattform springen, dann über seinen Ring-Beam. Jetzt umdrehen und zuschlagen.

Steinkrieger: Über die Steinkugel springen und immer etwas unter ihm zuschlagen. Dann wieder über die Kugel springen usw.

Traag: Erst über die Kugel springen und dann: drei Geschosse, Sprung, Schlag. Dieses dreimal, dann wieder über die Kugel hüpfen.

Shredder (2): Immer über oder unter Shredder zuschlagen.

Krang: Solange links bleiben, bis Krang zum zweitenmal den Boden erschüttert. Dann hochspringen und letztlich zuschlagen.

Starflight (Mega Drive)

Von Klaus Haller aus Brezgenz kommen ein paar hübsche Tips zu diesem Weltraumspektakel. Er weiß, wo sich die Artefakte befinden und wie die Koordinaten der Hyperraumrouten lauten.

POWER-GAMES

Wir machen Urlaub vom 08.06.92 bis 21.06.92

Mega Drive

Angebote:	Phelios	49,-
Gynong	69,-	World Cup Soccer 59,-
Out Run	59,-	James Pond 59,-
Strider	69,-	Block Out 49,-
Spiderman	59,-	Thunderforce 3 65,-

Mega Drive

Neuheiten:	Winter Chall.	109,-
Warsong	119,-	Calif. Games 109,-
Task F. Harrier	114,-	Wonderboy 5 114,-
Pit Fighter	114,-	Kid Chameleon 114,-
Super Off Road	109,-	Buck Rogers 139,-

Weitere Angebote auf Anfrage. Rufen Sie uns an und informieren Sie sich unverbindlich

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Tel. 02405/83940

Btx: *FUNKEN#

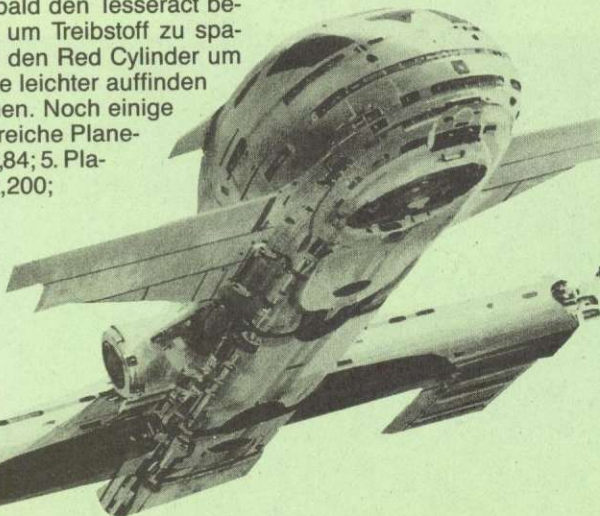
Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

Flat Device	Stützpunkt teleportiert im Notfall vom TV zum Schiff
Whinning Orb	Stützpunkt macht Spemings unterwürfig
Dodecahedron	118,146 4. Planet 16 S, 20 W blockiert die eigenen Waffen. (schnell verkaufen)
Focusing stone	81,98 1. Planet 40 S, 120 W (An Velox verkaufen)
Black egg	234,20 2. Planet 35 S, 99 E zerstört Planeten
Black egg	143,115 1. Planet 28 N 4 E zerstört Planeten
Crystal pearl	56,144 1. Planet 28 N 13 W teleportiert bei drohender Zerstörung des Schiffes.
Shimmering ball	68,66 1. Planet 12 N 32 E Identifiziert automatisch fremde Raumschiffe.
Rod device	180,124 2. Planet 59 N 22 E Verstärkt Laserstrahlen.
Hypercube	215,86 3. Planet 12 N 104 W Zeigt in der Starmap fremde Schiffe an.
Ring device	215,86 4. Planet 90 N 0W/E Zeigt Kontinuums-Strömungen in Starmap.
Red cylinder	112,200 3. Planet 59 N 64 W Zeigt Artefakte, die sich auf Planeten befinden, auf der Landmap.
Tesseract	18,50 5. Planet 15 N 44 W Erhöht generell die Leistungsfähigkeit des Schiffes.
Crystal cone	20,198 1. Planet 29 S 55 W Ortet den Steuernexus des Kristallplaneten.
Crystal orb	132,165 1. Planet 44 N 14 E Schaltet das Schutzsystem um den Kristallplaneten aus.

Am schnellsten macht man Geld, indem man die Mannschaft auf einen Humanoiden beschränkt, 16 Frachtkapseln für das Schiff kauft und sein TV mit Extrachargers und dem Device bestückt. Damit räumt man den ersten Planeten des eigenen Systems ab. Mit diesem Geld kauft man Triebwerke der Klasse 5, tankt auf und fliegt zur Kontinuums-Strömung bei 50,99; den Planeten des Systems 248,1 kann man auf diese Weise mindestens fünfmal besuchen und ihn umgraben; er besteht fast nur aus Gold und Plutonium. Man sollte sich bald den Tesseract besorgen, um Treibstoff zu sparen und den Red Cylinder um Artefakte leichter auffinden zu können. Noch einige rohstoffreiche Planeten: 165,84; 5. Planet; 112,200;

3. Planet; 128,33; 2. Planet 143,115; 2. Planet; 180,120; 1. Planet; 226,167; 1. und 4. Planet; 217,88; 4. Planet;

Garzurtoiden kann man nur mit dem Rod device-verstärkten Laser bezwingen, im übrigen sollte man sich mit Fremden verständigen oder flüchten und Bomben fallenlassen. Es empfiehlt sich die Crystal orb zu besitzen, da einem fast nichts mehr passieren kann. Ach ja! Tiere jagen macht sich sehr bezahlt. Alles was fliegt, bringt mindestens 500 MUs, manche Arten sogar 1500 MUs.



GAMES

Silberburgstraße 171 Versand: Mo. bis Fr. 10 bis 19 Uhr
7000 Stuttgart 1 Laden: Mo. bis Fr. 10 bis 18.30 Uhr
Tel.: 0711/624652 Do. bis 20.30, Sa. bis 14 Uhr
Fax: 0711/624664

	AMIGA	PC	GAMEBOY	149,-	MEGA DRIVE	379,-
A 320	93,90	-	Addams Family	74,90	EA Hockey	119,90
Another World	62,90	74,90	Duck Tales	64,90	Immortal	129,90
Battle Isle	74,90	89,90	Gauntlet 2	64,90	John Madden 92	109,90
Civilization	-	89,90	Final Fant. 1, 2	79,90	Kid Chameleon	119,90
Elvira 2	78,90	89,90	Final Fant. Adv.	79,90	Master of Monst.	129,90
Eye of the Beh. 2	-	74,90	Hunt for red Oct.	74,90	Quackshot	109,90
F 1 Grand Prix	78,90	-	Kid Icarus	64,90	Shining in the D.	129,90
Falcon 3.0	-	127,90	Ninja Gaiden	84,90	Speedball 2	109,90
Indiana Jones 4	-	-	Ninja Gaiden	84,90	Xenon 2	109,90
Lemmings oh no	49,90	69,90	Metroid 2	69,90	Warsong	119,90
Les Mani. lost in LA	-	78,90	Mickey Mouse	74,90	Wonderboy 5	109,90
Might and Magic 3	66,90	89,90	Robocop 2	64,90	Elem. Master 2	109,90
Populous 2	78,90	-	Snow Bros	69,90	Y's 3	129,90
Shanghai 2	74,90	89,90	Super RC pro AM	64,90	GAME GEAR	249,-
Shuttle	104,90	119,90	Turrican	64,90	Aleste	74,90
Sim Ant	-	-	SUPER NES	599,00	Axe Battler	64,90
Ultima 7	-	104,90	Super Ghouls n G.	129,00	Chessmaster	79,90
			Thunderspirit	139,00	Donald Duck	74,90
			Joe and Mac	129,00	Leaderboard Golf	79,90
					Ninja Gaiden	79,90
					Sonic	79,90

IMPORTE - NEUHEITEN



Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S

MEGA DRIVE

SUPER NES

Mega Drive* Pal o. RGB incl.	SUPER NES* RGB incl.
Sonic the Hedgehog 339,94	S.M. World u. Pitfighter 579,94
Turbo Out Run jap. 89,94	Super Controller 49,94
Quad Challenge us 99,94	PGA-Tour Golf us 119,94
Desert Strike us 109,94	Lemmings us 124,94
Super Off Road us 94,94	Addams Family us 129,94
Wonderboy V us 119,94	Joe & Mac us 119,94
Exile us 129,94	Pilotwings us 109,94
Steel Empire jap. 119,94	Rival Turf us 129,94

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. SUPER NES ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Mega Drive und SUPER NES sind Importgeräte ohne FTZ und VDE Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungsgewidrigkeit geahndet werden.

Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.



Sol Feace (Mega-CD)

Robert Koops aus den Niederlanden sandte uns den ersten Mega-CD-Cheat. Im Titelbild die Tasten A, B, C, A, B, C, B, C, B, A drücken und dem folgenden Klingelton lauschen. Im "Config Mode" lassen sich nun die Level anwählen. Geht Ihr auf "Easy", solltet Ihr A gedrückt halten und so oft "rechts" betätigen, bis MY 99 erscheint. 99 Leben sind Euch dann sicher.

Wählt Ihr MY 99 an und drückt dann nochmals "rechts" und A, erscheint das Wort "MUTEKI". Nun A gedrückt halten, auf Exit gehen, das Spiel starten und die Unverwundbarkeit genießen.

El Viento (Mega Drive)

Um *El Viento* ohne Probleme durchzuspielen, schaut sich der gewitzte Mega-Drive-Besitzer den Tip von Markus Goebel aus Winnenden an. Um neue Magie-Energie zu tanken, drückt Ihr im Pausenmodus oben, links, rechts, unten und bekommt dann pro Druck auf C einen Energiepunkt dazu. Die zweckmäßige "Slow-Motion"-Funktion ist ähnlich: einfach wieder oben, links, rechts, unten im Pausenmodus drücken und dann A. Drückt Ihr nach Eingabe obiger Kombination gar B, überspringt Ihr ein Level.



Super Adventure Island (Super Famicom)

Und die "Lorenz-Brothers" zum zweiten: Karten zu den fünf Bonus-Levels und nützliche Endgegner-taktiken sollten helfen, *Super Adventure Island* in Kürze zu lösen.

Endgegner:

Level 1: Stellt Euch nach links oder rechts und überspringt die Feuerwelle. Nach ein paar Treffern im Gesicht segnet der Motz das Zeitliche.

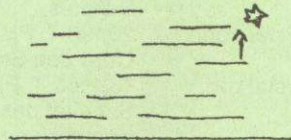
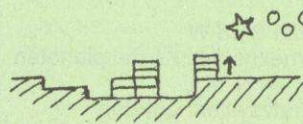
Level 2: Bleibt links oben und benutzt die Axt. Die Krake ist nur verwundbar, wenn ihr Tentakel ausgestreckt ist. (Anm. der Redaktion: Probiert obigen Trick — siehe Einleitung)

Level 3: Lauft ständig direkt hinter dem Schlangenkopf her. Die Lavaflüsse erreichen Euch nicht und der Schlangenkopf geht alsbald

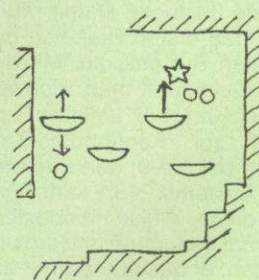
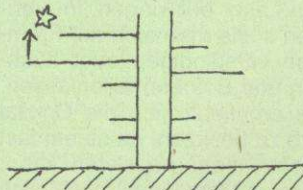
in die ewigen Jagdgründe ein.

Level 4: Stellt Euch direkt vor den Bösewicht, so daß dieser mit dem Schwert ausholt. Nun schnell zurücklaufen, springen und den ungeschützten Kopf treffen.

Level 5: Werdet Ihr zu Stein, hilft wildes Bearbeiten des B-Knopfes. Bewegt er sich lachend auf Euch zu, bleibt Ihr stehen, duckt Euch und schießt fleißig. Lacht er nicht, springt Ihr über ihn rüber. Zeigt er nach einiger Zeit seine wahre Gestalt, müßt Ihr seiner Körpermasse solange ausweichen, bis er in ein Loch fällt, das die Erschütterungen hervorgerufen haben. Verschwindet der Obermotz in der Lava, ist *Super Adventure Island* gelöst.



Die Bonus-Level von Hudson's *Super Adventure Island*



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

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt • 129,— (IBM-PC)

Advanced Gravis Joystick • 84,95 (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

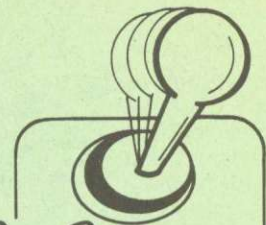
Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 (Amiga, Atari ST)

PC-Soundman /dt • 239,— • Sound Blaster 2.0 /dt • 298,— (IBM-PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler

Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V.mö	V.mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V.mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V.mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö	V.mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V.mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V.mö	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquistador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö	64,95	—
Darklands /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Dark Seed /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V.mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V.mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V.mö	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	64,95	V.mö	64,95	V.mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V.mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V.mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) à	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Paperboy 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	—	V.mö	84,95	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	*79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	—	V.mö	89,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	—	89,95	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38, P-80 je	—	—	29,95	—
Sec. Weap. Mission Disk. HE 162	—	—	39,95	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	—	24,95	—
Shadowlands /dt	74,95	V.mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V.mö	99,—	V.mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V.mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—	—
(Wing Commander 1 + Mission 1 & 2)	—	84,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	V.mö	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	39,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	V.mö	—	—
Wizardry 7	—	—	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

MEGA HITS

Amberstar /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Formula One Grand Prix /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Might & Magic 3 /dt	75,—	Amiga
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,—	IBM-PC
Special Forces /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	79,—	IBM-PC
Treasures of the Savage Frontier	75,—	IBM-PC
Ultima 6 /dt	73,—	Amiga
Ultima 7 /dt	89,—	IBM-PC
Ultima Underworld /dt	85,—	IBM-PC

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

V,mö = Vorbestellung möglich

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

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Clue-Book (3)

Die Mission wird immer schwieriger, die Monster gerissener. Mit diesem Wegweiser werdet Ihr hoffentlich alle Probleme lösen.

LUSKAN

Die Küstenstadt Luskan wird von Northmen bewohnt. Die fünf Führer der Stadt geben sich als Kaufleute aus; in Wirklichkeit sind es Piraten, die sich zur Ruhe gesetzt haben. Sie verlangen einen Tribut von ordentlichen Seekapitänen und Seeräubern für die Benutzung des Hafens und sicheren Geleit durch die nahen Gewässer.

Die Piratenstadtführer sind befreundet mit den bösen Wizards of the Hosttower of the Arcane. Der Tower befindet sich auf einer Insel im Stadthafen.

Während Ihr die Stadt betretet, zollen die Seeräuber aus dem Norden gerade ihren Tribut an die Stadtväter. Es sind magische Waffen, die Ihr Euch in mehreren Kämpfen mit den Piraten erringen könnt. Margoyles Guards verteidigen die fünf Führerhäuser. Sie sind nur mit magischen Waffen schlagbar. Alle Kämpfe werden hart sein, die magischen Gegenstände sind im weiteren Verlauf des Spieles noch nützlich.

Hinweis: Luskan ist eine härtere Nuß als die bisherigen Städte. Sollten die Kämpfe zu hart erscheinen, geht in die früheren Regionen zurück und sammelt Erfahrungspunkte, um in höhere Levels zu gelangen. Kämpfer mit magischen Waffen müssen bei den Kämpfen mit den Margoyles gut platziert sein, denn nur magische Waffen vernichten diese Gegner.

Ruheort: Ihr könnt im Inn und jedem anderen Ort, der nicht auf der Straße ist, ausruhen. Nachdem die Monster in der Old City besiegt worden sind, ist es dort auch sicher.

Monster: In der Old City werdet Ihr von fünf Gruppen von Olyughs angegriffen. Diese Angriffe finden meistens in engen Gassen statt. Platziert die Kämpfer in die erste Reihe, die Bogenschützen und Magier dahinter. Der Kampf sollte möglichst aus einiger Entfernung geführt werden. Da Zhentarimalliierte die übrigen Straßen von Luskan beherrschen, findet Ihr keine weiteren Monster.

1. The Captains' Court. Es ist die Stadthalle von Luskan. Ein Wachoffizier erzählt Euch, daß die Stadtführer in Ihren Palästen den jährlichen Tribut der Seeräuber in Empfang nehmen, der dieses Jahr aus magischen Waffen besteht.

2. Inn of the Northern Passage.

3. Eine Kapitänunterkunft aus handgeschnitztem Holz. Eine Gruppe Piraten wartet mit Geschenken. Sie greifen an, sobald Ihr eintretet. Die Beute ist ein Wand of Ice Storm mit drei Funktionen.

Ein "Sleep" schaltet einige Gegner aus. Der Spruch "Hold Person" ist ebenfalls effektiv. Die Überlebenden greifen im Nahkampf an. Versichert

Euch, daß die erste Reihe dicht geschlossen ist, die Bogenschützen und Magier in der zweiten Reihe bereitstehen.

4. Ein Führerpalast mit hohen Steinwänden. Die Piraten greifen an, sobald Ihr eintretet. Die Beute ist eine +1-Keule.

5. Eine Kapitänsfestung mit hohen Steinmauern. Der Angriff der Piraten erfolgt beim Eintreten in das Vorzimmer. Die Beute sind zwanzig +1-Pfeile.

6. Ein Führerhaus mit handgemeißelten Steinmauern. Eine Gruppe von Piraten wartet ungeduldig mit einem Präsent in der Hand. Sie greifen Euch sofort an. Die Beute ist ein +1-Bogen.

7. Der Kapitänsturm ist auf einer Landzunge im Hafen gebaut. Eine große Gruppe von Piraten wartet mit einem Geschenk. Sie attackieren Euch, sobald Ihr in Sicht kommt. Die Beute ist ein +1-Sword-of-Icewind-Dale. Es richtet doppelten Schaden bei fire-based Monstern (Efreetian, Fire Giants, Salamander usw.) an. Es ist die schwerste Schlacht, die Beute ist auch am wertvollsten.

8. Der Hosttower of the Arcane. Hier liegt die Statue des Ostens verborgen. Der Hosttower ist ein sehr gefährlicher Ort. Bevor Ihr eintretet, ruht Euch im Inn aus, heilt die Wunden, merkt Euch die Sprüche und speichert das Spiel ab. Sollte ein Mitstreiter kurz vor einem höheren Level stehen, lohnt es sich, nach Neverwinter zurückzukehren, um ihn zu schulen und die Gruppe zu stärken.

9. Das Tor im Osten führt in die Old City.

10. Ein Fischer erklärt Euch, daß der Fluß Mirar zu tückisch zum Befahren ist.

11. Company to the Brazen Pennant. Von hier aus fahrt Ihr zur Insel Tuern, nach Gundarlun und zu den Purple Rocks. Ein Schiff legt jeden Morgen um 8.00 Uhr ab. Schafft Ihr es zwischen 7.30 und 8.30 Uhr am Kai zu sein, werdet Ihr aufgefordert mitzufahren. Die Passage kostet für die gesamte Gruppe 100 Goldstücke.

12. Red Dragon Trading Lodge, ein Geschäft für Rüstungen und Waffen.

13. Eine fischverarbeitende Industrie.

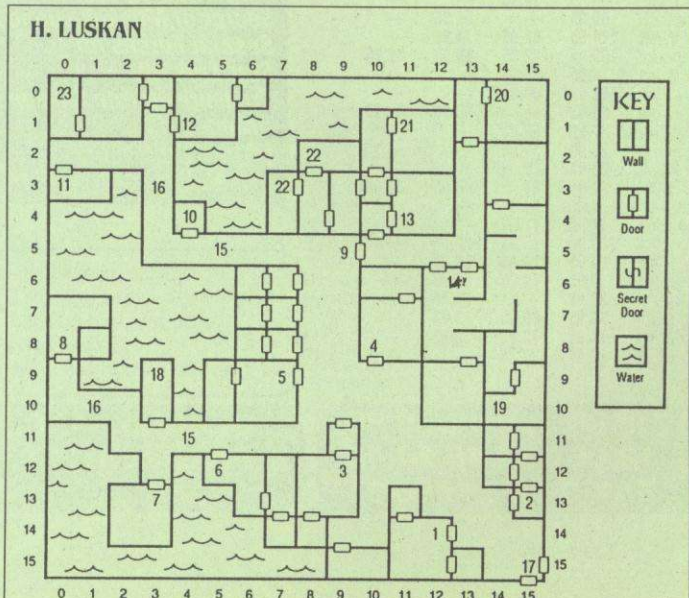
14. Dies ist der älteste Teil von Luskan und ist als Old City bekannt.

15. Eine Brücke zwischen der Insel im Hafen und dem Festland.

16. Diese Brücke verbindet zwei Inseln im Luskaner Hafen.

17. Sobald Ihr versucht mit der Statue des Ostens die Stadt zu verlassen, erkennen Euch die Piraten wieder und greifen an.

In Luskan nützen nur magische Waffen



18. Eine kleine Gruppe von Scraggs lebt in den entlegenen Pieren. Es wird ein schwerer Kampf werden, da die Scraggs von allen Seiten angreifen können.

19. Einige Margoyles lauern Euch in diesem Raum auf. Nur magische Waffen können diesen Gegner vernichten.

20. Mehrere Margoyles erwarten Euch (siehe 19.).

21. Eine kleine Gruppe Scraggs greift an.

22. Es besteht eine 50%ige Chance, daß Scraggs Euch hier angreifen. Es kann sein, daß Ihr überhaupt nicht oder an beiden Plätzen angegriffen werdet.

23. Einige Scraggs lauern Euch auf.

HOSTTOWER OF THE ARCAN

Der Hosttower of the Arcane in Luskan wird von einer Gruppe von gemeinen Magic-Users bewohnt. Sie haben sich mit dem Piraten in Luskan verbündet.

Hier findet Ihr die Statue of the East, die erste der Statuen, die Ihr benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Allen Gewohnheiten zum Trotz liegt die Statue nicht im obersten Teil des Turmes, sondern in den Dungeons, um besser gegen Räuber geschützt zu sein.

Wenn Ihr versucht, den Tower zu betreten, erwarten Euch harte Kämpfe, dessen Sieg der Gegner meist davonträgt. Ihr müßt die Geheimtür zum Dungeon finden, um an den Schatz zu gelangen.

Ihr trefft im Dungeon auf fünf Gruppen von Skeletal Fighters, im Turm auf unendlich viele starke Owlbeards.

1. Sobald Ihr eintretet (1a), schließt sich eine Tür hinter Euch. Folgt dem schmalen Gang und Ihr seid am Eingang zum Dungeon (1b). Es führt kein Weg zurück. Nach ein paar Kämpfen könnt Ihr zur Oberfläche zurückkehren. Um die Statue zu bekommen, müßt Ihr Euch mehreren Kämpfen stellen.

2. In diesem kleinen Raum findet Ihr eine Karte von diesem Teil des Dungeons.

3. Einige Owlbeards quälen einen an der gegenüberliegenden Wand angeketteten Mann. Sie greifen die Gruppe an. Nach dem Sieg befreit Ihr den Mann. Sein Name ist Brinshaar. Er ist ein Magic-User, der in Neverwinter gefangen genommen wurde. Hier wurde er gefoltert, um die magische Verteidigung der Stadt preiszuge-

ben. Brinshaar ist eigentlich einer der bösen Magic-Users des Hosttowers. Er wurde verhaftet, als er die Statue stehlen wollte.

Brinshaar bietet Euch an, Euch zu begleiten. Wenn Ihr das Angebot annehmt, greift er Euch an, sobald Ihr die Statue gefunden habt. Lehnt Ihr sein Angebot ab, erzählt er den Magiern des Towers von Eurer Anwesenheit.

4. Hier kommt man von den Straßen von Luskan in den Hosttower. Geht Ihr ohne die Statue heraus und Brinshaar ist bei Euch, weigert er sich mitzugehen. Er geht heimlich zu den Tower-Magiern und plaudert aus, was Ihr vorhabt. Habt Ihr die Statue dabei und Brinshaar hat an dem Kampf um sie teilgenommen, er-

und einträchtig sein, jedoch nur, wenn die Truppe kampfstark genug ist. Entscheidet Ihr Euch nach oben zu gehen, ruht vorher aus, heilt die Wunden, merkt Euch die Sprüche und vor allem speichert den Spielstand (vor jedem neuen Kampf).

8. In dieser kleinen Bibliothek studieren die Magier. Beim ersten Eintreten erwarten Euch ein Wizard und ein Wächter. Jedesmal, wenn Ihr eine Bibliothek betretet, erhöht sich die Anzahl der Wizards um 2, die der Wächter um 3. Nach dem fünften und schwersten Kampf sind alle Bibliotheken leer.

9. Mehrere Skeletal Fighters greifen an.

10. In diesem Raum findet Ihr die Statue of the East. Sie

lich die Frontreihe der Zhentil Fighters zu besiegen.

Zusätzlich zu der Statue findet Ihr AC6-Armbänder, die einem Magic User helfen, einen schweren Kampf besser zu überstehen.

11. Zhentarim Fighters füttern einen Manticore als Ihr hereinkommt. Sie greifen sofort an.

12. Im gleichen Augenblick wie Ihr betretet Zhentarim Fighters und ein Displacer Beast den Raum.

13. Einige Manticores lauern Euch auf. Der Kampf ist hart, muß jedoch gewonnen werden, um in den Besitz der Statue zu gelangen.

14. Ghouls und Zombies warten auf Euch.

15. Displacer Beasts.

16. Skeletal Fighters und Ghouls.

17. Viele Owlbeards und Hosttower Wizards bewachen den Raum. Wie vorher beschrieben, liegt die Statue an einer ganz anderen Stelle.

18. Owlbeards und Hosttowers.

19. Owlbeards und Hosttowers.

20. Owlbeards.

TUERN

Tuern ist eine Insel im Nordwesten von Luskan. Northmen bewohnen die Insel. Vor kurzer Zeit stürzte hier ein Meteorit ab. Aus dem Gestein können magische Waffen geschmiedet werden.

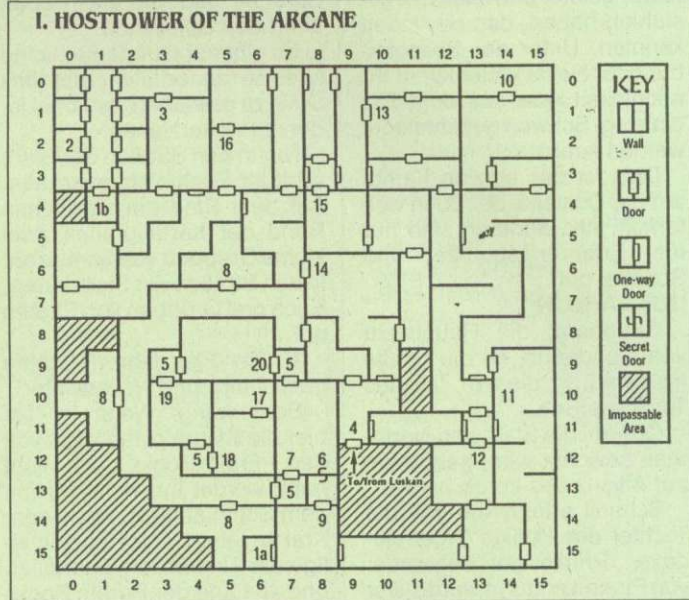
Fire Giants und andere hitzige Monster terrorisieren die Bewohner rings um die vulkanische Erhebung mitten auf der Insel. Selbst Uttersea, die größte Stadt der Insel, ist unsicher.

Auf Tuern müßt Ihr keine Abenteuer bestehen, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt auf der Stelle nach Gundarlum weiterziehen. Jedoch könnt Ihr aus dem Gestein des Meteoriten das magische Schwert in Neverwinter schmieden lassen. Es wird Euch gegen Ende des Spiels in Ascore gute Dienste erweisen.

Versichert Euch, daß Ihr zuerst die Rüstung of the Glacier euer eigen nennt, bevor Ihr Euch dem Meteoriten nähert. Der Kampf wird entschieden leichter. Auch das Sword of Icewind ist eine große Hilfe.

1. An diesem Tor beginnt Uttersea. Es ist in das Gestein eines alten Vulkans hineingebaut. Die Wache ist sicher, daß Ihr einen Besuch in den Bergen nicht überleben werdet.

2. Company of the Brazen Pennant. Von hier aus könnt Ihr ein Boot nach Luskan oder Gundarlum nehmen. Jeden Morgen um 8 Uhr legen Schiffe



Im Hosttower findet Ihr die Statue of the East.

scheint er jetzt wieder mit einer Gruppe von Displacer Beasts. "Charm Person" und "Hold Person" sowie Wurfgeschosse besiegen Brinshaar, bevor er seinerseits Sprüche einsetzen kann. Für die Displacer Beasts benutzt "Stinking Cloud".

5. Diese steilen, engkurvigen Rampen führen von einer Etage des Hosttowers zu anderen.

6. Die Geheimtür in der Südwand führt in den Hosttower-Dungeon.

7. Mehrere Owlbeards greifen an. Nur diesen Kampf müßt Ihr im Hosttower gewinnen, um an die Statue zu gelangen, da sich die Statue im Dungeon darunter befindet.

Geht Ihr von hier aus nach oben, werden die Kämpfe immer schwerer. Es kommen ständig mehr Owlbeards und Hosttower Wizards.

Die Kämpfe können Spaß

wird gerade von Zhentil Fighters, Manticores und einem Hosttower Wizard bewundert, als Ihr eintretet. Gewinnt Ihr den Kampf, geht die erste von vier Statuen in Euren Besitz über.

Wenn Ihr Brinshaars Angebot abgelehnt habt, hat er die Magier informiert und sie sind zum Kampf bereit. Brinshaar kämpft auf ihrer Seite. Solltet Ihr Brinshaars Angebot angenommen haben, empfiehlt er sich nach dem Kampf an Eurer Seite und verläßt Euch.

Der Schlüssel zum Sieg ist folgender:

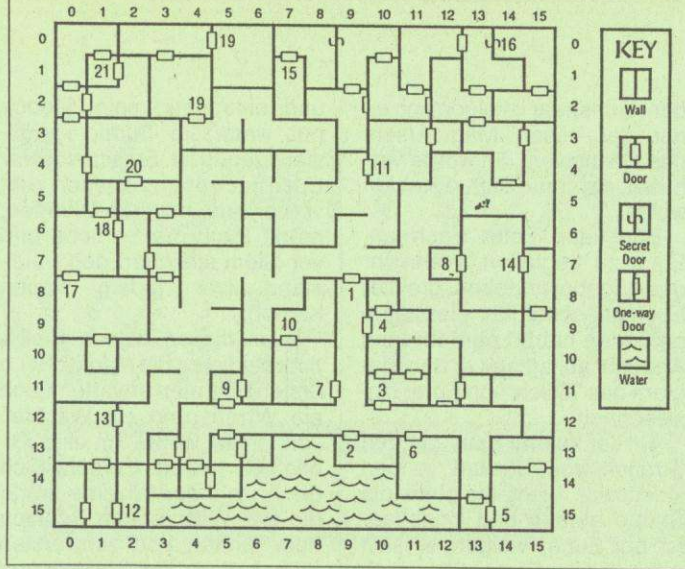
a) versucht den Hosttower Wizard mit Sprüchen zu lähmen, bevor er seinerseits Sprüche einsetzen kann,

b) einige der Kämpfer müssen den Manticores auf die Pelle rücken, damit sie ihre Trudeln nicht einsetzen können, Versucht so schnell wie mög-

Auf Thesn kann ein Schwert geschmiedet werden

in beide Richtungen ab. Wenn Ihr in der Zeit von 7.30 bis 8.30 Uhr kommt, könnt Ihr einsteigen. Die Überfahrt kostet für die ganze Gruppe 100 Goldstücke.

- 3. Inn of the Ancient Whale.
- 4. Lars Noneck Weapons shop. Lars kann keine magischen Schwerter aus Meteoritenerz schmieden.
- 5. Der Königspalast. Er erzählt von dem Meteoriten und all den Abenteurern, die auf der Suche sterben.
- 6. Fischmarkt.
- 7. Der Raum ist voller Frauen, die Tongefäße herstellen. Sie werden von den Piraten im Hinterzimmer gefangengehalten.
- 8. Kestutis, ein alter Knecht, liegt hier, von den Piraten geknebelt und gefesselt. Als Dank für Eure Hilfe und um Euch bei Eurer noblen Mission zu unterstützen, schenkt er Euch den +1-Armor of the Glacier. Es reduziert Feuerattacken auf die Hälfte des Schadens, ebenso Angriffe von Fire Giants, Salamanders und Efreeti. Es hilft Euch, die Kämpfe auf der Westseite der Insel leichter zu gewinnen.
- 9. Tana's Shop of Useful Items.
- 10. Eine Gruppe von Piraten drohen gerade einer Töpferin. Nachdem Ihr die Piraten besiegt habt, erzählt sie Euch, wie die Piraten die Frauen gefangenhalten und das Meteoritenerz von den Fire Giants kaufen.
- 11. Krakenwächter wohnen in diesem Versteck. Sie bereiten die Suche nach Erz vor. Die Wächter sind im Besitz einer Karte, auf der verzeichnet ist, daß Meteoriten auf der Westseite zu finden sind.
- 12. Efreeti leben in dieser Vulkanöffnung.
- 13. Otyughs.
- 14. Piraten zerstören den Raum mit Inhalt.
- 15. Achtung, versteckte Margoyles. Nur magische Waffen können diesen Monstern den Garaus machen.
- 16. Hinter der Tür sind Margoyles. Nur magische Waffen können diese Monster besiegen.
- 17. Salamander leben in diesem Vulkanraum. Zur Verteidigung müssen magische Waffen eingesetzt werden.
- 18. Otyughs.
- 19. Es besteht eine 50prozentige Chance, hier an den heißen Quellen auf Scraggs zu treffen.



20. Der Raum im Schloß der Fire Giants wird von Northmen-Kriegern bewacht.

21. Fire Giants greifen an. Es sind diejenigen, die die Abenteurer getötet und alles Erz gestohlen haben, das sie finden konnten. Unter der Beschreibung für Neverwinter könnt Ihr nachlesen, wie aus dem Erz ein mag. Schwert geschmiedet werden kann.

Dies ist der einzige Kampf auf der Ostseite, der Euch weiterhilft. Alle anderen sind nur für Erfahrungspunkte und Schätze gut.

GUNDARLUN

Gundbar, die Hauptstadt von Gundarlun, ist die größte Inselstadt in diesem Teil des Trackless Sea.

Obwohl die Stadt von Northmen bewohnt wird, gehört sie zur Allianz des Lords.

Schnell erfahrt Ihr, daß die Tochter des Königs Olger Redaxe, Prinzessin Jagaerda, von Piraten entführt wurde. Der König befürchtet, daß die Entführer auf eine Neumondnacht warten, um sie zu opfern. Er hat eine hohe Belohnung für ihre Rettung ausgesetzt.

Gundarlun ist für Euch wichtig. Es hat den einzigen Tempel und Hall of Training auf

den Inseln. Ruht Euch gut aus, heilt alle Verwundeten, kauft alle nötigen Gegenstände ein, schult die Anwärter für höhere Spielstufen, merkt Euch die Sprüche und vor allem speichert den Spielstand.

Es gibt auf Gundarlun keine Mission zu erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt jederzeit weiterziehen.

Nur in den Straßen der Stadt dürft Ihr Euch nicht ausruhen. Auf dem Pfad am westlichen Rand der Karte greifen zwei kleine Gruppen von Scraggs an. In den Straßen der Stadt lauern Euch drei Gruppen von Piraten auf.

1. Am Pier fahren Schiffe nach Tuern und Neverwinter.

Bemerkung: Wenn Ihr bis hier die Statue of the West von den Purple Rocks noch nicht habt, werdet Ihr, wenn Ihr mit dem Schiff abfahrt, von einem Kraken (ein riesiger, hochintelligenter Tintenfisch) überfallen und an Land der Purple Rocks gespült.

Die Schiffe legen jeden Morgen um 10 Uhr ab. Um mitfahren zu können, müßt Ihr zwischen 9-10 Uhr dasein. Es legt stets pünktlich ab. Ihr könnt nach Tuern oder Neverwinter fahren, kommt jedoch nur si-

cher dort an, wenn Ihr die Statue of the West habt. Sollte Jagaerda bei Euch sein, verläßt sie Euch hier und geht nicht an Bord.

Der Fährmann möchte 300 Goldstücke für die Überfahrt. Täuscht vor, Ihr würdet entrüstet wieder gehen und er senkt den Preis um die Hälfte.

Wenn Ihr in Purple Rocks versagt, könnt Ihr hierher zurückkehren und erneut nach Purple Rocks abfahren. Selbstverständlich greift die Krake erneut an.

2. Ihr seht von hier aus für einen Moment die Krake, wißt aber nicht was es ist.

3. In diesem geheimen Zimmer wurde die gekidnappte Prinzessin gefangengehalten. Als Ihr hereinkommt, erleidet Jagaerda gerade den letzten Ihrer Entführer. Ihr erklärt Eure Aufgabe und sie führt Euch zurück zu ihrem Vater. Er belohnt Euch mit einem +1-Schild und erzählt von Purple Rocks. Er meint, in Tuern würdet Ihr jemanden finden, der Euch hinführen kann.

4. Der Green Turtle Inn.
5. Der Palast von König Redaxe. Ihr überhört sein Geschrei, daß er nicht weiß, wie er seine entführte Tochter retten kann.

6. Ein Ship Supply Depot.
7. Der Bewohner diese Hütte beeilt sich Euch zu erzählen, daß er erpreßt wurde, um bei der Entführung von Jagaerda zu helfen.

8. The Sharpers Lineage Arms Store.
9. Das Tor führt zu einem Gebiet von Warenhäusern. Es ist jedoch verschlossen.

10. Tana's Merchandise Shop.

11. The Company of the Brazen Pennant. Die Schiffe legen jeden Morgen vom Ende des Docks gerade südlich von hier ab.

12. Hall of Training.
13. Temple of Selune. Es werden Heildienste angeboten.

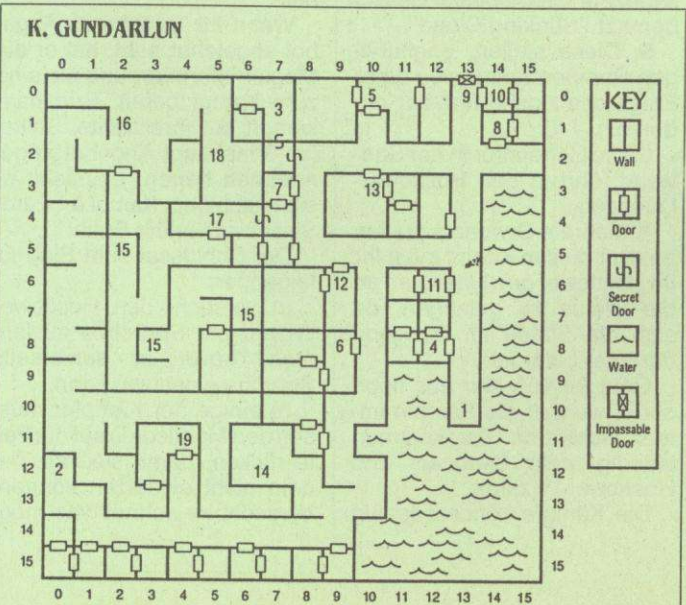
14. Die Steinfiguren erwachen zum Leben. Es sind Margoyles und sie greifen an.

15. Eine Gruppe Margoyles versteckt sich hier.

16. Scraggs.
17. Ein Northman spielt mit Piraten Karten.

18. Einige Scraggs debattieren miteinander. Nach dem Kampf bleibt ein keiner Scrag übrig. Laßt Ihr ihn gehen, zeigt er auf die Südwand. Beim genauen Hinhören erklingen Stimmen.

19. Piraten und Otyughs.



WIR WOLLEN'S WISSEN

Es ist wieder Umfragezeit: Um **POWER PLAY** optimal nach Eurem Geschmack zu gestalten, müssen wir Eure Meinung wissen. Eure Mühe ist uns auch etwas wert: Der Gewinner erhält ein Superpaket mit 30 Topspielen für seinen Computertyp. Nichts wie ran an die Griffel und die 20 Fragen ausgefüllt. Sobald Ihr fertig seid, schickt ihn an:

Markt & Technik Verlag AG Kennwort: **Umfrage '92**
Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der 20. Juni 1992, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

1. Welchen Computer oder welches Videospielsystem besitzen Sie und welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga 500	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>
Amiga 2000/3000	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>
Atari ST/STE	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>
Commodore 64/128	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>
Commodore CDTV	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>
Macintosh	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>
MS-DOS XT	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 286er	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 386er	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 486er	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/>
Videospiele:		
Atari VCS	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/>
Atari 7800	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/>
Atari Lynx	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/>
CBS Coleocovision	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/>
Intellelevision	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/>
Neo Geo	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/>
Nintendo Entertainment System	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/>
Nintendo Game Boy	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/>
PC-Engine	<input type="checkbox"/> 21	<input type="checkbox"/>
Sega Master System	<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/>
Sega Mega Drive/Genesis	<input type="checkbox"/> 23	<input type="checkbox"/>
Super Famicom/NES	<input type="checkbox"/> 24	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/>

2. Sollten Sie einen MS-DOS-PC besitzen: Welche Grafikkarte haben Sie installiert?

- keine 1
- Hercules 2
- CGA 3
- EGA 4
- VGA 5

3. Sollten Sie einen MS-DOS-Rechner besitzen: Welche Soundkarte haben Sie installiert, besitzen Sie ein CD-ROM?

- 1 Keine
- 2 Adlib oder Kompatible
- 3 Soundblaster oder Kompatible
- 4 Roland
- 5 Ich habe ein CD-ROM

4. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Ihnen die Anzeigen in Power Play, sich für ein bestimmtes Produkt zu entscheiden?

- 1 immer
- 2 meistens
- 3 selten
- 4 nie

5. Welche Themen sollen in Zukunft

mehr (+)	gleich viel (0) oder	weniger (-)	
in Power Play behandelt werden?			
	(+)	(0)	(-)
Aktuelle Meldungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1
Messeberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2
Previews/Vorabberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 3
Computerspieltests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 4
Videospieltests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 5
Automatenspieltests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 6
Interviews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 7
Firmenportraits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 8
Berichte über deutsche Spieleprogrammierer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 9
Hitparaden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 10
Compilation Corner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 11
Schwerpunkte zu bestimmten Themen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 12
Marktübersichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 13
Umsetzungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 14
Power-Tips Computerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 15
Power-Tips Videospiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 16
Power-Tips Clue Books	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 17
Scenery Corner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 18
Who-is-Who-Karten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 19
Wettbewerbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 20
Hardwaretests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 21
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 22
Leserbriefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 23
Club-Ecke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 24
Liste der besten Computerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 25
Berichte über Musik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 26
Berichte über Kino- oder Videofilme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 27
Berichte über Bücher	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 28
Berichte über die Comic-Szene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 29
News aus der Redaktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 30
Kleinanzeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 31
Andere Themen, und zwar:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 32

6. Wie ist Ihre Meinung zu Power Play?

Meiner Meinung nach ist Power Play: (Bewertung nach Schulnoten-Prinzip)

	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
unverzichtbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kompetent	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sachlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hilfreich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verständlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
preiswert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
unterhaltsam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Was fehlt Ihnen in Power Play?

8. Welche Spiele-Genres interessieren Sie

sehr (+)			
ein wenig (x) oder			
überhaupt nicht (-)			
	(+)	(x)	(-)
Action- und Ballerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1
Action-Adventures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2
Geschicklichkeitsspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 3
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 4
Adventures/Abenteuerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 5
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 6
Denk-/Logikspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 7
Strategiespiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 8
Simulationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 9
Schach	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 10

8 a) Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von Power Play?

Personen:

b) Und was machen Sie mit Ihrem Exemplar von *POWER PLAY*, wenn Sie es ausgelesen haben?

Sammle alle Hefte

Sammle einzelne Ausgaben

Sammle Power-Tips

Sammle einzelne Beiträge

Gebe es an interessierte Bekannte weiter

Sonstiges, und zwar:

9. Wieviel Mark geben Sie im Monat für Computerzeitschriften aus?

1 informiere mich kostenlos

2 unter 10

3 10 bis 20

4 21 bis 40

5 über 40

10. Wieviel Mark geben Sie im Monat für den Kauf von Computer- und Videospiele aus?

1 0 bis 15

2 16 bis 30

3 31 bis 40

4 41 bis 60

5 61 bis 80

6 81 bis 100

7 101 bis 130

8 131 bis 150

9 über 151

11. Wodurch sind Sie erstmals auf das neue Power Play aufmerksam geworden?

1 Auslage am Kiosk

2 Werbung in einer anderen Zeitschrift

3 Empfehlung durch Freunde/Bekannte

4 Sonstiges, und zwar:

12. Welche Computerzeitschriften kennen Sie, kaufen Sie selbst beziehungsweise lesen Sie außer Power Play?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er Magazin	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga (Markt & Technik)	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC-Review	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga-Joker	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ASM	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c't	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chip	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
Computer live	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computer persönlich	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DOS	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game On	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamers	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kickstart	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magic Disk	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play Time	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC-Joker	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST-Computer	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST-Magazin	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOS	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Video Games	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The One	<input type="checkbox"/> 21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstige:	<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospiele?

1 Programmieren

2 Brettspiele

3 Postspiele (PBM)

4 Spielautomaten

5 DFÜ/Modem-Spiele

6 Comics

7 Musik

8 Lesen

9 Kino

10 Science-fiction/Fantasy

11 Video

12 Sport

13 Sonstiges:

14. Wie kommen Sie an POWER PLAY?

Ich kaufe sie im Zeitschriftenhandel 1

Ich lasse sie mir mitbringen 2

Ich leihe sie mir von Freunden 3

Ich bin stolzer Abonnent 4

Sonstiges, und zwar: 5

15. Fragen zur Person

Geburtsdatum: _____

Geschlecht: 1 männlich 2 weiblich

Alter: _____

Welche Schule besuch(t)en Sie?

Volksschule, Hauptschule 1

Weiterführende Schule 2

Abitur, Hochschulreife 3

Studium 4

Was machen Sie beruflich?

Ich bin berufstätig 1

Ich bin Lehrling 2

Ich bin Schüler, Student 3

Ich bin nicht berufstätig 4

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preisverlosung teilnehmen wollen):

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: _____

SOFTWARE MANIACS empfehlen

DIE TRAUMFABRIK

HOTLINE 1

030/6944862

11-19 h Versand
sonst Anrufbeantworter

..... DIE SPEZIALISTEN

PC Amiga ST		PC Amiga ST		PC Amiga ST		Game Boy	Super NES	
Amiga 4-Player Adapter	- 24,95 -	Champions of Krynn +	69,95 69,95 -	Flight of the Intruder +	84,95 79,95 79,95	Altered Space	69,95 Act Raiser	129,95
A Lautw. + Spezialtilt 2 + Gods	- 239,- -	Chaos Engine +	- 69,95* 69,95*	Formula 1 Grand Prix +	89,95* 84,95 84,95	Battle Ball	79,95* Adams Family	149,95
Am. Mouse (Roteck)	- 44,95 -	Chess Strikes Back	- 69,95 69,95	Gateway to Savage Frontier 1	74,95 69,95 -	Bubble Bobble	59,95 Battle GP	139,98
Am IMB Speichererweiterung +	- 89,95 -	Chessmaster 3000 +	89,95 -	Gateway to Savage Frontier 2	89,95 i.V. -	Bugs Bunny	79,95* Drakkhen	159,95
Am. IMB + Kick Off 2	- 99,95 -	Chuck Yeagers Air Combat +	84,95 7777 7777	Gateway to Savage Frontier 2	74,95 i.V. -	Castlevania 1	59,95 Dungeonmaster	149,95
A IMB+Dungeonmaster+Chaos	- 149,95 -	Civilisation	89,95 -	Global Conquest	89,95*	Castlevania 2	69,95* F-Zero	139,95
Abandoned Places ++	84,95* 74,95 74,95*	Civilisation ++	104,95 -	Goblins ++	69,95 69,95 69,95	Double Dragon	69,95* Formation Soccer	149,95
Airbus 320 ++	99,95 94,95 94,95	Civilisation Brettspiel +	111 79,95 79,95 111	Grids	84,95 69,95 69,95	Duck Tales	54,95 John Madden Football	159,95
Air Support +	i.V. 64,95*	Command HQ +	94,95 -	Grids Joustik	84,95 69,95 69,95	Dynablasters	39,95 Lemmings	139,95
Alcatraz ++	74,95* 69,95 69,95	Conan +	84,95 74,95* 74,95*	Great Courts 2 ++	99,95 79,95 79,95	F-1 Race	59,95 Might & Magic	159,95
Amberstar 1++	74,95 74,95 79,95	Conq. of Lg Bow - R. Hood ++	99,95 89,95* 7777	Gunship 2000 +	104,95 -	Final Fantasy	69,95 Pilot Wings	139,95
Amberstar 1 Lag.-Buch ++	29,95* 29,95 29,95	Conquestador ++	74,95* 74,95 74,95*	Hard Nova +	74,95 69,95 69,95	Final Fantasy Lgd 1	84,95 Raiden II	149,95
Apidya +	89,95* -	Curse of the Azure Bonds +	59,95 69,95 74,95	Harpoon +	89,95 79,95 -	Final Fantasy Lgd 2	84,95 RPM Racing	139,95
Armada 2525	99,95* -	Darklands	104,95*	Harpoon Battlesees +	39,95 39,95 -	Final Fantasy Adv.	84,95 Sim City	139,95
ATAC.	89,95* 74,95* i.V.	Dark Queen of Krynn	74,95* i.V. -	Harpoon Editor +	49,95 49,95 -	Final Fantasy Adv. 2	84,95* Soul Blade	139,95
A-Train +	89,95* 74,95*	Dark Seed +	89,95* i.V. -	Heart of China ++	89,95 89,95 -	Haunted 2	69,95 Super Mario World	139,95
Bandit Kings of Anc. China	+ 89,95 84,95 -	Death Knights of Krynn ++	89,95 79,95 -	Impenator ++	79,95 -	Kick Off	69,95 Ultra 6	139,95
Bandits Tile 3 +	69,95 69,95 -	Deuterios ++	84,95 74,95 74,95	Indiana Jones 3 (PC-VGA II) ++	89,95 69,95 69,95	Klax	69,95 UN-Squadron	139,95
Bandits Tile Construction Set +	79,95 i.V. -	Die Kathedrale ++	84,95 84,95 7777	Indiana Jones 4	84,95* i.V. i.V.	Loopz	49,95 Zelda	139,95
B.A.T. 1 ++	74,95 74,95 84,95	Dragonflight ++	84,95* 69,95 69,95	Indiana Jones 4 Lag.-Buch ++	15,00* 15,00* 15,00*	Marble Madness	69,95	
B.A.T. 2 ++	84,95* 74,95* 74,95*	DSA-Die Schicksalsklänge ++	79,95* 69,95* 69,95*	Infocom Adventures diverse	34,95 34,95 77	Mickeys Dancg. Ch.	79,95 Lynx 2 dt.	
Battle Isle ++	84,95 69,95 -	DSA Rollenspiel (Schmidt)	alle Module auf Lager	Jaguar +	- 69,95* 69,95*	Mickey Mouse 2	79,95 1 Jahr Garantie	199,95
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	39,95* 39,95*	Duno +	89,95* i.V. -	Jetfighter 2 ++	89,95 i.V. -	Mystherium	69,95 Lynx Netzteil	24,95
Birds of Prey +	i.V. 79,95 79,95*	Dungeon Master	89,95* 69,95 69,95	John Madden Football +	84,95* 69,95 -	Nemesis 1	59,95 A.R.I.	74,95
Black Crypt (inc. Cluebook) +	i.V. 69,95 -	Dynablasters +	74,95* 69,95 69,95*	Kick Off 2 ++	69,95 59,95 59,95	Pinball R. of Gator	49,95 Awesome Golf	74,95
Black Gold +	74,95 69,95 69,95	Eco Quest +	89,95* i.V. -	Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95* i.V. 7777	Prince of Persia	69,95 Checkered Flag	74,95
Black Sect ++	84,95* 74,95* 74,95*	Elvira 1 ++	89,95 74,95 74,95	Kings Quest 5 ++	109,95 84,95 7777	Robocop	69,95 Cyberball	74,95
Buck Rogers 1 ++	79,95 69,95*	Elvira 2 ++	89,95 74,95 74,95*	Knight of the Sky +	94,95 84,95 84,95	R-Type	69,95 Gauntlet	74,95
Buck Rogers 2 ++	79,95 69,95*	Enix	74,95* 69,95* 69,95*	Larry 1 (neue VGA-Version) +	89,95 84,95 7777	Rockman World 1	59,95 Ishido	74,95
Buck Rogers Brettspiel v. TSR +	!!! 79,95 !!! 79,95 !!!	Eye of the Beholder 1	69,95 69,95 -	Larry 3 ++	99,95 99,95 7777	Shanghai	59,95 Shanghai	74,95
Bundesliga Manager 2 ++	69,95 69,95 69,95*	Eye of the Beholder 2	89,95 79,95 -	Larry 5 ++	99,95 84,95 7777	Simpsons	69,95 Simpsons World	64,95
Cadaver ++	84,95 69,95 69,95	Eye of the Beholder 2 ++	69,95 69,95*	Legend of Faerghail ++	74,95 69,95 69,95	Super Mario Land	49,95 Tiki	74,95
Cadaver - The Payoff ++	i.V. 39,95 39,95	Eye of the Beholder 3	89,95* i.V. -	L'Empereur	99,95	Super Mario Land 2	69,95 Turbo Star	64,95
Casios ++	84,95 69,95*	F-15 Strike Eagle 2 +	89,95 84,95 84,95	Lemmings 1 +	79,95 59,95 59,95	Sword of Hero	79,95 Warbirds	64,95
Casios Data Disk	39,95 i.V. -	Falcon 3.0	104,95 -	Lemmings Zusatzdisketten +	59,95 54,95 54,95	Teenage Turbles 1	69,95 World Class Soccer	74,95*
CH Products Gamecard 33 MHz	89,95 -	Fate - Gates of Dawn ++	119,95 -	Les Manley - Lost in LA.	84,95* i.V. -	WWF Superstars	69,95 Xybots	74,95
CH Products Mach 3 Joystick	79,95 -	Fate - Gates of Dawn ++	84,95* 69,95 69,95	Links - neue Kurse da !!	44,95 -			
CH Products Flightstick	89,95 -	Fate Lag.-Buch ++	39,95* 39,95 39,95	Loom ++	74,95 74,95 74,95			

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

Über 1000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo-Module

- | | | | | | | | |
|---|---|---|--------------------------------------|---|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. Monkey Island 2 2. Ullima 6 3. Amberstar 1 4. Civilisation 5. Falcon 3.0 | <p>Maniacs
Verkaufs
Charts</p> | <ul style="list-style-type: none"> 6. Special Forces 7. Bundesliga Man. 2 8. Might & Magic 3 9. Battle Isle 10. Wing Commander 2 | <p>Maniacs
TOP
20</p> | <ul style="list-style-type: none"> 11. Formula 1 GP 12. Eye of Beholder 2 13. Their Finest Hour 2 14. Populous 2 15. FA Hockey | <p>Maniacs
Verkaufs
Charts</p> | <ul style="list-style-type: none"> 16. Silent Service 2 17. Railroad Tycoon 18. Gunship 2000 19. Starbyte Super Soccer 20. Shadowlands | <p>HOTLINE 2
030/6937245
11-18.30 h 1 aden</p> |
|---|---|---|--------------------------------------|---|---|---|---|

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs
proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

***** Die Nummer 1 in Berlin *****

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

Jetzt mal was für Amiga-, Game Boy- und Dynablasters-Freaks:

Samstach +++ 06.06.92 +++ 14.00 Uhr +++ Dynablasters-Turnier Amiga/Game Boy +++ Anmeldeschluß 04.06.92

Samstach +++ 06.06.92 +++ 14.00 Uhr +++ Dynablasters-Turnier Amiga/Game Boy +++ Anmeldeschluß 04.06.92

Game Gear
Master System

Neo Geo
Mega Drive
Game Boy
CD ROM
Hintbooks
Joysticks
Lynx
Super NES

030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-1-line

PC Amiga ST		PC Amiga ST		PC Amiga ST		Mega Drive	Mega Drive	
Lord of the Rings 1 +	74,95 69,95* i.V.	Quest for Glory 2 (Sierra) +	89,95 89,95 7777	Steigenberger Hotel ++	72,95* 69,95 -	Grundgerät dt. inc.	Star Flight I	134,95
Lord of the Rings 2 +	74,95*	Railroad Tycoon ++/+/++	99,95 84,95 84,95	Storm Master ++	i.V. 74,95 74,95	"Sonic" 1 Jahr Gar.	Star Odyssey	139,95*
Lost Admiral	89,95 84,95*	Realms +	84,95* 74,95 74,95	Stork Commander +	79,95* i.V. -	IR-Joystick Conv.	Steel Empire	119,95
Lotus Turbo Challenge 2 ++	- 69,95 69,95	Rebel Racer ++	74,95* 69,95 -	Tales of Magic ++	+84,95 69,95*	Master Sys. Conv.	Streets of Rage	99,95
M1 Tank Platform +	99,95 84,95 84,95	Red Baron 1 +/+/+	99,95 89,95 -	The Games Winter Challenge	+84,95 69,95*	A-Train (jap.)	Super Fantasy Zone	109,95*
Mad TV ++	84,95 72,95*	Rings of Medusa 2 ++	74,95 69,95 69,95	Their Finest Hour 1 +	74,95 69,95 69,95	Adv. Milit. Comm.	Super Monaco GP 1	99,95
Magic Candle 2 +	84,95 74,95 74,95	Rise of the Dragon ++	99,95 89,95 -	Their Finest Hour 2 - Secret W.	34,95 34,95 34,95	Airwolf	Terminator 2	109,95*
Magnetic Scrolls Collection +	84,95 74,95 74,95	Rockcater +	79,95 -	Their Finest Hour 2 - Secret W.	84,95 -	Aleste	The Immortal	119,95
Maniac Mansion ++	69,95 69,95 69,95	Roland LAMP-1	89,95 -	Secret W. P3R,P80,He262	39,95 -	Buck Rogers I	Thunderforce 3	94,95
Mega lo Mania ++	i.V. 69,95 69,95	Secret of the Silver Blades	69,95 69,95 69,95*	Thrustmaster Weapon Control	229,95 -	California Games	Ultra	109,95
Midwinter 2 ++	104,95 84,95 84,95	Sensible Soccer +	i.V. 69,95 69,95*	Thrustmaster Flight Control	229,95 -	Desert Strike	Undeathline	109,95*
Might & Magic 2	79,95 69,95 -	Shadowlands +	84,95* 72,95 72,95	TV Sports Baseball-Bo Jackson*	84,95* 69,95 -	Devil Crash	Wansong/ig Raiser	119,95
Might & Magic 3	94,95 79,95 -	Shanghai 2	84,95 74,95*	TV Sports Boxing +	84,95 69,95*	Dragon's Eye	Wendelboy 5 un	109,95
Might & Magic 3 Lag.-Buch ++	34,95 34,95	Shuttle ++	124,95 109,95*109,95	Twilight 2000 +	84,95* 84,95* 84,95*	E.A. Hockey	Xeon 2	109,95*
Monkey Island 1 ++	79,95 69,95 69,95	Sign	89,95*	Ullima 1-3 Trilogie (nur 5 1/4)	79,95 -	FI Grand Prix	Y's III	129,95*
Monkey Island 2 ++	69,95 -	Silent Service 2 +	89,95 84,95 84,95	Ullima 4-6 Trilogie	89,95*	F-22 Interceptor	Game Gear	
Monkey Island 2 Lag.-Buch ++	15,00 15,00 15,00	Sim Ant	89,95 84,95 -	Ullima 5 Warriors of Destiny	59,95 49,95 74,95	Games Winter Ch.	Grungerit dt. inc.	
M.I.L.D.S. ++	69,95 49,95 -	Sim Ant ++	99,95* 89,95 -	Ullima 6 The Pulse Prophet	+ 59,95 69,95 74,95*	Ghouls + Ghosts	Columbus 1 J. Gar.	284,95
Neo Greater Glory	89,95 -	Sim City/Populous +	74,95 74,95 74,95	Ullima 7 The Black Gate +	89,95*	Golden Axe 2	GG TV-Adapter	189,95
Nova 9 +	89,95 -	Sim City Architecture 1 o. 2	39,95 39,95 7777	Ullima 7 Lag.-Buch ++	34,95*	Gynoid	GG Battery Pack	99,95
Pacific Islands	84,95* i.V. -	Sim Earth ++	89,95 72,95* 7777	Ullima UI Stygian Abyss +	89,95*	Hellfire	GG Lupo	39,95
Parasol Stars (Bubble Bobble 3)+	89,95 69,95	Soul Crystal ++	74,95* 69,95 69,95*	Ullima W1 Savage Empire +	89,95 -	Hollow World	129,95* Aleste	69,95
Patton Strikes Back	89,95 -	Soundblaster 2 ++	299,- -	Ullima W2 Martian Dreams +	89,95 -	James Pond Robocod	109,95* Alien Syndrome	69,95*
Perfect General	89,95 84,95*	Soundblaster Prof. 16 Bit ++	299,- -	Uncharted Waters	99,95 -	J. Madden 92	109,95 Baseball	64,95*
PGA Tour Golf +	74,95 69,95 -	Soundblaster CD ROM ++	799,- -	Utopia ++	84,95* 74,95 74,95	Master of Monsters	129,95 Chessmaster	74,95
PGA Golf Kurse +	39,95 39,95*	Soundsystem inc. Soundbl. 2.0.	474,95 -	Vroom +	- 69,95 69,95	Might & Magic	129,95 D. Duck/Lucky DC.	74,95
Pinball Dreams +	i.V. 69,95 -	Joystick Stereoboxen, Kings Q. 5	474,95 -	Warlords I	74,95 69,95 -	M. Dikka Football	109,95 Frogger	69,95*
Pirates +	64,95 64,95 64,95	Space Max ++	74,95* 69,95*	Whirlwind Snooker +	i.V. 74,95 74,95	Phantasy Star 2	149,95 Games Gear Wars	79,95*
Plan 9 from Outer Space +	i.V. i.V. i.V.	Space Quest 1 VGA+	89,95 84,95* 7777	Wing Commander 1 Sammlung	119,95	Phantasy Star 3	129,95 Golden Axe	64,95
Planets Edge	84,95* 69,95*	Space Quest 3 ++	99,95 99,95 99,95	Wing Commander 1 +	79,95 79,95*	Quackshot	129,95 Galtiga 91	74,95
Pools of Darkness	74,95 69,95 -	Space Quest 4 +/+/	94,95* 84,95 84,95	Wing Commander 2 +	89,95	Reverse of Shinobi	99,95 Joe Montana Football	74,95
Pools of Darkness ++	89,95* 79,95*	Special Force +	84,95 69,95 69,95	Wing C. 2 Erweiterungen	44,95 -	Rings of Power	129,95 Leader Board Golf	74,95
Pool of Radiance +	64,95 64,95 7777	Speedball 2 +	74,95 69,95 69,95	Wiz 6 Bane of Cosmic Forge	59,95 79,95 -	Road Rash	109,95 Mickey Mouse	74,95
Polioe Quest 3 +/+/+	99,95 84,95* 7777	Spirit of Adventure ++	74,95 69,95 69,95	Wiz 7 Wizard 6 ++	84,95 i.V. -	Shining in Darkn.1	129,95 Shinobi	74,95
Populous 2 +	i.V. 69,95 69,95	Starflyte 1 +	39,95 39,95 39,95	Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95* i.V. -	Shining in Darkn. 2	129,95 Sonic the Hedgehog	64,95
Powermonger +	84,95* 59,95 59,95	Starflyte 2	69,95 69,95 7777	Wiz 7 Lag.-Buch ++	34,95* 34,95*	Sonic the Hedgehog	89,95 Space Harrier	69,95
Powermonger Data Disk +	- 39,95 39,95	Star Trek - 25th Anniversary	+ 84,95 i.V. -	Zack McKracken ++	69,95 69,95 69,95	Speedball 2	109,95* Super Monaco GP	54,95

Heute bestellt Gestern geliefert !! Genießt unseren Service Einfach probieren und Staunen

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß unempfindlich. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarte + 3 DM, Diskettensteck + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und CH-PRODUCTS-Artikel 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quilt Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (08.04.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladengeschäft im Herzen Berlins, mitten in Kreuzberg. Inhaber: Goepel & Co OHG

CRIME DO

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



WIZARDRY 7

Die verfluchte Sieben — wird der neue Ultima-Teil an Wizardrys Thron rütteln?

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	11	(—) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
2	(2) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92	12	(11) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
3	(3) Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	13	(12) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
4	(4) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91	14	(13) Silent Service 3	Amiga	87%	9/91
5	(5) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91	15	(14) Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
6	(6) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	16	(—) Fire & Ice	Amiga	85%	5/92
7	(7) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	17	(15) Shadowlands	Amiga	85%	4/92
8	(8) Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91	18	(16) Amberstar	Atari ST	85%	3/92
9	(9) Populous 2	Amiga	90%	1/92	19	(17) Battle Isle	MS-DOS	85%	12/91
10	(10) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91	20	(18) Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91

AMIGA

ATARI

Diesen Monat führen wir unsere konsolenspezifische Top Ten weiter; Kandidat ist das Super Famicom (in USA und Deutschland trägt es den Namen Super Nintendo, kurz Super NES). Leider gibt es in deutschen Landen noch keinen megagroßen Softwaremarkt für den japanischen Bestseller; Mitte des Jahres wird das Gerät allerdings offiziell in Deutschland erscheinen — gleichzeitig mit einer Flut von Spielemodulen; die Softwarefirmen sind schon eifrig am zusammenbasteln. *ri*

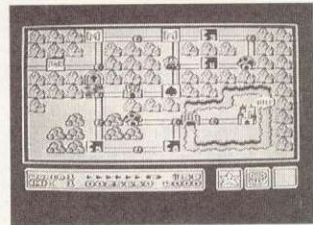
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3) Populous 2	90%	1/92
4	(5) Silent Service 2	87%	9/91
5	(—) Fire & Ice	85%	5/92
6	(6) Shadowlands	85%	4/92
7	(7) Battle Isle	85%	10/91
8	(8) PGA Tour Golf	85%	6/91
9	(9) Grand Prix	83%	2/92
10	(10) Mega lo Mania	83%	9/91

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Chip's Challenge	83%	7/91
7	(7) Brat	80%	9/91
8	(8) Flood	79%	9/91
9	(10) Flames of Freedom	78%	7/91
10	(—) Rodland	76%	12/91

LA CRÈME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Wer kann den schönsten (Schwarzweiß-)Mario zeichnen? Schickt mir doch ein paar Zeichnungen...

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	11	(8) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
2	(2) Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91	12	(9) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
3	(—) Super Contra	Super Famicom	90%	5/92	13	(10) Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
4	(3) EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91	14	(11) Parodius	Game Boy	85%	7/91
5	(—) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	15	(13) Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
6	(4) Zelda 3	Super Famicom	88%	3/92	16	(14) Starflight	Mega Drive	84%	12/91
7	(5) Formation Soccer	Super Famicom	88%	3/92	17	(16) Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
8	(6) Final Fantasy 2	Super Famicom	88%	2/92	18	(17) Puzznic	NES	82%	8/91
9	(—) Wonderboy 5	Mega Drive	86%	5/92	19	(18) Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91
10	(7) Sim City	Super Famicom	86%	12/91	20	(19) Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91

C 64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ultima 6	78%	6/91
2	(—) Bug Bomber	76%	5/92
3	(2) Bard's Tale 3	71%	6/91
4	(3) Teenage Turtles 2	68%	2/92
5	(4) World Class Rugby	67%	2/92
6	(6) Encounter	65%	7/91
7	(7) Volfied	64%	2/92
8	(8) Extreme	64%	8/91
9	(9) Ultimate Baseball	63%	12/91
10	(10) Welltris	61%	5/91

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Wizardry 7	94%	2/92
2	(2) Secret of M. Island 2	92%	1/92
3	(3) Lemmings	92%	10/91
4	(4) Falcon 3.0	91%	1/92
5	(5) SWOTL	88%	11/91
6	(—) Sim Ant	87%	5/92
7	(6) Sim Earth	87%	6/91
8	(8) Pools of Darkness	85%	12/91
9	(9) Battle Isle	85%	12/91
10	(10) Gunship 2000	85%	11/91

SPECIAL

Platz	Titel	System	Soundwertung
1	Super Mario World	94%	3/91
2	Super Contra	90%	5/92
3	Final Fantasy 2	88%	2/92
4	Populous	87%	4/91
5	Sim City	86%	12/92
6	F-Zero	85%	3/91
7	Super Ghouls'n' Ghosts	81%	12/91
8	Castlevania 4	80%	2/92
9	Mystical Ninja	80%	10/91
10	Pilotwings	80%	3/91

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

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

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **August-Ausgabe** (erscheint am 15.7.'92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. Juni '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **September-Ausgabe '92** (erscheint am 12. August '92) veröffentlicht.

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

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

C64/C128

Biete C64-Games, nur Originale, z. B. Katakis, Micr.-Soccer usw. sehr günstig. Tel. 02156/8193

Suche dringend Alter Ego für C64. Tel. 08761/5502 oder schreibt an: Holzer Florian, Freisinger Str. 18, 8051 Langenbach

Verk. Pagefox (DTP-Modul m. Speichererw.) + Eddifox (erstkl. Zeichenprg. f. P-Fox) inkl. Demodisk f. nur 290 DM. Markus Hisge, Schlingenkweg 15, 6348 Herborn 8

Verk. C64 + Floppy + Joysticks + Diskbox und div. Disks, 6 Monate alt, für 700 DM. Andreas Gawlik, O-4020 Halle, Leninallee 169

Verk. C 64, Floppy 1541 II, Drucker MPS-1230, Maus, 75 Disks, 2 Joysticks, HB, Preis VB, nur Barzahlung. Michael Seßler, 8729 Donnersdorf 7, Tel. 09528/284

Verk. C 64 mit ca. 20 Orig.-Spielen und Datensette. Wer Interesse hat, ruft Mo - Fr. von 18-20 h: Tel. 05723/3656

Kaufe Rollenspiel-Oldies: Below the Root, Phantasy II, Xyphos, Realms of Darkness, Eternal Dagg, 2400 AD, Nippon, Moebius, Legend of Blacksilver, Deathlord. Tel. 05832/3051, Carsten

Verk. Last Ninja 25 DM, Graf. Man 15 DM, Dang, Freak 20 DM, Mayday Squad 15 DM, Labyrinth 10 DM, Grave Yardage 30 DM, 10 Top Classics 25 DM etc., alles Originale. Tobias, Tel. 05132/3315

Tausche die Orig.-Spiele Neuromancer und Bards Tale III (100% o.k.) gg. die Spiele Pools of Radiance und Champions of Krynn. Tel. 02671/3258

Verk. C64 II + Floppy 1541 II, 4 Orig.-Spiele, 110 Disks, 2 Joysticks, Resetmodul, 2 Diskboxen, Abdeckhaube, 4 64er. Tel. 06187/7172 (Preis VB 350 DM)

Drucker Citizen 120 D-9-Nadel-Matrix, für C64 zu verkaufen. Preis 150 DM. Frank Faber, Irisweg 88, 4700 Hamm 5, Tel. ab 18 h: 02381/63242

Verk. für C64 (100%ige Orig.-Games) Driller 10 DM, Transworld 20 DM, Football M. 10 DM, Invest 20 DM, Speedball 10 DM. Tel. 2472 in O-6420 Neuhaus

Verk. C 64 II + Floppy 1541 II + Drucker + Final C. III + ca. 150 Disks mit bekannten Spielen für VHB 700 DM. Tel. 0671/32761. Emanuel Hans, Kirchrst. 53, 6550 Bad Kreuznach

Verk./tausche Turrican I & II, Pool of Radiance, Last Ninja II, Ultima V, suche: Man. Mansion, Golden Axe, R. Dangerous II, Conquestador. Andre Wagner, OT Sperrmauer Nr. 6, O-6551 Grafenwarth

Verk. C64 mit Floppy, Monitor, Drucker und ca. 40 Disks, NP 1600 DM, VP 800 DM. Tel. 02102/35483 (nur von 18-20 h)

Suche Orig. Trucking und Transworld. Schickt Eure Angebote an: Jochen Gimplinger, Heidegasse 17, A-2462 Wilflinsdorf

Verk. C64 II, 1541 II, Data, Joystick, Maus m. Pad, Haube, Locher, Bücher und Diskbox, 300 Orig.-Spiele + Prg., Leerdisk, 100 % o.k., 6 Monate alt, NP 1200 DM, VB 430 DM. Tel. 07157/3281

Verk. C 128, Farbmon. + Floppy 1571, Drucker + Orig.-Spiele, Joysticks, VB 700 DM. Tel. 02932/21878

Verk. C 128 + Floppy + Disks + Joysticks für 350 DM VHB. Tel. 07942/3077, Michael

Verk. C 64, Floppy 1541 II, Zusatzlw. 1 Joystick, Abdeckhaube, Box, 100 Disks mit Spielen und Anwenderprg., HB, für 600 DM. F. Kleszcz, Melkerstr. 51 c, O-3540 Osterburg

Verk. C 64, 1541, Datensette, Final C. III, Orig.-Spiele, Bücher und Hefte für C64, 9-Nadel-Matrixdrucker von Citizen, für 750 DM. Tel. 08141/7846 ab 17 h, Markus

Suche Orig. Last Ninja III mit Anl. (wenn mögl. günstig) sowie Anl. für Last Ninja I + II. Angeb. an: Holger Danneberg, Am Graben 7, 4352 Herten

Tausche die Spiele Final Fight und Back to the Future III gg. Gateway to the Savage Frontier oder Bard's Tale III. Nur in Berlin! Tel. 030/4351116

Verkaufe: Das Magazin, Transworld, North and South, Sincity, Rings of M., Invest, Manchester, Ghostbusters II, Manager, Crimetime, Kick Off II, Preise von 25-30 DM. Tel. 07032/22334, Timo

Biete, suche, tausche PD-Soft für den C64 und suche alles für C64. Zuschriften an: Mario Kaiser, Wurzenstr. 8, O-7281 Mockrehna

Suche Legend of Blacksilver, verk. Bards Tale II + III, Alien, Shogun, Eternal Dagger, Wizards Crown, Druid II, Sorcerer Lord, zu je 20-25 DM. Tel. 0911/6312511

Verk. C 64, Floppy 1541, Drucker MPS-1230, Datensette, 100 Disks, Box, Joysticks, 12 Kassettens., zahlreiche 64er Mag., für 500 DM. Tel. 04254/8739 nur 15-21 h

Tausche Space Quest 4 dt. (VGA) gg. The Secret of Monkey Island II dt. (VGA), Matthias Noch, Basaltweg 6, 2000 HH 65. Tel. 040/6023358 ab 16 h

Verk. C64-Orig.: Turrican, Ninja Spirit, H. Volta, Music-Ass., FBs Big Box, Mystery o. the Mummy, F-16, Aaargh, Hollyw. Poker, je 20 DM. Seige, Friesenstr. 9, O-7125 Liebertswolkwitz

Ich suche für meinen 64er das Spiel Colonia Conquest. Preis VB. Michael Schmitt, Am Klausenberg 7, 6520 Worms-Abenheim

Verk. C 128 D + Mon. 1084 S, 2 Joys, Maus, Geos 128, Geos 64, ca. 40 Prg. + 2 Diskkästen, für 1000 DM. Tel. Berlin (Ost) 2820596

Wegen Systemwechsel verberge ich meine Softwaresammlung (ca. 400 PD-Disks & 320 Originale) preisgünstig. Wer interessiert ist, kann eine Liste mit einer genauen Aufstellung gg. 3 DM in Briefmarken erhalten. Stefan Hüls, Stichweg C64-Verkauf, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt

Verk. C64, Datensette, Maus + Pad, 100 Disks, Resetch., Disk-Box, Orig.-Spiele, Multi-Modul, viel Lit., def. C64, viel Zub., Schmolte Dirk, Eberstr. 5a, O-8609 Wilthen (Preis 500 DM)

Verk. Orig. Ultima VI für C64/128, orig. verp. und ungespielt. Preis VB. Tel. 05272/5333 o. 05272/7975

Verk. C64 II, 1541 II, Farbmonitor, TV-Tuner, über 80 Disks, Joystick, Datensetrecorder mit Datensetten, Module, HB, Original-Disks. Tel. 02058/1347 (ab 15 Uhr und 20 Uhr), Preis 500 DM

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

Verk. Turrican II für C64 auf Disk oder tausche gg. Final Fight oder gg. Wrestling Mania. Tel. 02104/46130

Verk. C 64 II, 1541 II, 4 Joysticks, 16 Orig.-Spiele, 40 bespielte Disks mit ca. 150 Prg., 2 Steckmodule, Abdeckhaube, Diskettenlocher etc., Preis ca. 650 DM. Tel. 08344/1330, Andi

Amiga

A 500, 1 MB (abschaltbar), Zubehör und evtl. TV-Modulator wegen Systemwechsel, alles erst 3 Monate alt und 100% o.k., VB 650 DM. Tel. 07541/4981 (Jens)

Verk. Amiga-Orig., z.B. Zack MC Kracken, Maniac Mansion, Indiana Jones (Adv.), Strike Fleet, Battle Isle, Loom, Red Storm Rising, Super Cars II. Tel. 05382/6106

X-Copy professional zu verkaufen mit Hardwarteil. Preis: VB. Tel.: 0209 782902

Verk. Silent Serv. II (55), Elvira, Cosm. Forge (je 45), Hero's Quest (50), Great Courts 2, Unreal, Ultima 5, Monkey Isl., Sp. of Adv. (je 40), Dragonflight (35), Bjorn: 02241/334128

Amiga-Originale: Larry 3 (dt.), Cruise for a Corpse je 40 DM; Hägar, Lethal Xcess je 35 DM; Fu Mega-Drive: ToeJam + Earl, Magical Hat, Might + Magic, Out Run u.a., Tel.: 06322/7851

A 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor Philips CM 8833, 560 Disks, VHB 1700 DM; Bücher 200 DM, Modem 2400 Baud 200 DM, Action Replay II 120 DM + Zubehör. Alles zusammen 2100 DM. Tel.: 02586/8666

Verkaufe: alte AMS, PP, Amiga Joker u. a. für PC. Preis 2 DM Stück. St. Schramm, Pf 1333, 3549 Wolfhagen

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB + TV-Modulator und mit 12 Spielen (Larry 3, Turrican 1 + 2, Rainbow Isl., Final Fight usw.) + 2 Joy für 850 DM. Tel.: 08234/5389 ab 17:30 Uhr

Verk. Starbytes S. Soccer, Ghengis Kahn, Populous 2, Lemmings 2, Railroad T., Cruise for a Corpse, Muds, zu je 50 DM. S. Hegele, Römerstr. 31, 8933 Untermeitingen, Tel. 08232/1726

Verk. Game-Boy + Light-Boy + 5 Module (Kwirk, Tetris, F1-Spirit, Double Dragon II, Dragons Lair) für 300 DM (NP 480 DM). Tel. 0841/32201

Verkaufe orig. Game-Boy-Modul: Nintendo World Cup im Wert von 40 DM. Achim Zeiler, Tel.: 07124/1355

Verk. orig. Elvira Mistress of the Dark im Wert von 45 DM. Achim Zeiler, Tel. 07124/1355

Suche Tauschpartner für Amiga. 100%ige Antwort. Schickt eure Listen an Haktan Kök, Oberw. Hauptstraße 68, 7632 Friesenheim 2

Verkaufe Steigenberger Hotelmanager + alte C64-Spiele, Preis VHB. Telefon 07944/2488 ab 21 h

Verk. Amiga-Orig.: Manch. United Eur., Out Run Europe, Battle Isle, Ooops up, Pang, Lotus Turbo II je 30 DM. A. Lassanske, Dorfstr. 11, O-4401 Tornau v. d. Heide (Tel. Raguhn 633)

Verkaufe Amiga-Orig.: Necronom 40 DM, Dragon Flight 45 DM, Drakken 45 DM und Ultima VI zu 50 DM. Tel. 08331/71606

Verk. A 500 + Mon 1084 S + 2. Lfw. + HD 20 MB + Speich.-Erweiterung, variabel von 512 KB - 4500 KB (!). Tel. 08105/14460, VB 2.300 DM (1 Jahr alt)

Amiga-Top Spiele zu verk.: z.B. Bundesliga-Manager prof., Day of the Pharao, Wallstreet Wizard, Ringside, Carrier Command + weitere 24 Top-Programme. Tel. 02256/3143 ab 17 h

A-500 + 1 MB Speichererweiterung + 1 externes 3,5"-Laufwerk + 52 MB-Festplatte mit SCSI-Controller + Amiga Action Replay 3, zusammen für 1600 DM VB, auch einzeln zu verkaufen. Tel. 02256/3143 ab 17 h

Verk. Orig.: Monkey Island, Loom je 30 DM, Maniac Mansion, Zak Mc Kracken, Muds je 25 DM, Jahangir Khan Squash, Time, Austerlitz je 15 DM, Indon 10 DM. Tel. 09221/5234

Tausche: Fate-Gates of Dawn, Return of Medusa, Bloodywax, Data-Disk, Pock'n Roll, Zack McKracken, L.o.F., gegen Drakken, Kathedrale, Stadt der Löwen. Schreibt an: Schmitt Bianca, Talstraße 9, 8609 Bischoberg. Telefon 0951/69771

A 2000 C, 1 Jahr, 3 MB, ext. 3,5"-Floppy. Orig.: DeluxePaint 3, X-Copy Prof., 13 Spiele (Fate, Muds, Fish, Lemmings u.a.) für FP 1000 DM. Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Muscheid. Tel. 02684/6174

Suche Monkey Island, Zak Mc Kracken, Maniac Mansion, Indiana Jones an der last Crusade. Angebote schriftlich an: Alexander Wellmann, Ringstr. 7, 4513 Belm

Verk. für Amiga Original-Spiele zwischen 20 - 40 DM, z.B. Red Baron 40, SS II 35 DM, Gods 35 DM, Larry III 35 DM, Rise 40 DM, Turrican 1 20 DM, Lotus 125 DM, Krynn 30 DM, Wongs 35 DM u.v.a., Tel.: 08841-8816

Verk. Amiga 500 + 1 MB RAM + 30 MB-Festplatte + 2. LW + Monitor + Roc Knight + Handbücher + Disk-Box. Alles 100% O.K. NP ca. 2600 DM, für nur VB 1800 DM. Tel.: 08841/8816

Verk. orig. Lotus Challenge II für 35 DM (2 Wochen alt), suche Monkey II für 40 - 50 DM. Ich habe auch andere Spiele. Tel. 06762/7286 (fragt nach Mathias)

Tausche von PD un Demos!! Listen an/bei: Holger M., Dr.-Georg-Sauerwein-Str. 22, 3212 Gronau

Amiga Musician sucht Kontakte zu anderen Music-Wizzards. Tel. 069/6664602 (Thomas). PS.: Ich suche ständig neue Samples und Demos. Suche Coder für Demo (zahle gut)

Österreich!! PC- und Amiga-Soft. Nur neue Originale. Gratisliste bei: P. C., Postfach 38, A-1204 Wien

Kick-Off II + Final Whistle 45 DM, Demomaker 45 DM, Kid Gloves I zu 18 DM. R. Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost. Porto für Antwort beilegen!

Verk. 1 Jahr jungen A 500, 1 MB, 2te Floppy, Joy, Mouse, Zub. wegen Systemwechsel. 100% o.k., VB 950 DM. Felix, Tel. 02150/3211

Amiga-Orig.: Special Forces, Monkey Islands II je 60 DM, Invest, XCopy V 5.2 je 40 DM, Falcon MD I, Powermonger Data WWI je 30 DM, Waterloop, Hard Drivin II je 20 DM. Tel. 04254/8739

Verk. Amiga-Orig. für 20 - 30 DM pro Spiel, z.B. Dungeon Master, Pool of Radiance, Populous, Sim City, E. Hughes Int. Soccer usw., Matthias Hauck, Tel. 06331/44993

Verk. Amiga-Orig.: Their Finest Hour für 40 DM in Top-Zustand! Tel. 07309/3911 ab 19 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, 1084-S-Mon., Joystick, D-Box + 100 Disk, Literatur, Originale, 8 Monate alt, Preis VB. Tel. 06074/32682 (nach Dalibor fragen) ab 15 h

Verk. A 500, 1 MB, 3,5", Stereo-Mod, 30 MB-HD, Schaltkonsole, 6 Orig.-Spiele + Joys (Preis 2150 DM). 68030-Board 24/60 MHz, 4 MB, Preis 2850 DM. Tel. 06107/8557 ab 17 h

Verk. Amiga-Spiele: MM 2, Populous II, Mega Lo Mania, Bards Tale III, Buck Rogers, Spirit of Adventure, Death Knights of Krynin je 35 - 50 DM. Tel. 07245/2091

Amiga kaputt, alles kaputt. Löse deswegen meine Spielesammlung auf und ext. LW für 80 DM. Liste verl., Tel. 07181/86278 (Muto verl.) ab 18 h

Originale: Monkey II 45 DM, Shadowlands 45 DM, Lotus II 40 DM, Lemmings 30 DM, Millennium 2.2 20 DM. Tel. 07082/20433 ab 13 h, Sven Reuter

Verk. A 500 - TV-Mod. für 450 DM, LW 150 DM, Drucker MPS-1500 C 190 DM, Action Replay 150 DM, Trickstudio 70 DM, Scriptorium 60 DM, zus. 900 DM. Tel. 02265/8416

Verk. für A 500 Originale: Populous II 60 DM, Wizardry IV 55 DM, Bundesliga Man. Prof. 50 DM. Tel. 040/5221219, Torsten

Verk. A 500, Monitor, 1 MB Speichererweiterung, für 1000 DM. NP 1400 DM. Tel. 089/7591643

Emerald Mine I und II (Orig.) gesucht. K. Böker, Wertherstr. 89, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/132932

Suche Jump and Run- und Action-Games für Amiga. Thomas Stackmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Billig!!! Super-Originale: z. B. Populous II, Xenon, A-10 Tank Killer und The Blues Brothers je 29 DM. Tel. Cottbus 22953 od. Aico Rasser, Halensser Str. 6, O-7500 Cottbus

Suche Tauschpartner für A 500 (1 MB) aus aller Welt. Habe alte + neueste Games. Schick eure Listen an: Philipp Weinberger, Stadtplatz 24, A-3874 Litschau

Verk. Amiga-Orig.: Bundesliga Manager Prof., G. F. L. Championships Football, Preise VB. Tel. 05723/1088, Torsten

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joys, Mon. 1084 S, Bücher, Anwendungen, Spiele (u.a. Lemmings, Great Courts II, F-18), kpl. Preis VB 1400 DM. Tel. 06027/8343 ab 18 h

Verk. und tausche Amiga Demo-Stuff (only legal). Listen mit RP an: Timo Zaugik, Uppertsteigerstr. 39, 5090 Leverkusen 1. Tel. ab 17 h: 0214/64318

Verk. Micropro Golf, alles orig. verp., mit dt. Anl., für 45 DM. Tel. 06103/32834 ab 15 h, Thomas

Suche Rollenspiele aller Art wie Spirit of A., Amberstar, Darklands, Fate, Immortal usw., verk. Chaos oder tausche gg. ein anderes Rollenspiel. Tel. 07556/8366

Verk. orig. Zak MC Kracken (es fehlt aber die Zeitung) für 60 DM. Tel. 030/3021259 (nur Samstags), übrigens mit Komplettlösung und in Deutsch.

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 2 LW, 1 MB, 24-Nadel-Drucker, Abdeckhaube, div. Bücher, 80 Disk + Box, 3 Joysticks, orig. Dokumentum, Reflections, Football Manager II, für 1800 DM. Tel. 02265/9258

Verk. viele Amiga-Orig. f. je 30 DM, z. B. Unreal, Tusker, Batman, Line of Fire, Plaque, W. Cup-Soccer Italia 90, Turrican II, Technocop, Battle Squadron, Stryke u.v.m., Tel. 09264/1467 ab 20 h

Verk. A 500, 1 MB, TV-Mod., Joystick für 650 DM. Verk. Speedball, Projectyle, Interphase, Xenomorph (alle dt. Anl. oder kpl. dt.), je 20 DM. Tel. 08105/1425

Verk. Originale!! Hard Ball 25 DM, It Came from the Desert 45 DM, Vermeer 25 DM, Oh no more Lemmings 29 DM, The Godfather 35 DM. Versand per NN. Tel. 08671/4140, Tobias

Orig. Battle Isle, Kings Bounty, Eye of the Beholder, Aband, Places, Spirit of Adventure je 40 DM, Captive 30 DM, Drakken 15 DM. Tel. 0209/23726 ab 19 h

Verk. Orig. Courts II, Pirates, Indy III je 30 DM, Flood, Kick Off II je 25 DM und Microprose Soccer, Speedball, Klax je 15 DM, zus. 150 DM. Tel. 07128/2133

Suche Lemmings (Orig.) 20 DM und Railroad Tycoon (orig.) 20 DM. Tel. 06432/62620, nach Oliver fragen (nach 14 h anrufen)

Verk. Buck Rogers, Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Starglider II, Curse of the Azure Bonds, Champions of Krynin, je 15 - 35 DM. Tel. 0228/253888, Michael

Orig.: Battle 60 DM, Powermonger 40 DM, Cosmic Pirates + Spherical je 20 DM. Tel. 0431/735052

Verk. A 500, 1 MB RAM, Mon. 1084 S, sowie HD 590 20 MB, 2 MB RAM im Festplattenbetrieb + Spiele, Zubehör und alle AJ-Ausgaben für 1500 DM. H. J. Hofmann, Tel. 06733/7074

Achtung Freaks!! Suche Software aller Art für A 500 (max. 1 MB), schick eure Listen an: M. Wendelstein, Felsenweg 8, 7407 Rottenburg 1

Verk. Mon. 1084 mit Anschlußkabel für nur 250 DM. Markus Flaig, Karlstr. 7, 7340 Geislingen, Telefonnummer angeben!

Verk. Orig.: Graffiti Man 5 DM, Garrison II 10 DM, Sat. 1-Glücksrad (Neuwert 40 DM) jetzt nur 15 DM, alle Preise VB. Tel. 06621/64724, Chris

Suche ganze Spielesammlungen und Bestände, alte Spiele von SSI, Infocom, Origin, Telarium, aber auch neue. Nur Originale. Tel. 0719/859677, Bernhard

Verk. A 500 + 180 Disks + 30 Orig. + Action Replay + Drucker + Mon. 1084 S, Speichererw., 2 LW, 2 Joys, Super-Maus, Literatur, Demos usw., Tel. 05441/1060 Ken (Preis VB)

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, NT, Action R., Drucker, Mon. 1084 S, 2 Sticks, Maus, 180 Disks, 30 Orig., Literatur, Anwenderprg., Demos, VB 1800 DM. Tel. 05441/1060 ab 15 h

Verk. Orig. Monkey Islands 45 DM + Lösung, F-15 II 50 DM, Kaiser 50 DM, Nam 35 DM, Starflight 30 DM, Cadaver 35 DM, 3D Constr.-Kit 60 DM. Tel. 08144/628 ab 14 h

Verk. Amiga-LW A1011 (NP 220 DM) für 150 DM, kaum benutzt oder tausche LW + Mario Land gg. TV-Tuner. Tel. 0203/442916, Frank Kremer

Verk. orig. F-19, Bards Tale II + III, Codex, Dungeon Master, Captive, Bloodwych DD, SuperWonderboy, Archipelagos u.v.a. Tel. 040/6445524 ab 20 h

Verk. Roger Rabbit, Lemmings, Red Baron für Amiga. Schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Suche Originale, zahle faire Preise. Sword of Aragon, 7 Cities of Gold, Romance of 3 Kingdoms. Angeb. an: Thomas Holler, Tel. 05521/72083 nach 20 h

Verk. 688 Sub., Waterloo, It Came from the Desert, Battle of Britain, Gunboat, BH 1942, je 35 DM, suche Birds of Prey, Special Forces, ADS, F-15 II, Tel. 04401/72373

Tausche Loom gg. Maniac Mansion oder Monkey II. Tel. 0531/513762

Verk. Action Replay für A 500 für 80 DM. Meldet euch bei: T. Blanken, Tel. 04293/398 ab 19 h. Suche oder tausche gg. TV-Tuner für Amiga

Verk. A 2000 C (3/91), 1 int. LW 3,5", 1 Tastatur, 1 Maus, 1 MB ROM, 1 HF-Mod., 1 Joystick, 900 DM VB. Tel. 02242/4825, Walter

Vergebe meine gesammelte Software-Sammlung an interessierte Amiga-User. Listen bei: Roger Balzer, Scalettaststr. 143, CH-7000 Chur (Versand nur in der Schweiz)

Verk. Orig. Monkey Island für 40 sFr., Lemmings, Powermonger für je 30 sFr., SQ 3, Starflight, Zak, F-19 für je 25 sFr., Heinz Bernhard, Oberwilerstr. 39, CH-4106 Therwil

Suche für A 500 ähnliches Prg. wie Multiplan für PC. Nur Original! Angeb. an: W. Bollow, Panoramic B 2/1, 2430 Sierksdorf

Verk. 80 Games (keine Rollenspiele bzw. Adventures) für 40 DM + 1 Freispiel, habe nur Neues (Rodland, Lemmings, Turrican II, Mercs, Swiv, Prehistorik usw.). Tel. 05439/1491

Biete neueste Soft (PD) für PC und Amiga. Gratisliste bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Dudelange/Luxemburg

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S oder Philips Personal-Monitor (450 DM) für 2000 DM zu verk., mit ca. 100 Orig.-Games, Drucker MPS 1000 DM für 250 DM. Tel. 06035/1791

Verk. Atari 1040 STFM, 60 MB-Festplatte, Extras, 2 Monitore, Ständer, 35 Spiele, 2 MB, 2 LW, PC-Emulator, 10 Prg.-Disks, 2500 DM VB. Tel. 0212/591395

Suche Techno-Prg. für Amiga Plus, egal welches. Preis VB. Andreas, Tel. 06103/32908 nach 19 h

Suche 2. LW + Eye of Beholder. Biete Mega Drive (PAL) + Super M. GP. Schreibt an Dandy Grundmann, Schonacher Str. 15, 7740 Triberg

Mon. Philips CM 8833 Color f. 350 DM verkaufen. K. Neumann, 4709 Bergkamen, Tel. 02307/86655

Amiga-Orig.: Bloodwych II 35 DM, Man. United Europe 45 DM, Powermonger 50 DM, Foht, Conqueror, Man. United, Inter. Soccer, Full Metall Planeten, je 40 DM, alle 300 DM. Tel. 08803/9672

Verk. Orig. Doubt D. Bill (dt.) 50 DM, Vroom (dt.) 50 DM, Muds (dt.) 25 DM, Masterblazer (dt.) 15 DM, Emerald Mine II (dt.) 15 DM. Tel. 08868/1309

Verk. A 500, 1 LW, 1 MB, Monitor 1084 S, 16 Originale, für 1100 DM. Detlef Heidelmeier, Altdorfer 1, 8070 Ingolstadt

Verk. Orig.: Battle Isle 50 DM, Dyer 07 40 DM, Starbyte Super Soccer 50 DM, Turrican II 40 DM und Power Drift 35 DM. Tel. 06392/2539

Verk. Drucker MPS-1550 C für 550 DM, nur 1 x gebraucht, keine Mängel, für A 500 oder C 64. Tel. 09854/1350 (Schuster Joachim)

Tausche Carrier-Command, F-16 Combat, Wolfpack gegen z.B. Populous II, Strike-Fleet oder Bundesliga M. Prof., Tel. 02161/644825 ab 19 h

Verk. Amiga-Orig. Birds of Prey, Lemmings, Champions of Krynin, Great Courts II, The Immortal, Loom, Battle Isle, Red Storm Rising. Tel. 09921/7284 ab 18 h

Verk. orig. Sim City, Rock'n Roll, Turn it, Demos Winter, Starglider II, Xybots, Gauntlet II, Legend of Faergahil, Bloodwych I + II, je 30 - 40 DM. Tel. 0911/6312511

*** European Game of the Year ***
Oh No! More Lemmings (eigenständiges Prg.) 60 DM, Powermonger nur 20 DM, T. Sickert, Kattenberge 38, 2110 Buchholz

A 2000 + Farbmon. + Lernprg. + Spiele + aktuelle Anwendersoft, Maus, Joystick, Bücher, 100% i.O. für 1400 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500 mit Farbmon., Spielen und Anwenderprg., Lernprg., Maus, Joysticks und Fachbücher, alles Top-Zustand, für 990 DM. Tel. 07121/40507

Verk. Orig.-Spiele, z.B. Larry II und III, F-16 Falcon, Grand Prix Circuit, Kick Off II, Indiana Jones a. the last Crusade etc., Preise 10 - 40 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Philips-Farbmon., 4 Joysticks, 2 Mäuse, viel Soft, Bücher, 2 Diskboxen, nur kpl. abzugeben. VB 1777 DM. Tel. ab 18 h: 08382/22017

Verk. Orig.-Spiele (z. B. F-15, S. E. II, Battle Isle etc.), Mit frank. Rückumschlag Liste anfordern bei: M. Beck, Sorgersweg 24a, 8990 Lindau, auch Klassiker erhältlich

Verk. Oil Imp., Ski or Die, 25 DM, Inter. Soccer Chall., Kick Off II 30 DM, Pamehta, Copy Disk 5 DM, Microprose Soccer, Summer Olympiad 20 DM, Plutos 10 DM. Tel. 06408/7718

Verk. Orig. Battle Isle, Lemmings, Manch. Unit, Europe, Atomic, Monkey Island, Powermonger, Hot Red, tausche auch gg. GB-Spiele. Tel. 04402/81844, Malte

Suche Orig. engl. Bane of the Cosmic Forge, biete 65 DM. Suche außerdem Orig. Heroes of the Lance, Cadaver und Chaos Strikes Back, mgl. günstig. Tel. 06184/3770, Michael

Verk. A 2000, 2 LW, Kick 1.3, 3 MB, 40 MB SCSI-HD, Stereo-Mon., opt. Mouse + Pad, Orig.-Software, ca. 50 Fachzeitschriften, 5 Joys, Fachliteratur, für 2000 DM. Tel. 06027/1403

Verk. ext. 2/8 MB RAM-Box für A 500 (abschaltbar), 4 Wochen alt, NP 400 DM, jetzt nur 330 DM. Tel. 06851/70856 ab 15 h (David)

Verk. A 500, Farbmon. + 2 Fachbücher + zusätzliches LW + 1 MB für 1100 DM. Tel. 089/4301533 ab 18.15

Verk. 1/2 Jahr alten A 500, 1 MB, F-19, Turrican II, Fusion, Chaos Strikes Back, Uhr, vor 3 Wochen erst überprüf., VB 820 DM. Meldet euch ab 19 h unter Tel. 0228/616810, Torsten

Verk. Orig.: M-1 Tank Platoon, Thunderhawks, F-15 Strikes II, Wild-West-World u.v.m. auch jede Menge Anl. vorhanden. Achtung, nur von 17 - 21 h. Tel. 04551/83710

Bin ein neuester Software interessiert, suche deshalb Tauschpartner, kaufe aber auch preisgünstig. Listen an: R. Walter, Bischofswerder Str. 9, PSF 570, O-8060 Dresden

Verk. 2D Originale, suche PD-Prg., die ich in eine PD-Serie aufnehmen kann. Tel. 06643/1254, Steffen

Wegen Systemwechsel habe ich noch viele Spiele für den Amiga zu verkaufen. Liste anfordern bei: R. Haas, Helzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien

Stop!!! Amiga-Software zu verk., auch gute Demos und div. Anwenderprg., also ans Telefon: 0261/805376 (Tommy), 24 h dank AB

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon., Monkey Islands, Their Finest Hour, Larry I, Zak u.v.m., 2 Joys, Pad, Zeitschriften, 1 Jahr alt, kaum gebr., 100% o.k., NP 2500 DM, VB 1999 DM. H. Büchel, Am Kreuz 2, O-6906 Kahla/Thür.

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, Zubehör und große Software-Sammlung für 1100 DM VB. Tel. 02238/52785

Suche A 500, 1 MB, HF-Modulator, Maus, Netzteil, eventuell Disk, 100% o.k., an: Schmale Dirk, Ebertstr. 5, O-8609 Wilthen (bis 700 DM)

Verk. einige (Orig.) Amiga-Soft zw. 5 und 30 DM. Außerdem noch für schlappe 75 DM: Speichererw. 0,5 MB + 1 LW und Action-Replay. Tel. 06151/22317

Verk. Elvira, Buck Rogers, Drakken, Lemmings, Netzteil, eventuell Disk, 100% o.k., an: Schmalle Dirk, Ebertstr. 5, O-8609 Wilthen (bis 700 DM). Tel. 02067/1277

Verk. orig. Monkey Islands (kpl. dt., 1 MB), 50 DM, Larry III (kpl. dt., 1 MB), 70 DM, PGA Tour-Golf (dt.) 45 DM. Alexander Ferl, Sudetenstr. 14, 7322 Donzdorf

Verkaufe A 500, Speichererw., Monitor, 2 Laufwerk, Maus, Abdeckhaube, 2 Joysticks, Literatur, 4 Orig. (Turrican II, Indy III, Mig 29, Battle Isle), viel Soft, ASM's, VB 1400 DM. Tel. 089/428500

Verk. Orig.: Eye of the Beholder 40 DM, Formula One Grand Prix 60 DM, Winzer 30 DM. Tel. 0561/518798

Orig. Computerspiele für A 500, wie Monkey Island II, Mad TV, Space Quest 3 u.v.a. Spiele für 15 DM. Tel. 0261/23934, Toni

Verk. Drucker Star LC 20 (neuw.) für 340 DM. Tel. 06343/2097, Karin Jülich

Verk. A 500 (1 MB, 6 Monate alt), 2 Orig., Joystick, Maus, 10 Leerdisk, zus. 500 DM. V. Krüger, Breitestein 34, O-3400 Zerbst

A 500 plus, 2 Monitore OV, 2 LW + 6 Top-Spiele, Silent Service II, Railroad Tycoon, Mega Lo Mania, Finest Hour usw. VB 1000 DM. Tel. 07144/14720

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084, Maus, 2 Joysticks, 20 Orig. (z. B. Larrys, Utopia, Bundesliga, Prof. Populous II usw.), VHB 2200 DM. Tel. 05221/81898 ab 17.30 h, Marcel

Amiga-Soft zu vergeben: Info bei: R. Wattenhofer, Bülstr. 7, CH-8854 Siebnen/Schweiz, Fax: 055/645074. Tel. 077/931809

Verk. 512 KB-Erweiterung für A 500, wegen Falschkau für 50 DM (NP 100 DM), Erweiterung ist mit Uhr. Thomas Höfer, Erich-Weinert-Str. 16, O-6500 Gera

1 Jahr alt + kaum benutzt: Amiga m. 1 MB, Maus, Joysticks, 200 Spiele, sogar 2 LW mit 3 m-Verlängerung usw., sucht neuen Besitzer für nur VHB 950 DM. Tel. 06152/62869

Original zu verkaufen: Populous 35.-DM, Drakken, Champions of Krynin, Indiana Jones III und Zak MC Kracken, je 40.-DM, Bane of the Cosmic Forge u. Starflight II für 50.-DM. Tel. 09402/6808

Orig. zu verk.: Kings Quest I + III, Space Quest II, Manhunter + N. Y., Rocket Ranger, The Pawn, Bermuda Project, Goldgorens Domain für 20-30 DM. Tel. 09402/6808, Thomas

Verk. Blasteroids 15 DM, Bloodwych 20 DM, Interphase 15 DM, Bandit Kings 50 DM, Immortal 20 DM, Imperium 30 DM, alles orig. Tel. 02662/6455

Verk. die Bücher "Programmieren in Basic", Assembler, Datamat, Know How, Amiga-DOS und den TV-Modulator für 60 DM. Tel. 08669/37334, Thomas

Verk. u. tausche, suche Orig., bevorzugt Strategie + Rollenspiele, habe Battle Isle, Silent S. II, Bandit Kings, Second Front usw. Tel. 07041/41026

Verk. A 500 mit Farbmonitor, guten Spielen und Programmen, Lernsoftware, Vokabeltrainer, Fachbüchern, Zubehör usw., alles in Top-Zustand zum Preis von 990 DM. Tel. 0751/52057

Verk. A 2000 mit Farbmon., Maus, Joystick, Fachliteratur, Lernsoftware, Spiele und Prg., alles in bestem Zustand, Preis 1450 DM. Tel. 0751/52057

Verk. 2. LW für A 500, Populous II, Mega Lo Mania und Champions of Krynin, alles 100% o.k., Preis VB. Tel. 02852/6550, Alexander

Achtung! Verk. A 500, kpl. mit Farbmon., Mouse und 20 MB-Festplatte für 2250 DM. Markus Pfeifer, 5240 Alsdorf, Tel. 02741/22768

Programm-Disk Doktor gesucht, dringend, zahle sehr gut. Tel. 06243/7635, fragt nach Johannes

Verk. Games Imperium, Mega Lo Mania, Battle Command, Powermonger, World War 1, Buck Rogers, Armour-Geddon, Chaos Strikes Back. Verk. billig. Tel. 06146/1236, Christof Hochheim

Verk. Cadaver und Turrigan II für je 35 DM. Tel. 06227/4737 (kein Tausch)

Suche Legend of F., Summer Games, Badlands, verk. Gunboat 40 DM, Space Ace 50 DM. Tel. 04361/1238

Verk. Cosm. Forge, Midwinter II je 45 DM, Dr. v. Laas 30 DM, Berlin 1948, Lords of Doom, Logo je 20 DM, Sarakon, Gravity, Capt. Blood je 15 DM. Tel. 09281/42917, Wolfgang

Verk. Orig.-Railroad Tycoon, Tower Fra je 40 DM, Team Suzuki 30 DM, Warhead Damocles, Int. Championship Wrestling je 20 DM. Tel. 089/1294167 ab 14 h

Verk. A 500, 1 MB-RAM, RGB-Mon. m. BTX-Terminal, 2 Joysticks, Mauspad, 14 Orig.-Games u.a. Larry II, Indy III, VB 1600 DM. Tel. 09632/2274 (Markus)

Suche Orig.-Spiel Elite, Preis VB. Schnell anrufen: Tel. 0421/471392

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, HF-Mod., Joystick, 10 Orig.-Games (R.R. Tycoon, SS 2), 26 PD-Disks, nur 500 DM. Tel. 0209/25546 ab 15 h

A 2000, 2 x 3,5", 5,25" LW, 3 MB-RAM, Mon. 1081, PC-Karte, Maus, Joystick und div. Software, Zubehör, um 05 19000 VB, NW 30000. Tel. 0222/5356168 abends (Austria)

Verk. Orig.-Kick Off II 30 DM, Might & Magic II 50 DM, Falcon + Missionsdisks I + II, 100 DM. Suche dringend: The Big Deal. Angeb. an: Michael Häbich, Adalbert-Stifter-Str. 13, 7175 Murrhardt

Verk. Originale: Formula One, Grand Prix, PGA Golf, Rail Road T., Hard Drivin II, BeckerText II, Zeitschriften, ASM, Power Play. Tel. 06131/384821 ab 16h

Verk. 5 Superspiele: Crack Down, Unendliche Geschichte, für 100 DM oder einzeln für 25 DM. Tel. 07162/24454

Verk. A 500, 1084 Stereo-Mon. + 40 Leerdisk. 7 Spiele, 3 Monate alt, NP 2100 DM, für 1200 DM. Marburg, Tel. 06420/1646 (Manfred und Thorsten)

Verk. orig. Cadaver, Batman, Z-Out, Missile Command, Label-Print, Slot-Cars, Turbo Auto Run, Intromaker u. viele Komplettlösungen. Tel. 08195/372

Verk. Amiga Orig.-Spiele: Feary Tale, Falcon, Kick Off II, Player Manager, Eye of Beholder, Spherical, Bundesl. M., Tel. 08208/222

Verkaufe A 500 + 1 MB + Monitor + 50 Originale (Populous II usw.), alles 100% O.K., für nur 1299 DM! Verkauft auch Mega-Drive (neuerwertig) + Spiele für 350 DM (100% O.K.). Tel. 089/7236123

MS-DOS

Verk. Monkey Island II, Pirates, Indy 4, Links (Kurse), Railroad Tycoon, Ultima 6, MM 3, Elvira, Spellcaster 101, 201. Tel. 02173/51828 ab 17 h (Holger)

PC-Orig.: Might & Magic III, kpl. dt. (3,5") 70 DM, Ultima (3,5" und 5,25"), Bane (3,5") je 50 DM, Bards Tale 1-3 (3,5") 60 DM, Tunnels + Troils (5,25") 40 DM zzgl. Porto. Tel. 05232/71103 ab 17 h

Verk. PC 386-33 mit 4 MB Speicher, 2 x 105 MB HDs, 1,44 MB und 1,2 MB-Floppys, S-VGA Karte, 1 MB bestückt, und S-VGA-Monitor für nur 3000 DM. Tel. 0531/336833, Holger

Verk. oder tausche: MI 1 35 DM, GC II 45 DM, Crash Course 35 DM, Swotl 50 DM; suche Larry V, Star Trek, Verk. Game Boy (109 DM) + Spiele: R-Type, Tennis, Castlevania, alle je 25 DM (GB + Spiel 180 DM). Tel. 07544/8544

** Achtung ** Verkaufe für PC: Great Courts 2, Mario Andretti, Okolopoly, PGA-Golf, jeweils zu 50 DM + NN. Sowie einige PD-Programme (Anwendungen etc.). Tel. 089/6377596 ab 17 Uhr

Verk. WC I, Mission I + II, WC II, Sp. Op. I., Silent Service II, Indy 500, Elite plus, Their finest Hour. Tel. 08702/681 ab 18 h

Verk. od. tausche: Monkey I dt. 25 DM, Crash Course 30 DM, Swotl 45 DM, Great Courts II 40 DM, suche: Formula One Grand Prix, Gunship 2000, Wizzard 7. Tel. 07544/8544 (18-20 h)

Verk., tausche orig. Loom, Budokan, Megatr. 1, M1-Tank P., Eye dt., Andretti, Pop, Battle Isle, LHX, GL 2, Rise of Dragon dt., Railroad Tycoon, GS 2000, Elite plus. Tel. 08325/368, Martin

Verk. Euro-PC, Herc.- + CGA-Mon., 3,5"-LW, 570 KB-RAM, MS-DOS 3.3, GW-Basic, Works 1.1, viele Bücher u. Spiele, 1500 MP, verk. für 1000 DM. Tel. 08092/21432, Florian vert.

Handscanner GeniScan GS-4500 zu verk., bis 400 DPI, kpl. mit Software u. Anleitung, 190 DM (1 Jahr alt, Topzustand). Tel. 08233/6636

Verk. Orig. Mad TV 50 DM, Civilisation 45 DM, Ishido 35 DM, Klax 19 DM, Big Business 30 DM, Prom. Lands 9 DM, Sil. Service II 29 DM, Kristal 19 DM. Tel. 08761/4442 (Stefan) ab 16 h

Verk. Savage Empire 45 DM, Imperium 35 DM, Martian Dreams 55 DM, Wonderland 40 DM, Lemmings 50 DM, Command HQ 55 DM, Carmen Sandiego 20 DM, Bane 50 DM. Tel. 0631/16359, Alex

Suche Wing Commander I + Secret Missions I und II, und Wing Commander II + Mission-Disks. Nur Originale gesucht. Tel. 06043/2913 (Matthias) ab 16 h

Verk. Soundblaster-Karte mit Anl. u. Stereo-Chips für VB 230 DM (7 Monate alt); Orig.-Spiele: Speedball II 40 DM, Power Drift 40 DM, Omega 30 DM. Tel. 04956/3456

Alle Games, 5,25", zu verkaufen: Bards Tale III (dt. Anl.) 55 DM, Spellcasting 201 60 DM und The Magnetic Scrolls Collection (dt. Anl.) 65 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 h

Tausche div. Spiele gg. Indy IV, EOB 1, Gods, Sim Ant, Star Trek, Longbow, PQ 3, SQ 4, Civilisation, Larry 5, Soundblaster, Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Laaten 5, Tel. 05102/5589

Suche EGA-Mon. mit zugehöriger Grafikkarte (Raum Frankfurt/M.). Tel. 069/514045 16-18 h

Verk. PC/XT, 5,25"-LW, 20 MB-FP, IBM Col-Monitor, Keyboard, DOS 5.0. Marcus L., Fichtelbergstr. 25, 85800 Bayreuth. Tel. 0921/92808 (VB 850 DM)

Tausche Maniac Mansion gg. Monkey Island oder Lemmings oder Indiana Jones III. Tel. 09128/8484

Verk. PQ III, dt., VGA, NP 120 DM, um 70 DM und Indy III-Adv., dt., NP 70 DM, um 40 DM. Tel. 07475/7554 (Michael Ritter, Staufenstr. 10, 7453 Burladingen)

*** Suche Tauschpartner *** Faustik Peter, Krippengasse 8, A-2410 Hainburg

Crash Course 35 DM, 3 D Construction-Kit 70 DM, Powerdrome 35 DM, Midwinter 35 DM, suche Harpoon + Zusatz-Diskette. Tel. 07681/22305 ab 18 h

Verk. S-VGA-Karte + (Treiber-) Software für AT und XT. Suche 9-bzw. 24-Nadel-Drucker. Leander Zeischka, Hauptstr. 79, 8786 Rieneck. Tel. 09354/1656

Verk. Orig. Star Trek für 65 DM, 2 Quickjoy 15 DM und Joystick-Card 17 DM. Boris Marovic, Veilchenweg 5, 7430 Metzingen 4, Tel. 07123/21194 14-16 h (außer Do.)

Verk. Star Trek 25 th Anniversary, Hard Nova für je 50 DM, UGH Lympics, Xiphos, Lost Patrol, Captain Blood, für je 15 DM. Tel. 0046/647833, Helko

Tausche Orig. Wing-Commander + Sp. Operations, Knights of the Sky, Monkey Island II (dt.)m ATF II, gg. Star Trek oder andere. Tel. 0271/355544 ab 19 h

386SX-16, 1 MB, 80 MB-HD, 1 MB VGA, 6 Monate alt, Orig. DR-DOS 6.0, Works 2.0, Magellan, POD, MM III u.a., FP 1000 DM. Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Muscheid. Tel. 02684/6174

Tausche Orig. A-10 gg. andere Simulationen, verk. 9-Nadel-Drucker Peacock D-1013, baugleich MT-81, 150 DM. Ronald Pulst, Bauernsiedlung 1, O-4240 Querfurt

Verk. orig. verp. Flugsim. 4.0, Gunboat, A10-Tank Killer, Air Combat, Das Boot, Red Storm Rising, Last Patrol, je 65 300. Tel. Österreich (0)6467/7624 (Herbert) ab 18 h

Verk. für PC (5,25"): Secret of Monkey Island II 55 DM, Team Y, 35 DM, Flight Simulator IV 50 DM, Komplet 115 DM. Christian Amlinger. Tel. 06542/2962

Verk. Orig. Adlib-Card + Jukebox, Visual Composer + 10 Disks a 24 Songs + 2 m Kabel für 220 DM. Patrick Scharrenberg. Tel. 02151/662968

Orig. Beholder II, Monkey II, Buck R. II, MM 3, Swotl, Startrek je 60 DM, Indy III VGA, Sim Earth, Bandit Kings, Nobunaga II, Monkey I, Buck I, Air Combat, Command HQ je 50 DM. Tel. 07258/8520

Verk. PC-Cosmos 90 DM, Immortal 35 DM, Star Saga I + II je 45 DM, Star Fleet II 40 DM, Rules of Engagement 45 DM, War of the Lance 35 DM. Tel. 0209/86381

Verk. PGA-Golf 30 DM, Bundesliga M. Prof. 40 DM, Sim City + Populous 30 DM, Wolf 30 DM, Indy III 30 DM, Gold Rush 20 DM, An Art of War 15 DM. Tel. 04135/5147298

Verk. Larry V (3,5"), dt. Anl., P-80 Shooting-Star 5,25", Nova 9 3,5" + 5,25", Indy III (dt.), VGA-Vers. 3,5", Mad TV (5,25"), Eye of the Beholder (dt.). Tel. 02041/27258, Frank

Op. Stealth Loom, Centurion je 30 DM, Sim Earth, Wonderland, Lemmings je 45 DM, KQ V (EGA), Larry, Triple, je 50 DM, Pop 25 DM, Indy III 30 DM, WC Sec. M I zu 20 DM. Tel. 07942/3077

Verk. Wing Commander 45 DM, SM I + II je 25 DM. Tel. 05375/1825 zwischen 13 und 14 h

Suche Wallstreet Wizard! Verk. div. Orig.-PC-Spiele: Joe Montana, Kick Boxen, TV Sports Basketball. Tel. 06403/4580 ab 19 h (Stefan + Jörg)

Verk. Monkey Island (Orig.) für 60 DM und North & South (Orig.) für 30 DM. Erik Tittel, Walter-Friedrich-Str. 37, O-1115 Berlin

Verk. Eye of the Beholder 45 DM, Red Baron 50 DM, Space Quest III (dt., 3,5"), alles Originale. Tel. 04137/7723 oder 04137/7692

Verk. 286er PC, 12 MHz, 1 MB RAM, 40 MB-Festplatte, 64 KB-Cache, 3,5" HD, DOS 5.0, Maus, VGA-Farbm., 3D-Kit, Police Quest 3, Space Quest 4, VB 2300 DM. Tel. 0-431692 Pasewalk, Neue Bundesl.

Verk. Originale!! Monkey Island II auf 3,5", VGA, kompl. dt., und Silent S. II auf 5,25", je Spiel 45 DM. Tel. 06691/23839 20-22 h und 8-10 h

MS-DOS-Orig.: G 2000, Elvira II, Space Quest 4, Civilisation, Monkey Islands II, Links, für je 50 DM. Wing C. II, Silent S. II, LHX je 40 DM, evtl. auch Tausch. Tel. 06356/8594

Suche folgende PC-Spiele: Lemmings, Monkey Islands II, Duck Tales, Indy 500, Elvira I + II, Eye of the Beholder I + II, Andretti. Tel. 07741/66341

Verk. Loom, Indiana Jones 3, Zak Mc Kracken, Prince of Persia, orig. mit Verp. u. Anl., je 50 DM. L. Gottsauer, Fröhlchstr. 15, 8460 Schwandorf 4

Österreich! PC- und Amiga-Soft, nur neue Originale. Gratisliste bei: P.C., Postfach 35, A-1204 Wien

Suche Warlords (enhanced Vers.) sowie Armada 2525, Verk. oder tausche außerdem Gateway ta Savage Frontier I + II. Steinbauer, Tel. 069/527974

Verk. Soundblaster 1.5 + org. WC II zu 300 DM, orig. Lemmings 50 DM, WC 1, SM 1 + 2 für 100 DM, Red Baron, LHX für 100 DM (alles orig.), Preise VHB. Tel. 06134/54615, Christoph

Verk. Microsoft MS-DOS 5-Update für VB 200 DM. Interessenten bitte melden bei 06400/7144 ab 15 h

Modem! Verk. nicht benutztes Modem (300, 1200 oder 2400 Baud, Auto Dial, Auto Answer) incl. Soft. Tel. 02247/63943, Heiko (DM 200 VB)

Verk. Commodore PC-10 II mit zwei 2,25"-LW und Grünmon. Dazu MS-DOS 2.11 mit GW-Basic, VB 350 DM. Hanjo. Tel. 0711/455852

Tausche PGA, LSL 5, Terminator II, Iceman, suche Hudson Hawk, Indy 4, Populous 1/2, Laffer Utilities, Winter/Summer Challenger. Tel. 0711/495852, Hanjo

Tausche Orig. MM 3, Buck Rogers 2, Gateway ta the S. F., gg. andere Rollenspiele, suche Wizzardry 7, Pools of Darkness, nur Originale. Tel. 02274/4822, Rüdiger

Suche billigst Indiana Jones 3 + 4 256 f. VGA-Vers., und Special Forces sowie Links Zusatzdisk. Lars Zimmermann, Wesd. Landstr. 211, 5880 Lüdenscheid

Dt. Vers.: Monkey Island II, Police Quest III, Operations Stealth, Maniac Mansion, Red Baron. Tel. 0228/656770 ab 20 h

Verk./ tausche Gods, WC 1, Nova 9, Larry 5, Mad TV, Klax, Rick 2. H. Arens, Tel. 02131/511050

Verk. 30 orig.-PC-Games, z.B. Wing Commander I und II, Battle Isle, Bundesliga Manager II, Winter Challenge, Speedball II, Secret of Monkey Island II, E. o. B. Tel. 06473/1430

Verk. 25 Orig.: z.B. Battle Isle, Ultima 6, Speedball II, Bundesliga M. Pro. + Zusatzdisk, Immortal, Winter Challenge, A-10 + Zusatzd., Prince of Persia, 4 D-Boxing, M.U.D.S. Tel. 06473/1430

Verk./ tausche Sim Earth, Starmovik, Strike Fleet, Crash Course, Their Finest Hour, Chuck Yeager, Air Combat, Lord of t. Rings. Tel. 06406/5866 17-18 h (Suche Falcon 3)

Verk.: Atari PC 4, 12 MHz, 286er IBM-Computer + 3,5" VGA, Diskettenbox 5,25" + 3,5". CDTV mit Disks und LW, Spiele für IBM/komp.: Sim City II, Larry III, TV-Sports Football usw., Tel. CH/ 044/22512, Adrian (Preis VB)

Verk. f. 40 DM: Monkey, Battle Comm., ATP, WC, Their Finest Hour, SS2, Für 30 DM: Lemmings, Crash Course. Für 10 DM: Stunt Car, Indy 500. Für 50 DM: Gunship 2000, Nova 9. Tel. 08321/82571

Tausche: Indy III, Ishido, Battle Chess Windows. Leg. of Fairghail, Take Trip Britain, suche: Elite Plus, Space-Wrecked, Larry, Thunder Hawk, oder andere. Tel. ab 18 h: 09562/8838

Tausche: Red Baron Swotl, Jet F. 2, WC 2, M + M 3, suche: Falcons 3, GS 2000, Populous II, EOB 2, Bat 2, Strike Com., Spez. Force, Star Trek, Elvira II. Tel. 09562/8838 ab 18 h

Verk. TBird 386 PC: 25 MHz, 2 MB RAM, 50 MB Quantum-Festplatte 5,25" und 3,5", Soundblaster, VGA-Monitor, Maus, MS-DOS 5.0, Monkey Island II, Mad TV, 12 Mon. Garantie, für 2500 DM. Tel. 04163/5454 ab 17 h

PC/MS-DOS. Habe einigere neue Prg. für den PC abzugeben. Liste anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

Biete neueste Software (PD) für PC und Amiga. Gratisliste bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Dudelange/ Luxemburg

Verk. Orig. Startrek 25 th Anniv., K-Gen, je 50 DM, Eco Quest 35 DM, Eye of the Beholder 1 (dt.) 45 DM. Tel. Abends 02064/55837

Verk./ tausche LL 5, EOB 2, Immortal, Sim City, Castles, Savage Empire, Crusaders, Wonderland, Col. Bequest, Lemmings, suche: Monkey Island 2, Darkland u.a., Tel. 08039/3362, Stefan ab 19 h

Verk. Amstrad-PC 1086, 8 MHz, 640 KB RAM, VGA-Mon., ext. 5,25"-LW + 3,5", MS-DOS 3.3, Windows, Maus, 3 HB, Top Zustand. VB 1500 DM (NP 3200 DM). Tel. 07022/8706, Daniel

Orig. dt. Anl. M 1 T. Plat. 55 DM, 2 in 1 (Sim City + Populous), Silent S. II, je 50 DM, Monkey Island 45 DM, Oil Imp., Waterloo, Cast-Mast je 40 DM, Kult Klax, Atomix, Loopz, je 35 DM usw., Tel. 04183/2927

Tausche, verk. Originale: Monkey Island (VGA), GS 2000, Lemmings, suche Civilisation, WG II, Battle Isle, Railroad Tycoon, nur Originale. Tel. 05144/1281 ab 18 h

AT-Rechner, 12 MHz, 40 MB-HD, EGA-Farbmonitor, 5,25" + 3,5"-LW, Maus, div. Software, VB 1600 DM. Bernd Ruckdäschel, Ursinusstr. 14, 80782 Manching. Tel. 08459/6740 ab 17 h

Verk. Orig.-PC-Soft. 3 x Mad TV für VB 50 DM, 1 x Monkey Island II VB 60 DM (5,25"), absolut neuwertig (kein mal eingeladen). Tel. 0461/61265 Hendrik ab 18 h

Tausche Super Soccer: z.B. gg. Wizzardry 7, Battle Isle, Civilisation od. Populous u. kaufe Monkey I.2 (dt. + guter Zustand), Heinz Bernold, Oberflerstr. 39, CH-4106 Therwil

Verk. Monkey II, Wing Commander II und Special Operations 1, sowie It Came from the Desert, SQ 2, Indy III, Von-Erckert-Str. 60, 8000 München 82, Tel. 089/4391795

Tausche Orig.-PC-Spiele. Biete: Monkey Island II (kpl. dt.), Loom, kpl. dt.), Rise of the Dragon, Eye of Horus usw., suche Beholder II, Heart, Indy 4, Willy. Tel. 04131/403339

Suche Tauschpartner im Raum München, habe viele Spiele, auch die neuesten. Tel. 08065/666, Stefan, rufe auf jeden Fall zurück

Verk. 30 gebr. Orig. für 630 DM. Darunter mehrere Power-Play-Hits. Kein Einzelverkauf! Inf. Tel. 089/5804033

Mad TV, Civilisation, Might & Magic 3, Starbyte Supersoccer, je 50 DM, Spirits of Adventure, Invest, je 40 DM. Incl. Porto. Tel. 0441/66789

Verk. GS 2000, WCI + SMI, je 70 DM, 3 D Constr.-Kit 50 DM, Power-Basic-Basis 60 DM, HP Newwave 140 DM, Midwinter, Das Boot, Hillstreet je 40 DM, div. HB. Tel. 04522/60211

Verk. Spiele aller Art! z.B. Space Quest IV 70 DM und Monkey Island I (256 Farben, dt.) 55 DM. Tel. 06806/7283 oder 0681/53353

Verk. Fort Apache, W. Commander II, Kings Quest V, Sim Earth, Ultima 6, UMS 2, alles orig., zu je 65 DM. Tel. 0731/63124, Alexander

Verk. PC-Orig.: SQ IV, PQ II (VGA) je 50 DM, Covert Action 50 DM, Berlin 1948 40 DM, Star Trek, Football Manager, je 30 DM. Tel. 05593/609, Carsten

Verk. AT 286/12, 2 x 20 MB-FP, 5,25"-LW, VGA, Multisync-Monitor, NP 1500 DM, Soundblaster, Drucker, Joystick, 40 MB-FP zum Einbau, jede Menge Soft: 2300 DM VB. Tel. 069/674101 ab 19 h

Löse Spielesammlung auf: 40 Super PC-Games zw. 30 und 50 DM, z.B. Ultima 6, Jettfighter II, Command HQ, Intruder usw., gefpfl. Originale. Tel. 069/674101 ab 19 h

ST und PC-Soft, Orig. günstig abzugeben. Liste gratis anfordern bei: H. Huber, Valenting 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich

Suche zuverl. Tauschpartner 3,5" oder 5,25"-Disks. Simulationen, Strategie u.a. Verk. Orig.: Sim Earth, PQ 3, FOTI, Comm. HQ, Mig 29, Jettfighter II, Tel. 04551/83710 von 17-21 h

Suche dringend: UMS 2, Rise of the Dragon (dt.), Battlehawks 1942, Shuttle u.a., auch Tausch, jede Menge Anl. vorhanden. Tel. 04551/83710 nur von 17-21 h

Tausche Arthur, Battle Isle, Invest, Masterblazer, gg. Indy 4, Elite + Loom, Elvira 1,2 oder Arcade. Tel. 08679/6427 ab 18 h (nach Markus fragen)

Verk. Monkey Island II, Beautiful, Death, Track, Omignon, Ghostbusters II, Crash, Cours, Kings Quest V, Dr. Brain, Kristal, Centurion. Tel. 0711/362101, Benjamin

AT 386SX, 3 MB-RAM, IBM-komp., 40 MB-HD, AT-Bus, FD 1, 44 und 1,2 MB, VGA, Bildschirm (mono), Farben als Schattierungen, Cherry-Tastatur, Maus, 1640 DM. Tel. 0631/61867

Verk. PC-Orig.: Eye of the Beholder 1 + Kpl.-Lösung (dt.) 60 DM, Populous I 30 DM, Indy III Arcade 45 DM. Suche Links + Zusatz- Kurse, Beholder II, Elvira II. Tel. 05706/2957

Vergebe meine Orig.-Spiele zu Top-Preisen. Info bei: ICS-Crew, PF 58, A-1107 Wien

Verk. Ultima VI, Railroad T., Wing Commander, Might & Magic III, Bard's Tale II, Bundesliga M, Pro für je 40 DM. Tel. 07931/44661 und 43922

PC386 DX, 4 MB-RAM, 40 MB-HD, VGA 16 bit, Soundblaster, Maus, Joystick, VB 2500 DM incl. WCII, Farbmonitor für 500 DM. Marko, 0231/858306 (ABW)

Verk. Beholder II 50 DM, Uncharted Waters 45 DM, Western Front 40 DM, Carmen Santiago 30 DM. Tel. 05251/730429 ab 17 h

Verk. für PC: Civilisation, Starflight II, Silent S. II, Spellcasting 101, Cardinal of the Kremlin, Dragons Breath, Warlords. Tel. 07121/550468, Thorsten

286er AT, 1 MB-RAM, 20 MB-HD, 5,25"-VGA-Karte+Mon., SB V 2,0, 200 MB VB, WC, Lemmings, je 40 DM, EOB II 50 DM, Monkey 30 DM, N. Ulbrich, Kastanienweg 7, O-4351 Bernburg

Verk.: KQ I-V (EGA), F-15 II, TD 3, R & C 1, Lemmings, Logical, Their Finest Hour, 20-40 DM, Mo-Fr. 18-19 h. Tel. 07191/57510

Verk. Police Quest III 65 DM, Boulder Dash II u. Out Run je 15 DM, Joe M. Football 50 DM, Xenon II 40 DM. Tel. 02235/73429

Verk. bzw. tausche Orig.: WC 2, Larry V, M & M 3, 1, Ultima 6, Beholder, Finest Hour, Stefan Frigge, Am Stepprather Hof 46, 4052 Korschbroich 2, Tel. 02161/672974

Verk. Adlib-Composer mit Jokebox, 2 sehr gute Vokabeltrainer, 2 Aktionsspiele, Indy III, Bundesliga Manager und Conquest of the Longbow. Näheres unter 0221/5461914

Stopt! PC-Soft zu verkaufen, auch gute Demos und div. Anwendungen. Also ab ans Telefon: 0261/8053767 (Tommy) 14-22 h persönlich, sonst Anrufbeantworter

Suche Tauschpartner für IBM-PC. Schickt eure Liste an Srdan, PF 1515, 5030 Hürth (Verk. mgl.), Fax 02233/76976

Verk. Wing Comm. I + II, Sec. M. I + II, SQ 1, Monkey Island 2, EOB 2, je 45 DM bzw. 20 DM. Andre Superspiele auf Anfrage (auch GB). Tel. 089/3085883

Windows Shareware-Spiele (28 St.) gepackt, 1 HD, 3,5", Schach, Tetris, Pipemania, Backgammon, Lander, Dame, Rubicube u.v.a., Hans Lethe, Wittheck 4, 2100 Hamburg 90

100 Spiele, Utilities etc. 170 DM, Antivirenpack 50 DM, 27 Schachprg. 130 DM, Horoskop, Biorhythmus 50 DM, Scheckbar. Tel. 06483/7292, Dr. B. Weill, Hohlweg 1 a, 6251 Selters 2

Verk. PGA Golf Course-Disk 30 DM, Elvira dt. 50 DM, Heart To China 40 DM, Savage Frontier 40 DM, Rings of Medusa 40 DM, Wasteland 30 DM, Die Kathedrale 50 DM. Tel. 06131/320994

Tausche: The Legend of Robin Hood, H. of Ch., Air Combat, M.U.D.S., F-15 II, Desert Storm, Loom, gg. Indy 4, Wizardry 7, Cadaver, Beholder II, Elvira II, M & M III. Tel. 07673/7203

C.Y. Air Combat, Corporation, Crimewave, Kathedrale, Genghis Khan, Lempereur, Les Manley II, Magnetic Scrolls, Martian Memorandum, Maupiti isl., Mega Fortress, SS II, TD 3, je 50 DM. Tel. 07231/26636

Verk. Populous, Eye of the Beholder, Wayne Gretzky, GC 2, Joe Montana Football usw., suche Sportspiele und Wirtschaftssimulationen. Tel. 06403/4580 (Jörg/Stefan)

Orig. Falcon 3.0 60 DM, Thunderhawk 60 DM, Knight of Sky 60 DM, Mig-29 M 60 DM, SU 25 40 DM, Jettfighter 40 DM, hochwertiger Joystick (NP 90 DM), für 40 DM. Tel. 07664/528

PC-Orig.: Return of Medusa, Startrek, Buck Rogers, Pools of Darkness, Eye of the Beholder II. Tel. 06421/31138

Verk. für PC: Indy III, VGA, neue Vers., 60 DM, Red Baron dt. 55 DM, Starflight II 35 DM, MM III 55 DM. Verk. oder tausche auch für Mega Drive, ToeJam and Earl zu 70 DM. Tel. 09923/1919

Verk. 9 Spiele für nur 170 DM, z.B. Battle Isle, Police Quest III, Great Courts II, Harpoon, Winter Challenge u.a. Tel. 08669/37334, Thomas

Verk. od. tausche Orig.: Quest for Glory II für 40 DM u. Börsenfieber für 30 DM, suche Rise of Dragon und Hearth of China. Tel. 07240/4870 ab 14 h

Verk. Warlords, Monkey Island II, Beholder II, Gateway to the Savage Frontier, Imperium, Suche Buck Rogers II und Indy IV, zahle gut (auch Tausch). Tel. 09191/15106

Verk. orig. Willow, Circus Attractions, für je 20 DM, Crash Course und S 101 für je 50 DM, Vette 30 DM, The Terminator 70 DM, G. Beaujean, 5300 Bonn 3, Mildorferstr. 79

Suche SQ 1 und LL 1 in VGA sowie SQ 4 (dt.) und Conquest of Camelot, tausche gg. Op. Stealth, Larry 5 oder Rise of the Dragon. Evtl. Kauf, nur Originale. Tel. 06190/2303

Verk. Handyscanner GS 4500 mit Software 5,25", Steckkarte und Handbücher (engl.), zusammen für 280 DM. Tel. 09331/7249 ab 17.30 h, Oliver

Verk. Original: Indiana Jones IV für VB 120 DM. Tel. 089/3163780 (Bastian)

Verk. Orig.-PC-Spiele wie z.B. Wing Commander II, Turbo Out Run, Black Out, Deathtraker, Strider, Covert Action, Harley Davidson, GIF-Bilder, 60 MB SB-Soft. Tel. 0208/675021

Suche SQ 1 und LL 1 in VGA sowie SQ 4 (dt.) und Conquest of Camelot, tausche gg. Op. Stealth, Larry 5 oder Rise of the Dragon. Evtl. Kauf, nur Originale. Tel. 06190/2303

42 MB-Festplatte (Seagate, AT-Bus), 250 DM, VB, Buck Rogers II (engl.) 45 DM, WC 2 Speech 20 DM, WC 2 Op. 2 zu 25 DM, suche Uncharted Waters, Chess 3000, Star Trek. Tel. 06361/8723, Carsten

Tausche: Beholder 2, BMP, Gunship 2000, Monkey Island, suche: Wizardry 7, Wing Commander, Might & Magic III, Silent S. II. Tel. 08395/1792, Patrick

Verk. Schneider-AT 286, 20 MB-HD, 1 MB RAM, 3,5"-FD, Super-EGA + Monitor, Maus, Joycard, 2 x Joystick, dig + analog, HB. (dt.), VB 1600 DM. Tel. 089/8055613

Verk. Silent S. II 50 DM, Railroad T. 50 DM, Amber Star 50 DM, Return of Medusa 40 DM, Super Soccer 50 DM, alles in dt. und wie neu. Immortal u. Shadows of the Beast je 25 DM. Tel. 07361/69507

Achtung, Krüller!! Billigst Knights of the Sky 50 DM, SQ I + III 60 DM, Ultima VI 60 DM, Works 1,0 99 DM, Test Drive II 45 DM, nur Originale. Tel. 089/805613, Alex

Verk. Eye of the Horus (5,25") 20 DM, Night Hunter (5,25") 35 DM, (nur CGA + Tandy), The Simpsons (3,5" & 5,25"), orig. verp., 60 DM, je incl. Porto. Tel. 08053/2624

Biete Orig.: Logical, Midwinter I, Chips Challenge, a 45 DM, Cloud Kinkd., Marble Madness a 20 DM. Tel. (Matthias) 0511/454826

Verk. Video Seven VGA-1024-Karte (Billig). Tel. 08208/222, Markus

Verk. Orig. GS 2000, It came from Desert, Swot, W. Beamish, Elvira, KQ 5 u.v.a., einfache Liste anfordern bei: G. Degan, Rob.-Walsers-Str. 9, CH-9100 Herisau

Suche dt. Spieleanleitung für Eye of the Beholder, Battlehawk 1942, F-16 Falcon, 688 Attack Submarine, suche Pirates in dt. für 40 DM. Tel. 05191/14222

Verk. meine gesamte Shareware für 2 DM/Stück, nur ausgesuchte Programme. Liste gg. 1 DM von Jürgen Sauer, Vennepoth 20, 4200 Oberhausen 1 (auch Originale)

Atari ST

Atari ST Orig.: Elvira 44 DM, Future Wars, Kult, Masterblazer, Pipemania, Ghost'n Goblins, Light Corridor, je 24 DM zzgl. Porto. Tel. 05232/71103 ab 17 h

Verk. Atari 1040 STFM, Monochrom-Monitor, Maus und Indy III-Adv. (alles 100 % o.k.), alles für nur 1000 DM. Tel. 06581/4265

Verk. Atari 1040STFM, Farbmonitor, 2,5 Monate alt, viele Spiele, Joystick, Maus, VB 900 DM. Tel. 09733/9697, Sebastian Müller, Reichenbacherstr. 15, O-8732 Münnerrstadt

Orig.-Spiele Atari ST: Blue Max (Acés of War) 45 DM, Monkey Island I, Nightshift je 35 DM, Volker Großmann. Tel. 02242/4255

Verk. Startrek, Elvira, Wings of Death, Musikprg., je 35 DM; Xenon, Elite, Gunship je 25 DM; Textverarbeitung u. Kalkulation je 30 DM; zusammen nur 250 DM; 34 Spiele 450 DM. Liste von: C. Greulich, Inwenden 12, O-4101 Oppin/Halle

Verk. Lynx mit 5 Spielen und Netzteil für 160 DM. Wolfgang Schön, Grünestr. 4, 4370 Marl

Atari ST 520+, 1 MB, sämtliches Zub., Maus, Joystick, Doppelw., Pds im Wert von 520 DM, z.B. Adimans ST, R-TOS, Pearl, alles zus. für 500 DM; Philips-TV-Mon. (12 Mon. alt) 250 DM. Tel. 07361/69507

Verk. 14 Orig.-Spiele: Gods, Cadaver, The Immortal, Flood, Switchblade, X-Out, Strider, Airborne Ranger, Dragon Spirit usw. für 150 DM + Porto. Tel. 07473/6728, Patrick

Verk. Orig. für ST: F-15 II, Powermonger usw., suche auch Formula I GP. Schreib an: R. Spielmann, Sandbühlstr. 18, CH-8606 Greifensee. Tel. 01/9407526

Verk. Atari STE mit einigen Orig.-Spielen (Turrican II, Switchblade u.a.), Disks, Box, SW-Mon., für 599 DM. Tel. 0911/5075220 18-20 h

Verk. Elite 30 DM, Wizball 20 DM und ST Karate 10 DM, suche Dungeon Master und Chaos Strikes Back (beides dt.) und Switchblade II, auch Tausch. Tel. 06347/8368

Verk. Atari Mega ST1 (1 MB RAM) + SM 124, Maus, Farbmonitor, über 50 Orig.-Spiele. Tel. 089/766086 (Tobias) ab 15 h

Atari 1040 STFM + SM 124 + Maus + 17 Orig.-Spiele + Engl.-Lernprg., orig.-verp. + Zub. für VBH 880 DM. Tel. 06150/51694 (nach Martin fragen)

Tausche Indy III, Nam, Project, Prometheus, Zak McKracken, suche Pirates, dt., Panza Kick Boxing, Kings Quest 4, Railroad Tycoon, Police Quest II. Tel. 09346/476

Atari 1040 ST + Mon. SM 124, Touch & Turn Stender, Maus 8, Orig.-Spiele, für 1200 DM, handle auch. Tel. 0212/870189 ab 18 h

Verk. für Atari ST: Kings Quest I, II, III, Future Wars, PAC-Mania und Kick Off II, alle ab 30 DM. Tel. 00352/359107

Habe einige neue Programme für den Atari ST abzugeben. Liste anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

Verk. Atari ST + Megadrive-Software (Orig.). Schreib an: Marcel, P.O. Box 365, NL-63400 AJ, Heerlen/Holland

Verk. ST-Orig.: Space Quest II/III, Monkey Islands, Midwinter II, Night Shift, Their Finest Hour u.v.m., mit Orig.-Verp. u. dt. Anleitung. Tel. 09331/1746

Verk. Atari ST-Zubehör: Teac-LW (SF 314-kompatibel), 100 DM, Software (vor allem Orig.-Spiele), 720 KB internes LW für 50 DM. Tel. 06321/30367 (A. Gaviano, Enggasse 79, 6730 Neustadt)

Verk. Atari 520 ST mit Farbmon., Diskettenlocher, Joystick, Spielen und Lernprg. für 500 DM. Gerald Schönbucher, Fasanenweg 9, 7175 Vellberg

Verk. Orig. Fußballmanager + Cosmic Pirate + Chariots of Wrath u.a. Spiele (California Games usw.), Melden bei Tel. 05520/2283 (14-15 h) Christian

Verk. PD-Spielesoft. Liste gg. 1 DM RP bei: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langewehe

Verk. Mega ST II mit integrierter 52 MB-Festplatte incl. 15 Orig.-Games (oder 1 x DTP, 1 x Textverarbeitung und Datei-Prgr.) für 1500 DM, California Games (Lynx) 20 DM. Tel. 02822/52527

Verk. geb. Atari STF 520 + Maus, Mon. (s/w), 20 Disks, 7 Orig. (Turrican II...), TV-Kabel, VB 500 DM. Oliver Scholz, Bahnhofstr. 121, O-6521 Hainspitz

ST- und PC-Soft (Orig.) günstig abzugeben. Liste gratis anfordern bei: H. Huber, Valentingasse 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich

Verk. Atari ST-Spiele (Orig.) f. je 30 DM. Liste anfordern gg. RP von Jörn Deichen, Goethestr. 4, PF 16-06, O-2380 Barth

Atari SC 1224-RGB-Color-Monitor, neuw., incl. Monitorkabel, Verlängerung und Monitor-Umschalter, für VB 400 DM. Tel. 02151/302122 nach 17 h

Amberstar 65 DM, Turrican II 40 DM, Zynaps 10 DM, Pandora 15 DM, Xybots 30 DM, Flood 35 DM, Cadaver Payoff 40 DM, Xenomorph 25

PC-Engine

Suche PC-Engine-Games Bomberman, Parol Stars, Parodyus, Devil Crash, Harris, Gate of Thunder, zahle gut. Verk. Spiele, tausche auch, biete Joypads. Tel. 02156/8193

Suche für PC-Engine Aeroblaster, Bonk I und II, Devil Crush, Nektris, Formation Soccer, zahle max. 40 DM pro Spiel. Tel. 06264/398, Gernot

PC-E (RGB): 6 Spiele: Nectaris, Son Son II, WC Tennis, Tiger Heli, W. Shot, Sokoban oder tausche gg. Super Famicom. Tel. 04533/1654

Verk. Puzznic, PC Kid I und II, Bonze Adv. und andere an Meistbietenden. Tel. 04841/81935

Verk.: Heavy Unit, Young Master, Drop Rock, Wataru, Dragon Boy, Tiger Road, zus. für 120 DM. Tel. 0531/604307 (nach 18 h)

Verk. PC-E-Cards an Meistbietenden (Form. Soccer, Splatterhouse, Human Wrestling, W.C. Tennis, Tiger Heli, R-Type I, Legend Axe II, Darius Plus usw.). Tel. 0221/844726 bis 20 h

Sucht PC-Engine mit 2 Spielen, biete Gameboy mit 5 Spielen und 100 DM in bar. Verk. Mastergear- und Master System-Spiel, Preis VB. Tel. 07142/64761

Tausche PC-Engine (RGB) mit 5 Spielen (PC-Kid II, Son Son II, Mr. Heli, Jackie Chan, Tiger Heli) + 50 DM gg. Super Famicom oder verk. für 500 DM. Tel. 0711/763333, Denis

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist. Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk., tausche, kaufe PC-Engine-Module. Suche bes. Devil Crash, PC-Kid II, Splatter House, kaufe auch ganze Systeme auf. Tel. 04521/71497 (Andreas) ab 17 h - 22 h

Suche PC-Engine und PC-Engine GT, auch def., kaufe auch ganzen Bestand. Tel. 0821/487608

Verk. f. PC-Engine Kickball 30 DM, Wondern. 30 DM, TV-Sports Football (Raritt) 50 DM, Final Zone II-CD 50 DM, Legend of Dekoboko (Autor. f. 5 Pers.) CD 50 DM. Tel. 05681/3357

Gg. Hchstgebot: Parodius, Final-Match Tennis, Dragon Sabre, Hana Nakataka, Splatterhouse, Adventure Islands, Gomola Speed, S.C.I., Christian Ehrbar, Hauptstr. 19, 8701 Frickenhausen

Verk. Super Grafz (RGB) + Color Booster, Kabel, 5-Player-Adapter, 2 Joypads, 13 Games, z.B. Battle Ace, Son Son II, Heros Legend usw., Pr. 960 DM VB. Verk. auch Core Grafz + Color Booster fr 200 DM. Tel. 08431/2564

Kaufe, verk., tausche alles fr Mega Drive, PC-Engine, Famicom, Super-NES, GameGear, Gameboy, Neo-Geo, Lynx, kaufe auch ganze Bestnde. Tel. 089/1403732

Tausche Sega MD + Ghouls Gost gg. mind. 3 gute PC-E-Spiele, z.B. Gradius, Gunhed, Parasol S. oder 5-Spiele-Adapter + Stck. Suche immer Games. Uli, Tel. 0981/86975

PC-Engine, Mega Drive, Neo Geo gesucht + Spiele, auch Verkauf. Verk. auerdem Lynx + 5 Spiele. Thorsten. Tel. 02872/7376 donnerstags von 14 bis 18 h

Verk. Parasol Stars, Final Match Tennis, Devil Crash, Splatterhouse, Spriggan, PC-Kid 1, R-Type I + II, Aldines, Galaga 88, Darius u.a. gg. Gebot. Tel. 05121/512725, Klaus

Verk. PC-Engine, 6 Cards (z.B. Son Son II), alles 100 % o.k., VHB 300 DM. Tel. 08161/81315

Verk. an Meistbietenden Dragon Spirit, Tiger Heli, Final Soldier, Nectaris, Gun Hed, PC-Kid I, auch einzeln. Tel. 0931/409742

Tausche Game Gear mit 6 Spielen und Master System II mit 3 Spielen. Beide kein halbes Jahr alt, gg. PC-Engine, CD-LW mit 2 Spielen. Tel. 02685/1864 ab 7 Uhr

Verk. 25 PC-E-Spiele!! Top-Games + Oldies!! Gunhed, Dragon Spirit, Formation Soccer, 5-Player-Adapter, Joysticks usw., Tel. 08208/222, Markus

Wer verk. seine PC-Engine Duo (3.0)? Suche noch Devil Crash, W-Ring, Raiden, Aero Blaster, F. Zone, Rainbow Islands, Shanghai, Puznicz, Splatterhouse, Tetris, Skweek, Dragon, F. Soccer, zahle gut, evtl. auch Tausch gegen MD- + SF-Module. Tel. 08677/64397

Master System

Verk. Master-System II incl. 2 Joypads u. Hang On fr 100 DM, After Burner fr 60 DM, Enduro Racer fr 25 DM, Spy VS Spy fr 40 DM, F-16 Fighter fr 40 DM. Tel. 05241/53093

Verk. Master System mit Joystick + Joypad u. 4 Spielen (Golvellius, Space Harrier, Alex Kidd, Hang On) fr nur 220 DM, NP 450 DM. Tel. 05137/77013

Verk. Masters., Pistole, 12 Spiele (M. Warriors, Rocky, Rambo III usw.), 3 Joypads, fr 430 DM oder tausche gg. Farbmon. + 145 DM. Suche TomJam + Earl. Tel. 09721/58297

Verk. Master System mit R-Type, Rambo III, Wonderboy III, Rastan usw. fr gnstige 350 DM. Tel. 09134/1868 ab 18 h, Dominik verl.

Verk. oder tausche Mir, Warriors, Ph. Star, Y's. Suche: G. Axe Warriors, D. Duck, Asterix, Sonic. Tel. 06036/3338

Verk. SMS mit Pistole und 8 Games, habe Sonic, Monopoly, Double Dragon, Wonder Boy, Space Harrier und 3 weitere gnstig abzugeben. Tausche MD-Spiele. Tel. 04532/8675

Verk. Master II zum Sonderpreis von lcherlichen 450 Musen mit: Alex Kid in Miracle World, Ult. 4, Sonic und Phantasy Star, Tips und Tricks, 2 Joypads, Ac-Adapter. Tel. 069/346113

Mega Drive

Verk. Mega Drive-Module Spider Man 40 DM, Quack Shot 60 DM, Wonderboy III 35 DM, S. Shinobi 60 DM, Crack Down 30 DM. G. Heime-mann. Tel. 05601/3805

Tausche MD-Module: Ghostbuster, Tick Tracy u. After Burner II. Su. Budokan. T. 09134/5004

Verk. Mega Drive-Module 688 Attack Sub 80 DM, Junction 40 DM, Fantasia 50 DM, Dino Land 40 DM, Fire Mustang 30 DM, Ghostbusters 35 DM, G. Heindemann. Tel. 05601/3805

Mega Drive. Wer tauscht? Biete Shining in the Darkness, suche Might und Magic. Tel. 02133/63631

Tausche MD-Games, suche B. Rogers dt., Wonderboy 5 dt., Kid Camelon, Cal. Games, S. Fan Zone usw., habe Streets of Rage, PH 3, Tojam, S. o. Vermillion, Sonic. Tel. 04221/23123 ab 18 h

Tausche Last Battle gg. Moonwalker, Streets of Rage oder Golden Axe II, bitte nur fr Europa. Mega Drive. Tel. 0551/63617

Verk. fr Segas CD-ROM Sol-Freace und Earnest Evans, zus. ca. 150 DM. Tel. 07164/5013 Frank

Verk., tausche, Speedball II (RGB), Herzog II, Altered Beast, Word Cup Italia 90 u.a. Suche, kaufe, Kid Chameleon, EA Hockey CD-ROM, S. off Road, Barenuckle. Tel. 04532/8675

Verk. Sonic (dt.) fr 70 DM, Castle of Illusion 40 DM, Shining in the Darkness (dt.) fr 90 DM, suche Warsong. Tel. 0631/16359

Kaufe, verk., tausche, Mega Drive-Module, suche auch Game Gear-Module wie z.B. Donald Duck, Game Gear-Wars, Master Gear und Galaga 91. Tel. 05725/7488 (Niels)

Verk. MD (neuw. + 2 Joypads) u. 26 Spiele, Preis VB (auch einzeln). Tel. 089/6802542 Tob ab 18 h

Biete Mega Drive-Games: z. B. Quackshot, Road Rash, Shadow Dancer, Dick Tracy, Sonic, EA-Hockey, Moonwalker usw., suche Columbus u. Ishido, tausche auch. Tel. 02156/8193

Verk. Alien Storm dt. fr 60 DM o. tausche gg. Mickey I, Quackshot, F22 Interceptor, suche Game Boy Wars, Jens Scheuffer, Geunitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verk. Boxen (dt.) 50 DM, S. Legue + J. Madden ohne Hllen, zus. 69 DM, NHL-Hockey 69 DM, Winter Ch. 79 DM, P. Star II 75 DM, suche f. 60 DM EA Hockey, B. Knuckie, usw. Tel. 09721/58297

Verk. div. Megadrive-Module (ca. 80 St.) von Sonic bis Quackshot. Meldet euch bei Werner, Tel. 02861/7381 nach 18 h oder bei Frank, Tel. 02861/4462 nach 19 h

Verk. MD (PAL-Import) + 9 Spiele (Sonic, Mickey Mouse, Shinobi, Shining in the Darkness, Quackshot u.a.) fr 650 sFr/750 DM. Tel. CH 0613/3212749, D 004161/3212749

Verk., tausche Mega-Module: z.B. Shining, Phantasy Star II + III, Fantasia, Madden 92, Winter Games, Populous, Faery Tale usw., Tel. 02102/27758 ab 19 h (Michael)

Verk. MD-Spiele, Gynough, Aeroblaster, Devilcrash, Bare Knuckle, Thunderforce III zu je 65 DM, Hellfire, E-Swat zu je 45 DM. Auerdem ein RGB-Kabel fr MD-1084 S. zu 25 DM. Tel. 08259/622

Schweiz!! Suche Tauschpartner, habe Super Famicom, Mega Drive mit CD-ROM, verk. auch Nintendo-Spiele. Tel. CH 056/216025, Dt. 0041/56/216025 (Severin verl.)

Verk., tausche fr MD: Populous, M. M., Phant. Star III, suche Might und Magic, Quackshot, Warsong, Kings Bounty oder Super Famicom. Tel. 04533/1654

Suche fr MD die Spiele: Wonderboy 5 (dt.) fr 50 - 60 DM VB und Sh. in the Darkness (dt.) fr 60 - 90 DM VB. Tel. 02158/2258, Am Schatten-bek 23, 4155 Grefrath 1

Verk. fr MD: Arc. Power Stick 80 DM, Module: Buck Rogers 80 DM, EA-Hockey 80 DM, Sh. in the Darkness 90 DM, Jon Madden 70 DM, Phelios 50 DM, suche Wonderboy 5 (dt.). Tel. 02556/1319

Verk. Mega Drive-Module + Famicom-Module. Tausche, kaufe auch Module. Fordert eine Liste (Porto). Maier G., Kasernenstr. 37, A-4910 Ried, Austria

Verk. fr SMD Module: Starflight, Shining in the Darkness, Buck Rogers, Faery Tale-Adventure zu je 100 DM. Tel. 05194/2766 Mo-Fr. ab 18 h

Tausche oder verk. Golden Axe, Ghouls'n Ghost, habe auch von Nintendo Super Mario II und Simpsons. Tel. 0561/497994, Thorsten verl.

Verk. MD (jap.), Netzteil, S/W-Kabel, Joypads, RGB-Monitor, Thunderforce III, Magical Hat fr 450 DM VHB. Tel. 06134/54615, frage nach Christoph

Verk. Mega Drive-Module + Famicom-Module. Tausche, kaufe auch Module. Fordert eine Liste (Porto). Maier G., Kasernenstr. 37, A-4910 Ried, Austria

Schnell!!! Suche Afterburner II, zahle bis 50 DM. Suche auch Super Hang-On bis 30 DM. Tel. 04892/926, Jan

Verk. Rambo III 40 DM, Castle of Ill., 40 DM, John Madden-Football 45 DM, Truxtor 28 DM. Marc Held, Lautenthalstr. 6, 3300 Braunschweig

Verk. Starflight 100 DM oder tausche. Kaufe und tausche Famicom-Spiele aller Art, sowie Gameboy, Megadrive, Amiga, NES. Markus, Tel. 09264/1462 ab 20 h

Tausche NES kpl. mit Super Mario I, II, III, kaum geb., gg. SMD (RGB) mit 2 Spielen (M. Mouse, Musha Aleste o. a.), suche SF-Spiele. Tel/FAX 08505/1535, Jan

Suche Alien Storm, biete 50 DM. Tel. 0211/592543, Wolfram Bange, Bttgenweg 14, 4000 Dsseldorf 11

Verk. Golden Axe 40 DM, Airdiver 35 DM, Zany Golf 40 DM, G. Ghost 60 DM u.s.w. fr Mega-Drive. Suche fr PC-Engine Paras. St., Fin. Match, Jacky Chan, zahle 50 DM pro Spiel. Suche Super NES bis 350 DM + Neo Geo bis 500 DM. Tel. 0511/462030

Verk. Shining in the Darkness fr 80 DM, Sonic fr 70 DM und World Cup Soccer fr 60 DM. Tel. 0431/735052

Verk. Super Hang On (neu) f. 50 DM oder tausche gg. anderes MD- oder GG-Spiel, ggf. mit Zuzahlung. Tel. 07732/6400, fragt nach Tobias

Verk. Mega Drive (dt. Vers.) mit 5 Superspielen (Populous, Starflight etc.) fr nur 400 DM. Markus Flaig, Karlstr. 7, 7340 Geislingen (Tel. angeben)

Schweiz! Tausche Games, suche Golden Axe II, Winter Cha., Pit Fighter, Double Dragon II. Michael Jadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Mnchenstein, Schweiz. Tel. 061/466353

Kaufe, tausche, verk. Mega Drive-Module u. Master S.-Module, kaufe auch ganze Spielbestnde + Konsolen auf. Suche CD-ROM. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. Mega Drive Multi + 6 Spiele + 1 Arcade-Stick (NP iber 1000 DM) VKP 550 DM VB. Spiele: Shinobi, TF 3, Element M. Tel. 06021/48401, Holger ab 17 h

Tausche/verk. 20 Master-, 14 Megadrive-Module gnstig, Lightphaser 50 DM. Osterreich, Tel. 07732/3774

Verk. oder tausche Sword of Vermillion, Thunderforce III, Attack Sub, Rambo, G-LoC fr GG. Tel. 09231/82496

Mega Fans aufgepat! Ich tausche Super Shinobi gg. Str. o. Rage o. G. Axe II u. verk. F22 (US) fr 70 DM u. WC Italia fr 50 DM. Tel. 05531/5236

Tausche, verkaufe alles, was mit Neo Geo + MD zu tun hat. Auch handle ich mit ganzen Konsolenbestnden, 100 % o.k., Tel. 0421/391352 (Mo - Do von 21 h - 21:30 h), suche Tiger Heli

Verk. MD-Module: S. Thunderbl., Thunderforce II, A. Beast, Rambo III, zus. fr 100 DM. Tel. 06131/67726

Verk. oder tausche Golden Axe II, Spiderman, suche da fr Winter Challenge, Roadrash, Devil Crash, Elemental Master, Super Hang On, S. Monaco GP, evtl. auch Kauf. Tel. 05206/4133

Schweiz! Wenn du ein Magic Drive hast, bist du an der richtigen Adresse. Habe 130 Mega-Drive-Spiele. Nur Schweiz. Tel. 061/7112381 ab 18 h, Roger

Schweiz! Verk. Software fr Megadrive und Mega-CD., z.B. Sol Feace sFr 70 (CD), Devil Crash sFr 70, Gynough fr sFr 55 etc., Tel. 0041/043412264

Verk., tausche MD-Spiele u. SF-Spiele, z.B. Quack Shot, Immortal, Darius, JM Football, Phelios, Herzog II, Aleste, Ph. Star II, Aero Blasters, T. Force III, S. Ghost, F. Fight. Tel. 04121/72582

Schweiz! Verk. Mega CD-ROM + 3 CD-Games (Heavy Nova, Ernest Evan, Sol-Feace) fr 870 sFr, alles neuw., ca. 3 Wochen alt. Tel. 061/712381 ab 18 h, Roger

Schweiz! Verk. Spiele fr Magic Drive, habe 130 Mega Drive-Games im Sortiment. Verk. nur in der Schweiz. Tel. ab 18 h: 061/7112381, Roger

Schweiz! Verk. fr Sega M. Drive Mickey M., Shadow Dancer, S. Basketball, Bonanza B., Tel. 041/493759 von 12 - 13 h bzw. 18 - 20 h

Verk. Sega Mega Drive (Jap./Engl.) m. 2 Joypads u. 5 Spielen, z.B. Alien Storm (NP 600 DM), fr 300 DM. Tel. 02307/6410

Kaufe, tausche und verk. MD-Spiele. Tel. 0451/301703. Diese Anzeige gilt fr ganze Jahr.

Verk. Megadrive + 2 Joypads + Arcade-Power-Stick + 9 Module (Quackshot, Sonic, Streets of Rage, Gaiars, Mystic Defender...) fr VB 680 DM. Tel. 02151/700741, Marco

Verk. Sega Mega-Drive, 20 Spielmodule, Game Gear-Module fr Nintendo, PC-Engine, alles fast neu. Verk. SM I. Tel. 0431/641670

Tausche, kaufe, verk. MD- und Super Famicom-Spiele. Verk. auerdem 2 Battlepads + 5-Player-Adapter fr PC-Engine. Tel. 06221/707884 von 14-15 h od. ab 20.30 h

Verk. Mega Drive-Module: Musha 50 DM, Gynough 50 DM, Mickey I 40 DM, DY-Boy 40 DM, Lak. vs Cel. 60 DM, Outrun 40 DM, Philipp Brusewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/86922

Suche Mega Drive-Games (neue + alte) und Super Famicom-Games, sowie Neo Geo-Grundgert + Spiele, tausche oder verk. auch Engine-Games. Suche Arcade-Power-Stick. Tel. 08431/2564

Kaufe, verk., tausche alles fr Mega-Drive, PC-Engine, Famicom, Super NES, Gamegear, Gameboy, Neo-Geo, kaufe auch ganze Bestnde. Tel. 089/1403732

Verk. (zu FP) o. tausche E-Swat 30 DM, Magical Hat 40 DM, Thunder Blade 55 DM, S-Real Basketball 60 DM dt., suche Truxton jp. fr 40 DM. Meldet euch unter 09231/8497

Verk., tausche, suche Spiele fr das Megadrive- und Master-System, habe z.B. Thunderforce II, Super M. GP, Super T. Blade, Rambo III, Steffen Reichelt, Scholl-Str. 42, O-7543 Lbbeckau

Suche Module + Konsolen fr Sega Mega-Drive, Sega Master, Nintendo, PC-Engine, Super Famicom, Roger Kerber, Rendburgener Landstr. 88, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670

Suche MD-Games bis 60 DM, z.B. Winter Ch., Toki sowie Joypad, evtl. Tausch gg. W-Boy II, Populous, Quackshot (jp.). Angeb. schriftlich an: Ralf Keufen, Wollstr. 3, 4154 Tnismvorst II

Verk. Spiele fr MD. Je Spiel 70 DM VB: Sonic, Battle Squadron, Centurion, Thunder Blade, Alien Storm, Ghouls'n Ghosts, Sven Oberhauer, Tel. 06291/1625 ab 18 h

Suche folgende Games: Double Dragon, Runark, Streets of Rage, Last Battle, Shinobi, zahle 50 DM pro Game. Falk Hoffmann, Feuer-dornweg 5, 4300 Quedlinburg

Verk. u. tausche Module f. Mega Drive, z.B. Swords of Vermillion, Castle of Illusion, Sonic Battle / Golf PGA, / Monaco GP, Ghost Buster etc., Tel. Basel: 061/6927706

Tausche Super Shinobi oder Kings Bounty gg. Sonic oder Centurion (nur dt. Vers.), verk. evtl. fr je 50 DM. Tel. 08331/2509

Suche fr Super-NES Joe + Mac, Castlevania 4, biete f. Mega-Drive 7 Spiele, auch Verkauf je 75 DM. Tel. 06897/65684 Mo-Fr. 17-21 h, Hendrik

Schweiz! Verk. MD-Module, habe James Pond, Budokan, DJ Boy, Truxton, Shinobi, Forgotten Worlds, E-Swat, Preis VB. Tel. 043/313725, Walter

Verk. MD + Sonic + Thunderforce + Super Ninja + Airwolf, Tiger Heli, Adapter, PAL-Import, alles 6 Monate alt, 100 % o.k., fr 420 DM VB. Andi Rauth, Anton-Zeeb-Str. 19 b, 6503 MZ-Kastel

Biete kaum geb. Sega Mega zum Verkauf an (+ 5 Spiele), NP 640 DM, VB 550 DM. Tel. 13-18 Uhr: 07562/5393 (Freitag) Dominik

Tausche stndig ltere und neue HD-Module, z.B. Devil Crash, Quackshot, T. World Cup Soccer, F-1 Grand Prix, California Games, Undealene, Immortal. Tel. 02366/84459 ab 18.30 h, Peter

Verk. oder tausche Herzog II, Quackshot, Toejam and Earl, Shining in the Darkness, suche Devil Crash zu 80 DM. Tel. 05376/1222

Verk. MD-Games Toejam a. Earl 60 DM, Shinobi fr 55 DM, Herzog II 45 DM, S. Master Golf 40 DM, auch Tausch mgl. Tel. Stendal: Tel. 411051 ab 14 h, Michael

Tausche stndig MD-Spiele wie: S. Darkness, PGA, TH 3, Afterburner II, Undealene usw. Kaufe S-Famicom. Tel. 05731/52926

Tausche, kaufe MD-Module, habe Quackshot, Golden Axe II, Sonic, E-Swat usw. Habe auch GG mit: Sonic, Quackshot, Out Run, Golf usw. Tausche/kaufe ebenfalls. Tel. 08020/1737, Beni

Verk. Streets of Rage, Gynough, Tiger Heli, Immortal, Strider, Herzog II, Golden Axe II und weitere Spiele. T. 0711/7970447 ab 19h (Gaby)

Tausche, kaufe und verk. Mega Drive-Module und Gameboy-Spiele. MD: z.B. Hard Dr., Rings Angels, Streets of R., Monaco GP u.v.m. Tel. 06182/24047, Oliver

Verk. o. tausche: Shinobi, Sonic, Gynough, Phantasystar II, Golden Axe, Icclimber (NES), suche: Devilcrash, Warsong, Toejam a. Earl, Maniac Mansion (NES). Tel. 05453/3735, Holger

MD-Tauschpartner gesucht!!! Mein Vorteil: Schnell und zuverlässig, erwarte das gleiche. Interesse? Tel. 0661/61926 Fulda, Stefan verl.

Verk. Megadrive (RGB) 60 MHz, 1 Monat alt, wie neu, mit Sonic the Hedgehog, für nur 290 DM. Tel. 08341/61112

Verk. Megadrive-Spiele: Strider, World Cup Soccer, E-Swat, Golden Axe, Lynos. Tel. 08208/222

Game Boy

Tausche Dr. Mario, S.M. Land gg. Days of Thunder oder Dragons Lair. Schreibt an: Marcus Hämpelewski, Nienhausenstr. 22, 4300 Essen 12, Tel. 0201/313402

Verk. Game Boy-Spiele zu 25 DM, z.B. Pinball, Zedth, Kwirk, Solarstriker, Gargoyles Quest, Boy and his Blob. Game Light 15 DM. Tel. 05322/86006

Suche GB-Module, zahle bis zu 25 DM! Für Nobunag, Amb., Fin. Fantasy Legend, Power Mission, 30 DM. Tel. 05171/56959, Heiko

Wahnsinnsangebot: Verk. neuen Gameboy + NBA Basketball + Tetris + Dialogkabel für 100 DM. Tel. 06476/8011

Gameboy mit Zubehör + 12 Spielen zu verk., Tel. 02161/663804

Verk. Gameboy + Zubehör mit 4 Superspielen (Mario, Parodius, Tennis, Tetris), alles 100 % kpl. u. o.k., FP 199 DM. 1/2 Jahr alt. Tel. 02733/61325, Nils

Verk. für Gameboy Double Dragon II und R-Type zu je 40 DM. Tel. 0211/6799298, Sebastian

Suche die Spiele: Final Fantasy I + II, tausche gg. 2 andere Spiele: Turtles I und Solar Striker, alle 2 Spiele mit Orig.-Verpackung. 100 % o.k. Tel. 06033/4058

Verk. Game Boy mit 8 Spielen für nur 490 DM. Tel. 04102/32959

Suche Gameboy-Spiele + leere Plastik-Spielhüllen. Tel. 02173-63982

Verk. o. tausche Snow Brothers, Super Mario, Robocop I, Battletoods, W. Cup, Soccer, Castle of Fear auch Tausch gg. Megadrivespiele. Tel. 09264/1467 ab 20 h

Verk. Gameboy und 5 Spiele: Super Mario, Turtles, Duck Tales, Tetris und Solar Striker, VB 270 DM. Tel. 089/9301610

Verk. Gameboy mit Operation C., Wrestling, Tetris, Baseball-Rids and World Cup für 220 DM. Alles 3 Monate alt und 100 % o.k., Tel. 07333/7194 erst ab 14 h

Verk. GB + 11 Games, z.B. Solomon's Club, SML, R-Type, Castlevania, F-1 Race, Castellan usw. für nur 450 DM. Heilbronn Tel. 07131/87443

Verk. Gameboy mit Game Light und den Spielen: Castlevania II, Tetris, Salamons Club sowie Gargoyles Quest, Preis VB. Tel. 06542/22716, Michael

Suche das Spiel Super R. C. Pro - AM. Zahle 20-30 DM, tausche auch. Jochen B., Hauptstr. 139, 6985 Stadtpfeizen. Tel. 09392/7228 (nur mit Anl.)

GB/+ Zubehör + Spiele, z.B. Navy, Blue 90, alle Spiele für 40 DM, GB für 80 DM. Tel. 089/1501071

Suche Verpackungen von Gameboy-Spielen, zahle gut! Marco Doepeke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1, Tel. 05832/2312, Marco

Verk. GB + 7 Games (Gargoyles Quest, Duck Tales, Tennis, Skate or Die, F1 Race, Motocross Maniacs, Tetris) + 2 Taschen + 4 Players für VB 400 DM. Tel. 04662/2109, Jens Hinrichs (NP 600 DM)

Biete Gameboy und 10 Top-Spiele z.B. WWF, R-Type, Gargoyles, Cosmotank, sowie US Importe + Carrycase, alles 100 % o.k., der Preis nur 400 DM. Tel. 069/372614

Kaufe Gameboy-Spiele, WWF, Ghostbusters II, Volleyball, Touch your Face Basketball, Blades of Steel, Bo Jackson u.a., zahle bis zu 45 DM. Tel. 05273/5373

Tausche für GB: Garg. Q., Fort of F., Burai F., SML, Turtles, Spiderman, Pinball gg. Kid Icarus, Rockman, Metroid u.a. Rollenspiele. Tel. 07022/39168 (erster Tausch Spiele + GB-Lupe)

Verk. GB m. Gamelight, Lautsprecher f. DM/Fr. 100 DM u. 29 Games 15 DM/Stck. oder alles zusammen f. 450 DM, Liste vorhanden. Schreibt an S. Wüthrich, PF 225, CH-3000 Bern 14

Game Boy: suche Module aller Art, z.B. Final F. I + II, mögl. günstig, kaufe auch ganze Sammlungen, nur solange Geld reicht, also schnell. Tel. 06101/86829

Verk. GB-Spiele zw. 40-45 DM, Final F., R-Type, Nemesis, Godzilla, Boomers Ad., Flappy, Cave Noire, World Cup, Dr. Mario, Pinball, SML + Tasche 15 DM u.a., kaufe auch. Tel. 06101/86829

Verk. meinen Game Boy + F1 Race, Super Mario, Tennis und Tetris, 4-Player-Adapter, für 200 DM. Tel. ab 20 h: 04332/1416

Verk. od. tausche GB + Zubehör, Gürteltasche, 8 Spiele, z.B. Parodius, Super Kr. pro Am, Double Dragon II usw., gg. Game Gear, Netzgerät + 3 Spiele. Tel. 0641/32201

Verk. GB-Spiele mit Anl.: Gargoyles Quest, Duck Tales, Spiderman, Bubble Bobble, Dynablast, Burai Fighter, je 30 DM. Nils Galion, Hermann-Balk-Str. 102, 2000 HH 73

Verk. Gameboy mit den Spielen Tetris, Tennis, All Star Challenge, NFL Football und Chopfliter II, Stefan Kuhmann, Mühstr. 21, 6907 Nussloch, Preis 250 DM

Verk. Gameboy-Spiele (Simpsons, Duck Tales, Fortress of Fear u.a.), ab 40 DM. Schreibt an Gerd Saur, Waldstr. 8, 7247 Sulz 6

Suche Gameboy-Module aller Arten zu günstigen Preisen oder im Tausch gg. Mega Drive, Master System und PC-Engine-Modulen. Tel. 05205/70452, Matthias

Verk. Spiele Final Fantasy I + II, Turtles II, WWF Superstars, Castlevania, Spiderman, Kung Fu Master, Preis VB. Tel. 07254/2853 ab 20 h, Gunnar

Verk. Gameboy kpl. 85 DM, Gamelight 20 DM, Golf, Tennis, Solar Striker u. Alleyway je 30 DM, Quarth 35 DM, Dragons Lair 45 DM, suche Final Fantasy-Adventure. Tel. 02256/1319

Verk. Gameboy + Accu + 3 Spiele (Tetris, Turtles, Castlevania II), Dialogkabel, Kopfhörer für VB 240 DM, NP 360 DM. 100 % o.k., Tel. 06190/2303

Verk. GB-Spiele zwischen 30 und 55 DM, alles Hits. Suche GB-Wars. Liste bei Christian Böhm, Augustusburger Str. 83, O-9021 Chemnitz, Tel. 412796 (RP 1 DM)

Verk. GB + 5 Spiele (Bad'n Rad + Chase H.O., King, Tetris) für 360 DM. Tel. 06401/1724 (Thorsten). P.S.: Alle Spiele 100 % o.k.

Verk. GB-Module: Turtles, Atomic Punk für je 40 DM, suche GB-Wars und Gauntlet II, alles 40-50 DM pro Stck., Tel. Stendal: 411051 ab 14 h, Michael

Verk. Gameboy (inkl. Final F. Legend) für 120 DM, verk. auch ST-Orig. Curse of the Azure Bonds, 30 DM, KQ IV 15 DM, suche günstig Hillstar. Tel. 09973/9278, Bernhard

Suche Simpson-Spiel (GB) für 20 DM. Feierabend Moritz, Heinrichstr. 144, 6100 Darmstadt

Verk. Sword of Hope 40 DM, Castlevania, Bomberman, F1 Spirit, Garg. Quest je 35 DM, W.C. Soccer, Dr. Mario, Tennis je 30 DM, Lupe 10 DM. Tel. 09281/42917, Wolfgang (auch Amiga-Soft)

Tausche/habe: F1-Race, Castlevania, Motocross, Parodius, Pinball, Ishido, suche: u.a. Puzznic, Final F. II oder Adv. Probotector, R-Type, Gargoyles, Chessmaster. Tel. 04194/7107, Gunnar

Achtung!! Wer will meinen Gameboy, fast nie gebraucht, für nur 50 DM (ohne Module, außer Tetris). Zugreifen!! Postkarte an Schmid Richard, Zwingarten 36, CH-3902 Gils

Game Gear

Verk. Game Gear mit 5 Spielen (z.B. Shinobi, Mickey I u.a.), 100 % o.k., tausche gg. GB mit ca. 10 Spielen. Gebot an: Jens Scheuffer, Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verk., tausche, kaufe Module für Game Gear und Lynx. Kaufe auch ganze Bestände und defekte Geräte. Tel. 0821/487608

Verk. SMS-Spiele: Golden Axe Warrior, Ultima IV, Golvellius. Game-Gear-Spiele: Mickey Mouse, Psychic World, Shinobi, Ninja Gaiden, Donald Duck etc., Tel. 07164/5572 ab 17 h

Verk. Game Gear mit Sonic, Mickey, Shinobi, Wonder Boy, Physic World, Master-Converter (mit Chopfliter, Alex Kidd IV), Auto-Adapter, für gesamt 500 DM. Tel. 09822/5777, Christian

Verk. Game Gear mit den Spielen Columns und Wonderboy für 320 DM. Heinz Knolle, Möhrenweg 13, 3100 Celle, Tel. 05141/84397

Verk. Game Gear (neuw.) + AC-Adapter + 4 Spiele (Sonic, Castle of Illusion, Super Monaco GP, Leaderboard), alles orig. verp., für 360 DM. Tel. 07143/92498

Suche TV-Adapter / Wide-Gear/ Master-Gear für Game Gear im Tausch gg. MD-Spiele. Michael, Tel. 02206/7689

NES

Tausche NES + 8 Games (z.B. M. Mansion, SMB 1-3) gg. Game Boy + mind. 11 Games o. Game Gear + mind. 6 Games. Verk. auch f. 420 DM. Tel. 07191/85398

Verk. NES + 10 Module (z.B. Faxanadu, Battle of Olymp u.a.) + 1 Zapper + 1 Modul. Angebote an: H. Marten, O-2500 Rostock 1, Kehrweider 3

Verk. NES-Modul + Super Mario Bros. 1/2, Buraifighter, Soccer, Pinbot; suche Game-Boy-Spiele. Ingo Bauer, 5657 Haan II. Tel. 02104/61490

Verk. NES- u. Gameboy-Spiele! Game Boy: Quix inkl. Anleitung; NES: Faxanadu inkl. Anl., Game Boy-Spiel 25 DM, NES-Spiel 50 DM. Tel. 07248/6412 ab 15 h

Ich tausche Swords'n Serpents gg. Turtles II, Probotector, Mega Man III, Turbo Racing, Double Dragon II. Tel. 02272/1244, fragt nach Georg

Verk. Nintendo Super-Set mit Pistole und 7 Spielen, z.B. Total Recall, Snake Rattle'n Roll, Bayou-Billy, für 450 DM. M. Vogelsberg, Erfurterstr. 58, O-5300 Weimar

Verk. NES + 4 Spiele (Iceclimber, Goonies II, Ghost'n Goblins, Skate or Die) für 400 DM. Weifenbeck, Friedbergerstr. 10, 8061 Oberroth. Tel. 08138/414

Verk. NES mit 3 Spielen (S. Mario II, Tetris, Life Force) für 250 DM, tausche außerdem Mega-Drive-Spiele. Tel. 09289/1351

Verk. NES mit 9 Spielen, Mario I, II u. III, Mega Man II, Gh. Legend, Snake Rattle'n Roll, Faxanadu, Turtles I, Legend of Zelda, komplett mit Anleitung, 100 % o.k., für 600 DM. Tel. 07131/48409

Verk. NES Superset + Super Mario I + III, North and South + 16 Spiele, Preis VB. Tel. 07471/7155

Verk. NES-Spiele Worlds Cup und Duck Tales für je 50 DM, absolut neuwertig, Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5 a, O-2200 Greifswald 1, Tel. 811747 Greifswald

Verk. NES-Superset und 18 Games, NES-Adventure kpl. oder einzeln. Tel. 07930/1790, Tausche oder verk. für Megadrive PS III oder Sword of Vermillion gegen Converter.

Tausche: Megaman II gg. Megaman III, North and South, Star Wars, Mario III, Turtles II, Mario II. Tel. 02272/7840

Lynx

Verk. Atari Lynx I mit 3 Spielen (A.P.B., Stun Runner und California Games) für 330 DM. Tel. 0208/842370 ab 18 h (Jörg)

Super Famicom

Super NES (kpl. im Set, inkl. Mario-World usw.) für 480 DM zu verkaufen, sowie 3 Spiele. Alles in bestem Zustand. Telefon 07663/3644 ab 17 Uhr

Kaufe Super Famicom-Spiele und Neo Geo + Spiele. Tel. 0441/42553 ab 17 h

Suche Super Famicom mit Spielen, z. B. F-Zero, Form-Soccer, Pilot Wings, Mario IV usw. Suche Neo Geo mit Spielen, PC-Engine, Joystick XE1, System-Card. Tel. 02156/8193

Verkaufe NES mit drei Spielen plus 2 Pads für 225 DM (Selbstabhöler). Suche Programmierer für C64-Rollenspiel-Projekt (Auch Firmen). Michael Jacobsen, Immenbusch 22, 2000 Hamburg 53

Suche für Super-NES Zelda III, Super Formation Soccer. Suche Adventures Fantasy, Pilot Wings, Drakken, Actraiser, Fin. Islands II, Joe und Mac, Ghoulis. Tel. 04841/81935

Super Famicom: Suche Joe und Mac oder Legend of Zelda III im Tausch gg. das Rollenspiel Raiden. Tel. 040/8300607, Martin (Bin erst ab dem 26. 4. zu erreichen)

Kaufe Gameboy-Module zu 20 - 30 DM, tausche SF-Module. Tel. 05108/5636, Stefan

Verk. alle meine Module, ältere und neue, ab 60 DM, suche PC-Engine-Module und MB Dectrex-Module. Tel. 02872/7369, Mittwochabends, sonst Anrufbeantworter

Suche viele Tauschpartner, habe 15 Spiele, z.B. Rocketeer, Fantasia II, Super WWF u.v.m., Tel. 06124/2429 (Daniel)

Tausche Probotector bzw. Contra II (Super Famicom) gg. Formation Soccer, Final-Fight gg. F-Zero u. a., Tel. 02171/2688 (Vasilios)

Verk. gute NES-Spiele (SMB 3, Zelda, Battle of Olympus usw.), Preis VB, nur in der Schweiz. Tel. 056/215281 ab 19 h. Kingyan Lan, Wettingerstr. 3, CH-5400 Baden

Kaufe, tausche, verk. Super Famicom-Module und NES. Kaufe auch ganze Konsolenbestände auf. Kaufe, verk., tausche. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk., kaufe, tausche Famicom-Games, ich habe z. B. Castlevania, Myst. N., Joe u. Mac, EDF, Contra III, Zelda, Turtles, Simpsons, Soul B., Tel. 030/4018584 (Cornelius)

Verk. Super Ghoulis'n Ghosts (US) für 95 DM, F-Zero u. Super Formation Soccer für je 90 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 h

Tausche MD RGB + 2 Joysticks + 7 Spiele (Strider, Mickey Mouse I, Streets of Rage, Alienstorm, Hellfire...), evtl. Zuzahlung gg. Super Famicom — NES + mind. 1 Game. Tel. 07541/4622

Kaufe, tausche, verk. Spiele für Super Famicom. Tel. 0212/15629 ab 16 h

Ver(kaufe), tausche, SF-Module, habe Fighter, Probotector III, Streetfighter II, Castlevania usw., suche Joe u. Mac, Off Road usw., habe auch MD-Module zum Tausch. Tel. 06271/5873, Gilbert

Schweiz!! Verk. Super Famicom-Spiele (Area 88, Super Mario, Super Tennis, Castlevania 4, Joe & Mac, Contra 4). Tel. 061/7112381 ab 18 h, Roger Horvath

Schweiz!! Verk. Super Famicom-Games (Super Mario, F-Zero, Super Tennis, Area 88, Mystical Ninja, Castlevania 4), verk. Mega CD-ROM. Tel. 061/7112381 (Roger)

Ver(kaufe), tausche SF-Spiele, Verk. MD + 7 Spiele (EA Hockey, Aleste...) + 3 Joypads f. 500 DM. Verk. für PC: Red Baron 55 DM, Wing C. II 60 DM. Tel. 16-19 h: 07545/6561

Verkaufe und tausche alles, was mit Mak / Spielautomatenplatten / Videospielen zu tun hat, auch Konsolen und Zubehör. Tel. 0621/22087 (Daniel Adam)

** SUPER-FAMICOM / NES ** Tausche und verkaufe S. Famicom- und S.-NES-Spiele. Tel. A-0043(0)732/58324 (abends)

Kaufe, verkaufe, tausche Super Famicom-Module, habe z. B. Contra, F. Fantasy usw., verkaufe auch mein Mega Drive + Joystick + 15 Module für 650 DM. Tel. 04489/6225 von 18-22 h

Verk. NES-Superset (1 Monat alt) + 6 Spiele für VB 70 DM oder Tausch gg. MD-Games, nur per NN. Tel. 08583/340 ab 17 h

Tausche ständig Module für Super Famicom, Mega Drive, PC-Engine und Game Boy, habe z. B. Final Fight, Darius Twin, Musha Aleste, New Z. Story u.a., Tel. 05205/70452

Verk. Famicom-Spiele, Ich habe S. Ghoulis'n Ghosts für 75 DM (US-Vers.) u. Castlevania IV für 75 DM (jap. Vers.). Tel. 06021/43701 ab 16 h, Botis

Verk. Super Famicom + Super Mario u. Super Wrestle Mania zu einem fairen Preis. Verk. Neo Geo + 2 Joysticks + Fatal Fury für 600-700 DM. Tel. 09179/5445

Kaufe und tausche Spiele für Super-NES bzw. Super Famicom. Habe und kaufe nur sehr gute Spiele. Tel. 089/676983, Robert

Verk., kaufe Super Famicom-Spiele, habe z. B. S. Mario W., S. Contra, S. Wrestle Mania, verk. für NES: S. Spike, Volleyball 40 DM. Tel. 19.30 - 21 h: 09179/5445

Tausche Famicom-Spiele wie z. B. Joe & Mac, Final Fight usw., tausche 2 neuere Spiele gg. einen Joystick/Board, Verk. Mega Drive und Zubehör für 500 DM. Tel. 08395/7205

Tausche u. kaufe Spiele fürs S. Famicom/NES: suche günstiges Neo Geo, evtl. mit Trash Rallye, Last Resort. Tel. 02872/7376 (Thorsten) von 14-18 h

Kontakte

Neu!! Konsolenclub 5-STAR — Wir bieten Euch: Beratung, Kontakte, Second-Hand-Module und unser Monatsmagazin (60 Seiten), Systeme: MD, SF, GB, GG, Rest jenachdem. Tel. 07056/8898

Suche zuverl. Tauschpartner für A500-Games. Nicht nur einmal. Habe gute Soft. Schreibt mit Liste an: Steffen Kircher, Eselsbergstr. 26/1, 7101 Flein

Suche viele Tauschpartner, habe 15 Spiele (z.B. Rocketeer, Fantasia II, Super WWF u.v.m., Tel. 06124/2429 (Daniel)

Abenteuer aus dem Briefkasten!! 15 Mitspieler für Postspiele gesucht. Kostenlose Info bei 0209/41021

Suche günstig (S. Famicom) Probotector, Caveman, PC-E: Bomberman, Parasol Stars, Gunhed. Verk. für MD: Hellfire, Last Battle, je 55 DM oder gg. Shadow Dancer. Tel. 0241/520710 ab 18 h

Suche noch Programmierer, Grafiker, Musiker, zwecks Entwicklung von Spieleprogrammen für den Amiga. Tel. 07191/571547

Double Trouble — Sega (Mega Drive, Master System) u. Nintendo-Club, Clubzeitung, Tips, Kontakte etc. Verk. für MD: Hellfire, Last Battle, je 55 DM oder gg. Shadow Dancer. Tel. 030/6849816

Tausche Mega Drive-Spiele aller Art. Suche Golden Axe II, Pit Fighters ect., Michael Jadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein, Schweiz. Tel. 061/466353

Wir suchen dich!! Falls du Programmierer, Grafiker oder Musiker auf Amiga, PC oder C 64 bist. Einfach anrufen und sich informieren. Tel. 030/4564683 oder 3666147

Suche Tauschpartner für Amiga im Raum Mainz und Umgebung. Erik Beck, Kleine Hohl 34, 6501 Wackernheim. Tel. 06132/58887 ab 16 h

VHS-Video!! Habe, suche, tausche neueste Filme auf VHS-PAL. Engl. oder deutsch gesprochen. Anruf genügt, öfters versuchen. Auch Sa/So. Tel. 0041/36-45 13 97

DOUBLE TROUBLE — der Mega Drive-Club für alle Wesen! Biete Clubzeitung, Tips, etc. Gut Leben hat einen Namen: Double Trouble! Tel. 030/6849816

Diverses

ASM 9/86 - 11/91, Power Play 5/90 - 12/91 zu verk. (auch Einzelhefte), pro Heft 3 DM VHB, Mengenrabatt. Ingolf Jung, Oberstr. 9, 6509 Spiesheim, Tel. 06732/2324

Tausche, verk. Orig.-Spiele wie Civilisation, Monkey Island II, Conquest of Longbow, Swott, Swott P-38 + P-80-Disk, Bundesliga Man. Prof., Tel. 09951/8782

Verk. Laser-Disk-Game-System: Pioneer CLD 1500 + Interface, Steuersoftware, Dragons Lair, Thays Quest, für Amiga (2 Monate alt), ca. 1000 DM. Tel. 07164/5013, Frank

Achtung!! Suche Falcon 3.0, zahle oder tausche gg. z.B. Monkey Island II, Wing Commander mit Sec. Mission. Suche Swott, tausche auch. Tel. Montag bis Freitag: 089/145816

Suche oder verkaufe Neo-Geo-Module. Telefon: 02773/6060 (Oliver)

Verk. GB-Spiele GremI. II, Dr. Mario (o. Hülle u. Ant.), zus. 50 DM o. tausche gg. WWF. Verk. A 500-Netzteil 40 DM, Winning T. + M. United, Eur. zusammen für 50 DM. Tel. 09721/58297

Verk. Amiga Joker 9, 10, 11, 12/90, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12/91 für 4,50 DM pro Heft. Suche Game Boy-Module von 15 DM bis 20 DM. Liste an Wolfgang Schön, Grünestr. 4, 4370 Marl

Dringend!! Suche Neo-Geo-Module, auch ganze Sammlungen. Aber nur mit engl. Anleitung, suche auch Arcade-CDs. Tel. 06109/34677, Sven verl.

Verk. NES mit 6 Spielen (Turtles, Tetris, usw.). Tel. 06541/9250 Daniel, Preis VB

Konsole zum Anschluß von Automatenplatinen an Monitor (kaum gebr.) für 369 DM. Suche Automatenplatinen ... auch Tausch. Andre Becker, Tel. 0261/24615 (15-18 h)

Tausche Game Gear + Sonic + Netzteil (ein Monat alt), orig. verp., gg. Game Boy mit mind. 10 Modulen. Tel. 07221/32448

Verk. Orig.-Spiele zu günstigen Preisen (Klax, Lotus 1 u.a.). Liste gg. 1 DM RP bei: Thomas Höfer, Erich-Weiner-Str. 16, O-6500 Gera

MB Vectrex-Module und Zubehör gesucht, suche auch CBS Colecolevision mit Spielen. Tel. 02872/7369 Mittwoch abends, sonst Anrufbeantworter. Tausche auch!!

Verk. oder tausche Sil. Service II dt. Falcon + Miss. Disk I je 45 DM, Dung Master, Carr. Comm dt., Populous (dt.) je 30 DM, Impos. Miss. II, Cosmic Pirate (dt.) je 20 DM. Fax 00347/1718001 (Seeck Jr.)

Suche: Flight of Intruder, Monkey Island, Lemmings, Chaos, Falcon Disk II, Speedball II, Kick Off II, Cadaver, Starglider II. An: Seeck Jr., Aptdo. 1748, Palma de Mallorca / Spanien

Verk. US-NES Spiele f. je 70 DM: Super Mario III, 720 Grad, Xevious, Wrestlemania, Dr. Chaos, Roger Rabbit, Section Z, Double Dragon II, tausche mit Gameboy- o. MD-Modulen. Tel. 09264/1467 ab 20 h

Suche zu Bildungszwecken Hardware aller Art. Martin Geis, Bessingerstr. 27, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen

Habe einige Tips, Tricks, Karten, Lösungen zu div. Spielen auf Lager. Liste gg. RP bei Dennis Anholdt, Hahnemannstr. 16, 2410 Mölln. Bitte nicht anrufen!

Suche PP- Erstaussgabe. Das Heft sollte kpl. und in gutem Zustand sein. Tel. CH-061/7112236 (Schweiz), Roman verlangen.

Verk. Adlib-Karte (1/2 Jahr alt) mit Composer, Preis VB. It Came from Desert, Wonderland, TV Sports Basketball. Stefan Hein, Tel. 089/432440

Sega Master System, Game Gear, Lynx, PC-Engine, Mega Drive, Famicom, Neo Geo. Kaufe, tausche, verkaufe Module + System. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. oder tausche folgende Spiele: Colonels Bequest, Monkey Islands I, Rise of the Dragon (VGA, dt., kpl.), Stunt Car Racer, suche: Eye of Beholder, Bane of C. Forge. Tel. 0611/443000

Suche: Neo Geo, Mega Drive, Famicom, Master System, PC-Engine, jeweils plus Module. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. SMB II + III, Mega Man II, Turtles II a 44 DM, 2 Joypads, Spiele je 30 DM (NES), Spiderman 35 DM (Amiga). Tel. 05521/4803 (u. C 64 mit viel Zubehör. 400 DM od. Tausch mit Sega)

Verk. 3 Monate altes Game Gear für ca. 450 DM mit 4 Super-Spielen (Shinobi, Sonic...), Netzteil und Gear to Gear-Kabel. Tel. 07529/2410, Sebastian

Schweiz!! Verk. Super Famicom und Mega-CD-Games (Super Tennis, Mystical Ninja, Area 88, Castlevania 4, Joe & Mac, Contra 4). Tel. CH-061/7112381, Roger

Verk. Atari 2600 mit ca. 20 Spielen für 200 DM. Tel. 07429/786 (Bernd)

Verk. Master System + 8 Top-Games, z.B. R-Type. VHB 200 DM. Tel. 08161/81315

Verk. Sega Master System + 7 Spiele (z.B. Phantasy Star, Time Soldiers, Rocky...) für 350 DM, nur kpl., Tel. 089/657592 (Elias)

Verk. NES mit den Spielen SMB 1, Wizard and Warriors, und Rad Racer für 200 DM VB, NP ca. 380 DM. Tel. 0228/485768, Tobias

Verk. TV-Modulator 520 für Amiga, Preis 30 DM. Verk. Gameboy mit 4 Spielen für 250 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Aliens-Automatenplatine - auch Tausch gg. andere Platine bzw. S. Famicom-Spiele mgl., Tel. 0721/495768 ab 17 h

Verk. NES-Spiele: Track + Field, Batman, Puzznig und Ice Hockey ab 45 DM. Tel. 06131/59818 ab 17 h

Ich tausche NES-Games gg. Master System II-Games, habe z.B. Super Mario III, Duck Tales, MegaMan II, suche besonders: Sonic, Asterix, Donald Duck, Castle of Ill., Double Dragon. Tel. 04081/38182

Verk. NES-Konsole, Spiele u. Zub., Spiele wie Goonies, Wrestlemania, Total Recall usw., Zubehör: Zapper mit Duck Hunt, Double Play-System, einzeln oder zusammen. Preis VB. Tel. 05563/6461

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserteren:

- 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)

CLUBS CLUBS CLUBS

Bits Computer Club Berlin

Computer: PC, Amiga, Atari,
Leistungen: Kontaktpflege, Erfahrungsaustausch, Hilfestellung bei Problemen, Kurse
Schwerpunkte: Kontaktpflege, Erfahrungsaustausch, Hilfestellung bei Problemen, Kurse
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Gründungsdatum: Nov. 91
Mitgliederanzahl: 40
Anschrift: Bits Computer Club Berlin
Ibo Bulut
Jagowstr. 17
W-1000 Berlin 21
030/3938203

Nintendo Power Club

Computer: Game-Boy, Super Famicom
Leistungen: Clubzeitschrift, Modul-Verleih, Hotline, Kleinanzeigen, Tauschbörse
Schwerpunkte: Software, Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: Aufnahmegebühr 5 Mark und alle 2 Monate 3 Mark
Gründungsdatum: 22.9.90
Mitgliederanzahl: 184
Anschrift: Nintendo Power Club
Gregor Czempiel
Theodor-Körner-Weg 12
W-2000 Hamburg 61
040/522725

STCD Atari ST Club Delmenhorst

Computer: Atari ST, Amiga, PC,
Leistungen: Hard- und Softwareberatung, Spieltest- und Auflösungen, PD-Bibliothek
Schwerpunkte: Demo-Sammlung, Midi, DTP, Samplen, Highscore, Assembler Programmierung, Virusbekämpfung, Grafik, Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark oder für 1 Jahr 40 Mark
Gründungsdatum: 17.3.89
Mitgliederanzahl: 45
Anschrift: STCD Atari ST Club Delmenhorst
Andreas Ahrensfeld, Björn Harste
Robinsbalje 23
W-2800 Bremen 66
0421/589165 oder
0421/16252

The real wild Dudes

Computer: Amiga 500,
Leistungen: Sammelbestellungen, Tips und Tricks, Hotline, Kleinanzeigen
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Gründungsdatum: 14.9.91
Mitgliederanzahl: 27
Anschrift: The real wild Dudes
Harry Rink
Straßburger Platz 2
W-2850 Bremerhaven
0471/38672

Computer Club 2000

Computer: PC-IBM, Game-Boy
Leistungen: PD-Bibliothek, Club Mailbox, Hotline, Tips, Spieletausch- und Verkauf
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Gründungsdatum: 11.5.91
Mitgliederanzahl: 50
Anschrift: Computer Club 2000
Mark Greiser
Im Mühlentfeld 16
W-2852 Bederkesa
04745/1332

Computer-Commodore Amiga- The Club

Computer: Amiga 500-2000, C64, Sega Game Gear
Leistungen: Soft- und Hardware-Versand, Hotline, Clubmagazin, Computermusik
Schwerpunkte: Tips und Tricks, Computervideofilme, Grafiken
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: 29.10.1991
Mitgliederanzahl: 52
Anschrift: Computer-Commodore Amiga- The Club
Giorgio Hörstmann
Lützowstr. 10
W-3160 Lehrte
05132/56074

Internationaler Lynx-Club

Computer: Atari Lynx I und II
Leistungen: Monatliche Zeitung, Sammelbestellungen, Umbauanleitungen (Hardware)

Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem Forum. In Zukunft betreue ich diese Seiten. Hier werden alle Clubs, nach Postleitzahlen geordnet, aufgeführt, die bisher den Fragebogen ausgefüllt haben. Allerdings nehme ich einen Club nur auf, wenn der komplette Name eines Ansprechpartners genannt wird (keine Kürzel). Nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann den Begrüßungsbogen, der alles weitere erläutert.

Enke Angelika Pohl

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik
Redaktion **POWER PLAY** • Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 • 8013 Haar



Schwerpunkte: Infos, Modulbörse, Modulverleih, Tip- und Trick Sammlung, Verbreitung des Lynx
Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Anmeldegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 1.1.91
Mitgliederanzahl: ca. 120
Anschrift: Internationaler Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
W-3684 Schmitten 3

The Dungeon Hunters/ masters
Computer: MS-Dos PC, C64, Sega Mega Drive, Gameboy
Leistungen: Sammelbestellungen, Tips, Spieleabende
Schwerpunkte: Rollenspiele, Brettspiele, Strategiespiele
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Gründungsdatum: 23.4.91
Mitgliederanzahl: 27
Anschrift: The Dungeon Hunters/masters
Patrick Michels
Johannestr. 18
W-4054 Nettetal 1
02153/89694

**PC ENGINE
GAME BOY
NINTENDO US**

GAME-PLAY

**MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER NES**

VIDEO - SPIELE - VERSAND

PC ENGINE

Eleven Soccer nur 49,- DM
4 Pl. Adapter nur 39,- DM
Dauerf. Pad. nur 39,- DM
Dragon Spirit nur 29,- DM
Gomola Speed nur 29,- DM

MEGA DRIVE

Phelios nur 39,- DM
Darius II nur 59,- DM
Dessert Strike... nur 109,- DM
Adv. Milit. Com. nur 149,- DM

Umbauten: NES US Norm 60,- DM (ohne Schalter) / Mega Drive 50/60 Hz. 50,- DM / Engl. Chip 50,- DM

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

LADEN:
TÄGL. AB 13 UHR.
HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

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

CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS



The Cleveland Bit-Riders

Computer: Atari ST, Amiga, PC,
Leistungen: Clubmagazin, PD-Bibliothek, Informationsaustausch, Einsteigerhilfen
Schwerpunkte: PD-Software, Unterstützung von PD-Autoren
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark, Aufnahmegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 01.09.90
Mitgliederanzahl: 21
Anschrift: The Cleveland Bit-Riders
Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30
W-4194 Bedburg-Hau
02821/699 17

Double Trouble

Computer: keine, Sega Master, Mega Drive, Nintendo
Leistungen: alle 3 Monate Clubzeitung, Tips und Tricks, Hotline, kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: Spielteste, Tips, Spielverleih (nur Berlin), News aus USA und Japan, Hotline
Mitgliedsbeitrag: Berliner 25 Mark, andere 30 Mark
Gründungsdatum: August 1989
Mitgliederanzahl: über 300
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29
W-1000 Berlin 47
030-68498 16

Magic Soft Club

Computer: C64,
Leistungen: Info zum C64, Programmierung, Clubzeitung 3x jährl.,
Schwerpunkte: Tips und Tricks, News, Soft- und Hardwaretests, Spielösungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark für Clubzeitung auf Disk
Gründungsdatum: Januar '92
Mitgliederanzahl: 80
Anschrift: Magic Soft Club
Sascha Leopold
Gartenholz 80
D 2070 Ahrensburg

Club Nintendo I

Computer: NES, Game Boy
Leistungen: Verleih von

Spielen, Kleinanzeigen, Preisausschreiben, Tips
Schwerpunkte: Clubzeitung, Lösungshilfen, Einkaufsrabatt
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark, Aufnahme 5 Mark
Gründungsdatum: 03.01.92
Mitgliederanzahl:
Anschrift: Club Nintendo I
Marco Sennholz
Handwerkstr. 19
D 2800 Bremen 61

The Advanced Amiga User

Computer: Amiga,
Leistungen: PD-Pool, HandyScan-Serv., Video-Digi- und Audio-Digi-Serv., Membercard
Schwerpunkte: Diskmagazin, Berichte, Tips, Hilfen, Interviews, Erfahrungsaustausch in der Assemblerprogrammierung
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: März 1991
Mitgliederanzahl: 80
Anschrift: The Advanced Amiga User
Andreas Kunz
Hornhof 37
W-4330 Mülheim/Ruhr 1
0208/5 78 61

Erster User-Club

Mülheim
Computer: Amiga,
Leistungen: Public Domain, Membercard, Scan-Service, Video-Digi und Audio-Digi-Service
Schwerpunkte: Clubmagazin, Berichte, Kurse, PD-Infos, Programme
Mitgliedsbeitrag: kein Beitrag
Gründungsdatum: März 1991
Mitgliederanzahl: 67
Anschrift: Erster User-Club
Mülheim
Martin Hahn
Hornhof 37
W-4330 Mülheim/Ruhr 1

Angels Computerclub ACC

Computer: PC IBM-kompatible XT/AT,
Leistungen: Clubzeitung, Mailbox, Flohmarkt, Clubkarte, Clubtreffen
Schwerpunkte: Erfahrungs-

austausch, Anleitungen, Adventure, Problemhilfe, Soundmodule, DFUE, Sounddemos
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Gründungsdatum: 16.01.1991
Mitgliederanzahl: 24
Anschrift: Angels Computerclub ACC
Michael Schmidt
Frochtwinkel 76
W-4390 Gladbeck
02043/5 17 54

United Nightmares of Osnabrück

Computer: Atari XL/XE Reihe,
Leistungen: Tips und Tricks, Sammelbestellung, Informationen, Erfahrungsaustausch
Schwerpunkte: alles um den Atari XL/XE
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: Mai 1991
Mitgliederanzahl: 12
Anschrift: United Nightmares of Osnabrück
Reinhard Lingnau
Knollstr. 48
W-4500 Osnabrück
0541/1876 55

Stos-User-Club

Computer: Atari ST/STE,
Leistungen: Informationen, Programmiertechnik, Club-Diskette, STOS-PD-Service
Schwerpunkte: alles um STOS
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark
Gründungsdatum: 1.10.1991
Mitgliederanzahl: 18
Anschrift: Stos-User-Club
Ralf Borutta
Bismarckstr. 7
W-4630 Bochum 6
02327/857 92

Players Club

Computer: MS-Dos PCs,
Leistungen: Tests, Tips, Reporte, Insider-Infos, Wettbewerbe, News
Schwerpunkte: Tests, Kaufberatungen, Zeitung Game Press
Mitgliedsbeitrag: Jahresbeitrag 35 Mark
Gründungsdatum: 3.7.1991
Mitgliederanzahl: 30
Anschrift: Players Club
Jens Mathenszia

Weidkamp 10
W-4716 Olfen
02595/1634

CCM Computer-Club Minden e.V.

Computer: MS-DOS, Atari-ST, Amiga,
Leistungen: Clubzeitung, Messebesuche, Kursangebote
Schwerpunkte: PD-Bibliothek, DTP-Anwendungen, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: Schüler/Studenten/Azubi 20 Mark, Angestellte 40 Mark
Gründungsdatum: 1985
Mitgliederanzahl: 113
Anschrift: CCM Computer-Club Minden e.V.
Gerhard Nenneke
Forststr. 120
W-4950 Minden
0571/75377

Panorama Computer Club

Computer: IBM-PC, AT 286-486, Amiga 500/2000, Texas Instruments 99/4 A, Atari-St, C64,
Leistungen: PD/Shareware-Bibliothek, Mailbox, Schulungen, Hard- und Softwareberatung
Schwerpunkte: Software-Entwicklung, Sound-Sampling, Video-Digitalisierung, Hardware-Arbeitsgruppe, Gedankenaustausch
Mitgliedsbeitrag: 36 Mark pro Jahr
Gründungsdatum: 24.8.1984
Mitgliederanzahl: 496

Anschrift: Panorama Computer Club
Thomas Rische
Am Thelenbusch 123
W-4100 Duisburg 29
02065/751 55

ACE Amiga Computer-club Essen

Computer: Amiga 500/1000/2000,
Leistungen: Bestellservice, kostenlose Kleinanzeigen, PD-Angebot, Messebesuche
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spieltests-tips, Virenkiller, Programmierhilfen
Mitgliedsbeitrag: Schüler/Azubis monatlich 5 Mark, Erwachsene 10 Mark
Gründungsdatum: 1.1.92
Mitgliederanzahl: 12
Anschrift: ACE Amiga Computerclub Essen
Gerhard Rally
Keplerstr. 5
W-4300 Essen 1

Nintendo Superclub

Computer: Game Boy, NES
Leistungen: Hotline, Spielverleih, Spiele Ankauf/Verkauf, Infoblatt
Schwerpunkte: Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Aufnahmegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 15.1.92
Mitgliederanzahl: keine

Anschrift: Nintendo Superclub
Thorsten Jahr
Gertrudstr. 1
W-4330 Mülheim
0208/7539 76

Power 64

Computer: C64, Gameboy
Leistungen: Clubmagazin, PD-Software, Tips & Tricks, Flohmarkt
Schwerpunkte: Spiele, Programmiertips
Mitgliedsbeitrag: alle 2 Monate 4,50 Mark
Gründungsdatum: 3.1.92
Mitgliederanzahl: 2
Anschrift: Power 64
Andrea Matyssek
Stiftstr. 188
W-4983 Kirchengern 4
05223/7533 34

1. Atari Club Colonia e.V.

Computer: Atari XL/XE, Atari ST/STE, Atari PC,
Leistungen: Programmiersprachkurse, PD-Bibliothek, Clubmagazin, Workshop
Schwerpunkte: Jugendarbeit, Anwendungen, Programmierstellung, Computerhilfen, Testen von Hard- und Software, Interessengemeinschaft
Mitgliedsbeitrag: bis 18 Jahre 6,50 Mark, ab 18 Jahre 7,50 Mark

CWM

CWM Computerversand und -shop

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

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. Spiel nur DM 289,-

Adapter für MASTER SYSTEM Spiele DM 79,-

Wide Gear Lupe DM 29,-

Alien Syndrome	79,-	Fantasy Zone	79,-
Axe Battler (US)	79,-	Crystal Warriors	89,-

Ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic DM379,-

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel DM299,-

***Grundgerät (Import) nur DM 269,-**

***CD-ROM (Import) ab DM 799,-**

Joypad Pro 2 (Dauerfeuer)	DM 49,-	Joystick Genetic (Pilotengriff)	DM 69,-
Spiele Adapter (für Import-Spiele)	DM 29,-	Desert Strike	109,-
		Traysia Adventure	129,-
		Jordan vs. Bird	99,-
		Monaco G.P. 2	109,-

Ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

* Die so gekennzeichneten Geräte ohne FZZ-Nr. Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Deutschen Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

3.SUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUB

Gründungsdatum: 8.1.88
Mitgliederanzahl: 275
Anschrift: 1. Atari Club
 Colonia e.V.
 Raymund Straberg
 Alzeyer Str. 32
 W-5000 Köln 60
 0221-172326 + 171868

VGC-Video Gamblers
Computer: , Mega Drive,
 Super Famicom, Neo-Geo,
 PC-Engine, Game Gear,
 Game Boy, Master System,
 Lynx, Jamma-Platinen
Leistungen: Clubmagazin,
 Tests, Tips und Tricks,
 Übersichten, Top Charts
Schwerpunkte: Spiele-
 Tests, News aus Japan,
 Messeberichte
Mitgliedsbeitrag: monatlich
 50 Mark
Gründungsdatum: 1.5.88
Mitgliederanzahl: 1000
Anschrift: VGC-Video
 Gamblers
 Andreas Knauf
 Sander Str. 28
 W-5060 Bergisch Gladbach 2
 02202/37609

Amiga Strategy Club
Computer: Amiga,
Leistungen: Programmier-
 böse, Kontakte, Tips und
 Tricks, Kaufberatung, Anlei-
 tungen
Schwerpunkte: Hardcore-
 Strategiespiele
Mitgliedsbeitrag: monatlich
 8 Mark
Gründungsdatum: Dezem-
 ber 1991
Mitgliederanzahl: bisher
 nicht abgedruckt
Anschrift: Amiga Strategy
 Club
 Till Brückner
 Pfarrer-Schneider-Str. 22
 W-5300 Bonn 1
 0228/666716

Future-All e.V.
Computer: C16, C64, C128,
 Amiga,
Leistungen: Messebesu-
 che, Einsteigerhilfen, Foto-
 kopier-/Scannerservice
Schwerpunkte: Clubmagazi-
 n "PAD", Grafikbibliothek,
 Problemhilfen, PD-Softwa-
 re, Diskussionsabende
Mitgliedsbeitrag: monatlich
 10 Mark, Schüler/Studenten
 5 Mark
Gründungsdatum: 1.6.1989
Mitgliederanzahl: ca. 400
Anschrift: Future-All e.V.
 Dieter Schmickler
 Alte Str. 8
 W-5340 Bad Honnef 6
 02224/80668

Display Computerclub e.V.
Computer: alle Systeme,
 hauptsächlich PC,
Leistungen: Beratung/An-
 und Verkauf f. Hard- und
 Software, Infos, Rechtshil-
 fen
Schwerpunkte: Computer-
 stammtische, besondere
 Hilfen für Einsteiger, Infobe-
 abende, Produktinfos
Mitgliedsbeitrag: Jahres-
 beitrag 24 Mark
Gründungsdatum: 1989
Mitgliederanzahl: 230
Anschrift: Display Compu-
 terclub e.V.
 Michael Dexheimer
 Hauptstr. 6
 W-5409 Obernhof
 02604/8495

Starsoft
Computer: PC,
Leistungen: Tips und
 Tricks, Hitparade, Share-
 warespiele, 4 x Diskette im
 Jahr
Schwerpunkte: Problemlö-
 sungen, Shareware
Mitgliedsbeitrag: jährlich
 40 Mark
Gründungsdatum: 1.2.88
Mitgliederanzahl: 20
Anschrift: Starsoft
 Mathias Furlan
 Bökenbusch 17
 W-5600 Wuppertal 22
 0202/665310

Club No. 1
Computer: alle Systeme,
Leistungen: Clubzeitung,
 PD-Pool, Tips und Tricks,
 Händlerrabatte, Spieltests,
 Hotline
Schwerpunkte: Kontakte
 knüpfen, Informationen
 austauschen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: 08/91
Mitgliederanzahl: 80
Anschrift: Club No. 1
 Michael Klessinger
 Feldstr. 26
 W-5630 Remscheid 11
 02191/590832

Computerclub Hohenlimburg
Computer: PC's ab Dos
 3.30,
Leistungen: Hilfestellungen
 bei Computer und Spielen,
 Problemlösungen bei Pro-
 grammen
Schwerpunkte: Spiele von
 Lucasfilm
Mitgliedsbeitrag: nur Porto-
 auslagen, Fax- und Telefon-
 gebühren bei Ausland
Gründungsdatum: 1990
Mitgliederanzahl: 5
Anschrift: Computerclub
 Hohenlimburg
 Hans-Werner Wiekhusen
 Im Klosterkamp 16
 W-5800 Hagen 5
 02334/54733

1. Wittener Computer Club
Computer: Amiga, C64,
 PC-AT alle,
Leistungen: Verbraucher-
 beratung, Clubzeitschrift,
 Sammelbestellungen
Schwerpunkte: Program-
 mierung, Problemdiskus-
 sion, PD-Pool, Kaufbera-
 tung, Clubtreffen, Hard-
 warebasteln
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Gründungsdatum: 9.2.1991
Mitgliederanzahl: 38
Anschrift: 1. Wittener
 Computer Club
 Nils Stephan
 Winsheimstr. 60
 W-5810 Witten 5
 02302/89451

Internationaler Lynx-Club
Computer: Atari Lynx I und II
Leistungen: Clubmagazin,
 Modulbörse und -verleih,
 Hardwarebasteleien
Schwerpunkte: Infos, Tips
 und Tricks, Ausleihen von
 Spielen, Spiele testen, Kar-
 ten zu Spielen
Mitgliedsbeitrag: monatlich
 3 Mark, Anmeldegebühr 5
 Mark
Gründungsdatum: 1.1.91

Mitgliederanzahl: 180
Anschrift: Internationaler
 Lynx-Club
 Hans-Jörg Sebastian
 Siegfriedstr. 3
 W-6384 Schmitthen 3
 06082/3364

Die hessische Amis
Computer: alle Amiga-
 typen,
Leistungen: Tips, Hilfen,
 Auslösungen, Wettbewerbe
Schwerpunkte: Verbreitung
 von PD-Programmen, Club-
 disk mit Utilities, Program-
 men, Games aus dem PD-
 Bereich, Clubzeitschrift,
 Demo-Versionen von kom-
 merzieller Software, Hilfen
 und Unterstützung der User
 bei Problemen mit Hard-
 und Software oder mit Un-
 ternehmen

Mitgliedsbeitrag: jährlich
 20 Mark, Ausland 25 Mark
Gründungsdatum:
 11.2.1991
Mitgliederanzahl: 89
Anschrift: Die hessische
 Amis
 Steffen Bahr
 Andreasruf 27
 W-6401 Ultrichshausen
 09742/576

Alexsoftware
Computer: Amiga 500,
Leistungen: Clubmagazin,
 Messebesuche, Program-
 mierkurse, Hard- und Soft-
 warehilfe
Schwerpunkte: Spieltests,
 Amiga-Basic, Sportgames-
 Turniere, Kontakte, PC
 Sprachen
Mitgliedsbeitrag: monatlich
 5 Mark oder 50 Mark jäh-
 rlich
Gründungsdatum:
 1.12.1991
Mitgliederanzahl: 7
Anschrift: Alexsoftware
 Alex Schmidt
 Zellerstr. 66
 W-6800 Mannheim 1
 06213/72893

Druident-Error-Soft-War
Computer: Amiga 500, MS-
 DOS, Plus 4, C64,
Leistungen:
Schwerpunkte: Lösungen
 zu Spielen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: Mai
 1987
Mitgliederanzahl: 8
Anschrift: Druident-Error-
 Soft-War
 Meik Fekeler
 Gansauweg 54
 W-3538 Marsberg
 02992/8514

Sega: Games, People, Play
Computer: Sega Master
 System, Mega Drive, Game
 Gear
Leistungen: Sammelbestel-
 lungen, Modulverleih, Tips
 und Tricks, Wettbewerbe,
 Spieltests
Schwerpunkte: Hilfen,
 Erfahrungsaustausch,
 Lösungen
Mitgliedsbeitrag: keiner,
 nur Briefporto
Gründungsdatum: 11.11.91
Mitgliederanzahl: 20
Anschrift: Sega: Games,
 People, Play
 Darius Malicki
 Reilshemerstr. 44/1
 W-6919 Bammental
 06223/49188

Computersoftware Steffen Müller

Richtofenstr. 159-8933 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409 • Fax: 08232/8577

Spiel	Art	Anleitung	Amiga	Atari
Abandoned Places	ROL	kpl. deutsch	72,50	-
A.G.E.	ROL	kpl. deutsch	69,00	69,00
Airbus 320	ACT	deutsch	77,00	89,60
Amberstar gut	ROL	kpl. deutsch	74,00	74,00
Another World	ADV	kpl. deutsch	62,50	62,50
Apolya gut	ACT	deutsch	65,00	-
Baby Jo	ACT	deutsch	73,00	a. A.
Birds of Prey (1 MB)	SIM	deutsch	4,00	a. A.
Black Gold	STR	kpl. deutsch	65,00	65,00
Bug Bomber	STR	deutsch	59,50	a. A.
Captain Planet	ACT	deutsch	69,50	a. A.
Celtic Legends	STR	deutsch	75,00	a. A.
Conquistador gut	STR	kpl. deutsch	69,50	69,50
Deuterios	STR	kpl. deutsch	77,00	77,00
Formel one Grand Prix gut	SPO	deutsch	62,50	62,50
Gottlieb	ACT	deutsch	67,00	67,00
Gothfather	ACT	deutsch	65,00	-
Halls of Montezuma	ACT	englisch	67,00	-
Harpoon 1.2.1 + Battletset 2	STR	deutsch	47,00	-
Harpoon Editor (nur Version 1.2.1)	STR	deutsch	47,00	-
Harpoon Battletset 3	STR	deutsch	47,00	-
Harpoon Battletset 4	STR	deutsch	47,00	-
Heart of China gut	ADV	kpl. deutsch	59,50	69,50
Heart of the Dragon	ACT	deutsch	72,50	-
Hero Quest + Mission Disk	ROL	dt. Programm	59,50	59,50
Hudson Hawk	ACT	deutsch	57,00	59,00
Kid Gloves gut	ACT	deutsch	49,50	a. A.
James Pond Underwater Agent 2	ACT	deutsch	79,00	-
Jetsons	ACT	deutsch	49,50	a. A.
Kings Quest 5	ADV	deutsch	79,00	-
Knights Of The Sky (1 MB)	SIM	deutsch	75,00	75,00

***** Angebot des Monats ***** Speichererweiterung 1 MB + Uhr + abschaltbar DM 70,-

Larry 5	ADV	deutsch	79,00	-
Lemmings Data Disk (benötigt Original)	ACT	deutsch	45,00	45,00
Lemmings II	ACT	deutsch	59,50	59,50
Lethal Kess	SPO	deutsch	59,50	a. A.
Lotus Turbo Challenge II	SPO	deutsch	58,00	58,00
Matrix	ACT	deutsch	59,00	59,00
Mega Twins	ACT	deutsch	69,50	a. A.
Microprose Golf 1 MB	SPO	kpl. deutsch	75,00	75,00
M1 Tank Platoon	STR	deutsch	75,00	75,00
Out Run Europa	ACT	deutsch	59,50	59,50
Panzerbattles	STR	englisch	62,50	-
PGA Tour Golf + Leveldisk super	SPO	deutsch	72,50	-
Populus 1 Editor + 500 Neue Wellen	STR	deutsch	42,50	a. A.
Populus 2	STR	deutsch	39,50	39,50
Powermanger Data Disk	STR	kpl. deutsch	76,00	76,00
Railroad Tycoon	STR	deutsch	69,50	a. A.
Realms	STR	deutsch	75,00	-
Red Baron (1 MB)	ADV	kpl. deutsch	79,50	-
Ries of the Dragon	ACT	deutsch	59,50	59,50
Robocop 3	ACT	deutsch	62,50	-
Roger Rabbit (Festplatte benötigt)	ACT	deutsch	62,50	-
Space Ace II	ACT	deutsch	69,50	-
Sammurai	STR	kpl. deutsch	69,50	-
Sanctuary	ADV	kpl. deutsch	62,50	-
Silent Service II 1 MB	SIM	deutsch	78,00	78,00
Simpsons	ACT	deutsch	59,50	59,50
Smash T.V.	ACT	deutsch	59,50	59,50
Soul Crystall	ADV	kpl. deutsch	62,50	a. A.
Special Force	STR	deutsch	77,00	77,00
Super Space Invaders	STR	kpl. deutsch	54,00	-
Tip off Basketball	SPO	kpl. deutsch	59,50	a. A.
Ultima 6	ROL	deutsch	75,00	-
Wrestle Mania + Video. Atari ohne Video	SPO	deutsch	62,50	62,50

Sonderangebote unserer Wahl	
5 Stück portofrei	89,00 DM
10 Stück portofrei	165,00 DM
15 Stück portofrei	230,00 DM
20 Stück portofrei	299,00 DM

Sonderangebote Ihrer Wahl	
für 200,00 DM Spiele wählen nur 180,00 DM bezahlen	
für 400,00 DM Spiele wählen nur 350,00 DM bezahlen	

SONDERANGEBOTE FÜR AMIGA

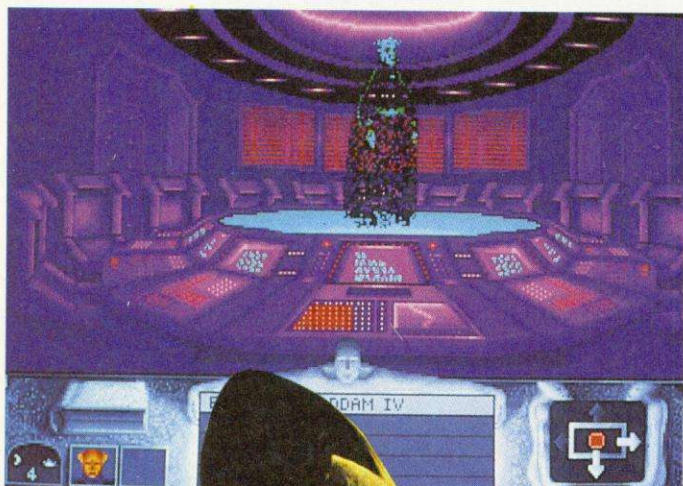
1948	ACT	34,50	Goldrunner dt.	ACT	24,50	Road Blasters	ACT	29,50
5 TH Gear dt.	ACT	19,50	H.A.T.E.	ACT	24,50	Robot Commander dt.	STR	35,50
Amiga Encounter dt.	ACT	19,50	High Steel	STR	34,50	Rocket Ranger dt.	STR	34,50
Amiga Spezial (10 Spiele)	SAM	29,50	Hollywood Poker	STR	24,50	Rogue Trooper dt.	STR	39,50
Anarchy dt.	ACT	39,50	Impact	ACT	19,50	Run The Gauntlet	ACT	34,50
Antago dt.	ACT	34,50	Interphase dt.	ACT	24,50	Saint u. Greavise	SPO	19,50
Archiepalagos	ROL	24,50	Iron Lord	STR	35,00	Seven Gates Jambaja	ACT	19,50
Artificial Dreams	ACT	19,50	Karting Grand Prix	ACT	19,50	Sideshow	ACT	34,50
Arthur	ROL	39,50	Khalisan	STR	44,50	Star Blazer	ACT	24,50
Atari	ACT	19,50	Kid Gloves	ACT	24,50	Sherman M-4 Tank	STR	34,50
Bad Company	ACT	19,50	Kreuz As Poker dt.	STR	37,00	Skiz dt.	ACT	29,50
Bards Thale 2 engl.	ROL	33,00	Kult	ROL	34,50	Slyagon	ACT	19,50
Beach Volley dt.	SPO	24,50	Las Vegas	STR	19,50	Summer Edition	SPO	29,50
Beyond Dark Castle	ADV	34,50	Leavin Teramis dt.	ACT	23,00	Space Harrier I	ACT	19,50
Burger Man	ACT	24,50	Leonardo dt.	ACT	24,50	Space Harrier II	SPO	35,00
Cap'n Carnage dt.	ACT	29,50	Major Motion	ACT	29,50	Spitting Image	ACT	19,50
Carrier Command	SIM	29,50	Mig 29 Soviet Fighter	ACT	39,50	Star Blazer	ACT	24,50
Chubby Gristle dt.	ACT	19,50	Moonwalker dt.	ACT	34,50	Star Way dt.	ACT	23,00
Chrono Quest dt.	ADV	39,50	Mouse Trap	ACT	19,50	Starlight dt.	STR	39,50
Cloud Kingdoms dt.	ACT	39,50	Nevermind dt.	ACT	19,50	Starglider 2	SIM	39,50
Conqueror	Fanzerkarte	34,50	Nightbreed Cabal dt.	ACT	34,50	Stormer	ACT	34,50
Creature dt.	ACT	29,50	Ninja Spirit	ACT	34,50	Strike Force Harrier dt.	SIM	34,00
Crid Start	ACT	19,50	North & South	STR	34,50	Stun Runner dt.	ACT	34,50
Cruncher Factory	ACT	19,50	Nuklear War	STR	39,50	Suicide Mission	ACT	34,50
Das Mäzgerin kpl. dt.	SIM	24,50	Oil Impoverish kpl. dt.	ACT	39,50	Star Blazer	ACT	24,50
Day Of The Pharaoh dt.	STR	34,50	Or Safari dt.	ACT	19,50	Tennis Cup	SPO	35,00
Day Of The Viper dt.	ROL	39,50	Onslaught	STR	29,50	The Colony	ADV	39,50
Deflector	ACT	19,50	Outrun	ACT	29,50	The Monsters	ACT	34,50
Digger	ACT	19,50	Outlands	ACT	24,50	Thunderbirds	ACT	39,50
Dungeon Quest	ADV	29,50	Pac Land dt.	ACT	19,50	Time dt.	ADV	39,50
Dynasty Wars dt.	STR	39,50	Photom Storm	ACT	19,50	Titano dt.	STR	24,50
Eagles Rider dt.	ACT	39,50	Pipe Rider kpl. dt.	ACT	19,50	Treasure Island Dizzy	ACT	24,50
Eborstar	ACT	19,50	Power Up 3 (3 Spiele) dt.	SAM	39,50	Star Blazer	ACT	39,50
Exelion dt.	ACT	19,50	Prince dt.	STR	34,50	TV Sports Football	SPO	39,50
Eye Of Horus dt.	STR	24,50	Prison 3	STR	24,50	Volleyballsimulator	SPO	29,50
F-16 Combat Pilot	SIM	34,50	Prospector	ACT	19,50	Warp dt.	ACT	24,50
F/A 18 Interceptor dt.	SIM	24,50	Pyramax	ACT	19,50	Waterloo	STR	33,00
Final Battle	ROL	39,50	Quadralien	STR	19,50	Wings Of Fury	STR	39,50
First Contact dt.	STR	27,00	Quatbol dt.	ACT	19,50	Winter Olympiade dt.	SPO	24,50
Flip It & Magnose	ACT	24,50	R-Type	ACT	29,50	X-Out dt.	ACT	34,50
Football Manager dt.	SPO	24,50	Rainbow Island	ACT	35,00	Z-Out dt.	ACT	35,00
Football Manager 2 dt.	SPO	34,50	Rambo 3	ACT	29,50	Zork 1, 2 oder 3	ADV	29,50
Galaxy Force	ACT	24,50	Read Heat	ACT	29,50			

SAMMLUNGEN ZUM SPEZIAL-PREIS

Art	Anleitung	Amiga	Atari
Amiga 500 1 MB Speichererweiterung + Uhr + abschaltbar + Dungeon Master + Chaos Stricks Back	SAM	kpl. deutsch	159,00
amiga Uhr	SAM	kpl. deutsch	149,00
Cadaver + B.A.T. + Midwinter + Bloodwych	deutsch	75,00	75,00
Chess + Bridge + Draught + Go + Back Gammon	deutsch	69,50	a. A.
Cribbage King-Gin King + Trump Castle + Chessmaster 2000	deutsch	69,50	a. A.
Gunship + F-16 Falcon + Fighter Bomber	SAM	deutsch	69,50
Gunship + Silent Service + Harpoon + P-47 Thunderbolt + Carrier Command	SAM	deutsch	77,00
Hero Turtles + Back To The Future 2 + Greenlms II + Days of Thunder	deutsch	72,50	72,50
Kick Off II + Emlyn Hughes Soccer + Gazza II + Microprose Soccer	deutsch	62,50	62,50
Kick Off III + Player Manager + Kick Off II Data Disk Final WHost	deutsch	62,50	62,50
Lotus Esprit + James Pond UW + Venus + Ghoults in Ghoults	SAM	deutsch	69,50
Panza Kick Boxing + Turbo Cup + Tennis Cup	deutsch	72,50	a. A.
Rings of Medusa + Transworld + Invest	SAM	kpl. deutsch	69,50
Speedball II + Rick Dangerous II + F-16 Falcon + Midwinter + TV Sports Football	deutsch	73,00	a. A.
Turbo Out Run + Italy 90 + Welltris + F-16 Combat Pilot + Double Dragon 2	deutsch	72,50	72,50

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 4,00 DM, Nachnahme + 8,00 DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 12,00 DM, auf Wunsch Sicherheitskarte + DM 1,50. Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich, 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich. Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spielen versandkostenfrei.**

Versandet



Paul trifft im Hauptquartier der Atreides auf bekannte Gesichter (MS-DOS/VGA)

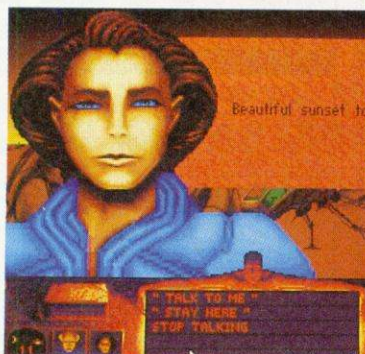
Frank Herberts Mammutroman *Dune: Der Wüstenplanet* gehört zu den Kultwerken der modernen SF-Literatur. Echte Fans haben natürlich das fast 3000 Seiten starke und auf sechs Bände verteilte Werk durchgeackert. Weniger passionierte Leseratten führten sich nur den immerhin noch 600 Seiten langen ersten Band, der übrigens (eher mäßig) verfilmt wurde, zu Gemüte. Das französische Programmiererteam Cyro (ehemals Exxos — *Captain Blood, Purple Saturn Day*), nahm sich nun der Romanvorlage an und bastelte um die literarischen Figuren herum ein Strategiespiel.

Wie Kenner des Buches wissen, ist *Dune* oder auch Arrakis, der einzige Planet im bekannten Universum, auf dem das "Gewürz", "Spice" oder "Melange" genannt, gefunden wird. "Spice" ist wahrlich ein Stoff, der es in sich hat: Es verlängert nicht nur das Leben, sondern dient den Navigatoren von Raumschiffen als unersetzliches Hilfsmittel.

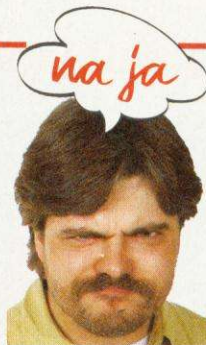
Zwei Fürstenhäuser streiten sich auf Arrakis um das Gewürz. Auf der einen Seite stehen die "bösen" Harkonnens, auf der anderen die "guten" Atreides. Ihr steuert den Fürstensohn Paul Atreides. Die Aufgabe: Innerhalb von 80 Zügen (Spieltagen) Gewürz zu sammeln und eine schlagkräftige Armee aufzustellen.

Selbstredend buddelt Paul nicht selbst im Sand. Zu die-

sem Zweck müßt Ihr die einheimischen Bewohner Arrakis' zur Mitarbeit bewegen. Die Siedlungen der Fremden (so der Name der Einwohner) sind über die gesamte Planetenoberfläche verteilt. Dummerweise kennt Ihr nicht alle Dörfer — zu Beginn des Spiels sind es nur drei. Ihr startet im Hauptquartier der Atreides. Die Mitte des Bildschirms wird durch ein Fenster ausgefüllt, in dem Ihr eure Umgebung in 3-D-Grafik seht. Per Mausclick wandert Paul durch die einzelnen Räume der Basis oder der Fremendörfer und trifft dort auf verschiedene Mitglieder seiner Familie oder Eingeborene. Ein Klick auf die betreffende Person, und Ihr könnt Euch mit den Leutchen unterhalten. Aus vorgefertigten Fragen und Anweisungen könnt Ihr eine passende Order herauspicken. Neben Informationen (z.B. über neue Dörfer oder nützliche Maschinen), verteilen die Personen kleine Aufgaben



Zu dem Strategiespiel *Dune* kann ich nur sagen: Voll in den Sand gesetzt. Fühlen sich Fans des Buches zu Beginn des Spiels dank der bekannten Namen und Figuren auf Arrakis noch wie zuhause, kommt nach dem ersten gespielten Stündchen die



hin abschaltbaren) 3-D-Sequenz zu den Fremendörfern, spult dort auf vorgefertigte Fragen seine vorgefertigten Instant-Antworten ab und knattert dann zum Hauptquartier zurück, um dort seine ebenfalls vorgefertigten Berichte abzuliefern. Datotale Ernüchterung. *Dune* bietet auf Dauer so gut wie keine Abwechslung, die strategische Herausforderung tendiert gegen Null, und der Spielspaß verinnt so schnell wie ein Eimer Wasser in der Sahara. Man braust in einer superlangweiligen (immer-

oder bieten sich als Begleiter an, von denen Paul maximal zwei mitnehmen kann.

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, reist Ihr wahlweise mit einer Art Hubschrauber oder später mit einem Sandwurm (eine gigantische Version unserer Regenwürmer). Einfach auf einer abrufbaren Arrakis-Landkarte den gewünschten Ort anklicken, und die Fahrt geht los. Auf einer weiteren Übersichtskarte könnt Ihr Euren Erfolg ab-

lesen. Hier wird angezeigt, wie viele Gewürzgebiete Ihr besitzt, und wieviel dort produziert wird. Kleine Figuren auf der Karte repräsentieren eure Arbeiter — bewegt sich die Figur, wird fleißig gegraben. Steht die Figur still, halten die Burschen gerade eine Siesta.

Die Bildschirmtexthe unserer Testversion stammten noch von der englischen Fassung. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version kommt dieser Tage in den Handel. mh

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 38%

Grafik: 71% Sound: 79%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Andere Spielfiguren verraten Euch wichtige Hinweise (MS-DOS/VGA)

Edelgrafik und Infoflut: Landkarten geben ausführlich Auskunft; grafische Zwischensequenzen lockern etwas auf (MS-DOS/VGA)

WHO IS WHO?

J. CAVANAGH



John Cavanagh wurde 1961 in Irland geboren und ging nach dem College nach London, um Computerspiele zu programmieren. Nach einiger Zeit wurde John von Domark angestellt. Er liebt James-Bond-Filme ganz besonders, und da Domark ein Bond-Spiel herausbringen wollte, mußte er es programmieren. Nachdem John den Programmierjob an den Nagel gehängt hatte, durfte er sich Software-Manager nennen und gründete das "In-House"-Label "Kremlin". Heute ist John Verkaufsmanager von Domark. *kn*

Softography: 1985: Green Beret (Atari XL/XE) 1986: Living Daylights (Atari XL/XE) 1987: Football Manager 2 (Amiga, Atari ST) 1988-91: Software Manager: Hard Drivin, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Licence to Kill, Spy who loved me, Mig 29

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichten Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-text unter der Rubrik:

- Amiga C 64/128 MS-DOS-PCs Atari ST Game Gear Mega Drive Lynx
- GameBoy PC-Engine Super Famicom Kontakte Diverses
- DM 5,- liegen bar als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich).
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

FRAGT DR. BOBO:

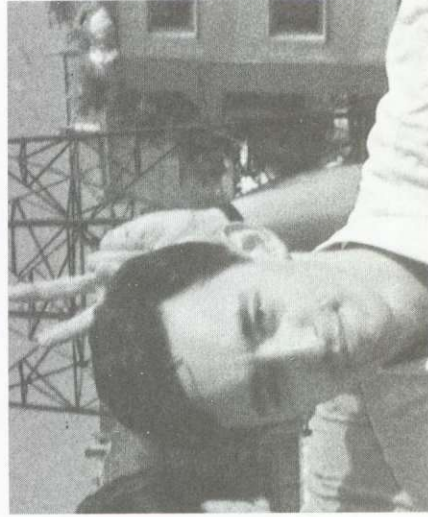
! hr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. VW Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion.

MEINE FRAGE LAUTET:

WHO IS WHO?

E. ZMIRO



Enrico "Z" Zmiro erblickte 1967 das Licht der Welt. Nach dem Studium fing er 1985 an, Lernsoftware auf dem Exel 100 zu programmieren. Wenig später wurde er bei Titus eingestellt und programmierte zwischen 1986 und 1990 verschiedene Spiele und Tools für den PC. Mit Titus - The Fox schuf er seinen bis jetzt erfolgreichsten Titel. Seit Monaten arbeitet Enrico an Routinen, die Bahnbrechendes auf dem Jump'n'Run-Sektor im MS-DOS-Bereich leisten sollen. *kn*

Softography: 1986-90: Erebus, Off Shore Warrior, Titan 1991: Battlesform (MS-DOS-Umsetzung), 1992: Titus the Fox (Amiga)

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Allein zu sein. Wieder Familie noch Freunde zu haben.

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? In Freiheit zu leben, eine eigene Familie zu haben und in einem einigen und starken Vaterland zu leben.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Unwissenheit.

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Michelangelo, Rembrandt, Titus. Bob und Francis Fournier.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Judas Priest und Iron Maiden. Titus, Christoph Frey.

Ihr Lieblingsschriftsteller? Fritz Leiber, Steven King, Assimov, San Antonio.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Zart und niedlich soll sie sein.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Kino, Video, Reisen, Entdecken und ferngesteuerte Rennautos.

Ihr Lieblingsprogrammierer? Gil Espeche.

Ihr Lieblingsspiel? Da gibt es einige. Meine Favoriten sind Emerald Mine, Fairy Tale Adventure, Indy 500 und Cartier Command.

Ihr bestes Spiel? Titus the Fox.

Ihr schlechtestes Spiel? Erebos.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Der Herr der Welt.

Ihr Hauptcharakterzug? Beharrlichkeit und Freimut.

Ihr größter Fehler? Ebenfalls Beharrlichkeit und Freimut.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Gil Espeche.

Was verabscheuen Sie am meisten? Lügner und geldgierige Leute.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Karl Marx und Francois Mitterrand.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Den Barbarossa-Plan.

Ihr erstes Computer- oder Videospiele? Pac-Man in einer Kneipe.

Welche Gestalt der Software-zeitszene verabscheuen Sie am meisten? Niemanden.

Ihr Lieblingscomputer? Einen Amiga zum Spielen und einen AT zum Programmieren.

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Lust auf alles! Ich will mich selbst überleben.

Ihr Motto? Si vis pacem, para bellum! (Willst du Frieden, bereite dich auf den Krieg vor!)

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Meine Freundin zu verlieren.

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Meine Freundin.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Meine eigenen.

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Produkt-"Deadlines" und Veröffentlichungstermine.

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Gary Larson.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Peter Gabriel.

Ihr Lieblingsschriftsteller? Philip K. Dick.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Humor.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Deutsches "Lager"-Bier...

Ihr Lieblingsprogrammierer? Geoff Crammond.

Ihr bestes Spiel? Green Beret.

Ihr schlechtestes Spiel? Football Manager 2.

Das schlechteste Programmiererteam? Binary Design (C64/Hard Drive).

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Formel-1-Fahrer — Senna, Mansell oder Schumacher.

Ihr Hauptcharakterzug? Witze machen und deutsches "Lager" trinken.

Ihr größter Fehler? Deutsches "Lager" zu trinken.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Geoff Crammond.

Welche Gestalt der Software-zeitszene verabscheuen Sie am meisten? Mario.

Was verabscheuen Sie am meisten? Radarfallen der Polizei.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Stalin.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Kampf um die Falkland-Inseln.

Ihr erstes Computer- oder Videospiele? Defender.

Ihr Lieblingscomputer? Macintosh.

Mit wem würden Sie gern zusammenarbeiten? Sinis (Mig-29-Team).

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Will deutsches "Lager"! **Ihr Motto?** Du bist dran.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: Ja Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Bitte frankieren, 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Absender
Name/Vorname: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____

POWER PLAY LESER SERVICE



7⁹²



Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel-Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

5⁹²



Fire & Ice: Der Knüller im Test. Fantasy-Futter: Neues vom Lemmings-Macher, High-End-Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich

4⁹¹



Sensible Software und Grafitgold: Zwei berühmte Programmerteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga's Ambition" im Test.

2⁹²



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91

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

3⁹²



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld-corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

7⁹¹



Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spiel Spaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furiosos Trio: Game-Boy-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

4⁹²



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furiosos Rollenspiel für alle Amiga-Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

8⁹¹



Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härte-test. 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

RITSCHER-RATSCHER, SÄG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90, 7/90 und 8/90, 11/90, 12/90 und 2/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Gesamtbetrag (zzgl. Versandkosten)

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

General dagegen sehr



Übersichtlich: Kleine Panzer-Icons rattern über eine schicke Landkarte (*Perfect General* MS-DOS/VGA)

The perfect General & The lost Admiral

In den USA genießen die beiden Strategiespiele *The perfect General* und *The lost Admiral* Kultstatus. Hierzulande sind die beiden Programme weitestgehend unbekannt. Mark Baldwin, der Schöpfer des Panzerspektakels *The perfect General's*, wird unter Heim-Strategen allerdings schon etwas länger als "Geheimtip" gehandelt. Schuf er doch vor ein paar Jahren den erfolgreichen Strategieklassiker *Empire*.

In *The perfect General* führt Ihr, wahlweise gegen einen Computergegner oder via Modemverbindung, sowie Direktleitung gegen einen Kumpel, Panzerfahrzeuge, Artillerie, Infanterie und Pioniere in die Schlacht. Die Schauplätze der Auseinandersetzung sind fiktiv — rund ein Dutzend verschiedener Szenarien steht abrufbereit zur Verfügung. Die Kämpfe zwischen der "roten" und der "blauen" Armee sind in Runden unterteilt, in denen Ihr die Einheiten bewegen, Ziele avisieren und beschießen könnt. Vor der Schlacht kauft Ihr Euch mittels Punkten eine passende Truppe aus den verschiedenen Einheiten zusammen. Nach jeder Runde werden die übriggebliebenen Truppen, sowie bis dahin eroberte Städte (einfach mit einer Einheit drüberfahren) zusammen-

gezählt und mit Punkten bewertet. Wer von den fertigen Szenarien nicht genug bekommt, kann auf eine Datendiskette zurückgreifen, die historische Schlachtfelder des 1. Weltkrieges enthält.

Ähnlich wie bei *The perfect General* läuft das Spielgeschehen beim *The lost Admiral* ab. Statt Landtruppen verschiebt Ihr hier Kriegsschiffe, wiederum rundenweise über eine



Nicht ganz so schön wie der Kollege, aber mit mehr Tiefgang: *The lost Admiral* (MS-DOS/EGA)

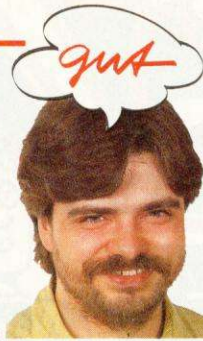
Unit	Count	Cost
Armored Car	5	2
Light Tank	6	2
Medium Tank	3	2
Heavy Tank	12	5
Mobile Artillery	14	4
Infantry	1	5
Engineer	5	1
Bazooka	3	1
Light Artillery	5	1
Heavy Artillery	20	1

Vor dem Start kauft Ihr Euch die erforderlichen Einheiten *Perfect General* (MS-DOS/VGA)

Scenario	Map	Units
General 001	Map 1	100 vs 100
General 002	Map 2	150 vs 150
General 003	Map 3	200 vs 200
General 004	Map 4	250 vs 250
General 005	Map 5	300 vs 300
General 006	Map 6	350 vs 350
General 007	Map 7	400 vs 400
General 008	Map 8	450 vs 450
General 009	Map 9	500 vs 500
General 010	Map 10	550 vs 550

Verschiedene Szenarien sorgen bei *The lost Admiral* für die nötige Abwechslung

Volker flucht, ich reibe mir die Hände: Meine schwere Artillerie hat Volkers Vormarsch im Keim erstickt. Nur noch rauchende Trümmer sind von den Pixel-Panzern meines Kollegen übrig. Bei *The perfect General* bleibt kein Auge trocken. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus fährt das Programm mit dem Simpel-Charme zur Höchstform auf. Wer allein seine Truppen über Wald und Wiesen führen möchte, ist beim *The lost Admiral* allerdings etwas



besser aufgehoben. Mit etwas mehr taktischem Tiefgang empfiehlt sich die Seeschlacht eher für Strategieveteranen und Solospieler, während *The perfect General* vor allem Einsteiger begeistern kann. Beide Spiele können zwar der Konkurrenz, vor allem der aus Japan, nicht ganz das Wasser reichen, aber Gelegenheitsgeneräle, die nach Feierabend mal schnell eine Runde spielen wollen, schöpfen aus dem vollen.

The perfect General

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 41% Sound: 27%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

The lost Admiral

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: QQP, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 73%

Grafik: 21% Sound: 8%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Seekarte, die im Gegensatz zum jüngeren Kollegen nicht in Sechsecke, sondern in Rechtecke unterteilt ist. Ein weiterer Unterschied: *The lost Admiral* bietet keine Modem- oder Link-Option. So muß allein der Computer als feindlicher Kapitän herhalten. Neben einem simplen Einstiegsschlachtfeld, um Euch an die Bedienung zu gewöhnen, gibt's rund ein Dutzend Einzelszenarien (wieder fiktiv) oder einen "Campaign"-Modus, in dem spezielle Aufgaben erfüllt werden müssen. Hauptziel ist es, nicht nur die feindliche Flotte zu zerstören, sondern auch möglichst viele Hafenstädte zu erobern. Zu diesem Zweck dümpeln in Eurem Flottenverband, den Ihr zu Beginn individuell zusammenstellen dürft, nicht nur Schlachtschiffe und Flugzeugträger, sondern auch Transportschiffe. mh

Das Schwarze Auge[®]

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHRI!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



Unter Lizenz von



Die Schicksalsklinge wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.



Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...
...on your
Amiga, IBM PC and
Atari ST

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Air Support, Anleitung deutsch	64,-	Lemmings Anl. dt.	64,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50	Lemmings Data-Disk, 100 neue Level	49,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Lotus Esprit Turbo Ch. 2, Anl. dt.	64,-
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,-/74,50	Lord of the Rings, Anl. dt. deutsch	64,-
Agony, Anleitung deutsch	64,-	MAD TV, komplett deutsch	+ 74,50
Apidya, Anleitung deutsch	64,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Battle Isle, komplett deutsch	74,50	Mega-Lo-Mania, komplett deutsch	74,50
Bird's of Prey, Handbuch dt.	78,50	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,-	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50	Monkey Island II, kompl. deutsch	+ 85,-
Castles, Handbuch deutsch	71,50	Pacific Islands, kompl. deutsch	71,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50	Paperboy II, Anleitung deutsch	64,-
Covert Action, komplett deutsch	79,50	Parasol Stars Anl. dt.	64,-
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50	Pirball Dreams, Anleitung deutsch	64,-
Die Hard II, Anleitung deutsch	64,-	Police Quest III	74,50
Dynablasters, Anleitung deutsch	74,50	Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50	Project X, Anleitung deutsch	64,-
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	a. A.	Race Drivin', Handbuch deutsch	71,50
Epic, Anleitung deutsch	67,-	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Fate-Gates of Dawn, kompl. deutsch	74,50	Rise of the Dragon, komplett dt.	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	79,50	Realms, Anleitung deutsch	71,50
Fl. of the Intruder, Handb. dt. Rest	45,-	Shadow Lands, Anleitung deutsch	71,50
Global Effect, Anleitung deutsch	79,50	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Gobliins, Anleitung deutsch	69,-	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Grand Prix (Formel 1) Handbuch dt.	79,50	Space Quest IV, Handbuch deutsch	74,50
Harpoon 1.21, Handbuch deutsch	79,50	Space Shuttle, komplett deutsch	99,-
Heart of China, komplett deutsch	74,50	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Hook, Anleitung deutsch	64,-	Storm Master, Anleitung deutsch	71,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Kathedrale, komplett deutsch	89,-	Titus The Fox, Anleitung deutsch	64,-
Larry III, komplett deutsch 1 MB	74,50	Turtles II, Anleitung deutsch	64,-
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Indiana Jones (Grafik-Adv.) kpl. dt.	69,-	Wayne Gretzky II, Canada Cup	64,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+ a. A.	Willy Beamisch, Handbuch deutsch	74,50
John Madden Football, Anleitung dt.	64,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Kings Quest V, komplett dt. 1 MB	74,50	X-Copy Tools (neue Vers.) m. Hardware	79,-

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Lemmings Anl. dt.	64,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50	Loom, komplett deutsch	75,-
Another World, Anleitung deutsch	64,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Bundesliga Manager professional	+ 74,50	Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Castles, Anleitung deutsch	+ 71,50	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50	Populous 2, Anl. dt. deutsch	71,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50	Powermonger Datadisk, Anl. dt.	39,90
Fate Gates of Dawn, komplett dt.	74,50	Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	79,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Flames of Freedom, kompl. deutsch	82,50	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,-	Strikeleet, Anleitung deutsch	64,-
Gobliins, komplett deutsch	69,-	Turtles II, Anleitung deutsch	64,-
Indiana Jones (Grafik-Adv.) kpl. dt.	69,-	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Zak McKracken, komplett deutsch	69,-
Knights of The Sky, Handbuch dt.	79,50	Weitere ST-Games auf Anfrage	

IBM

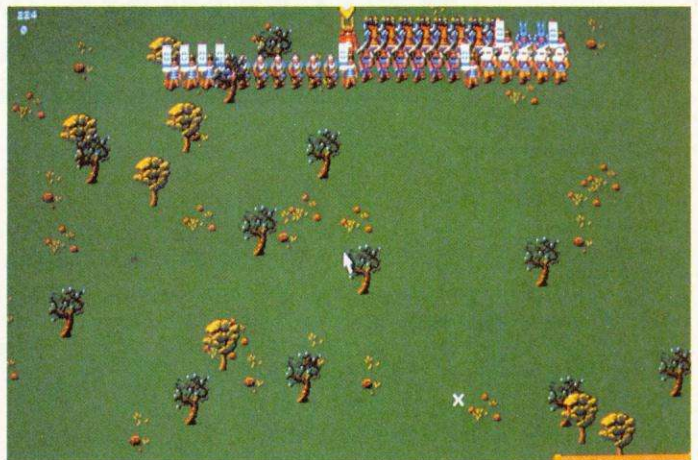
A-Train englisch	+ 108,-	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
Aces of the Pacific, Handb. dt.	82,50	Red Baron, kompl. deutsch VGA	82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	82,50
B 17, Handbuch deutsch	+ 99,-	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Bundesliga Manager prof. dt.	74,50	Handbuch deutsch für dto.	22,50
Civilization, komplett deutsch	95,-	P 38/P 80 für SWOTL	je 33,90
Conquest of L. Longbow, kpl. dt.	82,50	HE 162 für SWOTL	je 39,90
Darkland, Handbuch deutsch	99,-	Silent Service II, Handb. dt.	82,50
Dark Seed	89,-	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,-	Sim Earth, komplett deutsch	95,-
Dune, Handbuch deutsch	89,-	SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Elvira II, komplett deutsch	82,50	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	82,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	89,-	Space Shuttle, komplett deutsch	119,-
Epic, Handbuch deutsch	74,50	Startrek	79,50
F 16 Falcon 3.0 Handbuch dt.	99,-	Storm Master, Anleitung deutsch	71,50
Flames of Freedom, Handb. dt.	95,-	Ultima VII, Anleitung deutsch	89,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144,-	Ultima Trilogy IV/V u. VI, Anl. dt.	89,-
Gateway, to the Savage Front kpl. dt.	89,-	Ultima Underworld, Anleitung dt.	89,-
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,-	Wing Commander II, kompl. deutsch	95,-
Harpoon 1.21, Handbuch deutsch	89,-	Wing Commander II, Handbuch dt.	89,-
Heart of China VGA, kompl. deutsch	82,50	Wing Commander, II Speech Pack	39,90
Heroes of the 357th, Handbuch dt.	79,50	Wing II Operation Disk I	49,-
Imperator, komplett deutsch	74,50	Wing Commander I De Luxe Edition	99,-
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	89,-	Wizardry 7 engl. Version	112,50
Indiana Jones IV, VGA kpl. dt.	+ a. A.	Eliminator-Game-Card (bis 50 MHz)	69,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	99,-	AdLib-Soundkarte deutsch	129,-
Larry III, komplett deutsch	82,50	AdLib-Soundkarte "Gold" Stereo	475,-
Larry V, VGA komplett deutsch!!	82,50	Soundblaster 2.0, Handb. deutsch	279,-
Lemmings, Handbuch deutsch	79,-	Soundblaster pro Handb. deutsch	495,-
Lemmings Datadisk (100 Level)	61,50	CD-ROM Railr. Tyc. u. M 1 Tk.	je 99,-
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	94,50	CD-ROM Gunship I u. Midwinter I	119,-
Links Courses: Firstst., Bountif./Bay Hill/		CD-ROM Illustrated Encyclopedia	149,-
Pinehurst/Hyatt u. Barton Creek, je	44,-	CD-ROM Mammals (Säugetiere)	89,-
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	94,50	CD-ROM 4 Gigabyte Shareware	89,-
MAD - TV, komplett deutsch	89,-	Weitere CD - Roms lieferbar	a. A.
Magic Candle 2, Handbuch deutsch	79,50		
Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD	89,50		
Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,-		
Pacific Islands, Anleitung deutsch	74,50		
Planet's Edge, Anleitung deutsch	89,-		
Police Quest III, VGA kompl. dt.	82,50		
Powermonger, Handbuch deutsch	79,50		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:
0 21 03-4 2088 oder 01 61/2 21 7007

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

Harakiri



Samurai landet abgeschlagen auf den hinteren Strategieplätzen

Samurai

Wir befinden uns im Japan des 16. Jahrhunderts. In dieser "Zeit des Krieges" besteht Japan aus einer Gruppe kleiner, sich bekriegender Staaten, die jeweils von einem "Daimyo" regiert werden. Ihr schlüpft in dem fernöstlich angehauchten Impressionsstrategiespiel in die Rolle des Usaka San, einem dieser Fürsten, um durch erfolgreiche strategische Kämpfe Euer Herrschaftsgebiet um das Doppelte zu vergrößern. Dazu tretet Ihr entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner an. Eure Aufgabe besteht prinzipiell darin, Armeen und Sol-

daten verschiedenster Sorte einzukaufen und zu bewegen, um sie schließlich in die Schlacht zu schicken. Zur Auswahl stehen berittene oder unberittene Samurais, Arkebuser, Bogenschützen und Speerträger. Treffen zwei gegnerische Armeen aufeinander, wird ein Ausschnitt der großen Übersichtskarte herangezogen. Auf diesem Bildschirm treten sich nun gut zwei Dutzend Sprites gegenüber, um sich gegenseitig die Köpfe einzuhaufen. Dabei sind statistische Werte wie Angriffsstärke, Verteidigungsstärke, Feuerkraft und Moral von großer Wichtigkeit. *ri*



Puh! *Samurai* ist ein halbherziges Strategiespiel mit historischem Hintergrund. Hat man erst einmal den komplexen, benutzerunfreundlichen Einstieg hinter sich, wartet das Spiel mit verwirrenden und oberflächlichen Spielelementen auf. Der Spielspaß versumpft im konfu-

Beginn noch halbwegs faszinierend, die kleinen Männchen in die Schlachten zu lenken, wird *Samurai* sehr schnell öde. Keine neuen Spielideen; Gags Fehlangezeige. Gerade diese hätten das einigermaßen solide Strategiekonzept angenehm verziert. So bleibt ein langweiliges Taktikgeklücke, das lediglich Nippon-Freaks gefallen könnte.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 28%

Grafik: 44% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Viva Espana



Dramatisch: Ritter-Icon Lancelot bewegt sich von A nach B (Amiga).

Vengeance of Excalibur

Was wären wir ohne die britische Helden- und Sagenwelt? Hollywood wäre längst Pleite und auf den Monitoren bliebe es zappenduster. Zum Glück ist Verlaß auf König Artus, Robin Hood und Konsorten. Im aktuellen Fall dürfen wir, ganz im Sinn der europäischen Einheit, vier englische Fahrensleute auf ihren Questen und Amouren ins ferne Spanien begleiten. Wie schon im Strategievorgänger *Spirit of Excalibur*, steht auch in *Vengeance of Excalibur* besagtes

Sagenschwert im Mittelpunkt der Handlung. Diesmal müssen wir mit unseren Ritterarmeen Spanien erobern, bevor wir Excalibur dem rechtmäßigen Eigentümer zurückgeben können. Die Armeen werden auf einer scrollenden Landkarte von Spanien hin und her bewegt, während unsere Ritter insgesamt sieben Missionen bestehen müssen. Die Ritter werden entweder vom Computer in die Schlacht gelenkt oder stehen unter unserem Oberkommando. vw

Vergleicht man *Vengeance of Excalibur* etwa mit den Strategie-Epen von Koei, dann kann selbst der kernigste Ritter depressiv werden. Was uns hier vorgesetzt wird, ist weder technisch noch spielerisch zeitgemäß. Selbst Edelleute mit zwei Laufwerken werden zu leidgeprüften Diskettenwechslern. Durch die langen Ladezeiten ver-



geht noch der kleinste Motivationsfunke. Auch spielerisch wird *Vengeance of Excalibur* nicht vom Atem der Geschichte gestreift: Wir müssen mit einem Minimum an Informationen Spanien erobern. Die Adventure-Elemente zerstören das letzte bißchen Spielfluß. So eine schnöde Vermarktung hat das Wunderschwert nicht verdient.

B-Picture



Ab in die nächste Bar: Ein Rausch per Mausclick.

Plan 9 from Outer Space

Edward D. Wood gehört zu den bekanntesten B-Film Regisseuren der Welt. Mit Recht, denn er hat den schlechtesten Film aller Zeiten auf dem Gewissen. Seiner unvergleichlichen Kreativität verdankt der Filmfan eine Katastrophensammlung erster Güte: Miserable Schauspieler, dilettantische Bauten und Tricks, selten dämliche Dialoge — in diesem Zukunftsschinken aus den 50er Jahren ist alles drin. Es bedarf schon einer gewissen englischen Exzentrizität, um

aus diesem Film ein Computerspiel zu machen. Gremlin ging das Wagnis ein und liefert mit *Plan 9 from Outer Space* ein klassisches "Point and Click"-Abenteuer ab. Mit zehn Befehlen klickt Ihr Euch durch Kalifornien und sucht nach verschwundenen Filmrollen. Rund 70 unterschiedliche Grafiken müssen erforscht und mit der Maus abgesehen werden, bis wir zur Filmvorführung laden dürfen. Das Programm wird in einer komplett deutschen Fassung ausgeliefert. vw

Das Beste an *Plan 9 from Outer Space* ist die beigelegte Videokassette. Endlich können sich Film-Freaks Edward Wood's unfreiwilliges Meisterwerk (mit deutschen Untertiteln) ins Regal stellen. Das Adventure schlägt sich ganz wacker, kann aber gegenüber den zahlreichen Mitbewerbern nur mühsam bestehen. In Zeiten komfortabler Maus-



steuerung à la Sierra oder Lucasfilm wirkt ein Befehlsmenü etwas antiquiert. Vollkommen verständlich, warum man die animierten Taxifahrten nicht abrechnen kann — so schön sind die Grafiken nun auch wieder nicht. An leicht verquerem B-Picture-Humor herrscht kein Mangel. Deshalb gibt's einen Atmosphärebonus.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 23%
Grafik: 53% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 54%
Grafik: 48% Sound: —

AMIGA
in Vorbereitung

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Du hast nur eine

CHANCE...

Jetzt wieder
mit den neuesten
Videospiele!



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
6.4.92 bei
Eurem
Händler!

VIDEO
GAMES TOTAL VERRÜCKT
TOTAL VERSPIELT

Am Rande des Taifuns



Auf der Landkarte verteilt Ihr Mühlen, Flugplätze und Weizenfelder

Storm Master

Seit Urzeiten liefern sich die beiden Dynastieinseln Eoliä und Sharkaania einen gnadenlosen Kampf. In Eoliä war der Posten als Ministerpräsident gerade frei, nun steht Ihr mitten im Siebenerrat und habt freie Hand, die Gegenpartei in mehreren verschiedenen Szenarien taktisch zu besiegen.

Im Rat können neun Personen angeklickt werden, die jeweils für einen bestimmten Aufgabenbereich stehen. Klickt man beispielsweise den Müllermeister an, gelangt man in ein Untermenü, in dem kleine Weizen-, Honig-, Tierzucht-

und Mühlensymbole auf der Eoliä-Karte plaziert werden. Sie bestimmen die Infrastruktur des Landes und sind nötig, um und Geld zu scheffeln. Die Wissenschaften sind das Ressort eines weißbärtigen alten Herren, dem Leonaardo. Mit seiner Hilfe bastelt Ihr Euch Flotten von flugtauglichen Segelschiffen, um das gegnerische Land schließlich zu bombardieren. Haltet Ihr religiöse Rituale ab, habt Ihr auch den Wind auf Eurer Seite. Aus dem Zusammenspiel dieser Elemente heraus gewinnt Ihr dann gegen den Computergegner. *ri*

Das Sammelsurium an Strategiezutaten wirkt auf den ersten Blick etwas konfus. Wenn man allerdings etwas Geduld aufbringt, wird ein gewisses Interesse am Bau der Flotte und dem, was dahinter steckt, geweckt: Vor der Serienproduktion steht ein Design-Entwurf von Euch, die Bauteile bekommt Ihr am Markt und die Crew wird rekrutiert. Damit immer genug Geld da ist, verkauft Ihr angebaute Produkte. Die strategischen Verbindungen werden Euch allerdings schwer vermittelt; hätte man etwas mehr Liebe in die Benutzerführung (es wird ständig nachgeladen) gesteckt, hätte etwas wesentlich Leckeres und Anspruchsvolleres aus *Storm Master* werden können.



etwas wesentlich Leckeres und Anspruchsvolleres aus *Storm Master* werden können.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Silarils, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 55%
Grafik: 45% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Aliens hoch drei

Space Gun

Das Original zu *Space Gun* ist ein Standautomat mit zwei fest verankerten Lichtpistolen nebeneinander. Zwei Spieler laufen durch Raumschiffe und über Planetenoberflächen mit nur dem einen Ziel, die Alien-Brut zu vernichten. Selbstmörderischerweise huschen einem bei diesem Unternehmen verschiedene Aliens vor die Kinn. Im Kampf um Leben und Tod ziehen die Viecher meist jedoch den kürzeren.

Die Nachteile der technisch ganz soliden Ballerumsetzung liegen auf der Hand: Das Gefühl der Knarren (inklusive Nachladen) geht bei einem Joystick-Wettkampf restlos verloren.



Positiv: Ihr könnt auch mit der Maus herumballern.

Deshalb unterstützt das Spiel auch den "Trojan Light Phaser", aber wer hat den schon? Bleibt eine halbherzige Ballerei zum Abreagieren. *ri*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS
nicht geplant

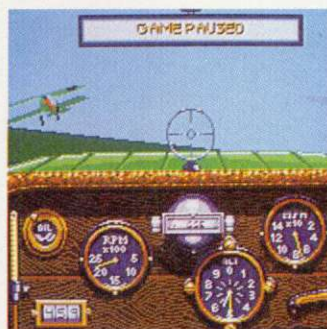
AMIGA 32%
Grafik: 43% Sound: 26%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64 9%
Grafik: 9% Sound: 19%

Schwierigkeit: schwer



Knights of the Sky

Microproses' *Red-Baron*-Konkurrent *Knights of the Sky* macht auf dem ST keine schlechte Figur. Ebenso wie auf dem Amiga, besticht das Spiel im Gegensatz zur MS-DOS-Version durch erstaunlich flotte Vektorgrafik und durchdachte Steuerung. Für Simulationsfans eine durchaus sinnvolle Kapitalanlage, zumal *Knights of the Sky* zur Zeit die einzige Doppeldeckersimulation auf dem Atari ST ist. *kn*



Alcatraz

Gegenüber der Amiga-Version hat sich auf dem Atari ST nicht ein Pixel des ominösen *Hostages*-Nachfolgers geändert. Selbst der Sound ist identisch. Wieder wird, wahlweise auch zu zweit, durch die Gegend gehumpelt und alles niedergetreten, -geschossen und -gebombt, was herumläuft. Im Endeffekt dasselbe militant-geschmacklose Gemetzel wie auf dem Amiga und immer noch gewaltig gewalthaltig. *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 72%
Grafik: 69% Sound: 66%
Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Action
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 47%
Grafik: 58% Sound: 32%
Schwierigkeit: mittel

Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
 Postfach 1123 · 2060 Bad Oldesloe
 ☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

ARMADA 2525

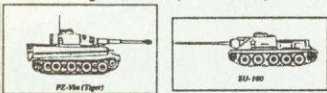
(Interstel)
 Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. ("EMPIRE im Welt-raum"). Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (EGA/VGA, AdLib): 109,95 DM

Napoleon I.

(Storm Computers)
 4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. ST (nicht STE), Amiga: 89,95 DM

Second Front

(SSI)
 Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl. Für Amiga (1 MB), IBM: 99,95 DM



FIRE-BRIGADE

(Panther Games)
 Simulation der Schlacht um Kiev 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL

Das neue Strategiespiel vom EMPIRE-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung Für Amiga (1 MB): 99,95 DM Für IBM (EGA,VGA): 109,95 DM Scenario Disk für Perfect General: Für IBM, Amiga: 79,95 DM

ACTION STATIONS!

(Storm Computers)
 Seegefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.)! Für IBM, Amiga (1MB): 99,95 DM Utility Disk für Action Stations (neue Szenarien, Schiffe, Editor). Für IBM: 59,95 DM

LOST ADMIRAL

EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariengenerator. Bei uns mit dt. Anl.! Für IBM: 109,95 DM

HIGH SEAS

Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Munitionsarten, Entern usw. Mit Scenario- und Ship Builder. Bei uns mit dt. Anl.! Für C64, IBM (CGA): 79,95 DM

Patton Strikes Back, Ardennenoffensive, Divisionsebene. Bei uns mit dt. Anl. IBM (VGA): 109,95 DM **Battles of Napoleon** (SSI), bei uns mit dt. Anl., IBM: 99,95 DM **Storm Across Europe** (SSI), bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, IBM: 99,95 DM **Western Front** (SSI), Frankreich und Italien 1943/44, Spielsystem wie Second Front. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

Dt. Anleitungen einzeln:
 Action Stations: 25 DM
 Conflict Middle East: 19 DM
 Second Front: 23 DM
 Storm Across Europe: 20 DM
 White Death: 25 DM

Versandkosten: NN: 6,90 DM
 Vorkasse: 4,90 DM
 Info-Material mit Spielbeschreibungen: 2 DM in Briefmarken



Roger Rabbit

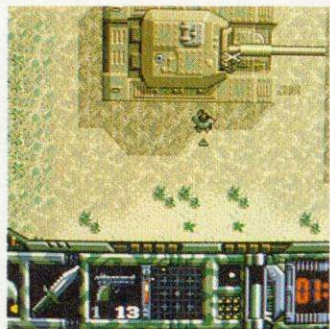
Die Amiga-Version des Disney-Dramas um Roger ist etwas angenehmer zu spielen als das PC-Vorbild. Der langohrige Held muß zahlreiche Levels überwinden, um Baby Hermann zu retten. Dazu kann er in kleinen animierten Sequenzen Gegenstände manipulieren. So preßt er sich zum Beispiel durch eine Walze, um unter dem Türschlitz durchzukommen. Zwar nicht sehr anspruchsvoll, aber sehr lustig. Ihr dürft Roger Rabbit nur von Festplatte spielen. ri

Genre: Denkspiel
 Hersteller: Infogrames
 Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 41%

Grafik: 58% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel



Special Forces

Spielerisch fantastisch, ist die vorzügliche Mischung aus Strategie und Action, *Special Forces*, kein Programm für Kinderhände. Trotz der moralischen Fragwürdigkeit bietet das Spiel für reifere Jahrgänge eine Alternative zur normalen Taktikost im Trockenstil. Nichts für "Rambos", die Ihre vierköpfige Soldatencrew dazu benutzen wollen, viele Sprites umzunieten, sondern für besonnene Strategen mit einem Hang zum Actionspiel. kn

Genre: Action
 Hersteller: Microprose
 Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 84%

Grafik: 74% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar



Amberstar

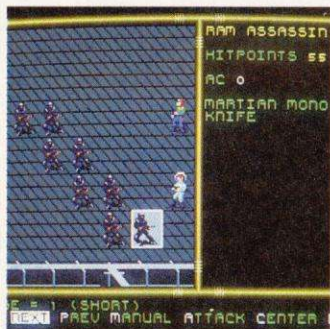
Die Suche nach dem verschollenen Amberstar findet jetzt auf dem Amiga statt. Wer allerdings eine an die Hardwarefähigkeiten des Amigas angepaßte Version erhoffte, wird enttäuscht. Die Grafik ist zwar gut, aber auf dem Amiga wären mehr als nur die 16-ST-Farben sicher schöner gewesen. Ansonsten: Die gigantische Fantasy-story von Amberstar lädt ebenso zum Mitspielen ein, wie das Kontingent ekliger Monster und furioser Puzzles. ri

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Thalion
 Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 85%

Grafik: 74% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel



Buck Rogers 2

Wer mal was anderes als Drachen und Orks erlegen will, kauft sich mit *Buck Rogers 2 - The Matrix Cubed* eine Alternative zum Fantasy-Alltag. Das zweite Abenteuersammelsurium (besteht aus verschiedenen Minimissionen) des immergrünen Raumhelden kann durchaus überzeugen. Besonders das originelle Skill-System und die erfrischend anderen Raumgefechte motivieren bis zum Endgegner. Auch technisch gibt's nicht's zu meckern. vw

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

AMIGA 78%

Grafik: 71% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar



Eye of the Beholder 2

Das gespannte Warten hat ein Ende: Haben PC-Besitzer schon vor Wochen den fiesen Obermütz aus *Eye of the Beholder 2* vertrieben, kommen jetzt Monsterjäger mit einem Amiga zum Zug. Die 32-Farben-Grafik und der genüssame, aber stimmungsvolle Sound stehen der PC-Pracht kaum nach. Auch Rollenspiel-einsteiger werden ihren Spaß mit der besseren Fortsetzung haben. ri

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

AMIGA 82%

Grafik: 80% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



Pools of Darkness

Ein paar Abstriche an der Grafik müssen wir bei der Amiga-Version leider machen: Ganz so exzellent wie das VGA-Vorbild ist sie nicht gelungen. Zum Glück ändert das nichts an der saftig-opulenten Story, die uns in Windeseile in den Rollenspielhimmel trägt. Nach langer Durststrecke endlich wieder ein Programm von SSI, das restlos überzeugen kann. Wer nicht von den "Forgotten Realms" lassen kann, ist hier bestens aufgehoben. vw

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

AMIGA 83%

Grafik: 72% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar

ÜBERNIMM
DAS KOMMANDO
DES ROTER OKTOBER...
DIE JAGD
BEGINNT!



LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
NES™ & GAME BOY™ SYSTEMS

JAGD AUF ROTER OKTOBER

Sie schleichen sich heran... bombardieren Dich... und greifen Dich an. Es gibt sogar einen heimlichen Saboteur an Bord.

Du bist Kapitän Ramius und kommandierst über das perfekte Atom-U-Boot.

Dein Ziel... zum Feind überlaufen.

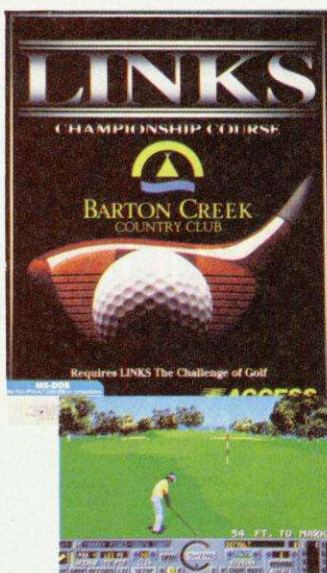
Ein Spiel mit Strategie, Handlung & Geschicklichkeit!

Vertrieb:
Allan Deutschland GmbH
Rosenstr. 7
8000 München 2

allan

NINTENDO, NES and GAME BOY are trademarks of NINTENDO.
TM and copyright © 1992 Paramount pictures.
All Rights Reserved.

SCENERY CORNER



Links: Barton Creek

Hobby-Golfer, die angesichts der teuren Golfclubpreise nur selten das Vergnügen haben, auf einem echten Rasen zu spielen, greifen gerne auf die elektronische Alternative zurück. Eines der beeindruckendsten Golfprogramme des letzten Jahres war sicherlich das Edelspiel *Links*. Mammutgrafiken, Digisounds und andere

technische Feinheiten fraßen soviel wertvollen Festplattenplatz, daß das Hauptprogramm nur mit einem einzigen Kurs aufwartete. Zu wenig, so die einhellige Meinung der Golfinteressierten in unserer Redaktion. Hersteller Access gab freimütig zu, daß weitere Kurse in Form von Scenery-Disketten in Vorbereitung sind. Von Platzmangel also keine Rede. Leider müssen die allerdings sehr gut umgesetzten Pixel-Pendants zu berühmten Originallöchern extra bezahlt werden. Bislang sind vier Kurse erschienen. Der Neueste ist *Barton Creek*. Keine Frage: Golffans

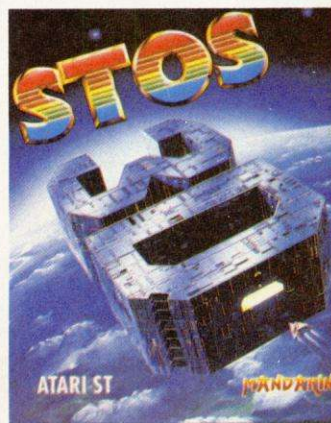
kommen um die *Links*-Extra-Disketten kaum herum. Denn auf Dauer ist der Solo-Kurs des Hauptprogramms ein wenig langweilig.

STOS 3-D

Spiele selber machen! Das ist der Wunschtraum vieler. Leider hapert es meistens an Programmierkenntnis, das Traumspiel nicht selbst bauen zu können. Clevere Softwarefirmen nutzen dies aus und veröffentlichen "Construction-Kits", mit denen auch Nicht-Programmierer in kurzer Zeit ein ansehnliches Spiel zustan-

debringen. Für den Atari ST und den Amiga gibt's beispielsweise die Programme der *STOS*-Serie. Diese Reihe bietet neben nützlichen Utilities eine simple Basic-ähnliche Programmiersprache, die auch den Einsteiger vor wenig Probleme stellen sollte. Neuster Sproß der *STOS*-Reihe ist das 3-D-Set. Mit dem *STOS 3-D* seid Ihr in der Lage, selber Programme zu basteln, die auf 3-D-Vektorgrafik basieren — zum Beispiel eine eigene Flugsimulation oder ein Spiel im Stil von *Starglider*.

Die einzelnen Objekte, die später in dem Spiel Verwendung finden sollen, werden



HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	299,-
CD-Rom	699,-
Infrarot Joypads	99,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	35,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Alisa Dragon us	109,-
California Games us	109,-
Carmen Sandiego dt	139,-
Desert Strike us	109,-
Devil Crash jp	109,-
Double Dragon 2 jp	99,-
Eswat jp	49,-
F 22 Interceptor dt	99,-
James Pond 2 dt	115,-
Joe Montana 2 us	119,-
John Madden 2 us	109,-
Kid Chameleon dt	115,-
Marble Madness dt	99,-
Mario Lemieux dt	115,-
Moonwalker jp	59,-
Musha Aleste us	99,-
Phantasy Star 2 us	125,-
Rambo 3 jp	69,-
Super off Road us	99,-
The Duel dt	99,-
Toki jp	89,-
Long Raiser us	119,-
Winter Challenge us	115,-
Wonderboy 5 us	119,-

PC

A-320 Airbus	119,-
Civilisation dt	119,-
Eco Quest dt	99,-
Falcon 3.0	109,-
Indy 4	a. A.
Monkey Island 2 dt	99,-
Star Trek Aniv. dt	79,-
Ultima 7	109,-

AMIGA

Abandoned Places dt	79,-
Amberstar dt	89,-
Grand Prix	89,-
John Madden Football	79,-
Kings Quest 5 dt	89,-
Mad TV	a. A.
Monkey Island 2 dt	a. A.
Pools of Darkness	79,-
Sim Ant	95,-
Ultima 6	79,-
Willy Beamish dt	89,-

GAME BOY

Game Boy	149,-
Batterieset	69,-
Light Boy	55,-
Adventure Island us	69,-
Batman dt	69,-
Bubble Bobble dt	69,-
Duck Tales dt	59,-
Hatris dt	69,-
Hook us	79,-
Kwirk 2 us	69,-
Mega Man 2 us	79,-
Paperboy 2 dt	69,-
Probotector dt	69,-
Mickey Mouse us	79,-
Monopoly	69,-
Super R. C. Pro Am dt	55,-
Snoopy's Magic Show	69,-
Terminator 2 dt	75,-
Turtels 2 dt	69,-



HIGH SCORE GAMES

NES

Adventure Island II	109,-
Batman	99,-
Bubble Bobble	89,-
California Games	95,-
Chip'n Chap	95,-
Digger	95,-
Dragon's Lair	79,-
Familie Feuerstein	99,-
Gremlins 2	99,-
Hook	99,-
Hunt for Red Oktober	109,-
Little Nemo	79,-
Maniac Mansion dt	109,-
Marble Madness	95,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
North & South	109,-
Rescue	79,-
Star Wars	109,-
Terminator 2	99,-
Track and Field 2	99,-
Turbo Racing	109,-

MASTER SYSTEM II

Grundgerät + Alex Kid	149,-
Grundgerät + Sonic	199,-
Rapid Fire Unit	29,-
Light Phaser	99,-
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-
Out Run Europa	99,-
Speedball	89,-

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2, 8000 München 40

Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-

EINER SPIELT IMMER

SUPER NES

Super NES incl. Mario	549,-
Adams Family	129,-
Actraiser us	139,-
Final Fantasy 2 us	149,-
F1-Roc	139,-
Joe & Mac us	129,-
Lemmings us	129,-
Magic Sword	a. A.
Pilotwings jp	99,-
Pitfighter	129,-
Rival Turf	129,-
Sim City us	129,-
WWF Wrestling us	129,-
Zelda 3 us	a. A.

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Netzteil (Original)	29,-
Batterie Pack	85,-
Wide Gear	39,-
Master Gear Conv.	59,-
Alien Syndrome	69,-
Ax Battler dt	79,-
Chessmaster dt	79,-
Crystal Warrior	79,-
Fantasy Zone dt	75,-
Sonic dt	79,-
Space Harrier dt	75,-

komfortabel mit einer Art elektronischem Baukasten zusammengeklückt. Um die Objekte in das künftige Spiel einzubinden, müßt Ihr auf die eingebaute Programmiersprache zurückgreifen. Natürlich sind die Möglichkeiten des STOS-Systems etwas eingeschränkt. Erwartet also nicht, daß Ihr auf Anhieb den Spieleknüller zusammennimmert. An die Qualität von "professioneller" Spielesoftware kommen die Heimwerke kaum heran. Außerdem ist STOS 3-D nur für Leute interessant, die bereits die anderen Module haben. Wer nur ein 3-D-Spiel konstruieren möchte, ist deshalb bei dem 3-D-Construction-Set von Domark etwas besser aufgehoben.



PGA Tour Golf: Tournament Course

Was dem Frischling Links recht ist, ist dem Klassiker PGA-Tour Golf nur billig. Auch für den berühmten Oldie gibt's jetzt eine famose Zusatzdiskette. Gleich drei Golfkurse bietet die PGA Tour Golf: Tournament Course Disk. Die Golfplätze, auf denen die Turniere "Honda Classic", "Phönix Open" und "St. Jude Classic" ausgetragen werden, sind auf der Scenery-Diskette zusammenge-

quetscht. Bei der Auswahl der Kurse hat Electronic Arts ein glückliches Händchen gehabt. Für Besitzer des Hauptprogramms lohnt sich die zusätzliche Ausgabe allemal.

P-80 Tour of Duty

Wer bei der Flugsimulation Secret Weapons of the Luftwaffe auf deutscher Seite mit den Düsenjets (z.B. der Me-262) über die digitale Landschaft brauste, möchte den kernigen Jet nicht mehr missen. Jetzt bekommt die amerikanische Seite ebenfalls düsengetriebene Verstärkung. Mit der P-80 Tour of Duty-Scenery-Diskette ist jetzt die zweite Tour of Duty-Diskette für Swot! erschienen — zwei weitere sind zur Zeit noch in Vorbereitung.

Hauptakteur ist der P-80-Jet, der allerdings erst nach dem zweiten Weltkrieg in Erscheinung trat. Hier könnt Ihr nun am Rad der Geschichte ein wenig drehen, und mit der P-80 gegen die Me-262 oder die "Gotha" antreten. Obwohl die P-80 kein "echter" amerikanischer Jet ist (er wurde von den Briten gekauft), findet Ihr nach der Installation die P-80 in der Sammlung amerikanischer Flugzeuge. Neben Begleitschutzmissionen dient die P-80 als Jagdbomber.

Alles in allem bietet die Tour of Duty Disk 2 nicht viel Neues. Größtes Manko ist in meinen Augen der Preis — für einen Flieger mehr rund 60 Mark über den Ladentisch zu schieben, ist ein wenig dreist. Die P-80 ist sicher eine fliegerische Bereicherung, aber wir kommen auch ohne den Düsenjäger aus. Mir persönlich zum Beispiel liegt da die P-38 der ersten Zusatzdiskette viel mehr am Herzen.



Name	Hersteller	Systeme	Zirka-Preis	Power-Wertung
Links:	Access	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert
Barton Creek				
PGA Tour Golf:	Electronic Arts	Amiga/MS-DOS	50 Mark	hervorragend
Tournament Course				
P-80 Tour of Duty 2	Lucasfilm Games	MS-DOS	60 Mark	für Fans
STOS 3-D	Mandarin	Atari ST, Amiga	70 Mark	durchschnittlich



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

AMIGA	PC
4D-Sports Driving 65,95	A 320 Airbus* 89,95
A 320 Airbus 89,95	AH73 Thunderhawk 79,95
Agony 59,95	Bad Blood! 29,95
Amberstar 75,95	Bards Tale Constr. Kit 69,95
Apidya 65,95	Battle Isle 85,95
	Black Gold 69,95
	Blues Brothers 65,95
	Buck Rogers 2 e. 69,95
	Bunderliga Manager Prof. 69,95
	Chessmaster 3000 79,95
	Civilization d. 98,95
	Conan 85,95
	Conquest of the Longbow 85,95
	Aces of the Pacific*
	85,95
	D Generation 69,95
	Die Kathedrale 84,95
	Eco Quest 79,95
	Elvira 2: Jaws of Zerberus 85,95
	Eye of the Beholder 2 d.* 85,95
	F-16 Falcon 3.0 98,95
	F-117 Nighthawk 98,95
	Flight of the Intruder 5.25! 49,95
	Gobliins 65,95
	Gods 75,95
	Gunship 2000 98,95
	Imperium! 39,95
	Kaiser 95,95
	Legend 69,95
	Lemmings Data Disk 59,95
	LHX Attack Chopper 88,95
	Indiana Jones IV*
	85,95
	Links 89,95
	Links Kursdisk 1-6 je 42,95
	Mad TV 82,95
	Magic Candle 2 75,95
	Martian Dreams 79,95
	Mega Fortress 79,95
	Menace! 29,95
	Midwinter 2 89,95
	Might & Magic 3 85,95
	Monkey Island 2 dt. 85,95
	Obitus 75,95
	Oil Imperium! 19,95
	Police Quest 3 85,95
	Ultima Underworld
	79,95
	Rock 'n Roll! 39,95
	Secret Weapons of t. Luftw. 88,95
	SWOTL Zusatzdisk 39,95
	Sim Ant dt. 85,95
	Sim City / Populous 75,95
	Soul Crystal 75,95
	Space Ace 2 82,95
	Speedball 2 85,95
	StarByte Nr. 1 Collection 75,95
	Star Trek - 25th Anniversary 75,95
	Steigenberger Hotel Mana. 59,95
	The Power 45,95
	Titus the Fox 65,95
	Treasures of t. Sav. Frontier 69,95
	Ultima 7* 79,95
	Wing Commander 2 79,95
	Wing C. 2 Special Op. 1 42,95
	Winter Challenge 75,95
	SOUNDBLASTER 2.0
	259,95
	SOUNDBLASTER PROFESSIONAL
	479,95
	GRAVIS JOYSTICK
	79,95
	Might & Magic 3
	75,95
Battle Command!	39,95
Battle Isle	70,95
Birds of Prey	75,95
Black Crypt	59,95
Black Gold	65,95
Blues Brothers	57,95
Brainblasters!	19,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95
Carrier Command!	29,95
Conquestador	70,95
Crystals of Arborea	59,95
Deuteros	69,95
Die Kathedrale	84,95
Elvira 2	69,95
F15 II Strike Eagle	79,95
Face off	65,95
First Samurai	69,95
Flight of the Intruder	a. Anf.
Gods	59,95
Great Courts 2	65,95
Heart of China	75,95
Killing Cloud!	24,95
Larry 5	75,95
Legend	69,95
Lemmings	55,95
Lemmings Data Disk	49,95
Lotus Turbo Challenge 2	59,95
Mad TV*	69,95
Manchester United Europe	65,95
Mega lo Mania	69,95
Midwinter 2	79,95
Microprose F1 GP	79,95
Monkey Island 2 d.*	79,95
Ork	59,95
	Monkey Island 2*
	79,95
Pinball Dreams	59,95
Pirates	65,95
Pitfighter	65,95
Projectyle!	19,95
Populous 2	65,95
Railroad Tycoon	79,95
Return of Medusa	65,95
Rise of the Dragon	75,95
Robocop 3	65,95
Shadowlands	65,95
Silent Service 2	79,95
Sim Ant dt.	85,95
Sim City/Populous	75,95
Space Quest 4	75,95
Special Forces	79,95
Traders	65,95
Ultima 6	75,95
Vroom	65,95
Z-Out!	29,95
	Pools of Darkness
	65,95
	ATARI ST
A320 Airbus	89,95
Amberstar	75,95
Apprentice!	29,95
Brainblasters!	19,95
Conqueror!	29,95
F 15 II Strike Eagle	79,95
Masterblazer!	29,95
Microprose F1 GP	79,95
Midwinter 2	79,95
Populous 2	65,95
Race Drivin	65,95
Special Forces	79,95
Traders	65,95

Über 1000 Spiele ab Lager verfügbar!

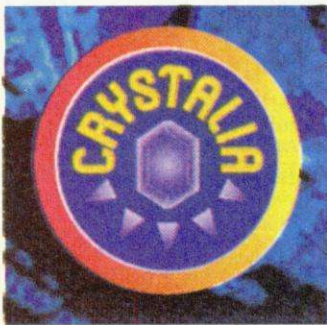
Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. Der Versand erfolgt in den alten Bundesländern per Post NN (8.00 DM) oder per UPS NN (12.00 DM). In die neuen Bundesländer leider nur per Post NN. Ausland nur Vorauskasse (15 DM). Wollen Sie per Vorauskasse (5.50 DM) bestellen, rufen Sie bitte wegen Verfügbarkeit und aktuellen Preisen vorher an, damit wir Ihnen die Titel reservieren können. Änderung und Irrtum vorbehalten. (*=Programm bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht verfügbar. != nur solange Vorrat reicht) Schriftliche Bestellungen bitte an Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, W-5860 Iserlohn, Tel. 02374/74112

Na, wer sagt's denn. Die ersten CD-Compilations trudeln ein. Ubi-Soft packt auf der *Crystalia*-Sammlung gleich fünf alte Spiele auf den neuen Datenträger. Außerdem, wie fast jeden Monat, im Angebot: Zwei Spielesammlungen von Domark.



Crystalia

Das Vorhaben ist löblich und die Speicherkapazitäten der CD sind fast unbegrenzt. Ubi-Soft konnte so gleich fünf Programme auf einer Scheibe vereinen. Das interessanteste Spiel der Auswahl ist zweifellos das Science-fictionabenteuer B.A.T. Wer auf morbidschöne Endzeitgrafiken steht und



Spaß an gehaltvollen Rätseln hat, kommt zweifellos auf seine Kosten. Anders ist die Lage beim Spiele-Oldie *Night Hunter*. Das Action-Adventure ist nun ganz gewiß nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Auf diese Art von Recycling können wir gerne verzichten. *Pick'n Pile* dagegen kann den Spielefreund schon etwas mehr erfreuen. Das recht ungewöhnliche Ge-

schicklichkeitsspiel erfreut durch bunt-positive Kugelgrafik und ein frisches Spielprinzip. Das Ritterabenteuer *Iron Lord* verbindet einen nicht zu anspruchsvollen Adventure-Teil mit ein paar Actionspielchen und kommt Neulingen in der Ritterzunft gerade recht. *Pro Tennis Tour* übernimmt auf dieser Sammlung souverän die Position des Lückenfüllers.

PC Games Collection

Diese Zusammenstellung älterer Domark-Titel für den Personalcomputer kann nur streckenweise überzeugen. *Castle Master*, das leicht angegraute 3-D-Entdeckerspielchen mit Gruseltouch ist zwar immer noch ganz nett, in Zeiten eines *Ultima Underworld* aber leider nicht mehr ganz auf der technischen Höhe. *Hard Drivin 2* bietet zwar zwei Rennstrecken mehr als der Vorgänger, kann aber ob arger Geschwindigkeitsprobleme nicht überzeugen. *MiG-29 Fulcrum* ist eine recht pflegeleichte Flugsimulation für Computerpiloten die nur sporadisch eine Runde durch die Luft segeln wollen. Für Profis etwas anspruchslos. Die Computerumsetzung des Brettspiels *Trivial Pursuit* ist nur etwas für Rätselfreunde die über gute Englischkenntnisse verfügen. *Escape from the Planet of the Robot Monsters* hat nicht nur einen der längsten Titel der kurzen Softwaregeschichte, sondern stellt auch höchste Ansprüche an die Joystickfähigkeiten des Actionfreunds.

1376

ASCON

24. Christmond

Gloria in excelsis Deo et in terra...

Credo in unum Deum Patrem

omnipotentem...

Sanctus, Sanctus,

Sanctus Dominus...

Deus Sebaoth Pleni sunt coeli et

terra...

Benedictus qui venit in nomine...

Agnus Dei qui tollis usw.



DER PATRIZIER



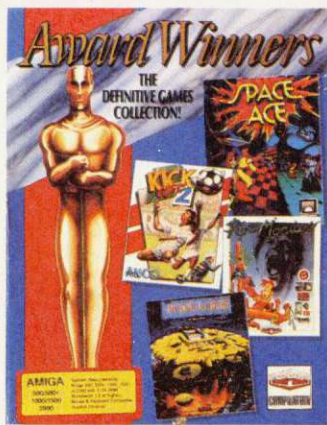
TNT 2 Double Dynamite

Die fünf aktuellen Tengen-Automatenumsetzungen hätte man am besten gleich in der Versenkung verschwinden lassen, sie sind keine Empfehlung für das jeweilige Computersystem. *Stun Runner* versetzt uns hinter das Lenkrad eines futuristischen Motorrades. Leider ruckelt die Grafik in einem solchen Schnecken-tempo daher, daß der Spieler gleich wieder aussteigen wird. Nichts anderes wiederfährt uns mit *Hydra*, diesmal tuckern wir beschaulich mit einem Jetfoil durch unansehnliche Grafiken. Leider kommt auch bei *Hard Drivin II* die klaustrophobische Enge des großen Automaten Vorbilds in keiner Weise rüber. Etwas besser sind wir mit *Badlands* bedient. Das actionhaltige Rennspiel war dem damaligen POWER-PLAY Tester immerhin 67 Prozent wert. Die Piraten im Actionspiel *Skull & Crossbones* konnten dagegen nur mäßige 42 Prozent auf dem Schatzkonto verbuchen.

Award Winners

Empire kündigt mit *Award Winners* gleich vier preiswürdige Programme an. Zumindest *Populous* wird diesem Anspruch vollauf gerecht. Bull-

frogs Strategieklassiker schmückt jede Sammlung und ist immer noch ein Muß für den Spieleprofi. Ähnlich sieht es mit dem Geschicklichkeitspiel *Pipe Mania* aus. Die feuchtfröhliche Bastelei um Rohre, Muffen und Wasserbrüche ist ebenfalls zu empfehlen. Etwas anders sieht die Lage schon mit Don Bluth's *Space Ace* aus: Ihr steuert den Jungheiden Ace mittels Joystickbewegung in den Kampf gegen



Oberbösewicht Borf. Stimmt die Richtung, dann wird ein neues Bild geladen, andernfalls segnet Ace formschön das Zeitliche. Leider krankt die schöne Idee an den langen Ladezeiten. Die durchaus ansprechende Fußballsimulation *Kick Off 2* beschließt den Reigen der "Gewinner".

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
TNT 2	Domark	50-70 Mark	Amiga/ST/C64	für Fans
PC Games Collection	Domark	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Award Winners	Empire	100 Mark	Amiga/ST/MS-DOS	empfehlenswert
Crystalia	UBI-Soft	150 Mark	CD-ROM (MS-DOS)	durchschnittlich

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft



Joysoft

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren **supergeilen** Softwarekatalog. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

6 Jahre Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*
* laut ASM-Umfrage nach dem Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Addam's Family**	69.90
Battle Isle Data Disk	49.90
Das schwarze Auge**	84.90
Black Crypt**	64.90
Dynablaster incl. 4Way Adapter	84.90
Epic**	74.90
Humans**	79.90
Indy Heat**	64.90
Jaguar*	79.90
Jim Power*	69.90
Might & Magic III dt.	79.90
Parasol Stars**	69.90
Planet 9 + Film*	99.90
Police Quest III	89.90
Pools of Darkness	69.90
Project X**	64.90
Sim Ant dt.	94.90
Special Forces**	84.90
Stormmaster**	74.90

Indiana Jones IV

PC 89.90

PC

A-Train*	94.90
Airbus 320**	104.90
Buck Rogers 2	94.90
Chessmaster 3000	74.90
Civilization dt.	104.90
Das schwarze Auge**	94.90
Dune*	94.90
Eco Quest	96.90
Elvira 2**	99.90
Falcon 3.0 dt.	105.00
Global Conflict*	
Jetfighter II	84.90
Magic Candle 2**	84.90
Manchester E.V.	79.90
Monkey Island II dt.	94.90
Pacific Island	89.90
Perfect General*	94.90
Planet's Edge	79.90
Pools of Darkness	79.90

ULTIMA UNDERWORLD*

PC 89.90

PC

Rocketeer**	79.90
Shuttle**	124.90
Special Forces*	89.90
Star Trek 25th An.**	84.90
Stormmaster**	74.90
Treasures of Savage Frontier	79.90
Twilight 2000	94.90
Ultima Trilogy 2	89.90
Uncharted Waters	104.90
Wing Commander de luxe	104.90
Winter Challenge**	89.90
Wizardry 7	89.90
Flightstick	99.00
Mach 1 plus/Analog Joystick	59.00
Mach 3/Analog Joystick	79.00

Aces of Pacific

PC 96.90

C64

Addam's Family**	39.90
Bingo**	39.90
Konix Mega Pack	49.90
Powerhits	49.90
Space Gun	44.90
Turtles II	39.90

MEGA DRIVE

Buck Rogers**	139.90
Gynoug	109.90
James Pond II**	109.90
Quack Shot**	109.90
Winter Challenge**	129.90
Wonderboy in Monsterland**	139.90

ATARI ST

Airbus 320**	109.90
B.A.T. 2**	94.90
Special Forces	84.90
Starbyte Super Soccer**	69.90

GAME GEAR

Donald Duck**	74.90
Chessmaster**	74.90
Ninja Gaiden**	74.90
Sonic**	74.90

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden

Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 1170

kleingedrucktes	VERSANDKOSTEN	Bezeichnung	lhr. Anteil
* Vorankündigung	bis 80.- DM		8.- DM
** Deutsche Anleitung	bis 140.- DM		4.- DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM)	ab 140.- DM	bei Vorkasse	kostenlos
			max. 4.- DM
		Ausland	leider 25.- DM
		UPS	zusätzlich 4.- DM
		Eilpost	zusätzlich 6.50 DM

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

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



PIXEL-OLYMPIADE

1992 — Das letzte Jahr des Olympia-doppelpacks. Für **POWER PLAY** Grund genug, das beliebte Sportspielgenre unter die Kampfrichterlupe zu nehmen.

Barcelona '92 steht vor der Tür, die Goldhatz in Albertville wurde aus deutscher Sicht bravourös überstanden. Dank östlichem Sportlerzuwachs ist die Bundesrepublik zum ernsthaften olympischen Konkurrenten der Supermächte USA und GUS avanciert.

Spieletechnisch wurde das "olympische" Genre 1984 mit Epyx' *Summer Games* eingeleitet, pünktlich zu Beginn der Sommerspiele in Los Angeles. Ganze Familien klebten wochenlang vor dem C64, auf der Jagd nach Weltrekorden und olympischem Edelmetall. Nicht minder erfolgreiche

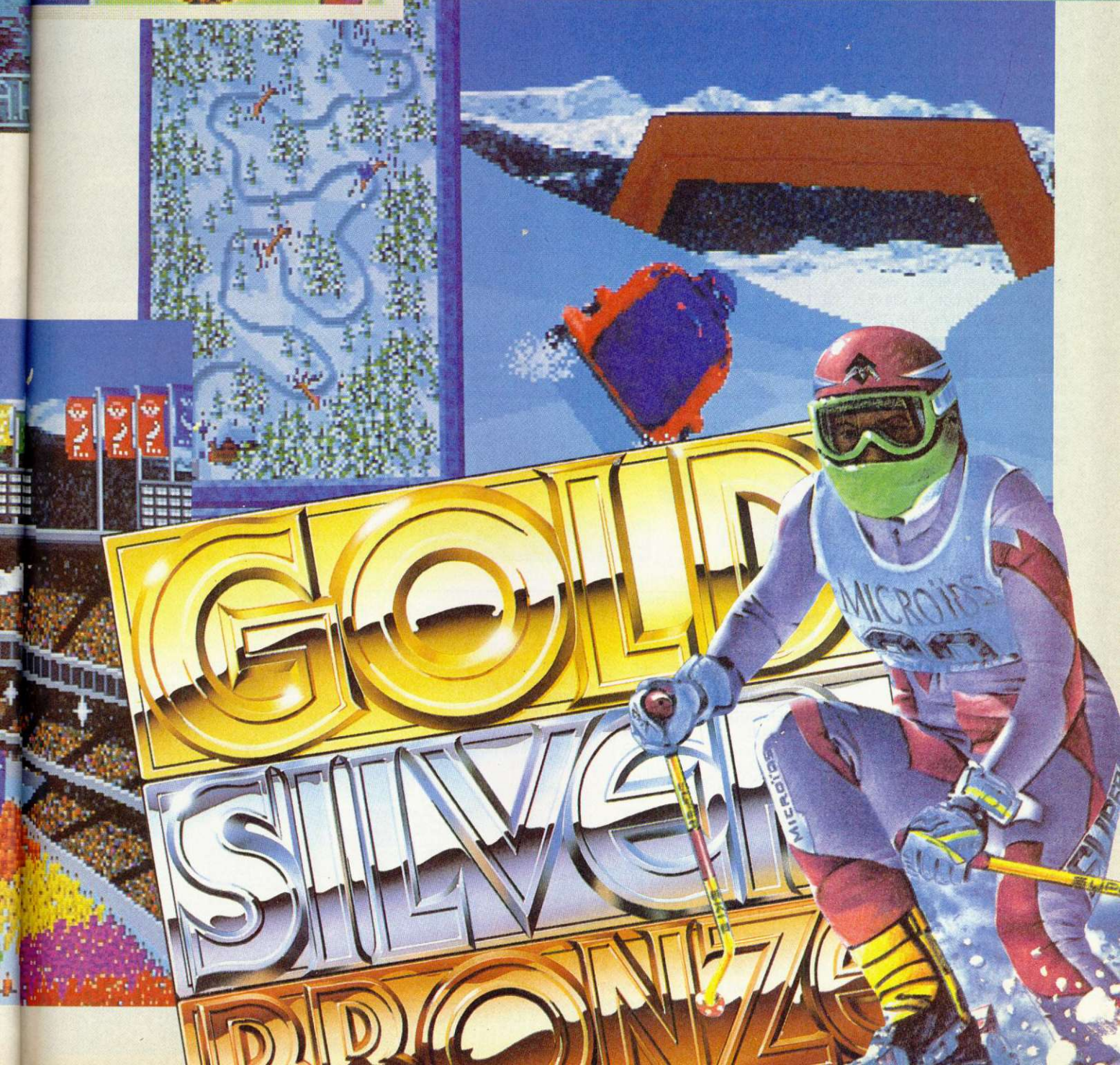
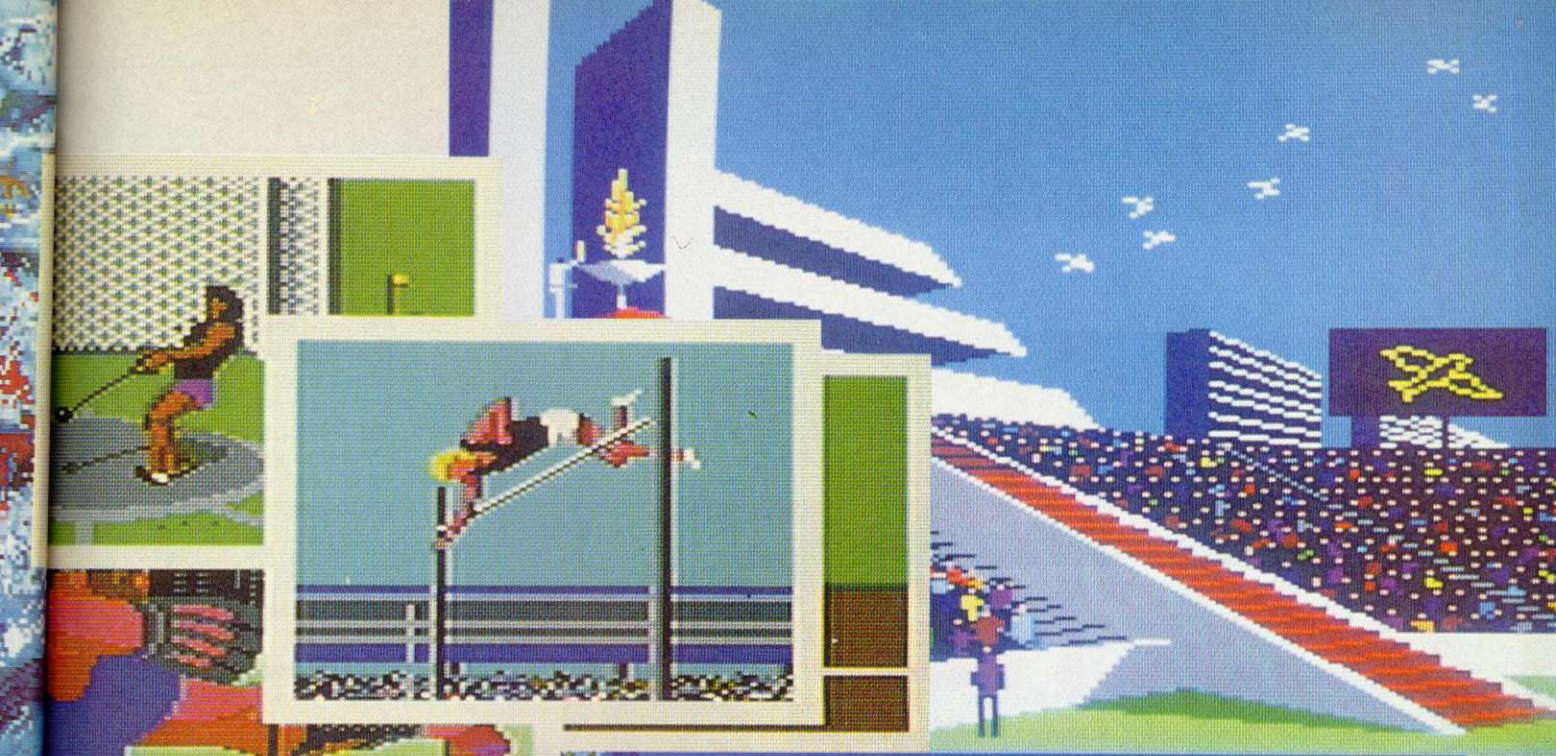
Nachfolger trugen die Fackel weiter. Nach einem weiteren Sportschub zur 88er Olympiade zogen sich jedoch die meisten Programmierer aus dem olympischen Sportbusiness zurück. Vorbei schienen die Zeiten grandioser Leichtathletiksimulationen und neckischer Abwandlungen. Tennis-, Golf- und Fußballspiele haben den Sportspielmarkt seither fest in der Hand.

Im Olympiajahr 1992 bahnt sich allerdings ein Revival der "Viele-Disziplinene"-Spiele an: Pünktlich zu den Winterspielen in Albertville lockte Accolade mit dem überzeugen-

den *Winter Challenge* die Wettkampffans vor den Monitor. Im Sommer soll's erst richtig losgehen: Eine geballte Sportpieladung ist gewiß. Ein Wintersportspiel von Electronic Arts ist ebenfalls in Arbeit.

Auf den folgenden Seiten verschaffen wir Euch einen Einblick in das "olympische" Spielgenre und picken für Euch die Rosinen aus dem athletischen Kuchen. Einige ältere Titel werden dieses Jahr als Budgetsoftware oder Teil einer Compilation (wieder-)erscheinen. Ein Ausblick auf kommende Höchstleistungen rundet den Überblick ab.







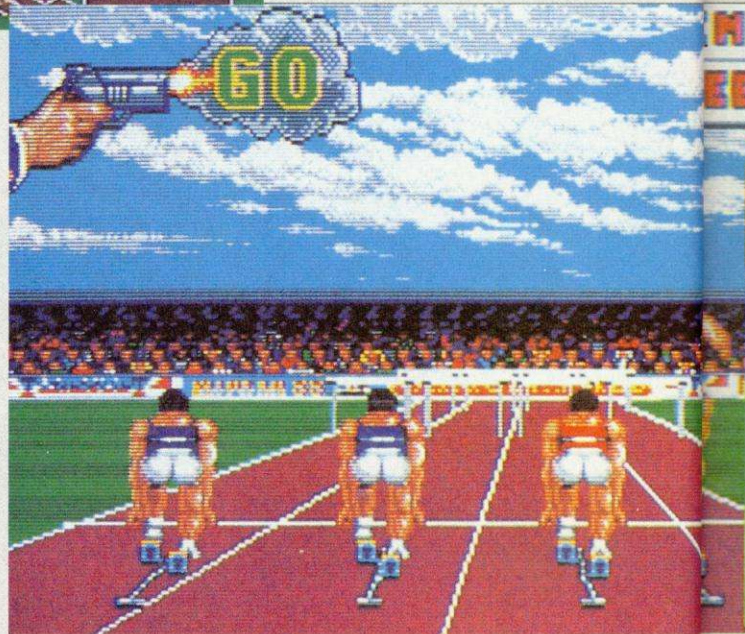
SOMMER-FRISCHE

Sportspiele, die olympische Disziplinen simulieren, haben grundsätzlich drei Dinge gemeinsam. Zum einen kommen sie "periodisch" auf den Markt, was heißen soll: Alle vier Jahre (in Zukunft alle zwei) findet eine Olympiade statt, die für die Computerwelt meist mit einer Sportspielflut endet. Zwischen den Olympiaden herrscht relative Sportspielebbe. Zum zweiten bieten diese Spiele fast alle mehrere Disziplinen. Und drittens: Alle dürfen zu zweit, zu viert oder gar mit acht Spielern gemeistert werden.

Bekanntester Hersteller ist die Firma Epyx, die 1984 mit

Summer Games die Welle der "intelligenten" Disziplinsammlungen ins Rollen brachte. Der Grundstein wurde allerdings Anfang der 80er von Activision auf dem Atari VCS 2600 gelegt. Das Zehnkampfmodul **Decathlon** fesselte die Videospieleler derart an den Bildschirm, daß der Erfinder David Crane zum ersten Star-Programmierer aufstieg. So spaßig der Zehnkampf war, so simpel lief die Steuerung ab: Joystick-Rütteln pur.

Summer Games bot dagegen schon etwas anspruchsvollere Unterhaltung. Dank der vielen Disziplinen und ihrer un-



Schicke 3-D-Grafik zum mittelmäßigen Spiel — *Summer Olympiad*

terschiedlichen Steuerungsarten war dieses Spiel an Abwechslung zur damaligen Zeit kaum zu überbieten. Es fesselte aufgrund des "allgemeinverständlichen" Spielprinzips ganze Familien samt Opa, Oma und Urgroßeltern an Mattscheibe und Joysticks. Hier wurde im 100-Meter-Lauf um die Wette gerüttelt, beim Stabhochsprung der Feuerknopf bearbeitet und im Schwimmwettbewerb der Joystick im

ALLES UNTER EINEN HUT!

GAME GEAR™
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

SEGA®
MD

GAME BOY

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

SEGA
Master System™



LYNX

LYNX

- SUPER SKWEEK 79,-
- TOKI 79,-
- CRYSTAL MINES II 79,-
- QUIX 79,-

GAME BOY

- PROBOTECTOR 69,-
- MEGA MAN 69,-
- TURTLES II 69,-
- SUPER KICK OFF 59,-
- KID ICARUS 69,-
- HOOK a.A.

MEGA DRIVE

- WONDERBOY 5 dt. 139,-
- SUPER OFF ROAD 109,-
- TEST DRIVE II 109,-
- ALISIA DRAGON 119,-
- DESERT STRIKE 119,-
- EARNEST EVANS a.A.
- KID CHAMELEON 119,-
- WHERE IN TIME IS SANDIEGO dt. 139,-

MARBLE MADNESS dt. 99,-

PC-ENGINE

- PSYCHIC STORM (SCD) 129,-
- HUMAN SPORTS
- FESTIVAL (SCD) 119,-
- CHUKU TAISEN 119,-
- RAIDEN (SCD) a.A.
- PARODIUS 179,-
- TWIN BEE 129,-
- NEO GEO**
- MUTATION NATION 349,-
- LAST RESORT 399,-
- MAGICIAN LORD 219,-
- NAM 219,-

GAME GEAR

- AXE BATTLER USA 79,-
- CRYSTAL WARRIOR USA 79,-
- FROGGER 79,-

MASTER SYSTEM

- ASTERIX 94,-
- KLAX 94,-
- WIMBLEDON TENNIS a.A.

MS-DOS

- ULTIMA VII a.A.
- PLANET'S EDGE a.A.
- SPECIAL OPERATION II ZU
- WING COMMANDER II 56,-

AMIGA

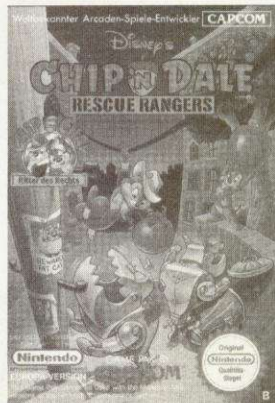
- MAD TV 79,-
- EYE OF THE BEHOLDER II 79,-

CDTV

CDTV-TITEL AB 49,- DM

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

- N.E.S.**
- LUNAR PAD a.A.
 - MANIAC MANSION 119,-
 - TIME LORD 99,-
 - HYPER SOCCER 129,-
 - CALIFORNIA GAMES 99,-
 - THE HUNT FOR
 - RED OCTOBER 119,-
 - STAR WARS 119,-
 - TERMINATOR II 129,-
 - MARBLE MADNESS 99,-



FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 6,-. BEI VORK. DM 4,-. VERSAND UND LADEN, PREISIRRTUMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-.



Game, Set & Match

Eine der beliebtesten Solo-Sportarten ist Tennis. Nicht zuletzt dank Becker, Graf und Stich hat der weiße Sport auch bei uns einen Siegeszug angetreten. So darf man sich nicht wundern, daß das beste Computertennis von einem deutschen Softwarehaus entwickelt wurde. **Great Courts 2** schlägt nicht nur den Vorläufer um Längen, sondern schmettert auch die internatio-



Great Courts 2 (Amiga)



Nintendo Tennis (Game Boy)

nale Konkurrenz an die Wand. Sämtliche Versuche von Infogrames (**Advantage Tennis**), Loricel (**Tennis Cup 1 & 2**) und Starbyte (**Tie-Break**) kamen über einen Satzgewinn nicht hinaus. 8-Bit-Sportler müssen sich größtenteils mit älterer Software abfinden, die von dem englischem Frühwerk **Matchpoint Tennis** dominiert wird. Lediglich Starbytes C-64-Version von **Tie-Break** erfüllt auch moderne Ansprüche.

Auf dem Videospielektor liegt die PC-Engine mit zwei sensationellen Tennisimulationen in Front: zunächst **World Court Tennis**, und danach **Final Match Tennis** lieben keine Filzballwünsche offen. Insider behaupten sogar, daß es wohl kein Tennisspiel in absehbarer Zeit schaffen wird, das geniale **Final Match Tennis** zu übertreffen.

Auch der Game Boy ist mit dem **Nintendo Tennis** gut bedient, während Mega Drive und Super NES noch eine spritzige Tennis-simulation gebrauchen könnten.

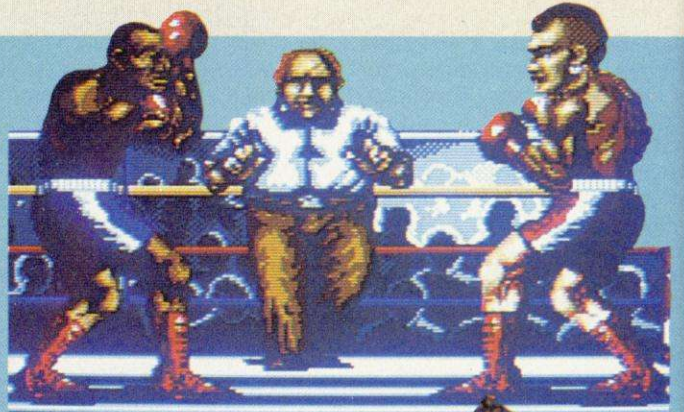
Disziplinlos

Sportspiele, die sich auf eine Disziplin konzentrieren, sind weniger abhängig von Olympiaden, werden deshalb öfters und zeitlich unabhängig veröffentlicht. Es gibt so gut wie keine Sportart, die noch nicht simuliert wurde. Den Löwenanteil nehmen Mannschaftssportarten ein — allen voran Fußball. Als bestes Computerfußballspiel der letzten zehn Jahre thront in unseren Augen **Microprose Soccer**, das die sagenhafte **POWER-WERTUNG** von 90 Prozent erhielt. Übrigens: Sensible Softwares zweite Fußballsimulation testen wir in unserer nächsten Ausgabe. Einen riesigen Erfolg konnte auch Ancos **Kick Off** auf dem Amiga verbuchen, das sich über Jahre mit immer neuen Versionen und Zusatzdisketten blendend verkaufte.

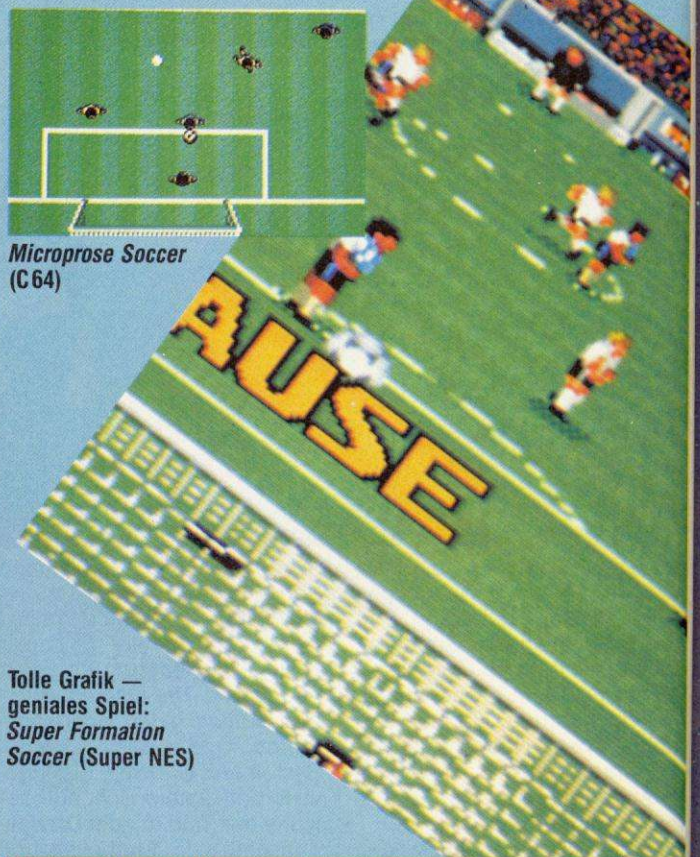
Im Videospielebereich dribbelte ein Spiel alle anderen in den Abgrund und darf sich das Prädikat "Bestes Fußballspiel aller Zeiten" ans Revers heften. Humans **Super Formation Soccer** auf dem Super NES holte konkurrenzlos den Meistertitel.

Basketball gehört ebenfalls zu den beliebtesten Computerspiel-Sportarten. Bestes Beispiel dafür: **TV Sports Basketball** ist eines der grafisch schönsten Sportspiele. Dank umfangreichem Liga-Modus und komplexer Steuerung eine echte Motivationsbombe.

Selbst geboxt wird auf dem Bildschirm, und das nicht zu knapp. Aktuellstes Beispiel: **TV Sports Boxing** und **Final Blow**. Zwei grafisch beeindruckende Programme — spielerisch jedoch minderbemittelt. Vor einiger Zeit erst zur olympischen Disziplin avanciert, regiert die Handkante schon seit geraumer Zeit die Schaltkreise unserer Computer. **Budokan** stellt unter den vielen actionlastigen Titeln des Kampfsport-Genres die realitätsnähste und beste Simulation dar. Der Spieler darf von vier fernöstlichen Kampfsportarten Gebrauch machen, um seine Gegner k.o. zu schlagen. Viel Taktik und strategisches Verhalten gehören ebenfalls dazu.

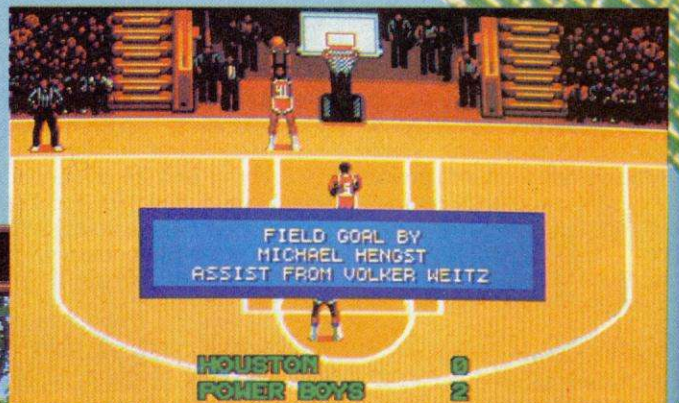


Final Blow (Amiga)

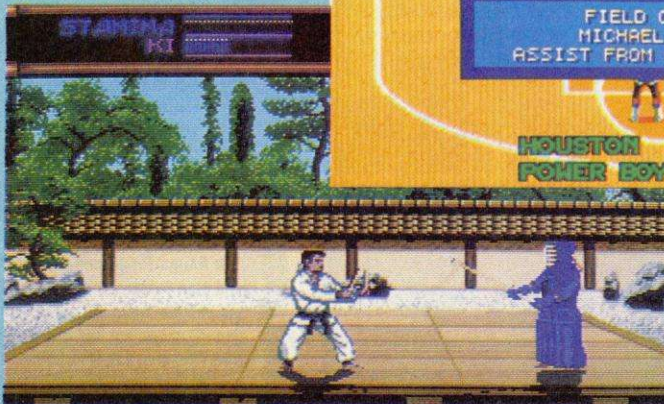


Microprose Soccer (C 64)

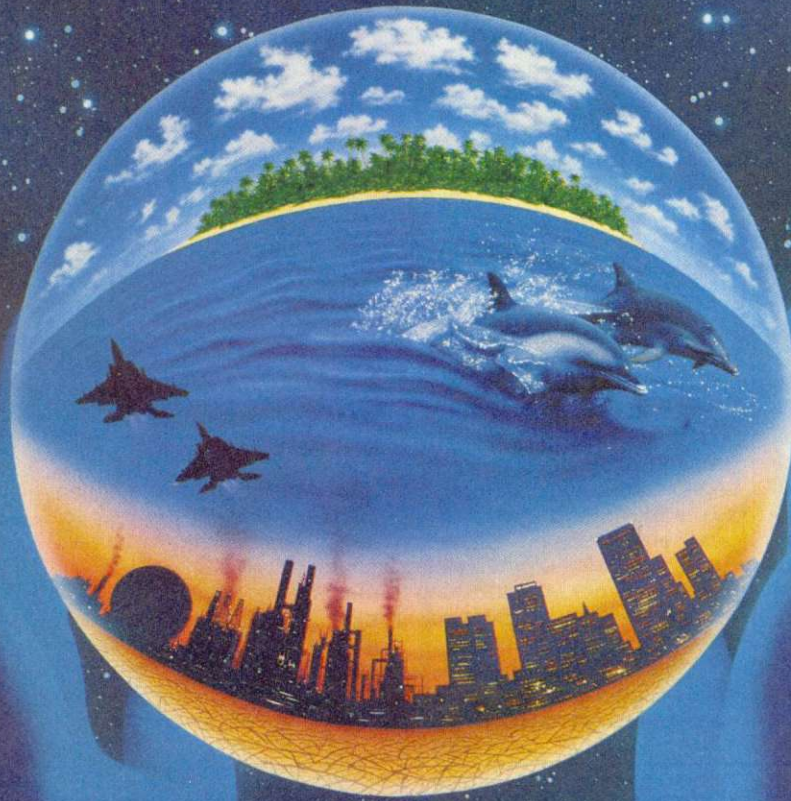
Tolle Grafik — geniales Spiel: Super Formation Soccer (Super NES)



TV Sports Basketball (Amiga — oben) Budokan (Mega Drive)



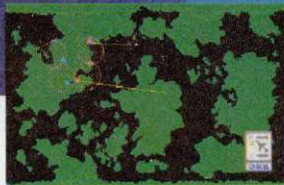
MILLENNIUM LEGT DIE WELT IN IHRE HÄNDE



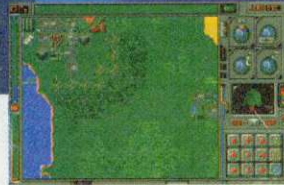
GLOBAL EFFECT



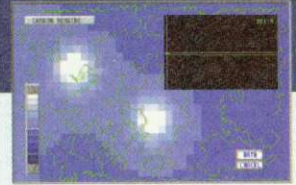
Bauen Sie Kraftwerke für Versorgung und Ausbau Ihrer Städte.



Bauen Sie Militärstützpunkte für Angriff und Verteidigung.



Legen Sie Parks und Wälder an, um der Umweltverschmutzung entgegenzuwirken.



Überprüfen Sie Umweltverschmutzung, CO₂- und Ozongebalt.



Untersuchen Sie die natürlichen Rohstoffvorkommen und erfassen Sie die Erdbengefabr.

VERTRIEBEN VON



Eine entfernte Welt - eine neue Zivilisation. Sie steuern beim Aufbau von Zivilisationen das empfindliche Gleichgewicht der Natur. Stellen Sie sich den Herausforderungen wie ein richtiger Führer einer Weltmacht - Ihr Handeln kann die Welt vor dem globalen Temperaturanstieg und Umweltverschmutzung retten... Ihre Streitkräfte die Feinde vernichten, die versuchen, Ihre Städte zu zerstören oder Ihren Planeten zu verseuchen.

Die Welt liegt in Ihren Händen - übernehmen Sie die Kontrolle!



Bebalten Sie den Zustand Ihres Planeten ständig im Auge...

*Amiga screen shots
© Millennium 1992



VERÖFFENTLICHT VON MILLENNIUM, ST. JOHN'S INNOVATION CENTRE, COWLEY ROAD, CAMBRIDGE CB4 4WS

ERHÄLTlich - AMIGA (1Mb)
PC & COMPATIBLES (640K)
Adlib, Roland,
Soundblast



SCHNEE- GESTOBER



Slalomfahren in Accolades Winter Challenge (links). Winter Olympiad läßt's krachen — der Baum war im Weg (unten).

Das winterliche Äquivalent zu Sportsimulationen auf grünem Rasen und heißem Tatan, die Winter-(Computer-) Spiele, bieten im Grunde selbige Disziplinenvielfalt wie ihre Zwillingbrüder, nur eben auf das Geschehen bei Winterolympiaden zugeschnitten. Statt der Hürdenläufe wird auf rutschigem Eis per Kufe gewetzt, statt hoch gesprungen, mit dem Ski am Fuß von der Schanze geflogen. Grafisch läßt sich aus den Wintersportarten anscheinend mehr als

aus sommerlichen Disziplinen herausholen. Unverständlich, da eigentlich alles weiß ist (oder sein sollte) — verständlich, wenn man sich die Programme ansieht: massenweise 3-D-Grafik, von der Seite gezeigte Skiläufer und von oben gesehene Eisschnellläufer. Seltsam, daß die Winterspiele trotz grafischer Abwechslung qualitativ hinter den Sommersimulationen herhinken.

Obwohl Winterolympiaden stets vor den Sommerspielen abgehalten wurden, rodelte

das erste Schneevergnügen (Winter Games im Jahre 1985), lange nach Veröffentlichung seines "Bruders" Summer Games auf den Markt. Einige Zeit nach den Winterspielen 1984 in Sarajevo programmierte Epyx, angetan vom sensationellen Summer-Games-Erfolg die erste Wintersport-

simulation. Und es war seither eine der Besten. Sieben eis- und schneehaltige Disziplinen, darunter zweimal Eiskunstlauf, Biathlon und Skispringen erfreuten die ganze Familie, zuzüglich Oma und Opa. Ein überaus witziger Trickskiwettbewerb und eine rasante Bobfahrt durften eben-

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

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

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

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

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
Württemberg: Aalen 10-18 Uhr 07361/680663
Baden: Freiburg 10-18 Uhr 0761/382590

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

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dime Capers)	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Pro Wrestling	94,95
Sonic	94,95
Spiderman	84,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	123,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	83,95
Ghols n' Chicks	121,95
Golden Axe 2	111,95
Gyromon jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Kings Bounty	101,95
Magic Hat jap.	82,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rash	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Sunder	131,95

Psst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?...

The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	259,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe jap.	59,95
Griffin jap.	59,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Puffer Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Tony Rato Action jap.	54,95
The Caribee Wolf jap.	67,95
Wagon Land jap.	54,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Protector	99,95
Raid-Racer	94,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Wrestlemania	99,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95

Gargoyle's Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95
Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunmaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev. o Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad 'n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Teams	49,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Netzteil	34,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrotop	69,95
Hard Driving	79,95
Isidoro	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

falls bestaunt werden. Dank abwechslungsreicher Steuerung und, für C-64-Verhältnisse fantastischer Grafik, wurde aus **Winter Games** ein zeitloser Klassiker, der noch heute mitreißt.

Rechtzeitig zur 88er Winterolympiade in Calgary kam Tynesofts **Winter-Games-Konkurrent Winter Olympiad 88** angesaut. Die fünf Disziplinen, darunter wiederum Biathlon, Skispringen und Bobfahren ähneln denen des drei Jahre vorher veröffentlichten Konkurrenten auffallend. Grafisch einige Klassen schlechter, haute

dieses Spiel, selbst auf 16-Bit-Rechnern keinen Sportspielfreund vom Hocker. Zwar dürfen diesmal sogar zwei alpine Skiwettbewerbe durchfahren werden — spielerisch jedoch genauso wenig spektakulär wie das übrige Schneegehüpfen in **Winter Olympiad 88**. Wahrscheinlich mußte das Spiel pünktlich zur Olympiade lieferbar sein, und so wurde aus Zeitdruck geschlumpt.

Epyx wollte die Olympiade in Calgary ebenfalls nicht versäumen und stellte so kurzerhand die **The-Games-Reihe** auf die Beine, deren erster Teil aller-



Skispringen in **Winter Challenge**, **The Games: Winter-Edition**, **Winter Games** und **Winter Olympiade**

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X
SOUNDBLASTER
 - Version 2.0 Incl. SOUNDBOARD 279.-
 - SET 2.0 Incl. STEREO OPTION 320.-
 X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox
SB-PRO Incl. SantaFe Multimedia Man. 498.-
CD-ROM Laufwerk 798.-

neu: **BEST OF**
 Public Domain & SHAREWARE
 ab 3 Mark pro Diskette :
 Sonderliste + PC-Liste
 kostenlos!!!

★

Aces of the Pacific 95,90
 Chessmaster 3000 78,90
 Civilisation dt.vers. 89,90
 Covered Girl 70,90
 Eco Quest 76,90
 Elvira 2 dt.vers. 71,90
 Epic dt.vers. 89,90
 Elames of Freedom dt. 89,90
 Falcon Vers. 3 dt.vers. 73,90
 Magic Candle 2 68,90
 More Lemmings dt. Anl. 82,90
 Monkey Island 2 dt. v. je 82,90
 Rocketeer 105,90
 Secret Weapons-Luftw. 82,90
 -Mission Disk P38/P60 73,90
 Shuttle dt.vers. 82,90
 Sim Ant dt.vers. 82,90
 Star Trek dt.vers. 73,90
 Storm Master 68,90
 Ultima Underworld dt. 82,90

Okay Soft
 Am Graben 2 • W-6471 WEIDING
 09674-1279 Fax-1294
 hotline new's
 -8405

SOFTPOWER
Berlin
Special News
FLIGHT OF THE INTRUDER und **WOLFPACK**
DEUTSCHE Version
DM 39.- per Stück!
Für AMIGA und PC

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!

Hauptgeschäft
 Schwedenstr. 18c
 1000 Berlin 65
 Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau
 Schönwalder Str. 65
 1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

BACHEM SOFTWARE v o m FEINSTEN

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

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

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

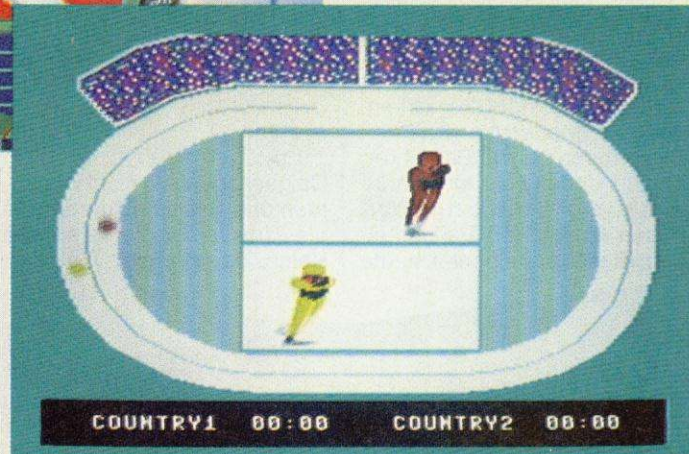
Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland, Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. * Ankündigung, ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.
 NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!



Noch nicht fertig: *Winter Olympics* von Electronic Arts (links). Eisschnellauf bei *The Games: Winter Edition* (unten).

dings etwas zu spät kam. **The Games: Winter Edition** liefert erst im Frühjahr auf. Spielerisch entpuppte sich die sieben Disziplinen als mit Abstand schlechtestes Epyx-Sportspiel. Wiederum durfte gerodelt, eisschnell- und -kunstgelaufen sowie am Langlauf teilgenommen werden. Zweimal ging's auf alpine Rennstrecken (Abfahrt und Slalom), das Skispringen fehlte ebensowenig. Im Gegensatz zum nachfolgenden *The Games: Summer Edition* hat sich der Winter-Part keine Medaille verdient. Ein Grund war wohl der Mangel an erfahrenen Programmierern — die Macher der Klassiker liefen Epyx schlichtweg davon.

1992 — das nächste Olympiadjahr. U.S. Gold und Accolade werkten fleißig an entsprechenden Simulationen. Zu den Winterspielen in Albertville lag lediglich ein Programm vor. Bis jetzt das einzige "olympische" Sportspiel dieses Jahres: Accolades **Winter Challenge**. Dank schneller VGA-Grafik und guter Spielbarkeit wird die traditionsreiche Sportspielfolge nach den 88er Einbrüchen erfolgreich fortgeführt. Acht Disziplinen können von bis zu zehn Spielern gemeistert werden. Wieder mit von der Partie: Skispringen, Biathlon, Eisschnellauf, Abfahrtslauf, Langlauf und Bobfahren. Neu sind Rodeln sowie Riesenslalom.



Als erstes 92er Olympiaprogramm macht *Winter Challenge* eine gute Figur, kommt an die Brillanz der Klassiker jedoch nicht ganz heran. Technisch auf der Höhe der Zeit, spielerisch eher etwas eintönig: Zu einfache und wenig abwechslungsreiche Steuerung

lassen langfristige "Hochleistungs"-Motivation nicht zu. Nichts übereilen wollen die Programmierer von Electronic Arts. **Winter Olympics** wird erst in einigen Monaten veröffentlicht und kommt dann zwar spät, aber auch alternativ zur Sommerolympiade.

SEGA MEGA DRIVE

- Hellfire (jp) 49,-
- Atomic Robokid (jp) 49,-
- Crackdown (jp) 49,-
- Out Run (jp) 59,-
- Jewel Master (jp) 59,-
- Gyrioug (jp) 69,-
- Mercs (jp) 79,-
- Sonic t. Hedgehog (jp) 79,-
- Quack Shot (jp) 89,-
- Joypad Pro-2 39,-
- Game Adapter 29,-
- Wonderboy V (US) 119,-
- Phantasy Star II (US) 109,-
- Phantasy Star III (US) 109,-
- Winter Challenge (US) 109,-
- Warsong (US) 119,-
- Turbo Out Run (jp) 89,-
- Blockout (US) 39,-
- Alisia Dragoon (US) 109,-
- Heavy Unit (jp) 49,-
- Super Shinobi (jp) 69,-
- Infrared Joypads (dt) 99,-
- Arcade Power Stick (dt) 109,-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

SEGA GAME GEAR

- Super Monaco GP (jp) 49,-
- GG Shinobi (jp) 59,-
- Out Run (jp) 59,-
- Ninja Gaiden (jp) 59,-
- Sonic t. Hedgehog (jp) 69,-
- Gear to Gear Cable 19,-
- Netzteil 29,-
- Wide Gear 49,-
- Fantasy Zone (US) 69,-
- Ax Battler (US) 69,-
- Crystal Warrior (US) 79,-
- Donald Duck (jp) 59,-
- Berlin Wall (jp) 49,-

dynatex

ATARI LYNX

- Blue Lightning 69,-
- Electrocop 69,-
- Chips Challenge 69,-
- Gates of Zendocon 69,-
- Slimeworld 69,-
- Gauntlet 79,-
- Klax 79,-
- Roadblasters 79,-
- Xenophobe 79,-
- Ms. Pacman 79,-
- Zarlor Mercenary 79,-
- Paperboy 79,-
- Robo Squash 79,-
- Rygar 79,-
- Shanghai 79,-
- Rampage 79,-
- Chess Challenge 79,-
- Warbirds 79,-
- Block Out 79,-
- Ninja Gaiden 79,-
- Pacland 79,-
- A.P.B. 79,-
- Turbo Sub 79,-
- Scrapyard Dog 79,-
- Chequered Flag 79,-
- Viking Child 79,-
- Hard Driving 79,-
- Robotron 79,-
- S.T.U.N. Runner 79,-
- Awesome Golf 79,-
- Xybots 79,-
- Toki (US) 79,-
- Crystal Mines II (US) 79,-
- Super Squeak (US) 79,-
- King of the Monsters 279,-
- The Super Spy 279,-
- Cyber-Lip 279,-
- Sengoku 279,-
- Blues Journey 299,-
- Ghost Pilots 299,-
- Alpha Mission II 299,-
- Burning Fight 299,-
- Crossed Swords 299,-
- Super Baseball 2020 329,-
- Eight Man 329,-
- Robo Army 329,-
- Trash Rally 329,-
- Fatal Fury 329,-
- Mutation Nation 329,-
- Last Resort 379,-
- Final Fantasy II (US) 149,-
- UN Squadron (US) 139,-
- Game Adapter 49,-
- Rival Turf (US) 129,-
- Adv. Island (jp) 119,-
- Joe & Mac (US) 119,-
- Super Off Road (US) 129,-
- Pro. Soccer (jp) 69,-
- Big Run (jp) 69,-
- Dimension Force (jp) 99,-

NEO GEO GEO

- NAM 1975 199,-
- League Bowling 249,-
- Magician Lord 279,-
- Top Players Golf 279,-
- Baseball Stars 279,-

Nintendo SUPER FAMICOM

- Actraiser (US) 129,-
- Ghoul's'n Ghost (US) 139,-
- Tennis (US) 129,-

Nintendo GAME BOY

- Adams Family 69,-
- Killer Tomatoes 69,-
- Marble Madness 69,-
- Faceball 2000 69,-
- Boxxle 49,-
- Ninja Gaiden 69,-
- Bugs Bunny II 69,-

- Double Dragon II 69,-
- The Simpsons 69,-
- Turrican 69,-
- Battletoads 69,-
- Final Fantasy Adventure 79,-
- Final Fantasy Legend II 79,-
- Fortified Zone 59,-
- Mickey Mouse 69,-
- Catrap 49,-
- Snoopy's Magic Show 49,-
- Trax 69,-
- Go Go Tank 69,-
- Navy Seals 69,-
- Robocop II 69,-
- Sneaky Snakes 69,-
- Pacman 69,-
- UN Squadron (US) 139,-
- Game Adapter 49,-
- Rival Turf (US) 129,-
- Adv. Island (jp) 119,-
- Joe & Mac (US) 119,-
- Super Off Road (US) 129,-
- Pro. Soccer (jp) 69,-
- Big Run (jp) 69,-
- Dimension Force (jp) 99,-
- Sneaky Snakes 69,-
- Pacman 69,-
- Gauntlet II 69,-
- Terminator II 69,-
- Double Dragon 69,-
- Bubble Bobble 69,-
- Mysterium 59,-
- Marus Mission 69,-
- Solomons Club 59,-
- Super Mario Land 48,-
- Castlevania 69,-
- WWF Superstars 69,-
- Turtles 69,-
- Netzteil 24,-
- Lightboy 49,-
- Hunchback 69,-
- Star Saver 59,-
- Missile Command 59,-
- Flash 69,-
- Mega Man II 69,-
- Asteroids 59,-
- A-mazing Tator 59,-

Versandbedingungen:
Inland +9 DM
Ausland nur Vorkasse +12 DM

dynatex Öffnungszeiten: Montags - Freitags: 9.30 - 18.30

Versandanschrift: Brückstraße 42-44 4600 Dortmund 1

Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter

dynatex Öffnungszeiten: Montags - Freitags 9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Ladenlokal: Brückstraße 42-44 4600 Dortmund 1

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

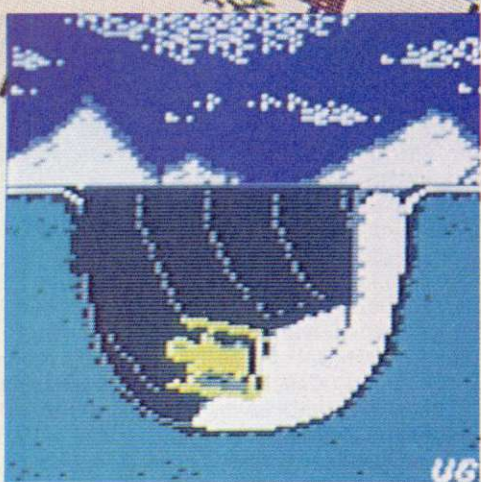
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht



Winter Games von Epyx — der Urvater der Winterolympiade auf dem Computer



Bodycheck

Eine der beliebtesten und rauheinsten Mannschaftssportarten ist Eishockey, die dazugehörigen Spiele dementsprechend zahlreich. Trotz oder gerade wegen der brutalen Spielweise der Eishockey-Cracks gehen Simulationen dieser prügelträchtigen Sportart weg wie warme Semmeln. Aus der Fülle der Eishockeysimulationen hier die drei besten.

König aller Eishockeysimulationen ist unangefochten **EA Hockey**. Mit diesem Mega-Drive-Spiel schuf Electronic Arts einen Klassiker und das bis heute beste Bildschirmspiel. Pausenlose Action wurde mit dem Simulationsaspekt so geschickt verbunden, daß selbst Eishockeyneulinge ihre helle Freude an diesem Spiel haben.

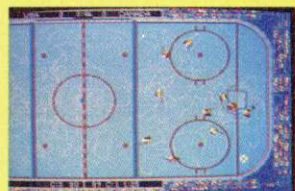
Auf heimischen Computern gibt's bis heute zwar noch nichts Vergleichbares — Eishockeysimulatio-

nen jedoch zu Genüge. **Superstar Icehockey** ist eines der ersten Spiele dieses Genres und gleichzeitig eines der besten. Nachdem jeder Spieler ordentlich trainiert wurde, wählt Ihr die taktische Marschroute während des Spiels. Grafisch und musikalisch eher schlicht, bietet das Programm dank komplexer Steuerung und durchdachtem Taktik-Action-Gemisch langfristige Motivation.

Eine weitere, überaus realitätsnahe Simulation ist **Wayne Gretzky Hockey 2**. Hier darf von den Trikotsfarben bis zur Eismaschine so ungefähr alles eingestellt werden, was das Spielerherz begehrt. Einziges Manko: Ein Managerteil fehlt gänzlich. Um in den Genuß einer Liga zu kommen, muß der Spieler nochmals 70 Mark hinblättern. Mit Hilfe dieses **Hockey-Leage-Simulators** lassen sich die Spielergebnisse aus *Wayne Gretzky Hockey 2* verarbeiten.



EA Hockey



Wayne Gretzky Hockey 2



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden

und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager!

Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM	Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM
A 320 Airbus	82,90	82,90	a.A.	Mercenary 3	DA	69,90	69,90
Abandoned Places	DV	76,90		Might & Magic 3	DV		89,90
Agony	DA	64,90		Monkey Island 2	DV		89,90
Air Support	DA	64,90		Nova 9			89,90
Alcatraz	DA	64,90	64,90	Ork	DA	64,90	
Amberstar		76,90		Pacific Islands	DV	69,90	69,90
Apidya	DA	64,90		Panzer Battles	DA	64,90	
Black Crypt	DA	64,90		Paper Boy 2	DA		89,90
Buck Rogers 2			69,90	Paragliding	DA	76,90	76,90
Bushbuck			a.A.	Parasol Star (BB 3)	DA	64,90	64,90
Celtic Legends	DA	76,90		Patton strikes back			89,90
Chaos Engine		a.A.		Pinball Dreams	DA	64,90	
Civilisation	DV		119,90	Planet 9			a.A.
Conquestador	DV	76,90		Planets Edge			89,90
Darklands		a.A.		Police Quest 3	DV		89,90
Das schwarze Auge		a.A.	a.A.	Pools of Darkness		69,90	
D Generation	DA		76,90	Projekt X	DA	64,90	
Double Dragon 3	DA	64,90		Race Driving	DA	69,90	
Dune	DA		82,90	Rocketeer			89,90
ECO Quest	DA		89,90	Roger Rabbit	DA	69,90	76,90
Elvira 2 Adv.	DV	76,90	89,90	Rubicun	DA	64,90	64,90
Elvira 2 Arc.		64,90	64,90	Sea Soft & Sun			64,90
Epic		a.A.		Secret Weapons of			89,90
Eye of the Beholder 2			76,90	P 38 Mission			44,90
F-16 Falcon 3.0	DA		119,90	P 88 Mission			44,90
Fire & Ice		a.A.	a.A.	Shadowlands	DA	69,90	69,90
Formula One G.P.	DA	76,90		Sim Ant	DV	89,90	89,90
Fuzzball	DA	54,90		Sim Earth		a.A.	89,90
Gatew. Savage Frontier		76,90	69,90	Soul Crystal	DV	69,90	76,90
Giants to Europe		29,90		Space Ace 2		82,90	89,90

VERSANDKOSTEN:

NACHNAHME 9,-

VORKASSE 4,-

EXPRESS 7,- AUFPREIS

KARTON 3,- AUFPREIS

DA=DEUTSCHE ANLEITUNG

DV=DEUTSCHE VERSION

Global Conflict	a.A.			Titus the Fox	DA	64,90	64,90
Goblins	DV	69,90	69,90	Treasure of Savage Front.			76,90
Godfather	DA	69,90	69,90	Twilight 2000	DV		89,90
Hare Raising Havoc	DA	64,90	69,90	Ultima 6	DA	76,90	82,90
Harlequin	DA	64,90	64,90	Ultima 7	DA		89,90
Hudson Hawk	DA	64,90	64,90	Ultima Underworld	DA		89,90
Humans		a.A.		Ultima Underworld 2 (4-6)		a.A.	
Hyperspeed	DA		119,90	Uncharted Waters			139,90
Indiana Jones 4				Video Kid	DA	64,90	
Indy Heat	DA	64,90		Vroom	DA	69,90	
Jaguar		a.A.		Wayne Gretzky 2	DA	64,90	69,90
Jim Poker		a.A.		Wizardry 7			a.A.
John Maddon Football		a.A.		Wizkid		a.A.	
Kaiser	DV	99,90	99,90	Wolfchild	DA	64,90	64,90
Kid Gloves 2	DA	64,90	64,90	WWF Wrestling & Video	DA	64,90	64,90
Knightmare		69,90	69,90				
Knights of the Sky	DA	76,90	76,90				
L'Empereur			99,90				
Leander	DA	76,90					
Leis. Larry 1	DA	76,90	82,90				
Leis. Larry 5	DA	76,90	89,90				
Locomotion	DV	64,90	64,90				
Mad TV	DV	76,90	a.A.				
Magic Candle 2	DV		76,90				
Matrix	DA	64,90					

Bestellungen ab DM 100,-

versandkostenfrei!

Schriftliche Bestellungen nur an:

World of Wonders

(Versandzentrale)

Marktplatz 39

6231 Schwalbach/Ts.

Kostenlose Preisliste per Postkarte anfordern! System nicht vergessen!

Gameboy Top Titel: Adventure Island 74,90 • andere Gameboy Spiele auf Anfrage

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:

- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 7 Sterne erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

Sammelbesteller: Es lohnt sich!

Telefonischer Bestellservice – Jetzt noch schneller! –

Schleswig Holstein	0461-44006	Mo-Fr: 17-21 Uhr
Niedersachsen	06051-69688	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Nordrhein Westfalen	02195-7758	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Rheinlandpfalz	06232-36010	Mo-Fr: 9-19 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747, 84748, 3276	Mo-Fr: 10-19 Uhr
	06196-82467	Mo-Fr: 19-21 Uhr
Baden Württemberg	07171-68983	Mo-Fr: 18-22 Uhr
Bayern	0821-39490	Mo-Fr: 14-19 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr: 10-19 Uhr

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

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



Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

- O-2130 Brenzlau, An der Schnelle 68
- W-2390 Flensburg (NEU), Batteriestr. 13
- W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278
- W-4047 Dormagen, Krefelder Str. 11-13
- W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70
- W-6231 FFM-Höchst/Schwalbach/Ts., Marktplatz 39
- W-6450 Hanau/Haiger, Heimatfriedring 11
- W-6720 Ludwigshafen/Speyer, Falkenweg 1
- W-8900 Augsburg, Hunoldgraben 11

- Tel. auf Anfrage
- Tel.: 0461-44006
- Tel. 0511-691487
- Tel. auf Anfrage
- Tel. 069-886401
- Tel.: 06196-84747
- Tel.: 06051-89688
- Tel.: 06232-36010
- Tel.: 0821-513001

Groovers Paradise

Postfach 300 · 3104 Unterlüß
Tel. 05827-5051 · Fax 05827-7724
Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



Software

zu Hammerpreisen!!!

AMIGA

ALPHA WAVES	15,90
AQUANAUT	15,90
ARCHIPELAGOS	11,50
ARTURA	9,99
AUSTERLITZ	11,50
BAD COMPANY	12,90
BADLANDS	11,50
THE BALL GAME	15,90
BATTLEMASTER	15,90
BATTLESHIPS	15,90
BEYOND DARK CASTLE	15,90
BILLARDS 2	15,90
BLADE WARRIOR	15,90
BLASTEROIDS	15,90
BORO STIR CRAZY	15,90
BOMBER MISSION	15,90
BURGER MAN	9,99
CAPTAIN FIZZ	22,00
CARRIER COMMAND	15,90
CHALLENGER	9,99
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	11,50
CHAMPIONSHIP RUN	11,90
CHARIOTS OF WRATH	13,90
CHESSMASTER 2100	25,90
CISCO HEAT	25,50
BRIAN CLOUGH	15,90
COLOSSUS CHESS	15,90
CONFLICT IN EUROPE	11,50
CROSSBOW	15,90
CYBERBALL	11,50
DALGLISH SOCCER MATCH	11,50
DARK FUSION	9,99
STEVE DAVIS	15,90
DAYS OF THUNDER	15,90
DEATH BRINGER	15,90
DEFLEKTOR	11,50
DEJA VU 2	15,90
DOGS OF WAR	15,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING	15,90
DRAGON BREED	15,90
DRAGON SPIRIT	11,50
DRAK CASTLE	15,90
DRAKKHEN	15,90
DUETROS	15,90
EAGLE'S RIDER	11,50
ENGLAND	15,90
ESPIONAGE	11,90
THE EXECUTIONER	15,90
FALLEN ANGEL	11,90
FEUDAL LORDS	15,90
FIGHTER BOMBER MISSION	15,90
XR FIGHTER MISSION	11,50
FINAL CONFLICT	15,90
FIREZONE	11,50
FLIGHTPATH 737	9,99
FLINTSTONES	11,50
FOOTBALL MANAGER	15,90
FOOTBALL MANAGER 2	15,90
FORMULA 1 GRAND PRIX	11,50
FROSTBYTE	9,99
GALAXY FORCE	11,50
GEMINI WING	15,90
GFL GOLF	11,50
GHOST CHASER	9,99
GLOBULUS	15,90
GOLDRUNNER	9,99

GOLDRUNNER 2	9,99
HARRIER COMBAT	15,90
HOTSHOT	11,50
HUNT FOR RED OCTOBER	17,90
HUNTER	15,90
HYDRA	11,50
ICE HOCKEY	9,99
ICE PALACE	11,50
INSECTS IN SPACE	13,90
INTERPHASE	13,90
ITALY 1990	15,90
JAMBALA	15,90
JUG	9,99
JUMP JET	9,99
JUPITER PROBE	9,99
KARTING GRAND PRIX	9,99
KEEP THE THIEF	15,90
LAS VEGAS	11,50
LEATHERNECK	9,99
LEGEND OF THE LOST L	11,50
LEMMINGS	39,90
LIGHT CORRIDOR	11,90
LOCOMOTION	9,99
MANHATTAN DEALERS	15,90
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
MINDROLL/THALMUS	15,90
MOTORBIKE MADNESS	11,50
MOUSETRAP	9,99
MR. HELI	15,90
MURDERS IN SPACE	11,50
MYSTICAL	11,90
NARCO POLICE	15,90
NAVY MOVES	15,90
NETHERWORLD	11,90
NINJA RABBITS	11,50
OPERATION COMBAT	15,90
OPERATION HARRIER	15,90
PAC-LAND	15,90
PACMANIA	15,90
PASSING SHOT	15,90
PHANTASIE - BONUS ED.	15,90
THE PRESIDENT IS MISSING	15,90
PROSOCCER 2190	15,90
PROSPECTOR	11,50
PYROMAX	13,50
QUADRALIEN	12,90
QUASIMODO	11,50
QUESTION OF SPORT	17,90
RAINBOW WARRIOR	15,90
RENAISSANCE	11,90
ROCKFORD	15,90
ROCKY	9,99
RODEO GAMES	11,50
ROLLER COASTER RUMBLER	11,90
ROTOX	15,90
ROUND THE BEND	15,90
RUNNING MAN	15,90
S.T.U.N. RUNNER	11,50
SECONDS OUT	11,90
SLAYGON	9,99
SLIPSTREAM	9,99
SONIC BOOM	15,90
SPACE BATTLE	9,99
SPACE HARRIER 2	15,90
SPORTING TRIANGLES	15,90
STARBLAZE	15,90
STARGLIDER 2	15,90
STARGOOSE	11,50
STRIKER	11,90

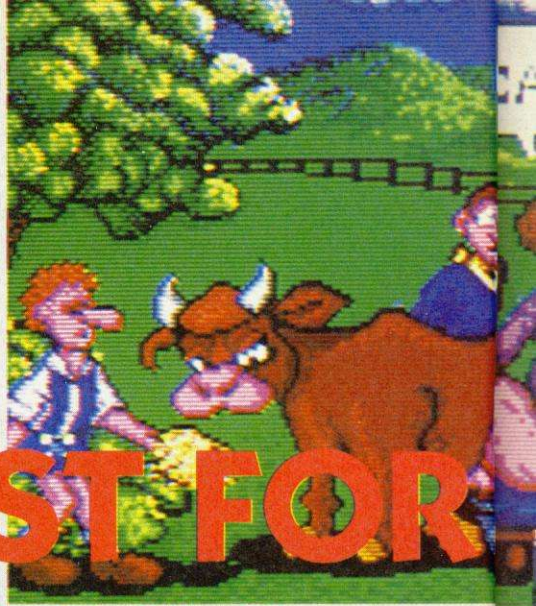
SUMMER OLYMPIAD	11,90
THAI BOXING	11,50
THUNDERBIRDS	15,90
THUNDERSTRIKE	15,90
TIME BANDIT	9,99
TOWER OF BABEL	15,90
TRAX	13,90
UNDER PRESSURE	11,50
VAXINE	15,90
WARP	13,90
WEB OF TERROR	11,90
WICKED	15,90
WINDWALKER	15,90
WINTER CHALLENGE	15,90
WINTER OLYMPIAD	11,90
WOLFPACK	39,90
WORLD CUP 90	15,90
WRANGLER	13,90
XIPHOS	15,90
YOLANDA	15,90
ZAK MCKRACKEN	15,90
ZARATHUSTRA	13,90

IBM PC 3.5"

ARCADE BONANZA	9,99
ARCHIPELAGOS	11,90
ASL	11,90
AUSTERLITZ	15,90
BOULDERDASH CON. KIT	9,99
BOULDERDASH II	9,99
CARRIER COMAND	15,90
COLLOSSUS CHESS	15,90
CONFLICT IN EUROPE	15,90
DAILY DOUBLE	15,90
DRAKKHEN	15,90
ENGLAND	19,90
EYE OF HOURS	11,90
FOOTBALL MANAGER	15,90
GALACTIC EMPIRE	15,90
GFL BASEBALL	11,50
GFL GOLF	11,50
HARLEY DAVIDSON	15,90
HOTSHOT	9,99
INTERNATIONAL KARATE	11,50
KING OF CHICAGO	15,90
MASTER BLASTER	9,95
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
MURDER IN SPACE	11,50
MYSTICAL	11,90
NETHERWORLD	11,90
NEVERMIND	19,90
NINJA RABBIT	11,50
OOZE	15,90
OPERATION COMBAT	15,90
POKER	11,90
PRO LEAGUE BASEBALL	9,99
QUADRALIEN	11,90
RED OCTOBER 2	15,90
RODEO GAMES	15,90
SAFARI GUNS	11,50
SPACE BATTLES	9,99
SPACE GAMES	9,99
SPORTING TRIANGLES	15,90
STRIKE FORCE	11,50
SUMMER OLYMPIA	11,50
TV SPORT - BASKETBALL	15,90
WINTER OLYMPIAD	11,50

* Wir beliefern auch Fachgeschäfte zu Grosshandelspreisen • Mindestbestellmenge 30 — DM.
• Falls möglich bitte Ersatztitel angeben.

thema



JUST FOR FUN

Sportspiele in allen Ehren — eine Menge Spaß kommt auch auf, wenn der Spieler den Ski mit dem Skateboard tauscht, den Fußball mit einem lebenden "Fluffie" oder sein Männchen anstatt über eine Sandgrube, über Bierfässer hüpfen läßt. Gemeint sind die "Sportspiele", die mit olympischen Disziplinen genauso viel zu tun haben, wie *Turrican* mit *Monkey Island*.

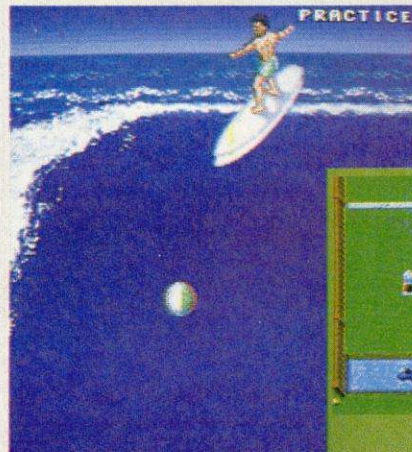
Einer der Klassiker dieses abgedrehten und deshalb so beliebten Genres ist Epyx' *California Games*. Auf fast jedem Computer- oder Videospielsystem darf sich der Spieler mit einem Surfbrett in kalifornische Wellen stürzen, mittels BMX-Rad über Sandhügel preschen oder per Rollschuh den Strand entlangflitzen. Noch heute bringt *California Games* eine Menge Spaß und gehört somit zu den zeitlosen Klassikern der letzten fünf Jahre. Eines Nachfolger für MS-DOS-Computer gab es letztes Jahr zu bestaunen. Grafisch macht *California Games 2* dank VGA-Standard einen zeitgemäßen Eindruck. Spielerisch ließ es jedoch noch Reserven blicken, die durch die neue

Disziplinenvielfalt nicht kompensiert werden konnten.

Ein weiteres Epyx'-Meisterwerk ist *World Games*. Neben einigen olympischen Disziplinen bietet es auch witzige Wettbewerbe wie Bullenreiten, Faßspringen oder Baumstammjonglieren. In Sachen Spielbarkeit und "Gags pro Pixel" trotz des Alters ein tolles und vor allem langfristig unterhaltsames Programm.

Skateboard-Fahren pur bietet Electronic Arts' *Skate or Die*. Die abgedrehtesten Skateboard-Disziplinen sind zu meistern. So wird in einem leeren Pool ein Zweikampf ausgetragen, über einen steinigen Kurs gerast oder in der "Halfpipe" um Punkte gekämpft. Das winterliche Äquivalent nennt sich *Ski or Die* und schlägt in dieselbe Bresche, nur eben etwas frostiger. Neben einer zünftigen Schneeballschlacht wird durch Tiefschnee gesaust oder mittels Ski ein Eiskanal unsicher gemacht. Dank drolliger Grafik und witzigen Animationen macht auch *Ski or Die* einen Heidenspaß.

Etwas mehr in den Fantasy-Bereich tendiert das lustige *Grand Monster Slam*. Via Fuß-



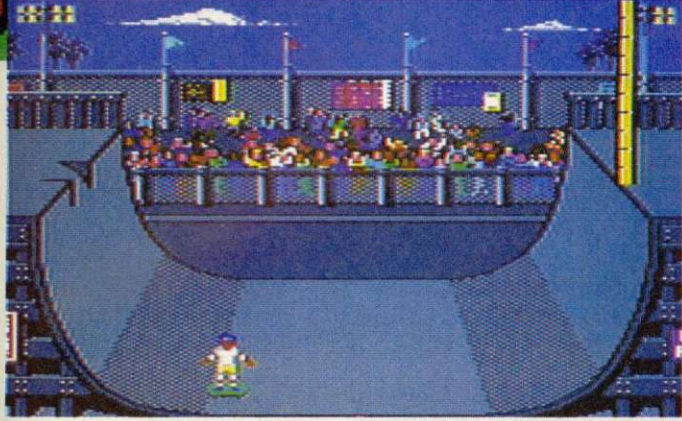
Surfen ist in: *California Games*
M.U.D.S.: Fantasy-Football de Luxe (unten)



EADY?



SURF IN HEINI



Die Halfpipe aus *Skate or Die* und das Wettmelken bei *Western Games*

tritt werden hier lebende "Bälle" in die Spielhälfte des Gegners gestoßen. Niedliche Grafik und lustige Monster machen Rainrow Arts' *Grand Monster Slam* zu einem der besten Fantasy-Sportspiele. Sein Nachfolger **M.U.D.S.** übertraf *Grand Monster Slam* jedoch in Sachen Witz, Brutalität und Originalität um Längen. Dieses Fantasy-Football sprüht vor schwarzem Humor und motiviert, schon allein der unzähligen Monsterrassen wegen, ungemein. Turniermodus und stilvolle Grafik runden den über-

aus guten Gesamteindruck ab. Weitere Abarten der Multi-Disziplin-Sportspiele sind Magic Byte's **Western Games** und die Umsetzung des Konami-Automaten **Combat School**. Während bei *Western Games* im Wild-West-Stil um die Wette getanz, armgedrückt oder eine Kuh gemolken wurde, begnügte sich *Combat School* mit Rüttelvergnügen (Laufen, Klimmziehen, Armdrücken) und Geschicklichkeitseinlagen (Schießen). Grafisch überzeugen beide Spiele — spielerisch macht nur *Combat School* Punkte.

Endzeit-Sport

Sportspiele im Endzeit-Look erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit. Nicht nur bei den Spielern, sondern gerade bei Programmierern: Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt — Spielregeln und Aufmachung liegen, im Gegensatz zu realistischen Sportsimulationen, ganz in den Händen der Spieldesigner.

Wohl bekanntestes Beispiel: das **Speedball-Duo**. Als der erste Teil 1988 auf den Markt kam, waren die heutigen Starprogrammierer The Bitmap Brothers noch ein recht unbeschriebenes Blatt. In einem eisernen Stadion wurde um eine Metallkugel gekämpft und versucht, selbige mittels Prügelattacken ins gegnerische Tor zu schlenzen. Dem zwei Jahre darauf erschienenen zweiten Teil mit dem passenden Na-

men **Speedball 2** blieb das Spielprinzip erhalten. Jetzt wurde jedoch auf einem größeren Feld mit noch schönerer Grafik und noch mieseren Gegner gekämpft. Ein ausgefeilter Trainings- und Turniermodus (inklusive Transfermarkt) verspricht langfristige Motivation.

Ataris **Cyberball**-Automat bietet ähnliche Zukunfts-Action. Auf dem Mega Drive macht diese American-Football-Variante verteuert viel Spaß. Als Spieler dienen Roboter, der Ball ist eine Metallkugel.



Speedball 2 — grafische Spitzenklasse

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

Computerspiele

Module

Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im
Topware-Computercenter
Leninallee 168
O-4020 Halle

Auf nach Halle

JUMASOFT

CALL AUSTRIA
0 72 52/6 73 08

	PC	Amiga
Black Gold	590,-	620,-
Bundesliga Manager 2	670,-	640,-
Das Boot		620,-
Castles	670,-	670,-
Chessmaster 3000	690,-	
Civilisation DV	770,-	
Command HQ	670,-	
Elvira 2 dt.	780,-	640,-
Eye of Beholder 2 VGA	640,-	
F-16 Falcon Collection		640,-
Falcon Mark 3.0 DA	890,-	
Games Winter Challenge	670,-	
Grand Prix DA		690,-
Gunship 2000	840,-	
Imperator (Made in Austria)		590,-
Kick Off 2		490,-
Kick Off Giants of Europe		190,-
Larry 5 VGA	770,-	690,-
Links Golf VGA	820,-	
Links Zusatzkurse n. Wahl	390,-	
MAD TV	770,-	
Monkey Island 2 VGA DV	770,-	
Police Quest 3 VGA	770,-	
Pools of Darkness	650,-	
Rasende Reporter	630,-	
Shadowlands DA		660,-
SIM Ant	840,-	770,-
Special Forces DA	840,-	
Star Trek 25 th DA	680,-	
Steigenberger Hotelmanager		490,-
Steve McQueen	640,-	
Starbytes Super Soccer DV	640,-	640,-
Turrican 2		540,-
Ultima Underworld	990,-	
Wing Commander 2	770,-	
Winzer DV	660,-	590,-

DV = deutsche Vers. DA = deut. Anleitung
Ebenfalls im Programm: (Konsolen, Cartridges)
SEGA MEGA, SEGA MASTER System II
GAME GEAR

WINDOWS 3.0 dt. nur 1990,-
WINDOWS 3.1 dt. nur 2790,-

Versand per Nachnahme! 07252/67308
JUMA-SOFT, Enöckl & Ecker OEG
Wagnerstraße 15, 4400 STEYR

PLAYSOFT
TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Inh. Robert Eimshäuser

Einmal der Böse sein



mit Fantasy, Science Fiction,
Strategie & Simulations Programme,
Brett- & Rollenspiele,
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2.50 DM in Briefmarken



Probleme beim Lösen eines Rollenspieles?

Werfen Sie Ihren Computer nicht aus dem Fenster!
Fordern Sie eine Komplettlösung (inclusive Pläne und Erläuterungen) zu Ihrem Lieblingsspiel von uns an und behalten Sie Ihren Computer. Z.B. für:

- + Eye of the Beholder1
- + Eye of the Beholder2
- + Might and Magic3
- + Ultima Underworld
- + Amberstar
- + Buck Rogers 1 + 2
- + Abandoned Places
- + Spirit of Adventure
- + Fate - Gates of Dawn
- + Obitus

Eine Liste mit Titeln zu über 40 weiteren Lösungen ist zum Preis von 1 Mark erhältlich.

Über uns können Sie auch das Computerrollenspielmagazin **Magic Worlds** zum Preis von 3.50 DM beziehen. Das Magazin beinhaltet Berichte und Lösungen zu den neuesten Rollenspielen.

Preise für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 5 DM bzw. 2 DM bei Vorauskassa. Bei Bestellungen ab 50 DM entfallen die Versandkosten. Druckfehler, Irrtum und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller
Gerhardstraße 2
1000 Berlin 21

TEL.: (030) 621 21 15
Tag und Nacht



Wüstensturm



Freundliche Truppen oder Gefangene sollten hier abgesetzt werden

Desert Strike

Über ein Jahr ist seit dem Golfkrieg vergangen, der die ganze Welt in Atem hielt. Man schälte sich extra frühmorgens aus dem heimeligen Bett, um in den ersten Frühnachrichten die neusten Informationen vom Golf zu erhaschen. Ohne Gefahr für eigenes Leib und Leben flimmerten nicht nur bei uns die fast klinisch sauberen Kriegsbilder über die Mattscheibe. Das Schlagwort vom "Videospielekrieg" machte die Runde. Kein Wunder also, daß sich besonders amerikanische Programmerteams dieses Schlagwort zu Nutze machten und das Szenario "Golfkrieg" tatsächlich für knallharte Videospiele verwerteten.

Neben dem *Super Battle Tank* für das Super NES, wo der Wüstenkampf aus der Sicht eines Panzertrupps statt-



Besonders wichtig sind die Versorgungsdepots mit frischer Munition und Treibstoff die Ihr unterwegs aufsammeln könnt

findet, flattert nun Mega-Drive-Besitzern der US-Import *Desert Strike* ins Haus. Der Untertitel *Return to the Gulf* verrät es: In der Golfregion brennt's wieder, und nur Ihr könnt die Pläne des "Mad Man" (Ähnlichkeiten mit Saddam Hussein, sind sicher nicht zufällig) vereiteln. Statt eines Panzers (wie im Konkurrenzmodul), ist hier ein Kampfhubschrauber der Marke "Apache" das Instrument des Bildschirmtods. Vier Aufträge, die jeweils in kleinere Missionen unterteilt sind, gilt es zu absolvieren, um den "Mad Man" wieder in die Wüste zu schicken und den Weltfrieden wieder herzustellen. Ein Auftrag ist beendet, wenn alle Minimissionen erfolgreich absolviert wurden. Erst dann gibt's das Paßwort, mit dem Ihr später den zuletzt erreichten Auftrag beginnen könnt.

Euren Hubschrauber und die Umgebung seht Ihr von schräg oben. Mit dem Steuer-



Auf der Landkarte lassen sich alle Daten, die Ihr braucht, abrufen

Vor dem Einsatz werden die verschiedenen Aufgaben ausführlich erklärt



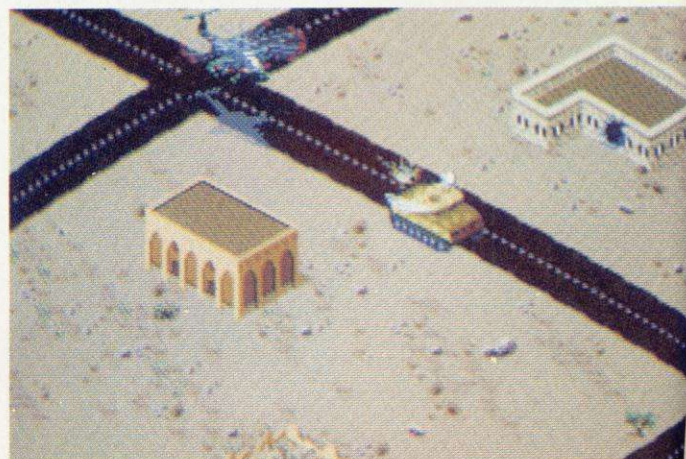
1. DESTROY THE RADAR SITES
2. RESCUE POLITICAL PRISONERS FROM 3 JAILS
3. DESTROY THE POWER STATION
4. DESTROY THE CHEMICAL PLANT
5. CAPTURE SCUD COMMANDERS AND DESTROY THEIR LAUNCHERS
6. RESCUE POWS FROM THE CAMP



Richtung, in die die Nase des Hubschraubers zeigt — selbstgelenkte Raketen gibt's nicht.

Ein weiteres Feature des Apache: Eine Leiter und ein Haken, die an einer Winde heruntergelassen werden. In der Wüste tummeln sich nicht nur Feinde, sondern auch eigene Soldaten. Dank Leiter (wird automatisch heruntergelassen, wenn ein kleines Männchen in der Nähe ist) klettern eigene Truppen in den Hubschrauber, per Haken werden Nachschubkisten mit frischer Munition, Treibstoff, Extraleben oder Reparatur-Sets an Bord gehievt. Mittels "Start"-Taste wird eine Übersichtskarte des Geländes abgerufen. Hier werden die verschiedenen Missionen aus-

kreuz wird der Helikopter in die gewünschte Richtung gesteuert, mit jedem der drei Feuerknöpfe läßt sich ein Waffensystem, das Maschinengewehr, "Hydra"- oder "Hellfire"-Raketen aktivieren. Abgefeuerte Waffen fliegen immer in die



Die Wüstenlandschaft nebst Eurem Helikopter und dem feindlichen Einheiten ist immer von schräg oben zu sehen

Kleine Wüstenkunde

Hier findet Ihr wichtige Informationen über einige Eurer Waffen — vor allem, wieviel Schaden sie anrichten.

Eure Waffensysteme

- Hydra-Rakete:** richtet 25 Punkte Schaden an.
- Hellfire:** richtet 100 Punkte Schaden an.
- MG:** richtet 3 Punkte pro Treffer Schaden an.

ZAPP

TEL 06131-614100

TOO HARD TO HANDLE

SEGA MEGADRIVE:	KID CHAMELEON	119,-
	WONDERBOYS US	119,-
	DESERT STRIKE	109,-
	ALISA DRAGON	119,-
	TWO CRUDE DUDES	109,-
MEGA DRIVE:	DT.	289,-
MEGA CD ROM:	INKL. SPIEL	699,-
GAME GEAR:	DIE NEUESTEN HITS	a. A.
GAME BOY:	DIE NEUESTEN HITS	a. A.
SUPER NES:	ZELDA 3	a. A.
	FINAL FIGHT GUY	
	ADVENTURE ISLAND	
	ROCKETEER u.v.m.	

Weitere Systeme a. A.

ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

SCHWEIZ King Games SCHWEIZ

SEGA Mega-Drive	Super Nes
Carmen Sandiego Fr. 109,-	Addams Family Fr. 119,-
Desert Strike Back Fr. 99,-	Pitfighter Fr. 119,-
Exile Fr. 119,-	Mystical Ninja Fr. 119,-
Kid Chameleon Fr. 99,-	Rushing Beat Fr. 119,-
Warsong (US) Fr. 109,-	Wrestlemania Fr. 119,-
Wonderboy 5 (US) Fr. 109,-	Zelda 3 Fr. 139,-
u.v.m.	u.v.m.
SEGA Game Gear	Grundgeräte
Axe Battler (US) Fr. 69,-	MD (dt.) inkl. 2 Sp. Fr. 349,-
Donald Duck (D) Fr. 69,-	Super NES (RGB) Fr. 530,-
Sonic the Hedehog Fr. 69,-	MD-CD (Multinorm) inkl. 3 Spiele Fr. 999,-
u.v.m.	

Bei uns ist der Kunde König. Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.30 Uhr

Wir sprechen nicht japanisch, daher führen wir keine japanischen Spiele.

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80 Rosenheimer Str. 92a Tel.: 089-4 48 93 89

6000 Frankfurt 1 Töngesgasse 4 Tel.: 069-1 31 03 61

7000 Stuttgart 70 König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. Tel.: 07 11- 55 66 01

7000 Stuttgart 1 Rotebühlpassage

2800 Bremen 1 Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. Tel.: 04 21-30 23 45

2000 Hamburg 54 Kieler Str. 421 Tel.: 0 40-54 30 10

2000 Hamburg 1 Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt)

1000 Berlin 12 Wilmersdorfer/Ecke Geothestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.) Tel.: 030-3 12 46 42

8260 Mühldorf Ledererstr. 7 Tel.: 0 86 31-1 59 12

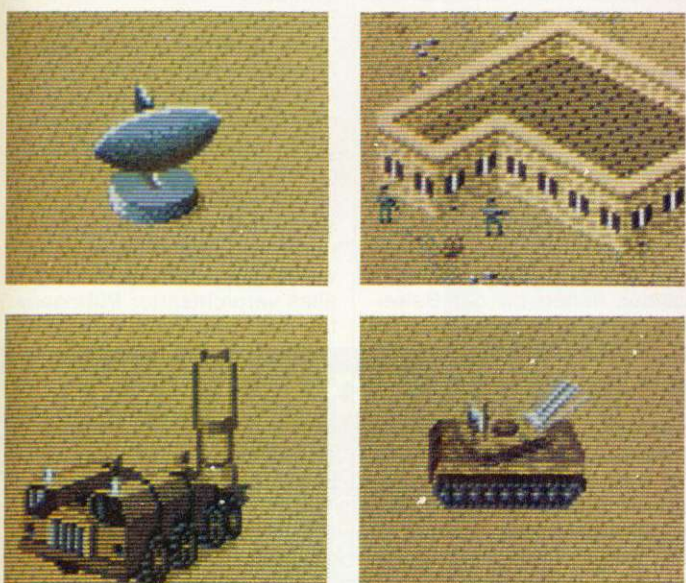
A-5020 Salzburg Wolf-Dietrich-Str. 23 Tel.: 06 62-87 28 33

...ist megastark!

Desert Strike: Return to the Gulf ist ein Schlag unter die moralische Gürtellinie. Kein Wunder, daß Hersteller Electronic Arts darauf verzichtet, das Modul offiziell in Deutschland herauszubringen und das Spiel somit nur als Import erhältlich ist. Denn eines ist sicher: Das Szenario des Moduls, nebst Mini-Sprites, die von einer MG-Ladung getroffen stilvoll zusammenbrechen, bereitet sicherlich nicht nur uns Kopfschmerzen, sondern auch der BPS. Wenn man allerdings, und das fällt mir in diesem Fall besonders schwer, alle Moral beiseite schiebt, bleibt unterm Strich ein fantastisches Actionspiel übrig, das vom ersten bis zum letzten Level Spannung pur liefert. Dumpfes Abknallen nach Rambo-Manier ist bei *Desert*



Strike fehlt am Platz. Neben der beinhaltenen Action kommen auch strategische Aspekte nicht zu kurz. Wer nicht genau plant und sich seine Nachschubreserven einteilt, dürfte kaum den ersten Auftrag schaffen. Selbst wer seine Reserven hütet, hat da mit schon Probleme genug: Der hohe Schwierigkeitsgrad von *Desert Strike* dürfte so manchen Joypad-Artisten auf die Palme bringen. Technisch gibt's keinen Anlaß zum Murren. Vor allem auf 60-Hz-Mega-Drives wird flüssig in alle Richtungen gescrollt. Nur bei den mit 50 Hz etwas langsameren Europakollegen schleicht sich Ruckeln ein. Dafür entschädigen die (leider etwas zu genaue) detailreiche Grafik und die sparsamen, aber krachigen Soundeffekte um so mehr.



Hier ein paar feindliche Truppen und Gebäude, die Ihr im Spiel findet: Eine Radarstation, ein Gefängnis, ein Raketenwerfer, ein Flachpanzer

fürlich erklärt, wo sich feindliche (und freundliche) Truppen sowie Nachschub befindet, und welche Landebasen der Helikopter anfliegen darf. Einmal in einem solchen Landegebiet aufgesetzt, verlassen die bis dahin eingesammelten Insassen den Hubschrauber. Als Belohnung wird die Panzerung des Apache wieder aufgestockt. Insgesamt hat der Hubschrauber 600 Panzer-

punkte. Sinkt diese Zahl auf Null, ist eines von drei "Leben" futsch. Vermasselt Ihr eine der Missionen oder alle drei Helikopter sind zerstört, fangt Ihr wieder von vorne mit dem aktuellen Auftrag an. Dies ist besonders ärgerlich, wenn Ihr gerade an der letzten Minimission eines Auftrages sitzt und dann den letzten Helikopter verbratet. Testmuster von Flashpoint. mh

STECK BRIEF

Genre: Action
 Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE **82%**

Grafik: 69% Sound: 31% Schwierigkeit: schwer

Ab ins Exil



Kein Bedarf für den müden Y's-Clone Exile

Exile

Entpuppt sich ein Spielkonzept als erfolgreich, finden sich nach kurzer Verschnaufpause sofort einige Nachahmer. In diesem Fall heißt das Original Y's, der Clone Exile. Wie im Action-Adventure-Vorbild, steuert Ihr in Exile einen Solohelden durch actionlastige Spielstufen, die von der Seite gezeigt werden. Das Heldensprite, der Beduine Sadler, kann hüpfen, rennen und mit einem feschen Krumsäbel Monster vertrimmen, die ihm in die Quere kommen. Das Vermöbeln von Gegnern zahlt sich aus: Neben Goldmünzen gibt's Erfahrungspunkte wie in einem Rollenspiel. Ist eine bestimmte Anzahl von Punkten beisammen, steigt Sadler eine Erfahrungsstufe nach oben. Dadurch haut er besser zu und

steckt mehr Schläge ein. Wieviele Treffer Sadler vertragen kann, wird mittels farbigem Balken (Y's läßt wieder grüßen) am unteren Bildrand angezeigt. Drei weitere Balken geben Aufschluß über verbliebene Magiepunkte und den aktuellen Angriffs-, und Verteidigungswert. Letztere steigen nicht nur mit höherer Erfahrung, sondern auch durch bessere Rüstung oder ein schärferes Schwert.

Gegenstände kann Sadler in zahlreichen Städten einkaufen, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind oder in den Actionszenen finden. Auf Knopfdruck gibt's eine ausführliche Heldenstatistik und eine "Save Game"-Option, mit der drei Spielstände abgespeichert werden. mh



Dreistigkeit siegt — nicht immer! Manche Programmierer schaffen es durchaus, einen zünftigen Clone zusammenzubasteln, der an die Qualität des Vorbildes heranreicht. Die Exile-Designer hatten dabei ein weniger glückliches Händchen. Der freche Y's-Abklatsch spielt sich nur halb so gut wie das Original. Das größte Problem: die unfaire

Kollisionsabfrage. Zu oft zehrt ein meistens willkürlich auftauchendes Monster an des Helden Lebensenergie, obwohl der Gegner noch pixelweit entfernt ist — Dauerspaß ade! Technisch wird Exile zu einem Wechselbad der Gefühle: Das Spektrum reicht von "Oh!" bis "Bäh!", obwohl letzteres deutlich überwiegt. Ich nehm' das Original.

Altes Eisen



Ein Obermotz wird böse — gleich bleibt das Spiel stehen

Steel Empire

Spiele im viktorianischen Flair erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit. Auch Steel Empire steuert seinen Teil dazu bei, das Revival des 19. Jahrhunderts einzuläuten. Die Luftschiffballerei basiert mal wieder auf einer mächtig abgedroschenen Story: Ein mieser Diktator erobert alle Länder; eines setzt sich zur Wehr und mit dem Prototyp des neuesten Fliegers dieses Landes flattert Ihr der Befreiung entgegen.

Im Spiel schwingt Ihr Euch hinter den Propeller einer Flugmaschine des vorigen Jahrhunderts und düst durch sechs horizontal scrollende Levels der Freiheit entgegen. Am Ende und in der Mitte der Levels warten Obermotze in allen Farben und Formen. Wahlweise

darf ein Miniluftschiff oder ein Eindecker gesteuert werden. Unterwegs begegnen dem Piloten allerlei feindliche Fluggerätschaft unbekannter Fabrikation. Berühren sie Euch, wird dem Flieger Energie abgezogen — strebt diese gegen Null, geht's abwärts und Ihr seid ein Leben los. Um die Lage zu meistern, hilft nur flinkes Ballern und flotte Flugmanöver. Netterweise darf auf Knopfdruck ein alles vernichtender Blitz gerufen oder nach hinten gefeuert werden. Auch Extrawaffen lassen sich aufgabeln: Satellitenluftschiffchen, Bomben, Extraleben sowie Geldstücke geben einige Bösewichter nach deren Eliminierung preis. Nehmt Ihr "Erfahrungsmünzen" auf, verstärkt sich Euer Schuß pro eingesamelter Münze. kn



Steel Empire sieht recht hübsch aus, vermittelt gekonnt das Flair des 19. Jahrhunderts und hätte somit das Zeug zum guten Ballerspiel — wären da nicht peinliche programmiertechnische Schlampereien. Tummelt sich mehr als eine Handvoll Sprites auf dem Bildschirm, fängt das Programm dermaßen an zu stottern, daß man glaubt, es leide an

Schüttelfrost. Daß Steel Empire bei den großen Obermotzen nicht gänzlich stehen bleibt, grenzt an ein Wunder. Fazit: "Slow Motion" bei vielen Sprites macht das Spiel zwar einfacher (nach zwei Stunden hatte ich's durch), aber auch wesentlich nerviger. Ein Jammer um die durchaus vorhandenen spielerischen Qualitäten und Gags.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renovation, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 52%

Grafik: 48% Sound: 52% Schwierigkeit: leicht

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hot-B, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 56%

Grafik: 53% Sound: 50% Schwierigkeit: einstellbar

GALAXY

Konsole d/j	299.-	Pitfighter j	89.-
Infrarot 2Player	99.-	Roadblasters j	89.-
Alisia Dragon e	119.-	Roll.Thunder 2 e	119.-
Bad Omen j	99.-	Super Shinobi j	69.-
Buck Rogers e	99.-	Slime World j	99.-
Cal.50 e	49.-	Steel Empire j	99.-
Desert Strike e	89.-	Super Off Road e	99.-
EA Hockey d	89.-	Tecmo WorldCup j	79.-
F22 Interceptor e	79.-	Testdrive 2 d	109.-
Fantasia j	59.-	Toki d	119.-
Grandslam Ten.j	99.-	Traysia e	129.-
Hellfire j	49.-	Turbo Out Run j	79.-
Human Wrestling j	89.-	Turrican e	59.-
John Madden 2 e	99.-	Twinkle Tale j	99.-
Jordan vs.Bird e	119.-	Warsong e	129.-
Kid Chameleon e	119.-	Winter Challe	119.-
Kings Bounty e	59.-	Wonderboy V d	139.-
Musha Aleste e	99.-	Wonderboy V e	119.-

MEGA DRIVE

Wondermega (CD/	
Sega Kombi) 1499.-	
CD-ROM j 699.-	
Aleste CD j 139.-	
Cadash e 99.-	
Monaco GP 2 j 99.-	
Wond.Dog CDj 139.-	

TV Tuner d	199.-	Mappy j	39.-
Alien Syndrome j	45.-	Monaco GP j	39.-
Chessmaster d	75.-	Outrun j	39.-
Donald Duck j	49.-	Tennis j	39.-
Joe Montana d	75.-	Shinobi d	75.-
Leaderboard d	75.-	Space Harrier j	49.-

GAME GEAR

Axe Battler e 75.-	
Cryst.Warrior e 75.-	
Wonderboy II j 49.-	

Chuka Taisen j	119.-	Kick Boxing SCj	119.-
Builder Land j	119.-	Macros 2036 SCj	119.-
Came f.Desert Ce	119.-	Psychic StormSCj	119.-
Daviscup Ten.SCj	119.-	Rayxamber 3 SCj	119.-
ForgWorlds SCj	149.-	Shad.o.Beast SCj	119.-
Human Sports SCj	119.-	Super Raiden SCj	119.-

PC ENGINE

Gate o.Thund.j 119.-	
Spriggan 2 j 119.-	
Star Paroger j 119.-	

ASCII Joypad	69.-	Last FighterTwin j	99.-
XE1-SFC Joyst.	229.-	PGA Tour Golf e	129.-
Actraiser e	119.-	Populous j	49.-
Adventure Island j	99.-	Pitfighter e	129.-
Augusta Golf j	49.-	Raiden j	99.-
Final Fight Guy j	139.-	RPM Racing e	99.-
Final Fant.II e	149.-	Rushing Beat j	139.-
F1Exhaust Heat j	99.-	STG j	99.-
GPX Cyber Formj	99.-	Soulblader j	119.-
HatTrick Hero j	119.-	Super Off Road e	119.-
Joe & Mac e	119.-	Super Valis j	109.-
Lemmings e	119.-	Y's 3 j	49.-

SUP.FAMICOM

Gold.Fighter j 149.-	
Leg.o.Musya j 149.-	
Mag. Sword j 149.-	
Sup. Aleste j 149.-	
Top Racer j 129.-	

Airbus 320	99.-/99.-	Pinball Dreams	69.-
Amberstar	89.-/89.-	Pools o.Darkness	79.-
Amnios	29.-	Populous 2	69.-/69.-
Apidya	69.-	Puzznic	25.-
Birds o.Prey	59.-	Race Drivin	69.-
Black Crypt	69.-	Return o.Medusa	29.-
Chaos Engine	79.-	Sil.Service 2	89.-/89.-
Colossus Chess X	15.-	Shadowlands	79.-/79.-
Covert Action	99.-	Space Crusade	69.-
Dragonstrike	15.-	Space Quest 4	59.-
Dynablaster	69.-	Stormmaster	79.-
Elvira 2	89.-	Three Stooges	19.-
Eye o.t.Beholder 2	89.-	Tip Off	29.-
Gateway t.Sav.F	69.-	Titus t.Fox	69.-/69.-
John Madden FB.	69.-	Traders	29.-/29.-
Legend	79.-	Ultima 6	59.-
Masterblazer	15.-	Vroom	59.-
Orc	29.-	Z-Out	15.-

Another World	69.-	Patton strik.back	99.-
Buck Rogers 2	99.-	Sim Ant	99.-
Civilisation	119.-	Space Max	99.-
Conq.o.Longbow	59.-	Soundblaster 2.0	249.-
Elvira 2	99.-	Soundblaster Pro	499.-
Falcon MK 3	119.-	Steigenberger	69.-
Fish	29.-	Thrustmaster.Set	449.-
Flames o.Freedom	109.-	Treasures o.Sav.F.	89.-
He 162 MissionDisc	45.-	Ultima 4-6	99.-
Hunt for Red Oct.	35.-	Ultima Underworld	99.-
Manch.Utd Europe	79.-	Wing Com.Edition	129.-
P80 Shooting Star	35.-	Wolfpack	35.-

ATARI/AMIGA

Epic 89.-	
Grand Prix 99.-	
Might Magic 3 89.-	
Monkey Isl.2 89.-	
Parasol Stars 69.-	
Spec.Forces 99.-	
Sim Ant 99.-	

Boulderdash d	59.-	Marble Madness d	69.-
Duck Tales d	59.-	Mega Man d	69.-
Faceball 2000 e	69.-	Operation C e	69.-
Fighting Sim.e	69.-	Simpsons d	69.-
Gauntlet 2 d	69.-	TM.NT. 2 d	69.-
Hook d	75.-	WWF Superst.d	69.-

GAMEBOY

Final Fant.I e 79.-	
Final Fant.II e 79.-	
Fin. Fant.Adv.e 79.-	

IBM

Aces o.t.Pac. 109.-	
Airbus 320A 109.-	
Monkey Isl.2 d 99.-	
Ultima 7 109.-	
Wizardry 7 109.-	

Versandbedingungen: BeiPreislistenabfrage 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 Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024
Btx: * Galaxy #
Inh.Plexus GmbH
Anmerkung:japanisch*e:englisch*d:deutsch

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

Darklands™

Vor fünfhundert Jahren
fielen Ritter, Hexen,
Mörder und Diebe über
Deutschland her.

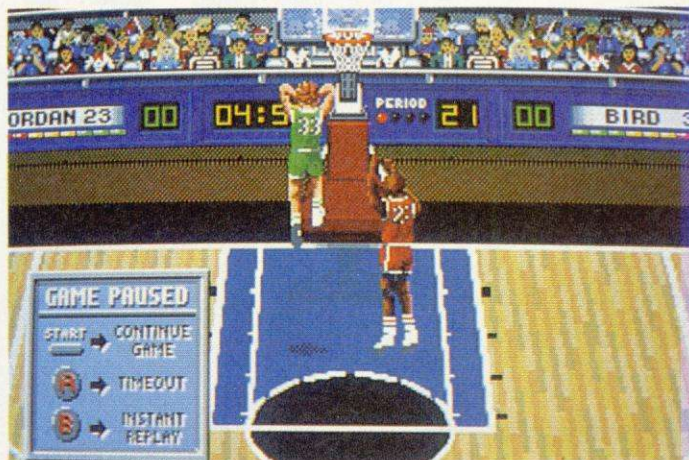


Jetzt ist es wieder
soweit!

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DARKLANDS
Demnächst für IBM PC-kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tel 0666 504 326.

Ball(er)-Knaller



Liegt der Ball im Korb, gibt's zwei Punkte sofort

Super One on One

Im Rahmen der Electronic Arts' Sportspielserie (wir erinnern uns an *EA Hockey*) haben die Californier zwei alte Computerspielhelden wieder ausgegraben. Vor knapp einem Jahrzehnt feierten die Ausnahme-Basketballer Michael Jordan und Larry Bird auf C64, Atari XL/XE und Apple 2 beachtliche Erfolge. Mit ein paar zusätzlichen Spielmodi wollen die US-Profis nun das Mega Drive auch in Europa erobern.

Hauptattraktion ist nach wie vor das "Mann gegen Mann"-Spiel. Ganz nach dem Motto "Der Starke ist am mächtigsten allein" spielt Ihr entweder gegen einen Kumpel oder nehmt den Part von Michael Jordan bzw. Larry Bird ein. Mit geschickten Körpertäuschun-

gen, pixelgenauen Würfen und spektakulären Dunkings werden Punkte eingefahren. Vorher dürft Ihr allerdings jede Menge Parameter Euren Vorstellungen angleichen. Spielzeit, Schwierigkeitsgrad und Realitätsnähe (Ermüdungserscheinungen ja oder nein) richten sich nach Euren Wünschen. Als Zugabe wiederholt eine Zeitlupe jeden gewünschten Spielzug; eine Auszeit gibt Gelegenheit zum Verschrauben.

Zusätzlich werden zwei weitere Spielmodi geboten. So dürft Ihr an einem "Slam-Dunk"-Wettbewerb teilnehmen (eine Jury vergibt Noten) und mit Weitwürfen aus verschiedenen Positionen Euer Timing unter Beweis stellen.

Testmuster von Electronic Arts. mg

Halt, nicht weglaufen! Ich weiß, Basketball interessiert hierzulande kaum jemanden, doch *Super One on One* sollte auch dem europäischen Sportspieler gefallen. Nicht nur die beiden spaßigen Zusatzdisziplinen (die Weitwürfe haben's mir insbesondere an-) versprechen einen unterhaltsamen Abend. Das Mann-gegen-Mann-Spiel birgt eine Fas-

gwa



zination, die mit den taktischen Finessen nur bedingt zu erklären ist. Natürlich fesselt ein *EA Hockey* oder ein *Super Formation Soccer* weitaus länger an den Monitor, doch Jordan und Bird haben eine faire Chance verdient. Halbwegs aufgeschlossen ne Sportspieler sollten das grafisch und musikalisch solide Modul probespielen.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

70%

Grafik: 53%

Sound: 44%

Schwierigkeit: einstellbar

Beulenbammel



Ein Quickie: Mit nur vier Levels ein kurzes Vergnügen.

Double Dragon

Nach dem üblen *Double Dragon 2*, lustigerweise schon vor einigen Monaten erschienen, prügeln sich die beiden Brüder jetzt durch den ersten Teil.

In *Ballistics Double Dragon* ist mal wieder eine hübsche Maid zu befreien. Vorab wurde die Ärmste natürlich von einem gräßlichen Monster entführt und nach allen Regeln der Kunst gefoltert.

Vor dem Anpfiff wartet ein leckeres Menü, in dem Anzahl der Leben und Continues, sowie die Tastenbelegung eingestellt werden darf. Im Spiel stürzt Ihr Euch in die Rolle des Helden, greift Euch, wenn vorhanden, einen Freund zum Mitprügeln und säubert brav vier horizontal scrollende Levels von feindlichen Ansamm-

lungen. Auf Knopfdruck wird gekickt, gesprungen oder einfach mit der Faust zgedroschen. Auch ein feiner Abwehrschlag mit dem Ellenbogen und der beliebte "Kick-Sprung" sind erlaubt. Jeder gegnerische Schläger verblüfft mit einer anderen Taktik und steckt außerdem eine von Bösewicht zu Bösewicht unterschiedliche Anzahl Treffer ein, bevor er das Zeitliche segnet. Äußerst nützliche Extrawaffen, wie zum Beispiel Peitschen, Fässer oder Baseballschläger, helfen bei der Feindeliminierung recht wirksam nach. Geht Euer Sprite doch einmal in die ewigen Jagdgründe ein, darf an selbiger Stelle, dank bis zu sechs Continues, weitergespielt werden. Testmuster von *Ballistic*. *kn*

Gott sei Dank spielt sich *Double Dragon* um einiges besser als der zweite Teil, obwohl auch das Original übers Mittelmaß nicht hinausreicht. Die wenigen *Double-Dragon*-typischen Schlagarten und das mittlerweile ange-staubte Spielprinzip lassen recht schnell Langeweile aufkommen. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad zu niedrig

angesetzt, so daß man die vier kurzen Levels schon an einem Abend durchspielt. Etwas Spaß kommt aber dennoch auf — nicht zuletzt dank schnuckliger Grafik, solider Steuerung und Zwei-Spieler-Modus. Trotzdem sollten sich nur eingelebte Prügelmohlsammler zum Kauf verleiten lassen. Alle anderen riskieren einen Testkampf.

STECK BRIEF

Genre: Action
 Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE **58%**
 Grafik: 63% Sound: 46% Schwierigkeit: leicht

FUNMAIL

Heute schon gemailt?

MS DOS			
Carrier Command	115.-	Twilight 2000	689.-
Stormovik SU 25	199.-	Bundesl. Mang. Prof.	545.-
Death Knights Kryn	398.-	Battle Island	679.-
Ultima Underworld	758.-	Sim Ant	758.-
Falcon 3.0	798.-	Civilisation	679.-
Aces of Pacific	689.-	Monkey Island 2	568.-
Das schwarze Auge	a. A.	Wizardry 7	a. A.
Dune	a. A.	Indiana Jones 4	a. A.
Magic Candle	689.-	Leather Godd. of Ph.	a. A.
Planet's Edge	a. A.	Uncharted Waters	848.-
		Direktimport von Strategie-	
		spielern:	
		Carriers at War	679.-
		Perfect General	758.-
		Advanced Gravis Joystick	679.-
		599.-	
		Thrust Master Weapon	a. A.
		Controll Stick 1738-	a. A.
		Sound Blaster 2.0 DV	a. A.
		2290.-	

AMIGA			
Antares	348.-	Railroad Tycoon	575.-
Babarian 2 Psygn.	368.-	Monkey Island	545.-
Parasol Stars	a. A.	Bundesl. Mang. Prof.	545.-
Sensible Soccer	a. A.	Monkey Island 2	689.-
Teenage Turtles 2	449.-	Chaos Strikes Back	458.-
Sim Ant	679.-	Eye of Beholder	448.-
Storm Master	539.-	Das Boot	398.-
		Ultima 6	545.-
		Amberstar	618.-
		Shadow Lands	545.-
		Grand Prix	599.-
		Birds of Prey	599.-
		Knights of Sky	599.-
		Abandoned Places	568.-

SEGA MEGA DRIVE				ab 1990.-
Shadow Dancer	298.-	Art Alive DT	938.-	Supreme Court Tennis a. A.
Wonderboy 3	275.-	Kid Chameleon US	875.-	Dungeons & Dungeons 1085.-
Evil Girl	275.-	Ailshia Dragon US	798.-	Rolling Thunder 2
Bonanza Brothers	398.-	Wonderboy 5 US	875.-	Y's III US
Exile US	998.-	Warsong US	885.-	Rampart US
Desert Strike US	735.-	Buck Rogers US	1098.-	Pro 2 Joypad
Steel Empire US	a. A.	Chuck Rock	a. A.	Pro 1 Joystick
Crude Busters	645.-	Terminator	a. A.	Sega CD ROM

SUPER NES / FAMICON				
+ Super Mario World	Fi. Fant. Leg. 2 US	1098.-	Zelda 4 US	a. A.
(o.RGB Kabel & Netz	Joe & Mac US	918.-	R.P.M. Racing US	948.-
teil)	3890.-	Adventure Island	1058.-	Super Smash TV US
Super R Type	635.-	Super Contra 3	1075.-	Sup. Formation Soccer
Adams Family US	998.-	Home Alone US	875.-	Magic Sword US
Mystical Ninja US	998.-	John Madden 92 US	975.-	Robo Cop US
Super Wrestelman US	958.-	Soul Blader	849.-	
Super Pitfighter US	975.-	Rocketeer	918.-	JB King Joystick

GAME GEAR SET DT				2150.-
Out Run	299.-	Alien Syndrome	498.-	Chessmaster US
Ninja Gaiden	358.-	Eternal Legend	398.-	Wonderboy 3 US
Put & Putter	358.-	R.C. Grand Prix	a. A.	Donald Duck
Axe Battler	398.-	Simpsons US	549.-	Sonic
Parodius	498.-	Spidermann US	549.-	TV Tuner

GAME BOY					
Magical Taru	299.-	Lucky Monkey	299.-	Metroit 2 US	485.-
Beach Volleyball	299.-	Batman 2 US	485.-	Beetle Juice US	485.-
Zeoth Battle Unit	358.-	Adventure Island US	475.-	Hook US	465.-
Power Racer DT	299.-	Mega Man 2 US	498.-	Missile Command US	385.-
Side Pocket DT	299.-	Fighting Simulator US	465.-	Tom & Jerry US	489.-
Chase HQ DT	299.-	Turtles 2 US	578.-	Ultima US	578.-
Castlevania	398.-	Double Dragon	485.-	Super Hunchback US	449.-
Catrap US	358.-	Star Trek US	495.-		

PC Engine:	Atari Lynx 2 Set	1558.-	SNK NEC GEO:	1798.-
Son Son II	298.-	über 20 Spiele ab	489.-	Magican Lord
Parodius	a. A.			Soccer Brawl
				Last Resort

Software wenn möglich mit deutscher Anleitung und Texten
 Videospiele: US = engl. Version, DT = deutsche Version
 keine Bezeichnung = japanischer Import

VERSAND PER NN ODER VORKASSE (50.-)

FUNMAIL
 Postfach 46
 A - 6029 Innsbruck

0512-361441

Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten
 Geräte teilweise Importe ohne Zulassung in Österreich.
 Reklamationen nur binnen 7 Tagen
 Bei Software nur wenn Verpackung ungeöffnet

Blechlawine



Ärgerlich: Trotz Bleifuß kommen wir nicht von der Stelle.

The Duel

Es wird wohl kaum einen Computerspieler geben, der nicht irgendwann in seiner Karriere über Accolades *Test-Drive*-Serie gestolpert ist: Schon vor fünf Jahren ruckelten die ersten Wagen durch eine bunte Vektorwelt. Die berühmte Küstenstraße (rechts eine Felswand, links ein Abgrund) ist längst im Nostalgiehimmel gelandet. Im zweiten Teil *The Duel — Test Drive 2* dürfen wir nicht nur gegen die unerbittlich verinnende Zeit fahren, sondern uns wahlweise mit drei Designer-Autos messen. Die jeweils besten Stücke von Ferrari, Lamborghini und Porsche mit ihren spezifischen Vor- und Nachteilen stehen zum Duell bereit.

Gefahren wird auf drei unterschiedlichen Strecken, die je-

weils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Da wir nicht auf einem Rennkurs unterwegs sind, sondern auf einer normalen Straße, ist mit Gegenverkehr zu rechnen. Sollte bei einem der Überholmanöver die zulässige Höchstgeschwindigkeit überschritten werden, hängt Euch die Highway-Police an den Fersen. Um nicht in eine Falle der Sheriffs zu laufen, ist der Wagen mit einem Radarwarner ausgerüstet, der im Bedarfsfall rot aufleuchtet. Wer seinen Wagen fünfmal zu Bruch fährt muß ausscheiden und neu beginnen. Im Gegensatz zur Computerversion bietet das Mega-Drive-Modul nur fünf Schwierigkeitsstufen. Wahlweise wird per Hand oder Automatik geschaltet. Testmuster von Accolade. **vw**



Wer schon immer einmal sehen wollte, wie sein Mega Drive technisch in die Knie geht, muß leider zu *Test Drive 2* greifen. Schon die Computerspiele waren nicht gerade ein Ausbund an Schnelligkeit — Mit der Modulversion wird die Raserei gänzlich zur

vom Steuerrad nicht lassen

kann, sollte auf eines der Konkurrenzprodukte umsteigen.

Bildschirm; selbst die lokale Polizei hat keine Lust zum Eingreifen. In der Computer-version sorgten Scenery- und Zusatzdisketten für ein wenig Abwechslung. Das arme Modul ist dagegen ganz auf sich allein gestellt und versagt kläglich. Wer

First Fight



Technisch sauberer, aber langweiliger *Final Fight*-Verschnitt

Rushing Beat

Jaleco läßt sich auf kein Genre festlegen. Nach dem soliden Ballerspektakel *Earth Defence Force* und der lahmen Rennerei *Big Run* schlägt Jaleco nun in die Prügelspielkerbe. *Rushing Beat* erinnert frappant an Capcoms *Final Fight*. Nicht nur die Schlagvarianten der beiden Kämpfer (es darf auch im Team gekloppt werden), auch der Level-Aufbau kommt dem Experten bekannt vor.

In sechs horizontal scrollenden Abschnitten fliegen die Fäuste. Unsere beiden Haudraufhelden Rick Norton (schlank und wendig) sowie Douglas Bild (korpulent und konsequent), nehmen es mit einer Bande unappetitlicher Schlägertypen auf. Prügel-Greenhorns greifen meist in Grüppchen an, während sich

die härteren Burschen am Ende eines Levels postiert haben. Im Normalfall lassen Rick und Douglas Füße und Fäuste sprechen, Messer- oder Ziegelstein-attacken sind sie allerdings nicht abgeneigt. An Hand von mehreren Energiebalken informiert Ihr Euch über die eigene Gesundheit und die Ausdauer der Feinde. Landschaftlich tummeln wir uns in heruntergekommenen Stadtvierteln, streifen durch ein Football-Stadion, flüchten auf die hohe See und machen einen Bus unsicher. Netterweise wird in einem opulenten Optionmenü allerlei Spielraum geboten. Neben den üblichen Parametern ist vor allem die "Kann ich meinen Partner zusammenschlagen?"-Einstellung von Interesse. Testmuster von Galaxy. **mg**



Klare Aussage: Technisch macht *Rushing Beat* einen besseren Eindruck als der Zwilingsbruder *Final Fight*, spielerisch fällt die Neuheit klar ab. *Rushing Beat* ist trotz ansehnlicher Grafik und gut gemeintem Zwei-Spieler-Modus langweilig. Ständig

prügeln wir auf dieselben Gegner ein, kaum ein Gag versüßt uns den "Dich mach ich nieder!"-

Alltag. Absolute Prügel-Freaks werden halbwegs zufrieden sein, etwas anspruchsvollere Spieler können die 140 Mark sinnvoller anlegen. Schade um die professionelle Präsentation — leider hält der Spielwitz mit der technischen Kompetenz nicht mit. P.S.: Einen dreisteren *Final-Fight*-Clone habe ich noch nicht gesehen.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

47%

Grafik: 42%

Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Jaleco, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES

60%

Grafik: 69%

Sound: 46%

Schwierigkeit: einstellbar

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

Ab sofort:

Softwarenews:
Fatal Fury
Trash Rally
Soccer Brawl

- alle Spiele lieferbar
- regelmäßig neue Spiele
- flächendeckendes Händlernetz
- RGB- und PAL-Geräte
- Informationsservice

Ab April:
Mutation Nation
Last Resort
Baseball Stars II



Händler-
Anfragen
erwünscht!



Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim,
5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1
Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Fightman - Robo Army

Das Super-Software-Paket für nur 19,80 DM

Die neueste AMIGA POWER DISC Nr.11 ist da!

Das alles bietet Ihnen POWER DISC Nr. 11:

Plot A Graph

Dieser einmalige Funktionsplotter macht aus mathematischen Formeln kunstvolle 3D-Grafiken.

Video

Das komfortable Verwaltungsprogramm für Videofilme.

Disk-Mate

Jetzt können Sie endlich ganz einfach Ordnung in Ihrer Diskettensammlung schaffen!

Patience

Der Kartenklassiker! In einer gelungenen Computerübersetzung.



Die neueste POWER DISC Nr. 11
finden Sie ab 13. Mai 1992 bei
Ihrem Kiosk!

Das ist Spitze! 4 komplette Programme
und ausführliche Anleitungen, die Ihnen
alles detailliert erklären. Holen Sie sich
jetzt dieses starke Software-Paket für
nur 19,80 DM!

Plot A Graph - faszinierende dreidimensionale Bilder...

Das ist kein weiterer gewöhnlicher Funktionsplotter - Plot A Graph zaubert aus spröden mathematischen Formeln faszinierende dreidimensionale Grafiken. Sie brauchen kein Mathematiker zu sein, um in die fantastische Welt von Plot A Graph einzutreten. Das Programm berechnet die im IFF-Format speicherbaren Bilder mit ein paar Mausklicks - in Sekundenschnelle!

Das ist Mathe zum Anfassen!



Familientreff



POWER-TIP: Betretet auf alle Fälle beide Kamine, auch wenn es unsinnig erscheint.

The Addam's Family

Das Familienoberhaupt Gomez der Gruselkarriere-Familie Addam muß zum angekündigten Familientreff feststellen, daß sich keiner seiner Angehörigen einfindet. Wie es sich für einen Familienvater gehört, macht er sich sofort auf die Suche nach seinen Lieben. Fünf Stück muß er finden, und das ist gar nicht so einfach, denn sie sind überall versteckt: beim grinsenden Kobold, der gewitzten Hexe, im Ofen und an anderen obskuren Orten. Der brave Familienvater läuft

und hüpf Mario-ähnlich durch ein gutes Dutzend scrollende Landschaften und setzt alles daran, nicht mit den herumlaufenden Monstern (Köche, Kannen, Karnickel, Kobolde oder Kraniche) zusammenzurempeln. Ein Kontakt kostet einen wertvollen Lebenspunkt, von denen Ihr am Anfang lächerliche zwei habt. Findet Ihr ein rotes Herzchen, gibt's wieder neue Energie hinzu. Zum Glück kennt Gomez einen Trick, die Unholde dingfest zu machen. Springt Ihr auf sie

Die schlechte Nachricht zuerst: Alle in *Addam's Family* vorkommenden Spielelemente wurden aus Nintendos Mario-Spielen geklaut. Die gute: *Addam's Family* macht trotzdem oder vielleicht gerade deshalb eine Menge Spaß. Ihr hüpf auf Monster, findet geheime Gänge und erforscht unterirdische Höhlen — gut geklaut ist halb gewonnen. Ihr könnt auch witzige Extras finden, beispielsweise eine Kappe, mit de-



ren Hilfe Ihr in der Landschaft herumfliegt (leider zeitlich begrenzt). Erst so lassen sich manche Geheimpassagen erreichen. Viele stilvolle Hintergrundgrafiken, witzige Monster und angenehme Hintergrundmusik sowie eine saubere technische Umsetzung (kein Ruckeln oder Flackern) versprechen einige witzige Jump'n'Run-Sessions mit der *Addam's Family*. Nicht nur für Gruselhumor-Fans.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 120 Mark

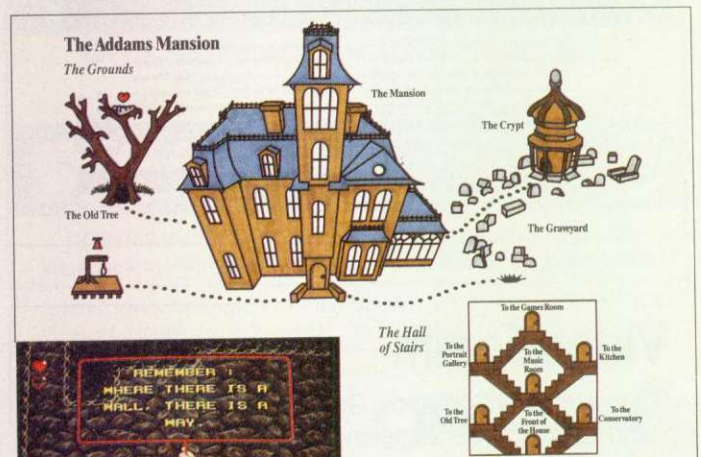
SUPER NES

71%

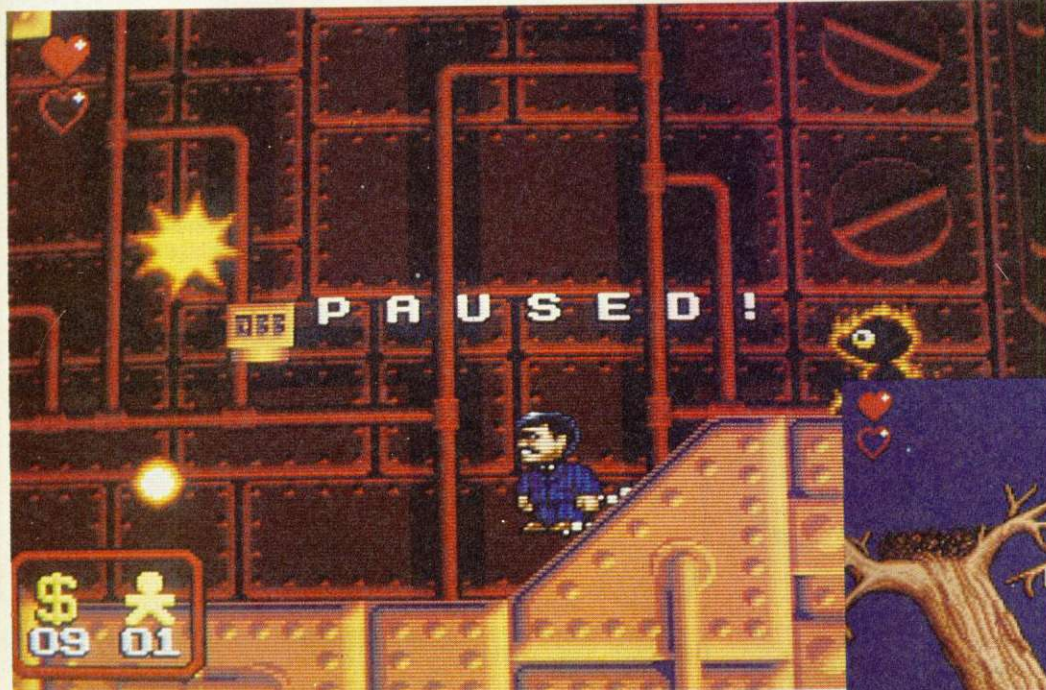
Grafik: 70%

Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel



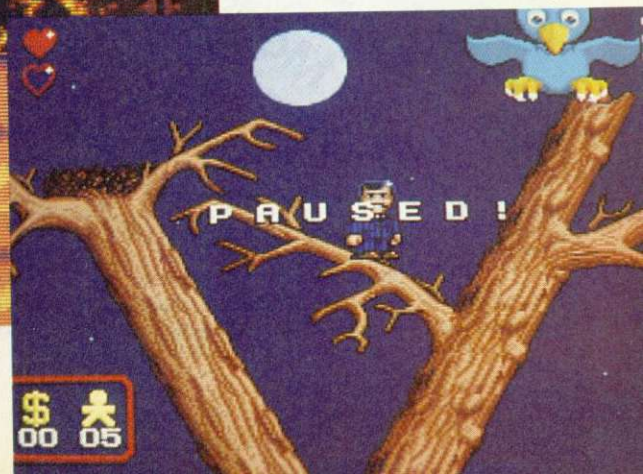
Zur Orientierung eine kleine Übersichtskarte, damit Gomez sich nicht verläuft



Im Ofen bei Oma Granny geht's heiß her

drauf, lösen sie sich einfach in Luft auf. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch angesiedelt, dafür warten etliche Bonusleben in geheimen Räumen auf Euch. Alle aufgesammelten 25 Goldstücke gibt's übrigens einen Lebenspunkt dazu. ri

POWER-TIP: Lockt den Vogel in die falsche Richtung, stellt Euch über ihn und steigt ihm auf den Kopf.



10:1 FÜR DIE NATUR DER NEUEN BUNDESLÄNDER.



Von der Ostsee bis zum Elbsandsteingebirge konnten unmittelbar vor der Wiedervereinigung mit der Hilfe des WWF 5 Nationalparks und über 30 andere Schutzgebiete sichergestellt werden.

Vorbildlich! Jetzt stehen in den neuen Bundesländern 10% der Fläche unter Naturschutz. Gegenüber nur gut 1% der alten Länder. Viele Tier- und Pflanzenarten, die im Westen längst verschwunden sind, haben hier überlebt. Damit sich unsere Fehler im Osten nicht wiederholen, setzt der WWF alles daran, diese in Europa einzigartigen Naturlandschaften zu bewahren. Unterstützen Sie uns dabei!



Ich möchte mehr über die Arbeit des WWF in den neuen Ländern wissen. Bitte schicken Sie mir Informationen.
Name: _____
Adresse: _____
WWF, Postfach, W-4000 Frankfurt/Main 70, Tel.: 069/4 05 20 30

Mensch, die Zeit drängt.

Video Forum

Tel. 0 81 06/2 27 41

Spielverleih für Gameboy, Gamegear, Mega Drive Herzogplatz 16, 8011 Zorneding

Tel. 0 89/93 62 79 Games & Videos

Spielverleih für PC, Amiga, Gameboy, Gamegear, NES, Mega Drive, Mastersystem
Waffenschmiedstr.2, 8000 München 81

!!! Weitere Module auf Anfrage !!!

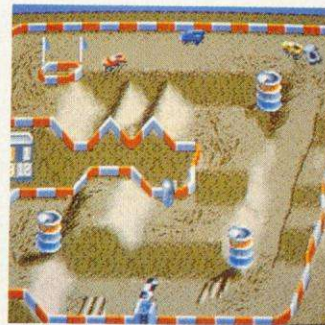
GameBoy - Module
Navy Seals 69.-
Beetlejuice 69.-
Tail Gator 69.-
Snow Brothers 69.-
Turtles II 69.-
Star Trek 69.-
Final Fantasy Adventure 79.-
Mickey's Dangerous Chase 69.-
Terminator II 69.-
Marble Madness 69.-
Prince of Persia 69.-
Mega Man II 69.-
Mario Lemieux Hockey 109.-
Wonderboy 5 129.-
Power Base Converter 89.-
Castle of Illusion 99.-
Buck Rogers 129.-
Arcade Power Stick 89.-
Quakshot 99.-
Turrican 79.-
Mega Drive

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
Versand Inland nur gegen Nachnahme zuzüglich DM 9.- Versandkosten.
Ausland nur bei Vorkasse / Kreditkarte zuzüglich DM 20.- Versandkosten.

Jump'n'Nitro

Super Off Road

gut Jetzt fehlen nur noch Handheld-Versionen und Lelands Arcade-Blockbuster *Super Off Road* ist auf allen wichtigen Computern und Konsolen einsatzbereit. Die Mega-Drive-Version von Ballistic hält sich, wie alle anderen Umsetzungen, exakt an das Vorbild und vermittelt denselben Fahrspaß. Bis zu zwei Spieler dürfen auf 16 unterschiedlichen Rundkursen um die Wette flitzen. Dabei reagieren die Autos erstaunlich liebevoll auf Fahrbahnebenheiten oder Berührungen mit Kollegenkarossen und Begrenzungsmauern.



Nicht vergessen: rechts vor links an Kreuzungen beachten

herausgefahren habt, gibt's Geld fürs Einkaufskonto. Im Shop werden nicht nur Nitros, sondern auch Reifen, Motoren und anderes Rennzubehör angeboten. Wer das unkomplizierte, aber stimmungsvolle *Super Off Road* noch nicht hat, der darf sich die kompetente Mega-Drive-Adaption bedenkenlos zulegen. Ein Doppelkauf lohnt sich nicht.

mg

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

68%

Grafik: 56%

Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

Leerreich

Carmen Sandiego

na ja Wer sich den jüngsten Teil der Carmen-Sandiego-Saga zulegt, bekommt eine fette, Mega-Drive-unübliche Schachtel mit Modul, digitaler "Sportuhr" und dickem englischsprachigen Wörterbuch darin, denn: Ihr habt ein Lernspiel vor Euch.

In *Carmen Sandiego* reist Ihr mit einer Zeitmaschine durch mehrere Epochen und seid einer Mafiosobraut auf der heißen Spur. Diese bereichert sich äußerst gerne an historischen Schätzen. So bereist Ihr die ganze Welt zu verschiedenen Zeitpunkten und erhaltet zusätzlich zur Spitzelinformation interessante Texte über die historischen Begebenheiten Eurer Umgebung. Leider geht bei der ganzen Lern- und Informationsgeschichte das eigentliche Spiel etwas unter. Ehrlich gesagt greife ich lieber zu einem



Unsere Testversion bietet deutschsprachige Bildschirmtexte

guten Buch, als mich stundenlang vor dem Monitor abzuquälen. Trotzdem sollten sich junge Adventure-Einsteiger, durchaus den Modulkäuf überlegen — nicht zuletzt aus elterlichen Gründen: "Schaut mal, mit dem Mega Drive kann man sogar was lernen!".
Testmaster von Electronic Arts. ri

STECK BRIEF

Genre: Lernspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 140 Mark

MEGA DRIVE

57%

Grafik: 57%

Sound: 47%

Schwierigkeit: leicht

Aufputzmittel

Mystical Ninja



Halt, keine Panik. Ich weiß, wir haben *Mystical Ninja* bereits in der *POWER PLAY* 10/91 getestet, doch die vorliegende Version wurde zwecks USA-Veröffentlichung auf Englisch umgestrickt. Gerade bei diesem Action-Adventure helfen uns die verständlichen Texte enorm weiter. Spielerisch hat sich (zum Glück) nichts verändert, dafür wurde in technischer Hinsicht ordentlich zugelegt: Die US-Version von *Mystical Ninja* rückt nämlich weit weniger als der Japanimport. Der Spielspaß-Höhenflieger hat gegenüber letztem Jahr nichts an Attraktivität verloren und gehört zur Grundausstattung eines jeden Action-Adventure-Fans. Tolle Ideen, Tutzende von lieblichen Zwischenspielen und motivierende Gags en masse peppen das japanophile Wonnemodul auf. Besonders die zahlreichen Anspielun-



Freie Auswahl: viel Text, 3-D-Spielereien und tonnenweise Gags

gen auf ältere Konamimodule bürden bei *Mystical Ninja* für Lacher und sorgen für spritzige Überraschungen. Da stolpert der Pixelheld über berühmte Sprites aus einem satten halben Jahrzehnt Konamigeschichte: Ob *Parodius*, *Gradius* oder *Twin Bee*, alte Bekannte gibt's haufenweise. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES

82%

Grafik: 79% Sound: 71% Schwierigkeit: mittel

Ein Spaß für zwei

Top Racer



Lotus 2 fürs Super Famicom? Kemcos *Top Racer* sieht nicht nur aus wie eine Konsolenvariante des beliebten Amiga-Rennspiels, es spielt sich auch so und — des Rätsels Lösung — wurde tatsächlich für den japanischen Markt von den englischen Lotus-Erfindern Gremlin Graphics wiederaufbereitet. Am besten spielt man *Top Racer* zu zweit: Wie beim ersten Teil darf man zwar auch alleine ran, der Split-Bildschirm bleibt jedoch im Solomodus bestehen. Das ist das einzige Manko am flotten Gera-se durch insgesamt sieben Länder. Jede Lokalität besitzt verschiedene Strecken, die teils wiederum in verschiedenen Grafikstilen gehalten sind — dafür, daß das Modul nur eine Speicherkapazität von 4 MBit besitzt, wurde eine Menge hinaufgepackt.



Englische Programmierer haben ganze Arbeit geleistet

Top Racer ist dank flotter Grafik und hoher Spielbarkeit (die Gangschaltung auf die seitlichen Taster des Joypads zu legen, ist eine sehr gute Idee) eines der bisher besten Konsolennrennspiele. Nur der Sound ist etwas müde — aber das kann echte Bleifüße nicht vom Gasgeben abhalten.

Testmuster von Galaxy. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Kemco, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES

72%

Grafik: 70% Sound: 52% Schwierigkeit: einstellbar

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE-PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA
C-64/C-128
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MASTER SYSTEM
CDTV
ATARI LYNX
GAME GEAR
HAND HELDS

Außerdem: Leerdisketten - Joystick's
Komplettlösungen
C-64 Cartridges

**GRATISLISTE
SOFORT ANFORDERN**

COMPUTERTYP ANGEBEN

Firma
TOPSOFT GbR
Postfach 4
8133 Feldafing
Telefon 08157/3428 • Telefax 08157/74408

TO BE ON TOP IS OUR JOB

SUPER PUBLIC-DOMAIN
Für AMIGA und C-64/128

BEI UNS geht die POST ab

SOLAR GAMES

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

SEGA ★ **Nintendo**

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

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

GNADENLOS

0 89 - 480 29 13



SEGA MEGA	Rent a Hero	49,90	GAMEBOY FAMILICOM	
Bare Knuckle	69,90	Rings of Power	99,90	Akkuset
Bonanza Bros.	39,90	Road Blasters	89,90	39,90 Actraizer
Buck Rogers	99,90	Road Rush	79,90	29,90 E.D.F.
California Games	89,90	Sonic the Hedgehog	75,90	55,90 Final Fight
Crackdown	39,90	Steel Empire	89,90	39,90 Ghost & Ghouls
E - Swat	39,90	Spiderman	45,90	55,90 Home Alone
Dahna	89,90	Starcruser	49,90	49,90 John Madden
Dangerous Seed	49,90	Starflight	95,90	55,90 Lagoon
Desert Strike	89,90	Streets of Rage	69,90	55,90 Thunderspirit
Devil Crash	95,90	Sword of Sodan	39,90	49,90 STG
Double Dragon II	89,90	Tecmo W. Cup	79,90	39,90 Ys III
EA Hockey	75,90	Toe Jam Earl	79,90	
El Viento	75,90	Thunderforce II	49,90	NEO GEO
F 22 Interceptor	89,90	Toki	69,90	Konsole
Fantasia	69,90	Turrican	49,90	Alpha Mission
Fantasm Soldier	69,90	Undealined	69,90	29,90 Burning Fight
Fatal Labyrinth	59,90	Valis III	49,90	59,90 Cyberlip
Final Blow	89,90	Valis IV	89,90	29,90 Crossed Swords
Fire Mustang	69,90	Verytex	59,90	49,90 Eightman
Gainground	49,90	Volleyball	49,90	55,90 Fatal Fury
Gaires	49,90	Volvief	49,90	39,90 Ghostpilot
Ghost'n Ghouls	75,90	Wani Wani World	39,90	49,90 Mutation Nation
Golden Axe	63,90	Warsong	99,90	49,90 Robo Army
Gynoug	65,90	Whip Rush	29,90	55,90 Sengoku
Hard Driving	49,90	Wonderboy III	39,90	59,90 Soccer Brawl
Hellfire	47,90	Ys III	99,90	39,90 Super Spy
Immortal	29,90			53,90 Trash Rally
James Pond	69,90	GAME GEAR		53,90 Weitere Spiele lieferbar.
Jewel Master	49,90	Widegear	29,90	55,90 Alle Spiele sind Importe,
John Madden II	85,90	Akkuset	59,90	55,90 ohne deutsche Anleitung.
Magic Hat	39,90	Berlin Wall	39,90	55,90 Wir haften nicht für die
Marvie Land	59,90	Donald Duck	52,90	55,90 Kompatibilität der Spiele.
Megatrix	49,90	Fantasy Zone	52,90	55,90 Lieferung per Nachnahme
Midnight Resistance	69,90	Galaga 91	52,90	29,90 zuzügl. DM 7,90 Versand.
Outrun	39,90	Heavy Weight Ch.	49,90	55,90 Umtausch ist generell aus-
PGA Golf	89,90	Mickey Mouse	49,90	39,90 geschlossen (außer bei
Populous	69,90	Monaco GP	49,90	15,90 defekter Ware).
Quackshot	49,90	Palamedes	45,90	35,90 Keine Auslandslieferung
		Pocket Stadium	49,90	Gnadenslos GmbH, Post-
		Sonic the Hedgehog	55,90	fach, 8000 München 80

Punkte machen ohne Ende.

Mit dem Spiele-Sonderheft

AMIGA play!

die Nr.1!

Das meistgekaufte AMIGA-Magazin
bringt mit AMIGA play jetzt
ein Spiele Sonderheft



Jetzt Punkte machen
mit AMIGA play.

Überleben Sie alle
kritischen Stellen.
Zum Beispiel bei:
Populous II ✓
Battle Isle ✓
Lemmings ✓
Monkey Island ✓

AMIGA play führt durch
Larry V ✓
Wonderland ✓
Kings Quest ✓
und viele andere mehr ✓

Mit AMIGA play geht's
ab in den High Score –
worauf Sie sich
verlassen können.

Ab sofort beim
Zeitschriftenhändler!

Lynx-Fans werden diesen Monat besonders gut bedient. Das farbige Handheld mit dem niedlichen 3-D-Chip verkauft sich, nicht zuletzt dank gesteigertem Werbeetat, immer besser; die Software wird immer zahlreicher. Qualitativ brauchen sich die neuesten Module ebenfalls nicht zu verstecken. Um Euch auf die kommende Modulflut vorzubereiten, findet Ihr in untenstehender Tabelle alle angekündigten Spiele im Überblick. *kn*

HANDHELD CORNER

Kommende Lynx-Module

Titel	Genre	Erscheinungs-termin
Dirty Larry	Action	Mai '92
Hyperdrome	Action	Mai '92
Pit-Fighter	Action	Mai '92
Pinball Jam	Geschicklichkeit	Mai '92
Malibu Volleyball	Sport	Mai '92
Daemonsgate	Rollenspiel	Mai '92
Steel Talons	Simulation	Mai '92
Worldclass Soccer	Sport	Juni '92
Rolling Thunder	Action	Juni '92
Shadow of the Beast	Action	Juni '92
Bad Boy Tennis	Sport	Juni '92
720	Action	Juli '92
Vindicators	Action	Juli '92
Raiden	Action	Juli '92
Lemmings	Denkspiel	Juli '92
Batman 2	Action	Juli '92
Ninja Gaiden 3	Action	August '92
Missile Command	Geschicklichkeit	August '92
Eye of the Beholder	Rollenspiel	Oktober '92

Selbst der grandiose *Steel Talons*-Automat wird fürs Lynx auf Modul gebannt. Diese Hubschraubersimulation gehört dank superschneller Vektorgrafik zu den besten, die jemals in einer Spielhalle aufgestellt wurden. Ob der Lynx-Minibildschirm genauso flotte 3-D-Grafik hergibt wie das Original, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



Die vier Helden aus *The Guardians: Storm over Doria*

Klassiker im Anmarsch

Neben dem grafisch beeindruckenden Rollenspielepos *Eye of the Beholder* wird auch schon fleißig an Dave Jones' *Lemmings* gebastelt. Bereits in wenigen Monaten sollen nach Herstellerangaben die kleinen Suizid-Tierchen ihre Handheld-Premiere feiern. Rollenspielfans müssen sich jedoch noch bis zum Herbst gedulden — *Eye of the Beholder* kommt erst im Oktober. Wer jedoch in Sachen Dungeons nicht warten will, sollte sich *The Guardians: Storm over Doria* zulegen. Hier steuert Ihr Eure Party von oben gesehen durch ein Königreich, um selbiges zu retten.

Prügelpanik

Pit-Fighter

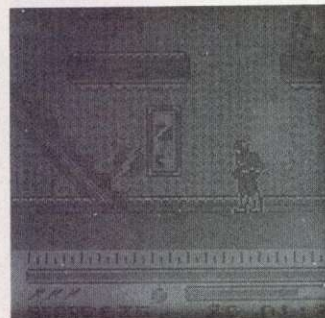
hilfe Tengens Prügelautomat wird so ungefähr auf alles umgesetzt, was mit Joystick oder -pad arbeitet. Auf dem Super NES sieht es im Gegensatz zur gelungenen Mega-Drive-Umsetzung allerdings miserabel aus. Nachdem einer von drei Schlägern ausgesucht wurde, prügelt Ihr zu zweit oder alleine auf je einen Gegner ein. Allerlei Waffen (Messer, Stöcke, Kisten) helfen Euch dabei — vorausgesetzt, Ihr kommt dazu, sie aufzuheben.



Ein solches Spiel hat das Super NES nicht verdient

Einziger grafischer Lichtblick in dieser Prügelei: die bunten Sprites. Die Hintergründe dagegen könnten auch vom C64 stammen (triste Farblosigkeit). Spielerisch gleitet *Pit-Fighter* in die dunkelsten Schaltkreise ab: Die Gegner reagieren zu schnell bzw. zu gut — nach ungefähr zwei Minuten

hat auch das Sprite des größten Joypad-Künstlers sein Lebenslicht ausgeblasen. Zudem gibt's dermaßen wenig Schläge (bei zehn verfügbaren Tasten!), daß selbst unterbemittelte Prügelspiele gegen diese *Pit-Fighter*-Umsetzung goldig dastehen. Fazit: Der definitiv schlechteste *Pit-Fighter* — Hände weg! *kn*



The Flash

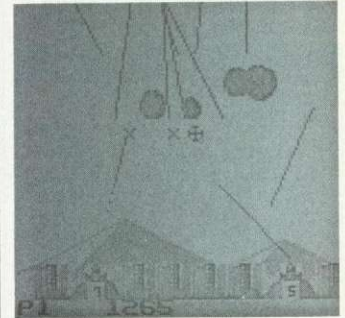
Jeder Actionfilm bekommt auf dem Game Boy sein Prügelspiel. Ihr rennt als alternativer Superman im roten Dress die Plattformen entlang, prügelt auf Knopfdruck bössartige Gang-Mitglieder zu Boden oder laßt Euer Sprite zum Wirbelsturm werden. Fazit: Ein ödes Prügelabenteuer mit vereinzelt Gags — in Sachen Grafik, Sound und Spielbarkeit weit weniger spektakulär als der Film und die US-Fernsehserie, die bei uns noch nicht angelaufen ist. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Action
Hersteller: TH-Q
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 43%

Grafik: 45% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Missile Command

Noch'n Klassiker auf dem Game Boy. Mit insgesamt 30 Schuß pro Level dürfen wieder alle weltbekannten Städte vor einer feindlichen Pixel-Invasion geschützt werden. Anfliegende Raketen, feindliche Bomber und Satelliten harren der Zerstörung, eigene Häuserreihen der Rettung. Trotz schlichter Grafik und trockenem Sound hat sich der Klassiker etwas Spielspaß bewahrt. Das Spielprinzip macht für den Moment Spaß — langfristige Motivation gibt's nicht. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 51%

Grafik: 14% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: THQ, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 25%

Grafik: 28% Sound: 23% Schwierigkeit: schwer

Funsoft K.Witulski

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

* = englisch

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

Funsoft K.Witulski

Walter-Gropius-Str. 3 • 30517 Neustadt 1
Telefon 050 32/54 84 • Fax 051 31/5 62 24
Kein Ladenverkauf - Nur Versand

DECOM

COMPUTER + VIDEOGAMES
Telefon 02205/6624 10-18 Uhr

Amiga		
Agony	dt.	69,90 DM
AH-73 Thunderhawk	komp.	79,90 DM
Air Bus 320	dt.	99,90 DM
Alien Breed	dt.	69,90 DM
Battle Isle	dt.	89,90 DM
Blues Brothers	dt.	59,90 DM
Bundesliga Manager 2	komp.	69,90 DM
Celtic Legends	komp.	89,90 DM
Covert Action	komp.	89,90 DM
Cruise for a Corpse	komp.	79,90 DM
Death Knights of Krynn	komp.	84,90 DM
Deuteros	komp.	84,90 DM
Eye of the Beholder	komp.	89,90 DM
Face off	dt.	84,90 DM
Fate Gates of Dawn	komp.	84,90 DM
Flight of the Intruder	dt.	99,90 DM
Formula One G.P.	dt.	84,90 DM
Kings Quest IV	komp.	99,90 DM
Last Ninja III	dt.	74,90 DM
Leisure Suit Larry 5	komp.	99,90 DM
Lotus Turbo Challenge 2	dt.	69,90 DM
Mad TV	komp.	dt.
Magic Pockets	dt.	69,90 DM
Mega lo Mania	komp.	79,90 DM
Might and Magic 3	komp.	69,90 DM
Pinball Dreams!	dt.	69,90 DM
Pools of Darkness	dt.	79,90 DM
Project X	dt.	69,90 DM
Shadow Lands	dt.	79,90 DM
Special Forces	dt.	89,90 DM
Strom Master	komp.	84,90 DM
Utopia	komp.	79,90 DM
Vroom	dt.	69,90 DM

Special Offer!

F15 Strike Eagle II	dt.	54,90 DM
Jupiters Masterdrive	dt.	29,90 DM
Manchester United	dt.	39,90 DM
Megatraveller	-	44,90 DM
N.A.M.	dt.	49,90 DM
Powermonger	dt.	49,90 DM
Search for the King	dt.	49,90 DM
The Bards Tale 3	dt.	99,90 DM

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

IBM

162 Missions zu SWOTL	dt.	49,90 DM
Castle of Dr. Brain	komp.	dt.
Civilisation	komp.	109,90 DM
Eco Quest	komp.	99,90 DM
Longbow, Robin Hood	komp.	99,90 DM
Monkey Island 2	komp.	99,90 DM
Ultima Underworld	dt.	99,90 DM

Game Gear - Special Offer!

Oragon Crystal	dt.	44,90 DM
Panory Panic	dt.	44,90 DM
Pengo	dt.	44,90 DM
SpaceHarrier	dt.	44,90 DM
Super Monaco G.P.	dt.	44,90 DM

Alle Titel in dieser Anzeige lieferbar!!! Preisliste gegen Frankierten Rückumschlag, Druckfehler, Irrtümer, Zwischenverkauf und Teillieferung vorbehalten. Weitere Software für IBM-PC, SEGA, NINTENDO, ATARI ST, AMIGA und CDTV auf Anfrage.

Decom GbR, C+V Games

Pestalozzweg 40 • 5064 Rösrath
Hotline: 02205/6624 • Fax: 02205/81649
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr. Nur Versand.

Bei Bestellung von Minderjährigen bitte schriftliche Bestätigung der Erziehungsberechtigten.



Basketbrawl

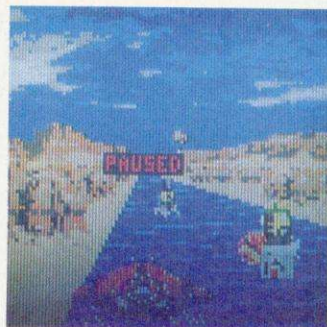
Basketball mit deutlichem Prügelein-schlag bietet Atari neuestes "Sport-spiel". Statt elegantem Ballstibitzen dominieren Messerstiche und Kniekeh-lentritte: Mit Bundesliga-Basketball hat *Basketbrawl* wenig zu tun. Auf dem Spielfeld lagern diverse Extras, die Euer Spieler (zehn stehen zur Wahl) als Hilfs-mittel einsetzen darf. Dank netter Grafik, Paßworten und dem Outlaw-Touch macht *Basketbrawl* halbwegs Spaß. Allerdings sollten nur Sportfans mit Spaß am Prügeln zugreifen. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 56%

Grafik: 64% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel



Hydra

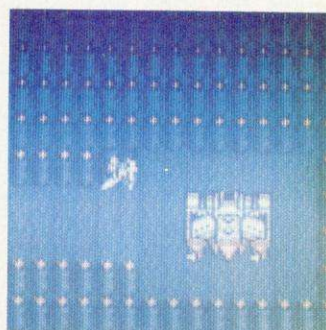
Actionlastige Bootsrennen gibt's nicht allzu viele. *Hydra* schließt die Lücke auf dem Lynx. Ihr steuert Euren Flitzer durch Amerikas Wasserstraßen; eine heiße Fracht an Bord, eine Laserkanone am Bug. Hindernisse werden weggeballert, Extras aufgesammelt. Dank eingebautem 3-D-Chip ist die Grafik flott, die Objekte zoomen fix, das Spiel dementsprechend rasant. Die nicht gerade innovativen Ideen und der recht knackige Schwierigkeitsgrad verhindern übermäßigen Spielspaß. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 58%

Grafik: 73% Sound: 58%

Schwierigkeit: einstellbar



Ax Battler

Segas berühmte "Golden Axe"-Serie hat einen neuen Sprößling dazugewonnen. Der "Ax Battler", ein knackiger Schwertschwinger, treibt sein Unwesen in dem gleichnamigen Game-Gear-Action-Adventure.

Spielerisch teilt sich Ax Battler in zwei große Bereiche. Zum einen gilt es, einen Märchenkontinent zu erforschen, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Beim Umherwandern findet der Held Schlösser und Städte, die ebenfalls von oben zu sehen sind. In den Orten sind Geschäfte, in denen Ax Battler seine Ausrüstung aufstockt; Rasthäuser, um verbrauchte Lebensenergie wieder aufzufrischen sowie gesprächige Einwohner, die Tips und Hinweise verraten, findet Ihr ebenfalls.

Neben dem Adventure-Part spielt der hohe Actionanteil eine große Rolle. Trefft Ihr unterwegs auf ein Monster, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier muß mit Geschick und Schnelligkeit dem Gegner der Garaus gemacht werden. Betretet Ihr ein Labyrinth, bleibt die Seitenansicht erhalten. In den Dungeons harren nicht nur fiese Monster, sondern zusätzlich knifflige Fallen und kleine Puzzles, die mit Geschick zu lösen sind. Am Ende eines solchen Labyrinths wartet in den meisten Fällen ein besonders dicker Gegner. Erst wenn dieser besiegt worden ist, könnt Ihr auf der Oberwelt in neue Gebiete vordringen.

Da Ax Battler schwierig an einem Stück zu lösen ist, bekommt Ihr in den Städten jeweils ein Paßwort, mit dem Ihr später wieder an alter Stelle einsteigt. Technisch wie spielerisch bietet Ax Battler keinen Grund zur Klage. Im Gegenteil - das Modul ist ein würdiger Vertreter der Gattung Action-Adventure. Die gefühlvolle Monsterklopperei macht, nicht zuletzt dank übersichtlicher Grafik, Spaß und die Motivation, ein neues Dungeon zu erobern, ist hoch.

Die Bildschirmtexte sowie die Anleitung unseres Testmoduls sind übrigens in japanisch - trotzdem läßt sich Ax Battler mit etwas Phantasie spielen. Testmuster von Contitronic. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 77%

Grafik: 76% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel



Alien Syndrome

Vor knapp fünf Jahren faszinierte Sega die Arcade-Fans mit dem Alien-lastigen Action-Spektakel *Alien Syndrome*. Halbherzige Computerversionen und eine kompetente Master-System-Umsetzung brachte uns die Alien-Hatz ins traute Heim. Mittlerweile liegt der Japanimport für das Game Gear vor, der nicht identisch mit der Master-System-Adaption ist.

In mindestens vier Levels sammelt Ihr gefangene Kameraden ein, ergattert dabei unterschiedliche Extras und metzelt diverse Weltraumviecher nieder. Das Spielfeld, jeweils ein feindliches Raumschiff, scrollt dabei in alle Richtungen. Wenn Ihr eine bestimmte Anzahl Kollegen befreit (sprich: berührt) habt, stellt sich ein Obermott zum Kampf. Wer sich vorher die passende Waffe besorgt, hat hier deutlich leichteres Spiel.

So sehr ich mich persönlich über die Game-Gear-Version freue, so wenig Chancen räume ich dem Modul als Kassenschlager ein. Die Umsetzung ist zwar höchst solide, wurde allerdings gegenüber dem Original in keinster Weise aufgepeppt. Der gradlinige Spielverlauf bietet einerseits einen unkomplizierten Einstieg, offeriert andererseits keine großartigen Motivationsschübe. Wer auf Actionspiele steht, der sollte sich das optisch und akustisch saubere *Alien Syndrome* besorgen, an Knaller wie *GG Aleste* oder *GG Shinobi* kommt es allerdings nicht heran. Fazit: Solide Game-Gear-Action die nicht weh tut. Testmuster von Dynatex. *mg*



Genre: Action
Hersteller: Sims
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 69%

Grafik: 68% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

PROBOTECTOR™



Gutschein
 Jetzt abholen oder anfordern:
 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Frankfurt, Rückumschlag, beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhaltst Du 3 Aufkleber zugeschenkt, solange der Vorrat reicht. Aufpassen! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
 PP 6/92

Actionspiel der Sonderklasse

Video Games: 81% Spielspaß Game Boy

"Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed."



Video Games: 88% Spielspaß Nintendo Entertainment System

"Probotector gehört spielerisch und technisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird. Der Zwei-Spieler-Modus ist besonders empfehlenswert; wenn Ihr zusammenarbeitet, kommt Ihr im Teamwork auch etwas weiter."

Weitere Actionspiele von KONAMI für den Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als-LCD Spiel

Auch als NES-Spiel

Im Jahr 2633. Eindringlinge aus der Galaxie stören den Frieden auf der Erde.

Probotector, der superstarke Roboter, muß erstklassige Verteidigungsaktionen überstehen.

Hervorragende Grafiken. Echte Spieldramaturgie der Zukunft.

Konzentration und Geschicklichkeit sind gefragt.

- Für 1 Spieler
- Systeme: Game Boy Nintendo Entertainment System,

PROBOTECTOR - Superstarkes Actionspiel

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77



Exklusiv für Nintendo Spielsysteme (NES)



KONAMI
Superstarker Videospielspaß

SPIELE-SPAß TOTAL FÜR NUR 19.⁸⁰ DM

DAS GIBT'S NUR IN DER AMIGA SPIELE DISC NR.3:

4 komplette Spiel-Programme mit garantiert viel Action, Spannung und Spaß! Natürlich zusammen mit ausführlichen Anleitungen zu jedem Spiel. Und das zum sensationellen Preis von nur 19,80,- DM!

BOUNCING BALLS

Sie donnern mit ihren Kugeln durch starke dreidimensionale Landschaften. Der absolute Kugelspaß für ein oder zwei Spieler mit professionellen Features wie Split-Screen, Level-Editor und natürlich rasend schneller Grafik!

SPHAX

Bis zu drei Spieler versuchen, die Murmeln des Gegners vom Spielbrett zu schieben. Ein fesselndes Gesellschaftsspiel mit klasse Grafik und vielen Extras!

MÄDN

Versuchen Sie als einer von vier Spielern, Ihre Meute per Würfel sicher ins Ziel zu bringen.

NIM

Das Bier-Spiel: Wer die letzte Pulle austrinkt, hat gewonnen. Ein feuchtfrohliches Spiel gegen einen trinkfesten Computergegner!



Bestellt die neueste SPIELE DISC bei
Amiga Leserservice CSJ
Postfach 140220, 8000 München 5 -
oder per Telefon 089/24 01 32 2

AMIGA SPIELE DISC - KEINER BIETET MEHR FÜR DEINEN AMIGA!

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

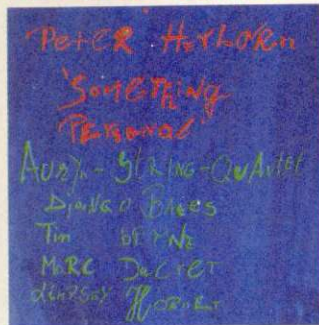


Danny Tate

Ein Grammy für Danny? Vorprogrammiert. Amerikanischer kann man keine Musik machen. Freiheit und Abenteuer, willkommen in Tate-Country. Erdiger Rock, knuffige Gitarrenakkorde, Reib-eisenstimme: Danny legt los, als wäre ein Horde Indianer hinter ihm her. Zwischendurch beweist der Naturbursche, daß er auch leise Passagen beherrscht, legt allerdings wenig später konsequent ein paar Holzscheite nach. Rock'n'Roll, wie er sein muß, wie ihn die Amis lieben, wie er am besten rüberkommt: Gib die Sporen, Danny! *mg*

Charisma CDCUS14-262 797
13 Tracks / 52:25 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Peter Herborn Something Personal

Henderson, Jazzler und Hendrix-Fan widmet "Something Personal" einem neuentdeckten Lieblingsinstrument. Das Aurn-String-Quartett spielt, von Jazz-Prominenz an Gitarre, Baß, Piano und Saxophon begleitet, acht Stücke, die die gesamte emotionale Spannbreite der Streichinstrumente abdecken — und die ist beachtlich. Gekonnt gecovered wurden auch Monk und Jimmy Hendrix.

Für flexible Hörer ist die Scheibe sehr interessant. *wi*

JMT 849 156-2
9 Tracks/47:14 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Cath Carroll: England made me

Trotz Bekenntnis zu ihrer Heimatstadt Manchester schweift die Ex-Herausgeberin eines Punk-Rock-Magazins weit vom europäischen Musikgeschmack ab. "England made me" schüttet ein Füllhorn mit lateinamerikanischen Rhythmen samt Karibik-Touch aus. Mit Ramba-Zamba wird's allerdings nichts, denn Cath Carroll hat die Songs jederzeit unter Kontrolle. Selbst wenn ab und zu ein bißchen Punk durchschimmert, geht die romantische, aber überzeugende Song-Palette unter die Haut. *mg*

Rough Trade 520 006-2
11 Tracks / 58:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Ten Sharp: Under the Waterline

Wer auf harmonische, flügelbegleitete Softpopmusik steht, ist mit Ten Sharps neuer Scheibe gut bedient. Die Lieder sind ausnahmslos melodisch und für weiche Gemüter, die ein wenig Abstand von den vielen Extremen gewinnen wollen.

Neben den beiden Hits "You" und "Ain't my beating heart" schneiden die übrigen Lieder größtenteils zwar etwas schlechter ab, sind zum Reinhören aber immer noch hübsch genug. *ri*

Sony CD 468451-2
17 Tracks / 44:58 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Actraiser

Hobbysinologen und Videopspielern ist der Name Yuzo Koshiro kein unbekannter. Koshiro machte sich vor allem durch die bombastischen Soundtracks beliebter Videospiele einen Namen. Als Beispiel dient hier der Super-Famicom-Knüller Actraiser. Passend zum Spiel gibt's jetzt die Japanimport-CD. Leider hat sich Yuzo Koshiro mit der Umsetzung auf den Silberling scheinbar keine Mühe gegeben. Die CD ist eine simple 1:1-Überspielung der Super-Famicom-Musik. Keine Neueinspielung, kein Remastern, kein "echtes" Orchester. *mh*

Japanimport/ALCA-105
18 Tracks/43:17 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

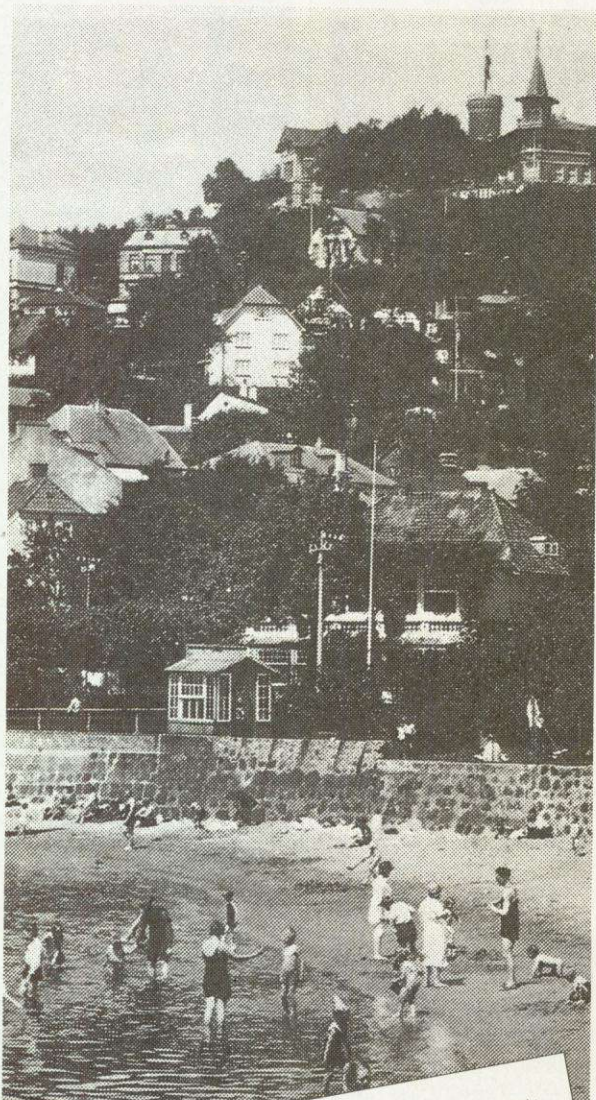


Dragonquest 4

Enix hat weder Kosten noch Mühen gescheut, die Musik zu ihrem japanischen Kultrollenspiel "Dragonquest" stilgerecht ins Ohr zu setzen. Ein Teil der durchgehend klassisch instrumentierten Lieder wurde vom London Philharmonic Orchestra eingespielt. Streicher und Bläser setzen leise Akzente oder bekräftigen mit einer Solidaritätsaktion ihre Führungsrolle. Abstecher ins Dixieland runden das symphonische Treiben ab. Klassikignoranten dürfen weghören, stiloffene Rollenspieler werden sich erfreut dem Genuß hingeben. *mg*

Japanimport
11 Tracks / 57:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

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

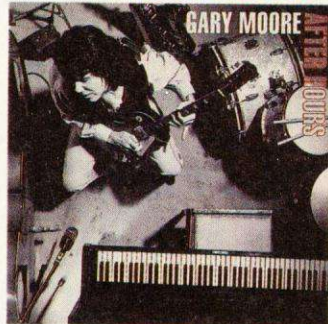
Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiRoA Hamburg, BLZ 200 100 20

Wir wollen,
daß die Menschheit
in Zukunft
wieder baden geht.

medien

COMPACT DISC

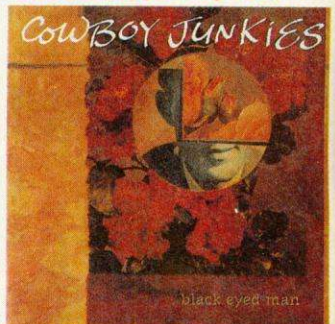


Gary Moore: After Hours

Der einstige Rockgitarrist Gary Moore leidet den Blues. Die Hardcore-Melancholie der großen Meister hat er (glücklicherweise) noch nicht drauf, dafür schweift er ab und zu in benachbarte Genres ab. Ein rundes Album, das keine Ausnahmequalitäten offenbart, aber durchaus kompetent präsentiert wird. Gegenüber der letzten CD "Still got the Blues" läßt "After Hours" allerdings einige Lücken blicken. Blues-Einsteigern würde ich eher zum letzten Streich der Blues-Band raten. mg

Virgin CDV 2684
11 Tracks / 48:26 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

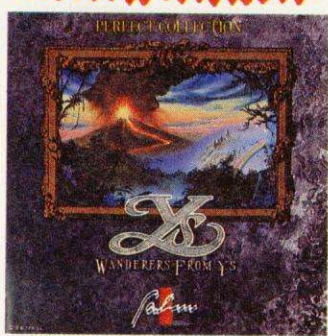


Cowboy Junkies: Black eyed Man

Die Minimalisten aus Kanada geben sich auf ihrem vierten Album etwas lauter. Ihrem unvergleichlichen Stil, schlichte, aber intensive Songs pointiert wiederzugeben, sind sie dennoch treu geblieben. Margo Timmens flüstert uns verlustpunktfrei zwölf Balladen ins Ohr, die von dezenter Gitarre und Schlagzeug umschmeichelt werden. Wer schon die Vorgänger hat, verpaßt keine Sensationen, eine Cowboy-Junkies-CD sollte allerdings in jedem Haushalt anzutreffen sein. mg

RCA PD 90620
12 Tracks / 46:35 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

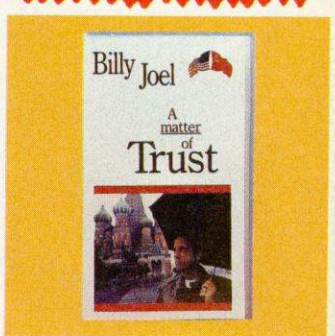


Wanderers from Y's

Um das Songmaterial des Action-Adventures Y's 3 in aufgepeppter Form zu versilbern, griff Falcom gleich auf eine Doppel-CD zurück. Die orchestralen Stücke wurden gut aufbereitet, teils mit japanischen Sangeseinlagen bestückt und professionell produziert. Die Ausnahmestellung der Gradius-CD kommt allerdings nicht in Gefahr. Trotzdem eine rundum gelungene Videospiele-CD mit Klassik- und Techno-Stücken. Testmuster von CWM. mg

Japanimport
44 Tracks (2 CDs) /
102:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Billy Joel: A Matter of Trust

Während das zeitgleich erschienene Musikvideo "Live from Leningrad, USSR" sich mehr Joels Musik widmet, bringt uns das vorliegende Band den Privatmann Billy Joel näher.

Was er wo mit wem bei seiner Tour durch die ehemalige UDSSR 1991 erlebt hat, spiegelt sich in den gut 80 Minuten wider. Die Musik wurde in diesem Fall auf die Auswechselbank verdammt, Gefühle und Stimmungen stürmen den Platz. Ein Leckerbissen für Hardcore-Fans. mg

SMV 49099 2
ca. 85 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO

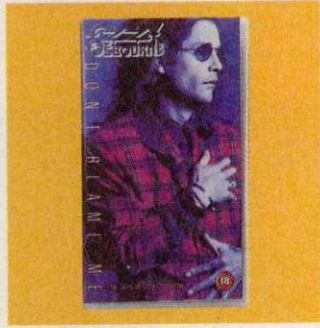


**REO Speedwagon:
Video Anthology**

Auf diesem Band sind wirklich alle Titel versammelt, die ein echter Fan zum Leben braucht. Die Hit-Hymnen der amerikanischen Rock n' Roller, angefangen bei "Keep the Fire Burning", bis "Riding the Storm out" werden als Live-Konzert-Mitschnitt oder als mäßig gestylte Kurzclips angeboten. Wer auf amerikanischen Mainstream-Rock steht und auch vor einigen kitschigen Entgleisungen nicht zurückschreckt, darf reinschauen. Alle anderen schalten lieber aus. *vw*

SMV 49104-2
16 Tracks/ca. 80 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO



**Ozzy Osbourne:
Don't blame me**

Ozzy und sein Schlagzeug gehören seit bald 25 Jahren zum Rock n'Roll Geschäft. Da gibt es viel zu erzählen, und genau das tut er auf "Don't blame me". Die Anfänge mit "Black Sabbath", die Solokarriere, die legendäre US-Tournee Mitte der achtziger Jahre. Die Dokumentation ist gewürzt mit 17 Musikstücken und Interviews seiner zahlreichen Wegbegleiter. Das erstaunlich einfühlsame Video können sich sogar Leute antun, die nicht ausschließlich auf Hardrock stehen. *vw*

SMV 49103-2
17 Tracks/ca. 100 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

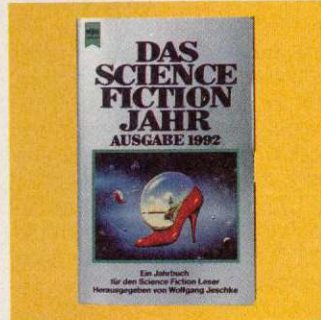


**Steve Ray Vaughan:
Live at the El
Mocambo**

Mehr zufällig als geplant wurde Vaughans Auftritt in Torontos El Mocambo mitgefilmt. So jammen der Gitarreneinsteiner und seine Double Troubles 60 Minuten ohne studioteknische Nachbearbeitung, ohne wenn und aber, ohne Rücksicht auf niemanden — just for fun. Eine verdammte ehrliche Vorstellung der Blues-Legende, die ihn zumindest für wenige Augenblicke wieder lebendig macht. Das Schmankerl: vier, auf Platte bislang unveröffentlichte Songs. *mg*

SMV 49111-2
12 Songs / ca. 65 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



**Das Science-fiction-
Jahr 1992**

"Das Science Fiction Jahr 1992" des Herausgebers Wolfgang Jeschke gehört seit einer Dekade zu den unerläßlichen Jahrbüchern für den Fan und den Fachmann: Für knapp 1000 Seiten zu den entsprechenden Neuerscheinungen, Filmen, Comics und Trends plus Essays, Interviews und Besprechungen muß man 1992 jedoch schon 26 Mark hinlegen. Dennoch lohnt sich's dank der Unzahl kompetenter Sätze (von Amery, Urbanek, Weigand, Nagula, Stresau und anderen) locker. *wi*

Heyne SF 06/4850
Autor: W. Jeschke (Hrg.)
Preis: 26 Mark
POWER WERTUNG:
empfehlenswert

Hol Dir den POWER Ordner!



Nur
9,99 DM

Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum 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

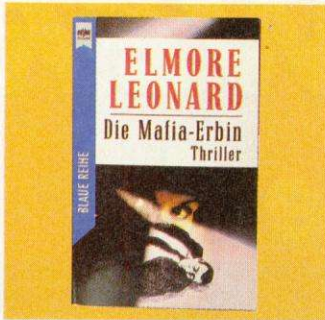
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSI Postfach 14 02 20, 8000 München 5

BUCH



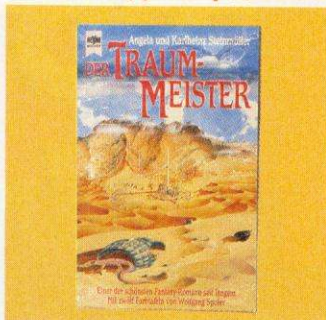
Die Mafia-Erbin

Was alles passieren kann, wenn eine junge Frau in einen Mafia-Clan einheiratet und der Bräutigam alsbald in den Patenhimmel absegelt, davon erzählt "Die Mafia-Erbin". Neben John le Carr und Colin Forbes gehört Elmore Leonard zu den besten Spannungsauctoren der angelsächsischen Literatur. Auch sein neuer Thriller überzeugt durch seine einfühlsamen Charakterstudien, kombiniert mit knallharten Actionszene, die den Leser bis zur letzten Seite fesseln.

vw

ISBN: 3-453-05452-0
 Autor: Elmore Leonard
 Verlag: Heyne
 Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert

BUCH



Der Traum-Meister

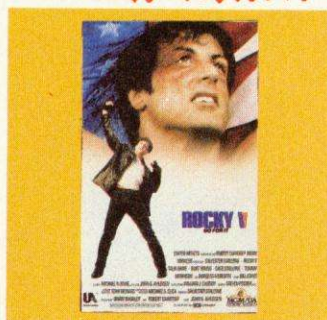
Das bekannteste ostdeutsche Science-fiction-Autorengespann Angela und Karlheinz Steinmüller schlägt mit einem Fantasy-Roman zu. Die Einwohner von Miscara haben das Träumen verlernt. Ihr Leben wird von Arbeit und Gier bestimmt. Eines Tages kommt Kilean, ein Fremder, der des Träumens noch mächtig ist, wird Miscaras Traum-Meister und verändert die Stadt.

Ein recht anspruchsvoller Fantasy-Roman.

kn

ISBN: 3-453-05412-1
 Autor: Angela und Karlheinz Steinmüller
 Verlag: Heyne Verlag
 Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert

KAUFVIDEO



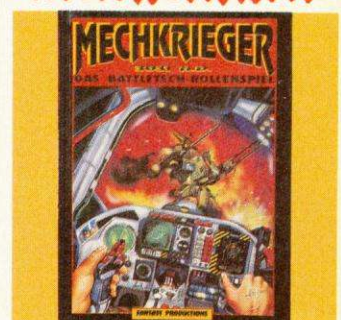
Rocky I — V

In puncto cineastische Peinlichkeiten pro Karrierejahr steht Sylvester Stallone ganz weit oben. Glücklicherweise wird der kleine Amerikaner dem Kinopublikum zukünftiger Jahre nicht wegen der unsäglichen "Rambo" — Blut und Boden Schmonzetten in Erinnerung bleiben, sondern nur wegen "Rocky". Und das ist gut so. Bereits 1976 startete die ewige Boxermär vom kleinen Proleten, der mühsam und verbissen die Leiter des Erfolgs erklimmt. Sylvester spielte nicht nur voller Inbrunst und mit an Masochismus grenzender Leidensfähigkeit den Boxer Rocky Balboa — er schrieb auch das erstaunliche Drehbuch. Was auf den ersten Blick wie eine dieser typischen amerikanischen "Jeder hat eine Chance"-Geschichten aussah, entpuppte sich als feingesponnenes Garn. Die Handlung geschickt konstruiert und nuancenreich, die Nebendarsteller plastisch ausgearbeitet und alles unheimlich spannend und selbstironisch angeordnet. Noch heute kann man sich dem Reiz der Geschichte kaum entziehen. Man muß wohl nicht erwähnen, daß die alsbald anberaumten Fortsetzungen dem Original nicht das Wasser reichen konnten. Die jeweiligen Endgegner wurden immer exotischer (Hulk Hogan, KGB-Kampfmaschinen) — die Storys immer konstruierter. Deshalb können wir nur den ersten Teil der Boxer-Saga uneingeschränkt empfehlen. Die Teile 2 bis 5 erreichen die Qualitäten des Vorgängers leider nicht, sondern präsentieren sich als dumpfe Prügelstreifen, die durchaus beweisen, das Boxen kein gar so harmloser Freizeitsport sein kann. Wer die Sammlung komplettieren möchte, kann jetzt für jeweils 30 Mark pro Folge zuschlagen.

vw

Regie: John G. Avildsen
 Produzent: Irwin Winkler, Robert Chartoff
 Drehbuch: Sylvester Stallone
 Darsteller: Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young
 Laufzeit: ca. 100 Minuten
 FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
 Videoanbieter: Warner Home Video
 Zirka-Preis: pro Folge 29,95 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert/
 durchschnittlich

SPIEL



Mechkrieger

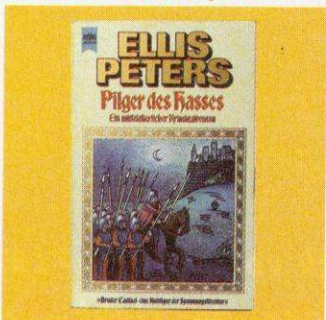
Wenn es nach den Brettspieldesignern der Firma FASA geht, erwartet uns in der fernen Zukunft wenig Erfreuliches. Statt Friede, Freude, Eierkuchen bietet das 31. Jahrhundert Ärger und Chaos satt. Zwar hat sich die Menschheit im Laufe der Jahrhunderte über das bekannte Universum ausgebreitet und fremde Planeten gleich dutzendweise besiedelt, aber friedlicher ist die Spezies "Homo Sapiens" durch den Exodus nicht geworden. Im Gegenteil: Lokale Auseinandersetzungen und planetare Konflikte sind an der Tagesordnung. Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts tummeln sich allerdings keine Soldaten wie wir sie kennen. Die Herren der umkämpften Gebiete sind gigantische Roboter, über 10 Meter hoch und bis zu 100 Tonnen schwer. Diese Metallungeheuer, "Battlemech" genannt, sind die Hauptakteure des gleichnamigen "Table-Board"-Rollenspiels, das mittlerweile 10 Jahre auf dem Buckel hat. Aus dem Wunschtraum zweier Studenten, die die Battlemechs (und die Firma FASA) vor über einer Dekade ins Leben gerufen haben, ist heute ein regelrechter Konzern geworden. Vom "normalen" Brettspiel, über Computerprogramme bis zum Battlemech-Bausatz gibt's alles, was das Spielerherz begehrt.

Der deutsche FASA-Vertrieb nimmt sich des Stoffes an und bringt nach und nach die Werke komplett ins Deutsche übersetzt auch heimischen Spielern etwas näher. Jüngster Sproß der übersetzten Fassungen ist das Spiel *Mechkrieger*, das wie gewohnt in Buchform vorliegt. Allerdings sollten sich an die Abenteuer, die in *Mechkrieger* warten, nur Spieler setzen, die schon etwas Erfahrung im "Battlemech"-Universum haben. Neulinge werden zwar mit zahlreichen Informationen und Hintergrundmaterial versorgt, stellenweise setzen diese Hinweise allerdings Grundkenntnisse voraus. Experten, oder Spieler, die mit den "Battlemech"-Szenarien vertrauter sind, finden hier Stoff und Tips für neue spannungsgeladene High-Tech-Abenteuer.

mh

ISBN:
 Verlag: Fantasy Productions
 Preis: 40 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert

BUCH



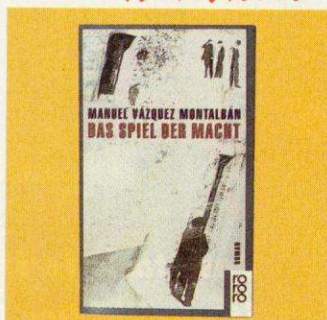
Pilger des Hasses

Seit Umberto Eco's "Name der Rose" ist das Mittelalter hochaktuell. Die Zeichen der Zeit ahnend, hat die englische Krimiautorin Ellis Peters einen Detektiv-Mönch aus dem Schreiberhut gezaubert, der auf den direkten Spuren von Eco's William von Baskerville wandelt. Herausgekommen ist dabei eine mäßig spannende, aber erstaunlich lehrreiche Kurzweilunterhaltung. Wer von harten Detektiven die Nase voll hat, darf ohne Bedauern ins literarische und interessante Kloster gehen.

vw

ISBN: 3-453-05311-7
 Autor: Ellis Peters
 Verlag: Heyne
 Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 durchschnittlich

BUCH



Das Spiel der Macht

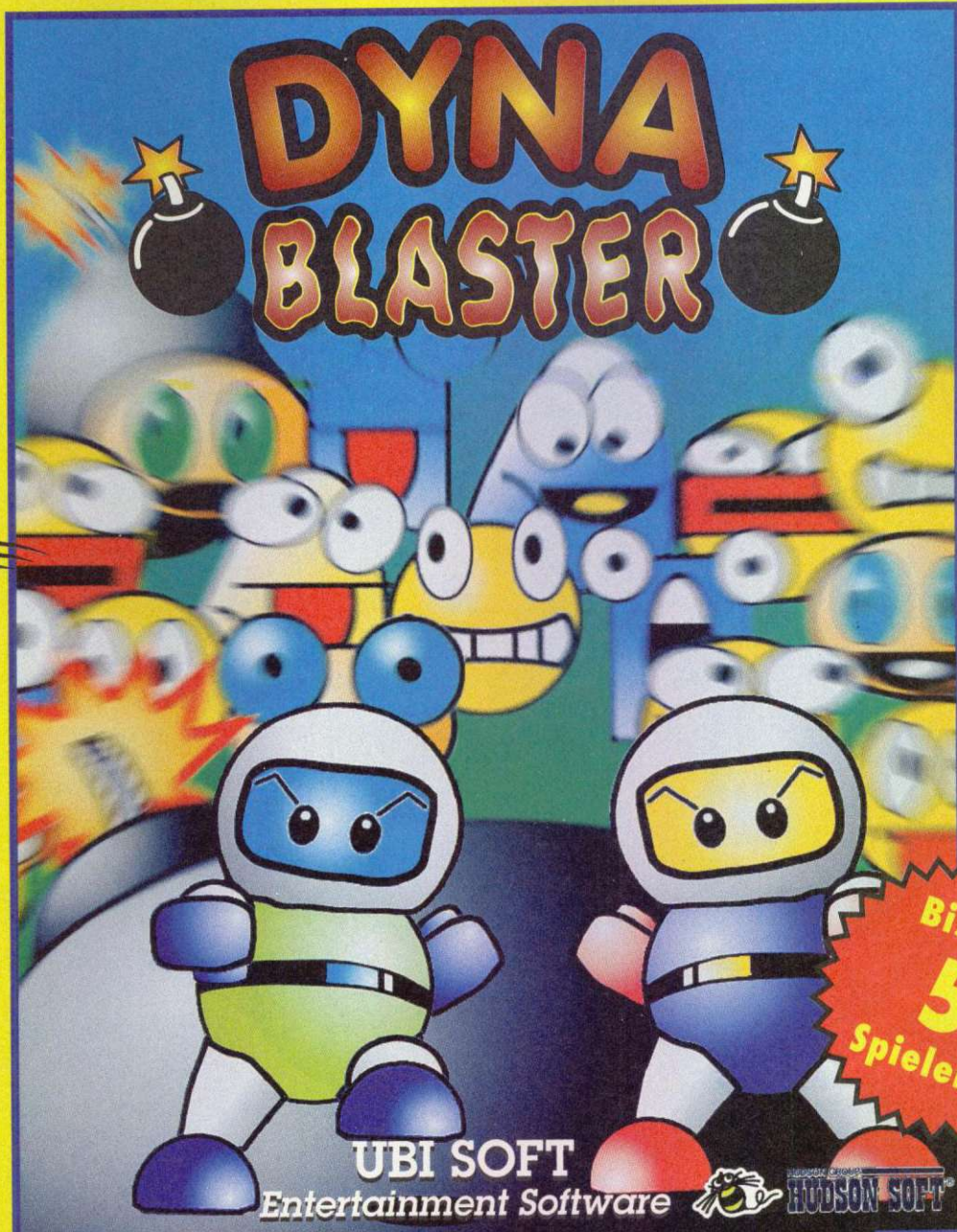
Leute, die unerschütterlich an das Gute im Menschen glauben, machen um diesen zynischen Roman besser einen großen Bogen. Der spanische Erfolgsautor Vasquez Montalban prangert in gewohnt virtuoser Weise die Komplizenschaft zwischen Geheimdiensten, Militärdiktaturen und vermeintlich demokratischen Regierungen an. Der auf einer wahren Begebenheit basierende Roman lohnt sich.

vw

ISBN: 3-499-13036
 Autor: M. Manuel Vasquez Montalban
 Verlag: Rowohlt
 Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert

Nach einer PC-Engine, Game-Boy- und Automatenversion kommt das Multispielerereignis des letzten Jahres nun auch auf dem Heimcomputer!

"Ein Spielerwunschtraum wird explosive Wirklichkeit. Alleine macht's Spaß, zu fünft bricht Dynablast alle Faszinationsrekorde." Powerplay



POWERPLAY

"Bestes Multi-Player-Spiel des Jahres"



"Dynablaster könnte sich zu einem der Kultspiele überhaupt entwickeln"

Bis zu
5
Spielern!

UBI SOFT
Entertainment Software



Sammeln Sie alle nützlichen Extras und Bombensymbole, um mehr Bomben zu bekommen oder einen größeren Explosionsradius zu erreichen.

Aktienstraße 62, 4330 Mülheim / Ruhr
Tel: (0208) 442 05 Fax: (0208) 442 87



Der Totenkopfmodus bietet einige Überraschungen. Machen Sie sich auf alles gefaßt!



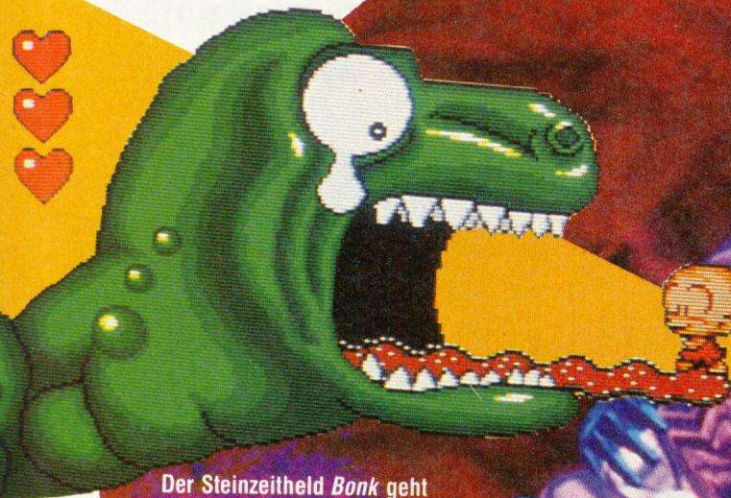
Jeder gegen jeden oder alle gegen einen... Das kommt ganz drauf an!

AMIGA
ATARI ST

IBM & Kompatible
C64 (1 bis 3 Spieler)

RUSHWARE
Online with the trend

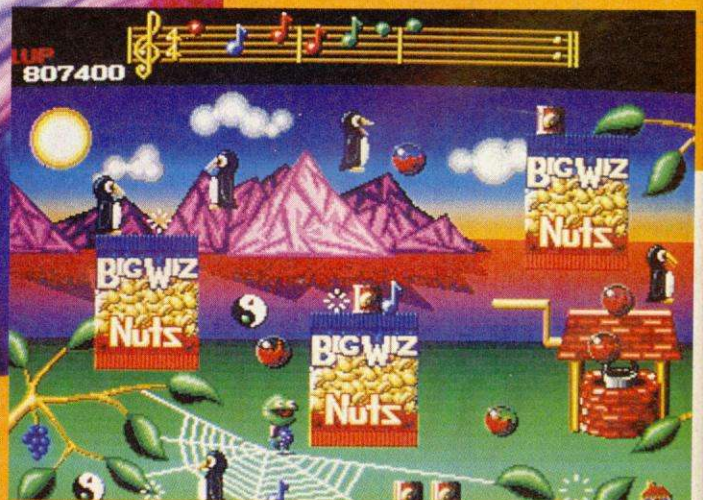
RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Ⓞ Karasoft, Darius Ⓞ Thali AG



Der Steinzeitheld *Bonk* geht fremd: Das spritzige Actionspiel kommt für den Amiga.



Der Vorläufer ist ein echtes Kultspiel: Wird *Wizkid* an den Erfolg von *Wizball* anknüpfen? Lest den Test in der nächsten *POWER PLAY*.



POWER PLAY

7

erscheint am 10. Juni 1992

In den Sommermonaten geht's mal wieder heiß her: Das **Virtual-Reality**-Spektakel **The Lawnmower Man** sprengt jeden visuellen Rahmen und zerrt Euch in eine High-Tech-Welt aus abstruser Grusel-Story, wahnwitziger Grafik und digitaler Technoerotik. Was dran ist, am Sci-fi-Horror-Erotik-kult der 90er Jahre, erfahrt Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.

Im Anflug auf diese Galaxis ist die Fortsetzung zu einem der größten Spieleklassiker aller Zeiten: **Elite 2** sollte, wenn nicht gerade böse Thargoiden zuschlagen, rechtzeitig in der Redaktion eintreffen. Steinzeit-Actionheld **Bonk** startet seine Großoffensive auf den Amiga und die **Heros of the 357th** fliegen heiße Einsätze auf dem PC. **Wizkid** muß zeigen, ob es dem Kultvorgänger *Wizball* das Wasser reichen kann: Der Test zum Knuddelspiel in der nächsten Ausgabe.

TBIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER@FTWG: i 386ISX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR DER PROFI- UND FUNGCOMPUTER, MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND ZWEI ACTION GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS

Mad TV

MONKEY ISLAND

2999.-



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERBIE, KARSTADT UND WERTKAUF, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTEL, KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND FORST, ALLEN PC COMPUTER CENTERN UND SHOPS, BEL

ASI
COMPUTER

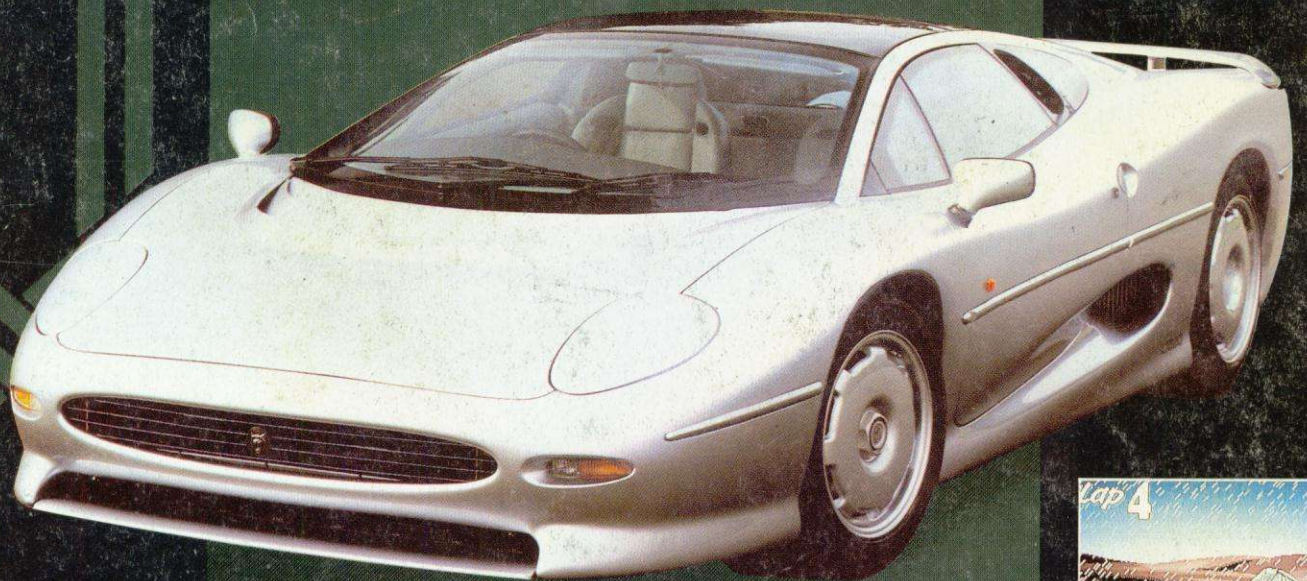
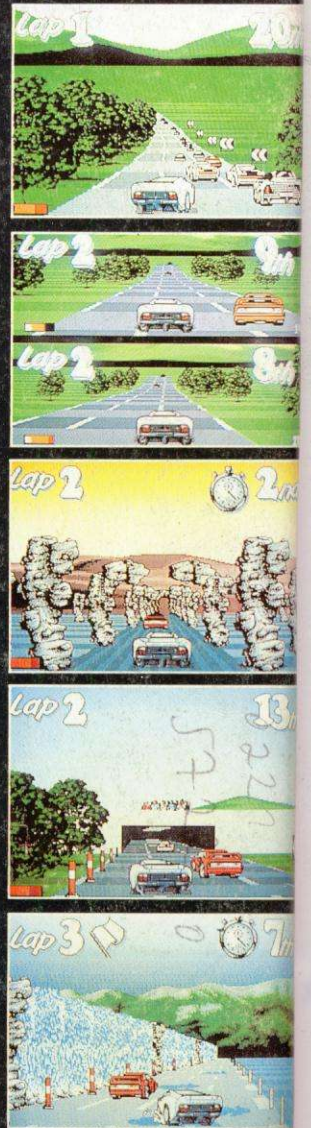
HOLZKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNOL. CENTERN, ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN, SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASI-SYSTEMFACHHANDEL.



JAGUAR XJ220

Fahre Deinen Jaguar XJ220 gegen andere Superflitzer von Ferrari, Porsche oder Lamborghini über 36 Kurse in 12 verschiedenen Ländern. Rase durch verschiedene Wetterbedingungen und rechne mit Wasserfällen, Tunneln, Klippen, Brücken und Bergstraßen.

- *Nebel, Schnee, Wind, Regen und Sandstürme.*
- *Ein- oder Zwei-Spieleroption mit gesplittetem Bildschirm.*
- *Joystick- oder Mauskontrolle.*
- *Karteneditor - Kreiere Deine eigene Strecken.*
- *Strategisches Finanzmanagement.*



Screen shots taken from Amiga version

Verfügbar für ATARI ST
und AMIGA 1 MB
Voraussetzung

BOMICO

CORE

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511

1HR SOFTWAREPARTNER
Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (0 61 07) 620 67,
Mo.-Fr. 15.00-18.00 Uhr

BEILAGE ZU POWER PLAY 6/92

LONDON CALLING

BATHROOMS

ESTEL

Zweimal im Jahr ist der Nabel der Spielewelt in London. Zur European Computer Trade Show 1992 traf man sich im piekfeinen Business Design Centre und diskutierte angeregt die Zukunft der Unterhaltungs-Software.

Von Krise keine Spur: Entgegen allen Unkenrufen über den Niedergang der britischen Wirtschaft, präsentiert sich auch in diesem Jahr die Software-Branche erstaunlich kreativ und gesund. Auch die durch den Zusammenbruch von Mirrorsoft verwaisten Programmiererteams haben inzwischen Schutz unter den Fittichen anderer Firmen gefunden. Die Leistungsschau der Industrie machte eins ganz deutlich: Der Trend geht weiter in Richtung auf

hochwertige Produkte. Kaum eine Firma, die nicht zumindest ein Adventure, Rollenspiel oder eine Simulation vorstellte. Lieblos programmierte Schnellschüsse fand man gottlob sehr selten.

Der von vielen bereits totesagte Atari ST zeigt sich erstaunlich zäh und wird wohl auch im kommenden Jahr mit ausreichend Software-Nachschub versorgt. Weniger rosig sieht die Lage für Commodores CDTV aus. Wir konnten lediglich bei Danmark ein *Trivial Pursuit* aus-

machen. Ansonsten bleibt man reserviert und wartet die weitere Marktentwicklung ab.

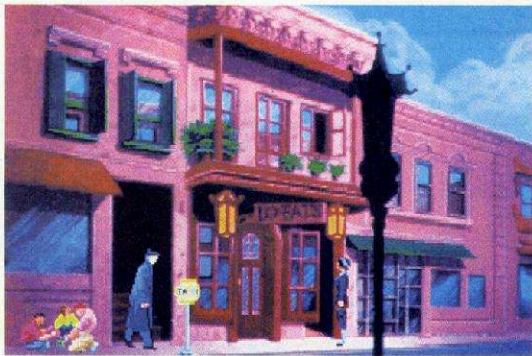
MS-DOS-Liebhaber kommen bei **Accolade** auf ihre Kosten. Unter anderem erscheint in den nächsten Monaten die lang ersehnte Fortsetzung von *Star Control*. Strategie-Papst Paul Reiche entführt den Spieler in *Star Control 2* wieder in das mysteriöse Ur-Quan Universum. Im zweiten Teil stehen neben erfrischenden Raumbefechten auch ausgiebige Gespräche mit diversen Alien-Rassen auf der Tagesordnung.

Bob Bates verwöhnt die Text-Adventure-Freunde mit *Gateway*. Basierend auf Frederik Pohl's preisgekrönter Science-fiction-Story dürfen wir uns an einer gehaltvollen Geschichte, animierten Grafiken und einem phantastischen Soundtrack erfreuen. Auf die Rennsimulation *Grand Prix Unlimited* werden 3-D-Vektortreunde noch ein paar Monate warten müssen. Entschädigt werden sie durch einen eingebauten Streckeneditor. **Accolades** Hausgolfer Jack Nicklaus bietet mit der *Signature Edition* alles, was

der Gartenarchitekt wünscht. Die selbstgestalteten Plätze sind natürlich voll spielbar. Leider wird die Grafik auch in dieser neuen Version nur im Schneckentempo aufgebaut und verlangt viel Geduld vom Spieler. Etwas dynamischer geht es hoffentlich in der Baseball-Simulation *Hardball 3* zur Sache. Freunde des immer noch leicht exotischen Rasensports dürfen im Sommer zum Home Run starten.

Von **Activision** ist in den nächsten Monaten leider nur wenig neues zu erwarten. So steht *Leather Goddesses of Phobos 2* steht kurz vor der Fertigstellung. Anders als bei Infocom's erstem Teil gibt's jetzt kaum noch etwas zu lesen. Durch bunteste Grafiken und glasklare Sprachausgabe kommt der abgedrehte, nur bedingt jugendfreie Humor trotzdem rüber. Gleich 20 Textadventures von Infocom bietet die Compilation *The Lost Treasures of Infocom*. Die dicke Packung ist für Fans ein absolutes Muß.

Core Design bietet in nächster Zeit nicht nur das stark Lotus-Inspirierte Rennspiel *Jaguar*, sondern wagt



Clara Bow 2: Die Fortsetzung von Colonel's Bequest. (MS-DOS)

sich mit *Curse of Enchantia* erstmals auf den heiß umkämpften Adventure-Markt. Das grafisch beeindruckende Programm entführt uns schnurstracks in eine Fantasy-Welt, wo wir uns an die Fersen einer Hexe heften. Den Joystick-Künstlern kommt man mit *Premiere* entgegen. Programmierer Jerr O'Carroll, der schon *Heimdall* entworfen hat, schickt uns diesmal in sechs horizontal scrollende Plattformwelten, in denen wir ausgiebig herumhüpfen dürfen. Steinzeitheld Cuck Rock bekommt Nachwuchs: *Chuck Rock 2: Son of Chuck* knüpft spielerisch an den ersten Teil an. Ausgerüstet mit Keule und strammen Waden hüpfen wir durch die Vorzeit und hauen Dinosaurier auf die Birne.

Hobbypiloten werden sich über das neueste Produkt von **Digital Integration** freuen. Die Simulations-Spezialisten, die schon mit *F-16 Combat Pilot* beeindruckten, schicken das europäische Gemeinschaftsprodukt *Tornado* in den Computerhimmel. Durch tatkräftige Unterstützung durch den Hersteller **British Aerospace** soll's besonders realistisch im Cockpit zugehen. Die auf der Messe gezeigte Version beeindruckte durch eine höchst detaillierte Bodenszenerie.

Domark bietet auch weiterhin für jeden Geschmack das passende Software-Produkt.



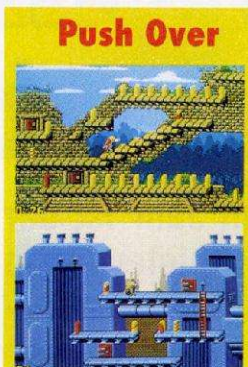
Crisis in the Kremlin: Gorbis Rache. (MS-DOS)

Das gleiche Team, das schon mit *Mig 29* eine pflegeleichte Einsteiger-Simulation abliefern konnte, kümmert sich jetzt um ein Nato-Flugzeug. Mit *Harrier Assault* können wir den Flugeigenschaften eines Senkrechters, der AV-8B nachspüren. Während die MS-DOS-Version von *Rampart* bei **Electronic Arts** erscheint, kümmert sich Domark um die Amiga- und ST-Umsetzungen. Ein weiterer Fußballmanager, speziell für die englische Liga, wird mit *Campionship Manager* geboten. Wer genug "gemanagt" hat, darf sich mit der Umsetzung von Taitos Automaten *Euro Football Championship* austoben. Um noch rechtzeitig zur 500-Jahrfeier der Entdeckung Amerikas fertigzuwerden, arbeitet Matthew Stibbe mit Hochdruck an *Columbus*. Matthew hat schon mit *Imperium* ein beachtliches Strategiespiel geschaffen — Man darf also gespannt sein. Unbestätigten Gerüchten zu Folge arbeitet das Incentive-Team, ebenfalls bei Domark unter Vertrag, an einem neuen 3-D-Konstruktions-Kit. Das neue Programmier-Werkzeug soll das Alte um Längen in den Schatten stellen.

Neben den bereits von uns vorgestellten Titeln *Heroes of the 357th* und *Rampart* konnte man bei **Electronic Arts** zwei neue Programme unter die Lupen nehmen, was in diesen Fall wörtlich zu nehmen ist. In *The Last Files of Sherlock Holmes* wandeln wir mit Vergrößerungsglas und Pfeife auf den Spuren des Meisterdetektivs. Ganz im Sierra-Stil klicken wir uns mit der Maus durch unzählige Grafiken, gehen Hinweisen nach und sammeln Indizien. Von dem spanischen Programmiererteam Zeus Soft-

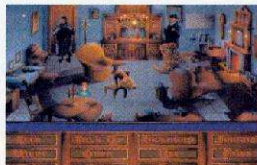
ware stammt das grafisch beeindruckende Action-Adventure *Risky Woods*. Hier gilt es, zwölf scrollende Level von Monstern zu befreien. Unterwegs dürfen wir haufenweise Geldstücke einstecken und gegen bessere Bewaffnung eintauschen. Die obligatorischen Zwischen- und Endgegner fehlen nicht.

Vom Strategie-Spezialisten **Three Sixty** erwarten wir in nächster Zeit *Theatre of War*. Das an klassische Brettspiele erinnernde Programm beeindruckt durch hochauflösende VGA-Grafiken in 256 Farben. Wie beim Schach besitzt jede Spielfigur eigene Charakteristiken. Wem das zu trocken ist, darf sich mit dem *BattleSet Enhancer* aus der Harpoon-Serie seine eigenen Seeschlachten zusammenbasteln. Wer lieber an Land sein Unwesen treiben möch-



Push Over: Zwei Level von insgesamt 120.

Held der Messe war ohne Frage G.I.Ant. Die wehrhafte Ameise muß sage und schreibe 120 Rätsellevel erfolgreich bewältigen, bevor *Push Over* von Ocean gelöst ist. Jede Etage des Ameisenhügels wird durch Dominosteine blockiert, die in der richtigen Reihenfolge umgeworfen werden müssen. Damit das nicht zu einfach geht, verhalten sich die Blöcke höchst eigenartig. Steine explodieren, fliegen durch die Luft, teilen sich in zwei auf oder bewegen sich in die falsche Richtung. Nur durch umsichtige Planung wird der Weg in den nächsten Level frei.



Sherlock Holmes: Die menügestützte Spürnase. (MS-DOS)

te, kommt mit *Patriot* auf seine Kosten. Hier darf der passionierte "Wargamer" seine motorisierten Einheiten über das Schlachtfeld schießen.

Auch die *Strategic Studies Group* aus Australien, spätestens seit *Warlords* ein Begriff, zieht es auf die hohe See. In *Carriers at War* steuert Ihr eine komplette Flotte durch den Pazifik und dürft Euch ausgiebig im Strategienahndwerk üben.

Die in Kalifornien beheimatete Firma **Mindcraft** setzt auf das Mittelalter. In der Brettspielumsetzung *Siege* von Standard Games müßt Ihr die Befestigungsanlagen einer Burg überwinden. Macht die Computerversion nur halbsoviet Spaß wie das Brettspiel-Vorbild, dürfen wir uns auf vernünftige Strategiegewinnungen freuen. Außerdem in Vorbereitung: *The Magic Candle 3*, *Rules of Engagement II* und *Mercenaries*.

Seit seligen *Bard's Tale*-Tagen ist zwar viel Zeit vergangen, trotzdem ist **Interplay** eine beachtenswerte Größe im Software-Geschäft geblieben. Ihr aktuelles Produkt *Buzz Aldrin's Race into Space* macht uns zum Entscheidungsträger und Verantwortlichen der amerikanischen Raumfahrtprojekte. Nur mit dem nötigen Manager-Geschick schaffen wir die Landung auf dem Mond. *Race into Space* ist übrigens einer der wenigen Titel, die auch für das CDTV geplant sind.

Pünktlich zur Olympiade erscheint bei **Empire** das Geschicklichkeitsspiel *International Sports Challenge*. Sechs verschiedene Sportarten mit 21 unterschiedlichen Wettbewerben werden angeboten. Außerdem in der Pipeline: Die beiden Plattformtitel *Magic Boy* und *Cool Croc Twins*. Für den geeigneten Spieler stehen jeweils über 60 Abschnitte zum exzessiven Hüpfen bereit. Wer mit solcher Art Zeitvertreib nichts am Hut hat,



Risky Woods: Aktionsreiche Farbenpracht. (Amiga)

darf im Strategiespiel *Campaign* die Panzer des zweiten Weltkrieges durch die Landschaft steuern.

Bei *Gremlin*, die mit *Lotus 2* einen enormen Erfolg einfahren konnten, drehte sich alles um *Demonsgate* und *Zool* (siehe Preview in der letzten Ausgabe). Freunde des Rennsports werden auf den dritten Teil von *Lotus*, inklusive Streckeneditor, noch etwas warten müssen.

Das Softwarehaus *Impressions* setzt weiterhin auf Strategiespiele. Gleich sechs Titel werden im laufenden Jahr für Nachschub sorgen: *Armada 2525* konfrontiert uns mit den Problemen der interstellaren Kollonisation.

Bis zu sechs Spieler besiedeln gleichzeitig ihre Planeten. In *Air Bucks* kümmert Ihr Euch um die Entwicklung einer internationalen Fluglinie und in *Warriors of Reyley* kämpft Ihr in einem Fantasy-Land um die Reichskrone. *Fighter Command* setzt Euch hinter die strategischen Kontrollen eines Luftkrieges, während Ihr in *Great Napoleonic Battles* die Schlachten Napoleons nachspielt. Wer auf den Spuren von Christoph Columbus wandeln möchte, erhält dazu mit *Discovery* ausgiebig Gelegenheit.

Gleich zwei Fußball-Simulationen werden bei *Krisalis* entwickelt. *Graham Taylors Soccer Challenge* (Manager) und *John Barnes European Football* (Action) bieten alles, was der Fan des runden Lesers erwartet. Die handfesten Nöte eines kleinen Fußballfans müssen wir in *Football Kid* bewältigen. In diesem netten Jump'n'Run steuern wir unseren Helden durch zahlreiche scrollende Level. Die obligatorischen Gegner werden durch Fußball-Row-

dies und Hooligans der gegnerischen Mannschaft ersetzt. Ein Genre ganz anderer Art betritt man mit *Vikings Field of Conquest*. Bis zu sechs Opponenten streiten um die Reichskrone im mittelalterlichen England. Nur wer die Infrastruktur seiner Länder erfolgreich ausbaut, kann mit der nötigen Unterstützung in der Schlacht rechnen.

Die Adventure-Profis von **Lucasfilm Games** arbeiten zur Zeit mit Hochdruck am ersten *Star Wars*-Flugsimulator. Man darf gespannt sein, ob man der *Wing-Commander*-Konkurrenz das Wasser reichen kann. Natürlich werden auch weiterhin die Adventure-Freunde bedient. Im nächsten Jahr sind mindestens drei Abenteuer in Planung.

Am **Microprose**-Stand knallten die Sektorken. Grund zum Freuen gab's allemal. Ein finanziell überaus glückliches Jahr wurde durch die Wahl zum Softwarehaus des Jahres gekrönt. Auch für 1992 hat man sich einiges vorgenommen. Die Programmwahl wird eröffnet mit *Crisis in the Kremlin*. In Spectrum Holographics Strategiespiel dürfen wir in die Rolle von Michael Gorbatschow schlüpfen und uns mit dem Politbüro herumschlagen. Genossen, die schon immer einmal ihr Glück als Diktatoren ver-



The Siege: Wir belagern die Computerburg. (MS-DOS)

suchen wollten, kommen hier voll auf ihre Kosten. Natürlich werden auch in Zukunft Simulationsflieger vorzüglich bedient. Gleich drei Programme entführen uns in den Pixel-Himmel. In *B 17 Flying Fortress* starten wir mit den gleichnamigen Bombern in den bleihaltigen Himmel über Deutschland während des zweiten Weltkriegs. *A.T.A.C.* zaubert uns hinter die Kontrollen von F-22 Bombern und futuristischen Helikoptern. In dieser Mischung aus Simulation und Strategiespiel nehmen wir den Kampf auf gegen skrupellose Drogenbarone in Mittelamerika. Die dritte Simulation *Harrier* versetzt uns hinter die Kontrollen des britischen Senkrechtstarters. Da auch Domark an so einer Simulation arbeitet, darf man gespannt sein, wer das Rennen macht.

Das langerwartete Rollenspiel *Darklands* erscheint jetzt endlich Mitte des Jahres. Der geneigte Spieler darf im mittelalterlichen Deutschland nach dem Rechten sehen. Strategiespieler dürfen sich auf *Napoleon* freu-



Superfrog: Team 17 Geheimwaffe (Amiga)

en. Wie in ähnlichen Spielen von *Koei* führt Ihr wahlweise französische, englische oder preußische Armeen über eine Hexfeldkarte. Wer genug von solch kriegerischen Aktivitäten hat, darf sich mit *Haunted* etwas hamloser gruseln. Das technisch beeindruckende Rollenspiel ähnelt thematisch stark *Don't go alone* von *Accolade*. Zwanzig animierte Feind- und Monsterarten gilt es zu überwinden, bis alle Geheimnisse des Geisterhauses gelüftet sind.

Kaum ein Softwarehaus hat soviel für den britischen Geheimdienst getan, wie die Cambridger Firma *Millennium*. Ihr Unterwasseragent James Pond wird auch in diesem Jahr wieder zweimal zum Einsatz kommen. Noch im Sommer dürfen wir die geheime Flunder mit *Aquatic Games* durch eine al-

ternative Unterwasser-Olympiade steuern, um dann im Spätherbst mit *Splash Gordon* vollends abzuheben. James läßt die Erdschwere hinter sich und sorgt im Weltraum für Ruhe und Ordnung. Spieler, die es lieber etwas strategischer mögen, kommen mit *Rome* auf ihre Kosten. Prinzipiell kommt das gleiche Spielsystem wie bei *Robin Hood* zu Einsatz. Man hat aber aus den Fehlern gelernt und dem Spieler eine komplexere Spielwelt gegönnt. Auch die Rätsel sollen um einiges komplizierter sein. In die Ideenwelt des amerikanischen Autors H.P. Lovecraft führt das Grafik-Adventure *Daughter of Serpents*. In ägyptischen Pyramiden suchen wir die Geheimnisse um den grausigen Chthulhu-Kult zu ergünden. Programmierer Chris Elliot weiß, wovon er spricht. Er hat nicht nur das Adventure *Hound of Shadow* mitgestaltet, sondern entwickelte auch Szenarienbände für ein Lovecraft-Brettrollenspiel. Grafiker Pete Lyon hat übrigens auch bei *The Godfather* kompetente Hand angelegt.

Beim von EX-Sierra Mann Peter Jones gegründeten *Mirage*-Label erscheinen in Kürze die bereits in der *POWER PLAY* vorgestellten Spiele *The Humans*, *Ragnarök* und Mike Singleton's dritter Midwinter-Teil *Ashes of Empire*. Zwei Geschicklichkeitsspiele *Gadget Twins* und *Dwagons* werden zur Zeit von Imagitec entwickelt und erscheinen im Herbst.

Beim Manchester Software-Riesen *Ocean* gab es zwar nur wenig Neuheiten zu bewundern, dafür entschädigte das Spiel mit dem höchsten Niedlichkeitsfaktor der Messe. Näheres über *Push Over* erfährt Ihr im entsprechenden Kasten. Während das Adventure *Hook* kurz vor der Fertigstellung steht, ist das entgültige "Game-Testing" von *Sensibles Wizkid* immer noch nicht abgeschlossen.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: *Dungeon Master* für MS-DOS-PCs erscheint im Juni bei *Psygnosis*. Man kann nur ahnen welche verschlungenen Wege von Amerika, über Japan bis nach Liverpool der Rollenspiel-Klassiker zurückgelegt hat. An Eigenentwicklungen schicken die Meister des Vorrans *AquaVentura* ins Rennen. Das 3-D-Ballerspiel

entführt in acht wasserüberflutete Tunnelsysteme, die wir mit unserem Aqua-Craft von allerlei Aliens befreien müssen. Pünktlich zur Olympiade können Joystick-Rüttler ihren Sportler mit *Athletics* durch fünf Disziplinen treiben. Motoradfreaks die am liebsten mit Vektorrennern durch die Gegend flitzen, kommen mit *Red Zone* auf Ihre Kosten. Programmierer Danny Gallagher hat schon mit *Infestation* sein technisches Können unter Beweis gestellt. Ein 3-D-Erlebnis ganz besonderer Art bietet *Air Support*. Die abstrakten Rasterlandschaften werden auf Wunsch in grün-rote Doppelbilder aufgespalten und können mit einer gewöhnlichen 3-D-Brille bewundert werden. Die Grafik wird so nicht nur unglaublich schnell, sondern vermittelt ein ganz neues Raumerlebnis.

Am Stand von *Renegade* drehte sich alles um das runde Leder. *Sensible Soccer* steht kurz vor der Fertigstellung und machte einen hervorragenden Eindruck. Datendisketten mit den aktuellen europäischen Ligen sind bereits in der Vorbereitung. Deutlich verspätet zeigt sich das neue Produkt der Bitmap Brothers. *The Chaos Engine* wird auf Grund technischer Schwierigkeiten leider erst im Spätsommer erscheinen.

Sierra darf mit Stolz auf die Fortsetzung von Roberta Williams *The Colonel's Bequest* schauen: *The Dagger of Amon Ra* entführt uns und die Heldin Laura Bow in das New York der zwanziger Jahre. Grafiker Andy Hoyos hat ganze Arbeit geleistet und wunderschöne Art Deco Grafiken auf den Bildschirm

gezaubert. Ein weiteres Highlight der Sierra-Familie geht in die sechste Runde: *Kings's Quest 6* erscheint im Herbst. Nach der Fertigstellung von *Aces of the Pacific* arbeitet Dynamix an einem Rollenspiel. Als Hintergrundgeschichte dient die mit Preisen überhäufte Fantasy-Geschichte "Magician" von Raymond E. Feist. Man darf gespannt sein, wie die Simulationsprofis mit der Rollenspielthematik umgehen.

Am **System 3** Stand lief die fast fertige Amiga Version von *Myth*. Die aktuelle Version hat mit dem ursprünglichen C 64 Action-Programm nur noch den Namen gemein und macht einen prima Eindruck. *Silly Putty*, eine weitere Eigenentwicklung, ist eine niedliche Kombination aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Held des Programms ist ein rosa Gummiblob, der hüpfend und klebend durch die Level marschiert und allerlei Rätsel löst. Zum Jahreswechsel stehen die Computerumsetzungen der Arcade-Titel *Strikeforce* und *Super High Impact* an.

Gedrange am Stand der Shooting-Stars **Team 17**. Nach dem Action-Adventure *Alien Breed* und dem Ballerspiel *Project X*, konnte man dort die neuesten Amiga-Titel bewundern. In *Codename Assassin* steuert Ihr einen Untergrund-Kämpfer durch fünf horizontal scrollende Etagen. Zahlreiche Extrawaffen sorgen für die nötige Durchschlagskraft bei den überall versteckten Feinden. *O.H.P. Racing* ist ein Rennspiel mit 10 unterschiedlichen Terrain-Typen und jeweils 10 verschiedenen Rennstrecken. In *Supertrog* gilt es als grüner Hüpf

Just for Fun



Sollte bei Euch in nächster Zeit ein Urlaub in England anstehen, dann schaut auf jeden Fall im Londoner "Trocadero Centre" vorbei. In diesem Einkaufszentrum am Piccadilly Circus findet Ihr nicht nur eine der modernsten Automaten-spielhallen der Welt, sondern seit neuestem auch "Quasar". Hier darf man auf drei futuristisch eingerichteten Etagen hemmungslos mit dem Laserstrahler "arbeiten". Zwei Trupps von jeweils 10 unerschrockenen Sternenkriegern versuchen dabei, die gegnerische Mannschaft möglichst oft zu treffen. Wer zum Schluß die meisten Punkte einstreichen konnte hat gewonnen. Die POWERPLAY-Redakteure traten zum Match gegen ein erweitertes Factor 5/Kaiko-Team an und hatten zusammen mit ein paar Branchenkollegen einen Höllenspaß beim futuristischen Cowboy- und Indianer-Spiel.

sechs Plattformwelten mit jeweils vier Abschnitten zu durchheilen. Zahlreiche versteckte Räume sorgen dabei für Abwechslung. Natürlich ist auch *Alien Breed 2* schon in der Planung. Fans werden aber noch bis 1993 warten müssen.

Davon, daß man auch bei U.S.Gold die Zeichen der Zeit erkannt hat, zeugt ein noch namenloses Rollenspiel. Wie in *Origin's Underworld*-Serie wird die 3-D-Grafik weich gescrollt und nicht wie bisher üblich segmentweise umgeklappt. Alle Charaktere und Monster wandern als Bitmap-Figuren durch die Gegend. Zusätzlich zu zahlreichen Dungeons wird eine detaillierte Oberwelt mit Wäldern und Städten geboten. Man darf schon jetzt auf das fertige Produkt gespannt sein. *Human Zoo* ist ein sehr eigenwilliges Adventure der amerikanischen Firma **Cine-**

play Interactive, die sich bisher durch Special-Effects in Hollywood Filmen einen Namen gemacht hat. Ihr Besuch in einem postnuklearen Washington über 170 unterschiedliche Schauplätze, führt menügesteuerte Gespräche mit dutzenden von Charakteren und löst zahlreiche Rätsel. Freunde des Basketballs kommen mit *NCAA Basketball* auf ihre Kosten. Die Simulation verbindet einen großen Managerteil mit heißer Basketball-Action. Ebenfalls in der U.S. Gold-Suite gesichtet: Marketing-Frau Ann McGowan von **SSI**. AD&D Süchtige werden zwar weiterhin regelmäßig beliefert. *Dark Queen of Krynn* erscheint in Kürze, gleichzeitig beginnt aber auch bei SSI die längst überfällige Spielinventur. *Midnight Sun* ist das erste Programm mit einem völlig überarbeiteten System.

Gleich zwei neue Adventure-Systeme bietet **Virgin** dem Computerspieler. In *Lure of the Temptress* steuert Ihr den armen Bauern Diermont mit der Maus durch sein grafisches Abenteuer. Zahlreiche Aufgaben gilt es zu bestehen, bis sich die böse Kaiserin zum finalen Kampf stellt. In *The Legend of Kyrandia*, programmiert von Westwood, spielt Ihr einen jungen Zauberer, der seinen versteinerten Großvater retten muß. Spieler, die ihren Spaß an *Populous* und *Powermonger* hatten, kommen mit *Cannon Fodder* von Sensible auf ihre Kosten. Ihr kommandiert 20 selbständige Soldaten durch eine isometrische Welt. Problematisch wird die Lage durch eine überaus komplizierte Befehlsstruktur. Den eigenen Mannern einen sinnvollen Befehl zu geben, ist gar nicht so einfach. Auch *Rockies* ist eine "Gott"-Simulation, in der Ihr eine Truppe Spielzeug-soldaten über eine isometrische Landschaft steuert. Ihr überfällt feindliche Außenposten, rettet Gefangene und sabotiert gegnerische Einrichtungen. Ende des Jahres erscheint die Simulation *Reach for the Skies* von Rowan Software. Das Programm sollte bei **Mirrorsoft** erscheinen, landete aber nach der Pleite des Software-Riesen bei **Virgin**. Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, schlüpft Ihr entweder in die Rolle eines britischen oder deutschen Piloten und riskiert Euer Leben. **ww**



Sensible Soccer: Spielertausch mittels Menü. (Amiga)



BLACK CRYPT™ – WILLKOMMEN FÜR MONSTER-PARTY IM DUNGEON-CLUB!

„Black Crypt“™ ist vollgestopft mit 25 verwegenen und listigen Monstern.

Sie heißen Euch herzlich willkommen: In 12 verzweigten Dungeons, verteilt auf 20 fesselnde, immer schwierigere Spielstufen.

Der Schlimmste von allen ist der dunkle Lord Estoroth. Vor vielen Jahrhunderten verbannten vier Wächter mit gewaltigen übersinnlichen Kräften Estoroth aus dem Land. Die Wächter verschwanden spurlos und mit ihnen das gesamte Waffenarsenal.

Doch ist Estoroth zurückgekehrt und schwört schreckliche Rache an einem

wehlosen Volk. Jetzt seid Ihr am Zug. Findet alle verlorenen und mystischen Gegenstände, die vielleicht noch die Macht der Wächter in sich tragen. Wenn Euch das gelingt, kann die Welt vom Bösen befreit werden.

„Black Crypt“, ein waghalsiges und aufregendes Dungeon-Spektakel mit detaillierter Grafik und immer neuen Überraschungen.

Die Meetings mit den Monstern sind nicht nur spannend, sondern auch äußerst realistisch. Und das in 64 Amiga-Farbgrafiken im „Extra-half-brite“ - Stil.

Aber seid gewarnt: Die unheimliche Begegnung mit dem Bösen solltet Ihr am besten nur auf nüchternen Magen in Angriff nehmen. Viel Vergnügen!



Erhältlich für Amiga.

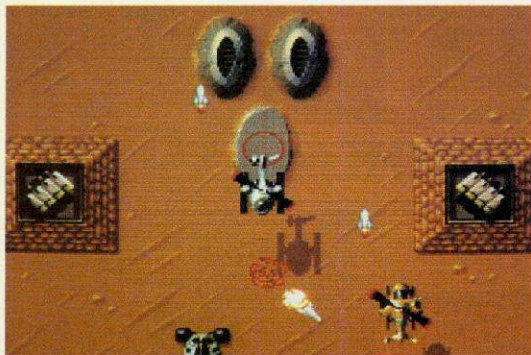
ELECTRONIC ARTS

Verkaufsgenten: United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244-4080
 Profisoft GmbH, Heinrich - Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück Tel.: 0541-12 20 65
 Leibesoft GmbH, Robert - Bosch - Straße 1, 4703 Bönen, Tel.: 02383-690
 News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 0211-67 62 01
 Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51

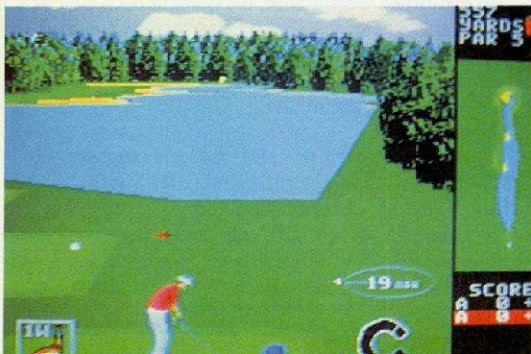


James Bond: Domark kühlt an dem Actionspiel mit Agent 007 (Mega Drive).

Videospiele



Super Swiv: Der Vertikal-Scroller kommt leider nicht vor '93 auf den Markt (Super NES)



World Class Leaderboard: U.S. Gold bastelt an der aufgepeppten Mega-Drive-Version

Auf der ECTS in London wurden logischerweise nicht nur Computerspiele gezeigt, auch Module waren zum Joypad-Test freigegeben. Die meisten englischen Softwarehäuser haben sich bereits mit Videospielen ein zweites Standbein geschaffen — der Rest plant den Auftritt im Cartridge-Business.

Electronic Arts, einer der eifrigsten Modullieferanten für das Mega Drive, hat neben *Powermonger* fürs Mega Drive seine ersten Spiele fürs Super NES gezeigt. So sollen noch dieses Jahr *PGA Tour Golf* und *John Madden Football* offiziell in Europa erscheinen. *PGA Tour Golf* wurde gegenüber der Computer- und Mega-Drive-Variante ziemlich verändert. So greift der 3-D-Chip bei jedem

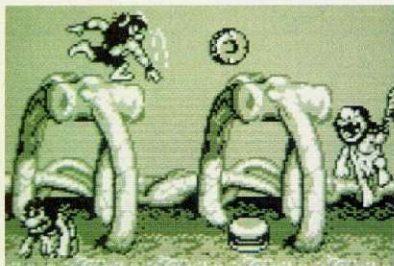
Schlag ins Geschehen ein und folgt der Flugbahn des Golfballes ohne Widerrede. Dagegen mutete *John Madden Football* nicht unbedingt besser als das Mega-Drive- oder Computervorbild an. Genaueres verraten wir in einer der nächsten Ausgaben. Sega-technisch gab sich **Electronic Arts** etwas bedeckt. Nach *Powermonger*, dessen Benutzerführung sich einer Schönheitsoperation unterziehen mußte, sollen in diesem Jahr noch das Rollenspiel *Black Crypt*, *Psygnosis' Leander* und ein *Lord of the Rings*-Modul erscheinen.

Ein weiterer Sega-Verbündeter der ersten Stunde, **U.S. Gold**, konzentrierte sich im Wesentlichen auf ein Produkt. *Olympic Gold*, das offizielle Spiel zur Sommerolympiade in Barcelona, bietet sieben Disziplinen, die teils an Klassiker wie *Summer Games* erinnern. Versionen sind für Mega Drive und Game Gear geplant. Das Fußball-Epos *Super Kick Off* wird ebenfalls aufs Game Gear umgestrickt; genauso wie das Action-Jump'n'Run *Indiana Jones and the last Crusade* und die Rennerei *Out Run Europe*. Vom Golf-Klassiker *World Class Leader Board* ist wiederum eine stark aufgepeppten Mega-Drive-Version (jetzt mit Digi-Grafik, Sprachausgabe, Zeitlupenwiederholung und etlichen neuen Spielmodi) in Arbeit.

Tecmagik, die bislang nur mit Master-System-Titeln in Erscheinung getreten sind, bereiten ihr erstes Mega-Drive-Spiel vor: *Andre Agassi Tennis* soll allerdings frühestens im Herbst auf den Markt kommen.



Olympic Gold: Sieben sommerliche Disziplinen dürfen Wintersportler nachspielen (Mega Drive).



Caveman Ninja: Joe und Mac machen sogar auf dem Game Boy eine prima Figur.

Das gleiche gilt für **Ballistix** nächstes Mega-Drive-Spektakel *The Universal Soldier*, das nichts anderes als die (wenig spektakuläre) *Turrican 2*-Umsetzung ist. Etwas früher darf man dagegen mit der Game-Boy-Version des Kult-Klassikers *Centipede* rechnen.

Von **Domark/Tengen** stehen uns etliche interessante Titel ins Haus. So konnten wir eine fast fertige Version von *Marble Madness* fürs Game Gear anspielen, die auf den ersten Blick einen famosen Eindruck machte.

Weiterhin sollen fürs Game Gear in Kürze *Prince of Persia* (grafisch elegantes Action-Adventure) und *Super Space Invaders* (moderne Version des Baller-Klassikers) erscheinen. Außerdem bastelt **Domark** an einem neuen *James Bond*-Actionspiel für Mega Drive und Game Gear, das zumindest mit guten Grafiken gesegnet

Dr. Franken: Die Horror-Homage erscheint Ende des Jahres fürs Super NES.



Dr. Franken: Die Game-Boy-Version ist als Action-Adventure angelegt.

ist. Im Herbst dürfen wir schließlich Mega-Drive- und Game-Gear-Umsetzungen des Brettspiels *Trivial Pursuit* erwarten. Für die Zukunft stehen noch die Hubschrauber-Action *Steel Talons* und die Buggy-Rally *Road Riot* an.

Die Programme des englischen Softwarehauses **Elite** werden in Deutschland über **Rushware** angeboten. So erwartet uns für den Game Boy der Geschicklichkeitstest *Dr. Franken*, die Steinzeitkloperei *Joe vs Mac* (entspricht *Caveman Ninja*), das Denkspiel *Blimp* und das Off-Road-Rennen *Rally Boy*. Für das Super NES dürften wir einen Blick auf das grafisch imposante *Dragon's Lair* sowie *Dr. Franken* werfen.

Eine eindrucksvolle Produktpalette konnte auch **Acclaim** aufweisen. Neben einem überzeugenden *Krusty's Funhouse* und *Termina-*

tor 2 für das Super NES zeigten die Amerikaner ebenfalls Mega-Drive-Spiele. Auffallend gut sahen *Krusty's Funhouse*, *Alien 3* und *Smash TV* aus. Zudem in der Mache: *Terminator 2*, *Ferrari Formula 1* (3-D-Autorennen), *Arch Rivals* (Basketball) und *Bart Simpson vs the Space Mutants* (Jump'n'Run).

Viele andere Softwarehäuser werkeln ebenfalls an

Videospielen. Allerdings werden diese nicht von den Firmen selber vertrieben, sondern an Sega- bzw. Nintendo-Lizenznehmer weiterverkauft. So entwickelt **Millenium** ein neues *James Bond*-Spiel u.a. für Mega Drive und Super NES, die **Bitmap Brothers** hatten ein stark verbessertes *Gods* fertiggestellt, **Factor 5** legt letzte Hand an *Turrican 3* (Arbeitstitel) für Mega Drive und Super NES. **Lucasfilm** bereitet die USA-Veröffentlichung von *Super Star Wars* (siehe Aktuell-Teil) und *The Empire strikes back* fürs Super NES vor. Gleichzeitig entstehen in Zusammenarbeit mit **JVC** mit *Monkey Island 1 & 2* und *Indiana Jones 4* die ersten Mega-CD-Spiele. **Electronic Arts** werkel angeblich zusammen mit dem Elektronik-Riesen **Magi-ster** an einer Konsole auf CD-Basis. Näheres in der nächsten Ausgabe. *mg*

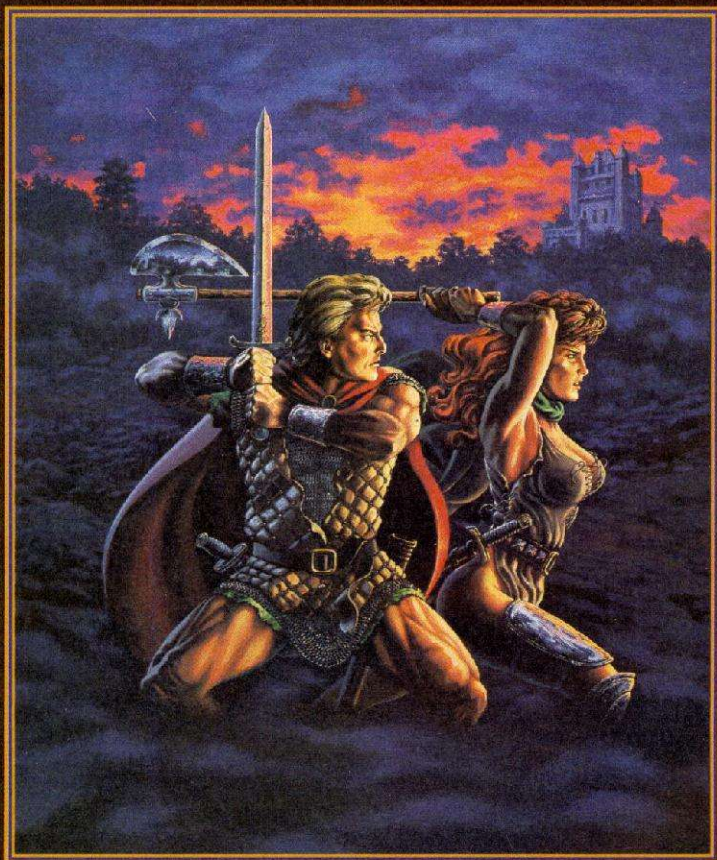
Alle Videospieleinheiten auf einen Blick

Titel	Hersteller	System	Eracheilungstermin
Smash TV	Flying Edge	MD	'93
The Simpsons	Flying Edge	MD	'93
Alien 3	Acclaim/Flying Edge	SNES/MD/INES	4. Quartal / '93
Arch Rivals	Flying Edge	MD	'93
Ferrari Formula 1	Acclaim/Flying Edge	NES/MD	3. Quartal / '93
Krusty's Funhouse	Acclaim/Flying Edge	SNES/MD	3. Quartal / '93
Road Riot	Storm	GB	4. Quartal '93
Indy Heat	Storm	GB/SNES	'93
Super Swirl	Storm	SNES	'93
Lawnmower Man	Storm	GB/SNES	'93
Dragon's Lair	Elite	SNES	3. Quartal
Caveman Ninja	Elite	GB/SNES	3. Quartal
Dr. Franken	Elite	GB/SNES	3. Quartal
Blimp	Elite	GB	3. Quartal
Helly Boy	Elite	GB	4. Quartal
Phantom Air Mission	Activision	GB	4. Quartal
Trail Blazer	Activision	GB	4. Quartal
Death Track	Activision	GB	4. Quartal
Super Space Invaders	Domark	GG	2. Quartal
Marble Madness	Domark	GG	2. Quartal
Prince of Persia	Domark	GG	2. Quartal
Trivial Pursuit	Domark	MD/GG	3. Quartal
James Bond	Domark	MD/GG	4. Quartal
Steel Talons	Tengen	MD	3. Quartal
Road Riot	Tengen	MD	3. Quartal
Rampart	Tengen	MD	2. Quartal
Centipede	Accolade	GB	2. Quartal
The Universal Soldier	Balleric	MD	3. Quartal
Andre Agassi Tennis	Tecmagik	MD	3. Quartal
Olympic Gold	U.S. Gold	MD/GG	2. Quartal
The Godfather	U.S. Gold	MD	3. Quartal
Strider 2	U.S. Gold	MD	4. Quartal
Out Run Europe	U.S. Gold	GG	3. Quartal
Super Kix Golf	U.S. Gold	GB/MD	24. Quartal
Wings Leader Board	U.S. Gold	MD	2. Quartal
Super Star Wars	Lucasfilm	SNES	3. Quartal
The Empire strikes back	Lucasfilm	SNES	4. Quartal
Monkey Island 1 & 2	Lucasfilm	Mega-CD	4. Quartal
Indiana Jones 4	Lucasfilm	Mega-CD	4. Quartal
James Bond 3	Millenium	MD	4. Quartal
XCR	Millenium	GB	4. Quartal
Powermonger	Electronic Arts	MD	3. Quartal
Black Crypt	Electronic Arts	MD	3. Quartal
Lander	Electronic Arts	MD	4. Quartal
Lord of the Rings	Electronic Arts	MD	3. Quartal
PGA Tour Golf	Electronic Arts	SNES	3. Quartal
John Madden Football	Electronic Arts	SNES	3. Quartal
Gods	Bitmap Brothers	MD/SNES	3. Quartal
Magic Pockets	Bitmap Brothers	MD/SNES	'93
Fire & Ice	Graffgold	MD/SNES	4. Quartal
Turrican 3	Factor 5	MD/SNES	4. Quartal
The Humans	Mirage	MD/SNES	'93

Zur Erklärung: GB (Game Boy), MD (Mega Drive), GG (Game Gear) und SNES (Super NES).

Darklands™

Die Reise Ihres Lebens!



Im mittelalterlichen Deutschland ist die Realität schrecklicher als die Phantasie.

Sie sind sterbensmüde. Ihr zerrissenes Kettenhemd liegt schwer über Ihren Schultern, Ihr Helm drückt hart gegen Ihre Schläfen. Eiskalter Schlamm quillt aus Ihren Stiefeln. Mit hängenden Köpfen schleppen sich Ihre Kampfgefährten mutlos hinter Ihnen her.

Plötzlich ertönt ein teuflisches Gelächter aus dem Dickicht der

Bäume, die sich Ihnen drohend in den Weg stellen, und kurz darauf stoßt eine Bande von Dieben mit wild geschwungenen Keulen hervor. Mit der wenigen Kraft, die Ihnen geblieben ist, ziehen Sie Ihr Schwert und hoffen seenlichst auf ein Wunder. Da öffnet sich plötzlich die Erde und verschlingt die Meute vor Ihren Augen!

Sie trotten weiter durch den Wald,

zu müde, um die vielen Augen der Hexen, die auf Ihnen ruhen, zu bemerken. In der Ferne hören Sie Musik, fröhliches Lachen und das Klirren von Gläsern. Ein neues Abenteuer erwartet Sie. Diesmal kann es Sie zu Ruhm und Reichtum führen - oder aber auch in große Schwierigkeiten!

MICRO PROSE

Darklands ist für IBM PC-kompatible Geräte erhältlich.

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD UK. Tel: 0666 504 326