

POWERPLAY

Die Nr.1

Blick in die Zukunft

TRENDWARE

- Las-Vegas-News
- Red-Baron-Nachfolger
- Arcade-Power
- Konsolen-Knüller
- CDI&Co.

Götter, Gräber & Geprügel

BLACK CRYPT

Furioses Rollenspiel für alle Amiga-Fans

Bahn frei

A-TRAIN

Exklusiv: Maxis neue Simulation

Beam me up, Scotty!

STAR TREK

25 Jahre Enterprise: das Jubiläumsspiel im Test





Marlboro



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer), Marlboro 100's 1,0 mg N und 14 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)

in

tern

Zeichen der Zeit

● Kaum ein anderes Medium hat sich in den letzten Jahren so rasant entwickelt wie das Computerspiel. Keine zehn Jahre ist es her, als wir auf dem Atari VCS 2600 grobschlächtige Klötzchen über den Bildschirm steuerten und dabei jede Menge Spaß hatten. Die schnuckelige Colecovision-Konsole verlieh den Pixelgebilden schon mehr Form und Farbe, bis schließlich die Computerphalanx C 64, ST, Amiga und PC noch komplexere und bessere Spielkonzepte zuließ. Die Fahne der Videospiele wurde bekanntlich vom Mega Drive und Super Famicom weitergetragen. Sozusagen als "Abfallprodukt" der technischen Innovationen beglückte uns die Industrie mit ein paar tragbaren Konsolen, die das netzunabhängige Spielen rund um die Uhr erlaubten.

Für die nächsten Jahre bahnt sich wiederum eine Entwicklung an, die systemübergreifend eine neue Spielequalität gestattet: CD-ROM. Augenscheinlich bietet der Silberling nur Vorzüge: eine gigantische Speicherkapazität, glasklaren Sound und niedrige Produktionskosten. Softwarehersteller wie Konsumenten lecken sich gierig die Finger. Auf der CES in Las Vegas, die Winnie für die *POWER PLAY* besuchte, wurde dieser Trend bestätigt. Ob CD-ROMs für MS-DOS und Mega Drive, CDTV als Amiga-Update oder CDI als Verbindungsstück zwischen Film und Spiel: Die Zukunft hat schon begonnen. In den nächsten paar Jahren stehen uns Spiele — und vor allem innovative Spielkonzepte — ins Haus, deren Faszination wir uns noch gar nicht vorstellen können.

Mehr darüber erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Messebericht ab Seite 6. Winnie hat die strapaziöse Reise übrigens — bis auf ein paar schmerzhafte Blasen an den Füßen — ohne schwerwiegende Verletzungen überstanden.

Mit digitalen Grüßen, Euer

CD-ROM: Der Siegeszug des Speichergiganten ist nicht aufzuhalten.



Die "Archon"-Erfinder Paul Reiche und Fred Ford haben auf der CES ihr neuestes Spiel vorgestellt

Power-Play-Team



In Vegas gesichtet:
F-15 III



144

Aktuelles von der Internationalen Automatenmesse



◆ **4** ◆



24

Dynamics Pazifikflug

Aktuell

Editorial	3
■ Neuigkeiten von der CES-Messe in Las Vegas	6
■ Freie Fahrt für A-Train	20
H. R. Giger's Dark Seed	22
■ Preview: Der Red-Baron-Nachfolger hebt ab	24
Preview: das neue Legend-Adventure von und mit Bob Bates	26
Schnipsel aus der Softwareszene	28

Unter der Lupe

Gottes vergessene Kinder	118
--------------------------	-----



Rubriken

Hitparaden	34
Musik, Bücher, Filme	148
Leserbriefe	53
Vorschau auf die kommende Ausgabe	152
Impressum	100
Inserentenverzeichnis	114

Wettbewerbe

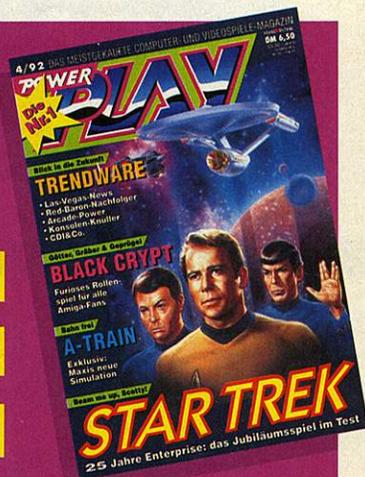
PC-Komplettpaket von Aquarius zu gewinnen	33
Cisco Heat, Teil 3	113

Computerspieletests

Agony	46
Big Run	110
■ Black Crypt	39
Floor 13	115
Harlequin	48
Hero Quest	116
Home Alone	107
Matrix	116
Paperboy 2	106
Paragliding	108
Pinball Dreams	104
Shadowlands	42
■ Star Trek	36
Steel Empire	115
Tennis Cup 2	114
Titus the Fox	49
Video Kid	44
Warm up	111

Kurztests Computerspiele

Wrestlemania, The Simpsons	116
----------------------------	-----



44

Gremlins Video
Kid erobert die
Computer

39

20

36

26

Bestseller zum
Nachspielen:
Frederik Pohls
"Gateway"

Mad TV, Golden Eagle 117
4-D-Sports Driving, Realms 117

Videospieltests

Dahna	137
Masters of Monsters	134
Rings of Power	132
Super Adventure Island	138
Super Fantasy Zone	130
Super Off Road	139
Tecmo Soccer	131
Toki	136

Handheld Corner

Football 2000, Killertomatoes	142
Pac-Man, GG-Aleste	142
Bill Elliots Nascar	142

Spielautomaten

Messebericht von der IMA
in Frankfurt 144

Powertips

Computerspieltests

Alien Breed	72
Another World	75
Apitya	62
Baby Jo	62
Bug Bomber	79
Castle of Dr. Brain	82
Conquest of Longbow	69
Double Dragon 3	84
Eye of the Beholder	65
First Samurai	78

Ghostbusters 2	79
Gobliins	79
Leander	84
Monkey Island 2	62
Populous 2	80
Robocod	69
Sliding Skill	62
Spellcasting 201	72
Switch Blade	64
The Crypt	65
The Oath	76
Wing Commander	62

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Quackshot,
Conquest of Camelot, Eye of the
Beholder 2, Final Fantasy
Adventure 84

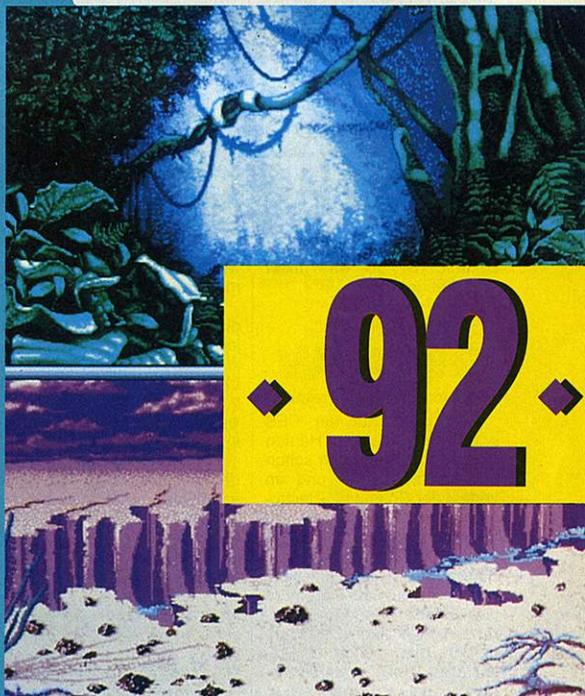
Videospiele Tips

A.P.B.	88
Bubble Bobble	88
Double Dragon 2	86
F-22 Interceptor	86
Final Fantasy 2	85
Outrun	85
Road Rash	88
Rolling Thunder	88
Super Ghouls'n'Ghosts	85
Turrican	88
Zelda 3	86

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier,
Teil 1 90

Titelthemen



LAS VEGAS 91: WINTER CES®

In Las Vegas schien der komplett angetretenen Hard- und Softwarebranche selbst im tiefsten Winter täglich die Sonne. Nach zwanzigstündigem Flug waren auch aus dem entfernten Deutschland die letzten Fachbesucher (Winnie von der *POWER PLAY* saß, unent rinnbar eingeklemmt von der *Software 2000*-Mannschaft und *Dynatex'* Hans-Jürgen Grahl, im Flieger) eingetroffen. Vier Tage lang, vom 9. bis zum 12. Januar, ging's dann ausschließlich um neue Techniken, globale Marketingstrategien und die Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Unseren ausführlichen Messebericht spalten wir zu besserer Übersicht in fünf Teile: Nach allgemeinen News folgt ein Abriss über Computerspiele und jeweils eine Doppelseite zum Thema Nintendo und Sega; mit dem Speichermedium der Zukunft, der CD, wird unser Artikel abgerundet.

Trends und Traumas

Zwar gab's auf der CES selbst einen ganzen Haufen Überraschungen, doch schon zum Jahreswechsel und im Vorfeld der Consumer Electronics Show war die ein oder andere Bombe geplatzt: Beispielsweise wanderte der englische Softwareriese Mirrorsoft samt seinem Modul-Label Arena in den Besitz des Videospieleherstellers Acclaim. Davon unberührt, ging jedoch die Präsentation eines anderen Acclaim-Labels auf einer Party in

Turbulente Tage in Las Vegas: Anfang Januar öffnete die Winter CES ihre Tore. Wir sichtigten die High-Tech-Neuheiten und schnupperten Trendluft.

opulenter Hotel-Suite über die Bühne: Unter dem Namen *Flying Edge* beginnt der traditionelle Nintendo-Günstling ab Mitte dieses Jahres auch mit der Auslieferung von Spielen für Game Gear und Mega Drive. Acclaim Europe hält sich zumindest bis 1993 mit Sega-Spielen zurück; auch den Firmennamen "Flying Edge" wird wohl in Deutschland niemals geben.

Überhaupt scheint Nintendo die straffen Zügel ein wenig gelockert zu haben und gestattet, zumindest inoffiziell, "seinen" Lizenznehmern auch für Konkurrenz-Konsolen zu entwickeln. Doch dazu mehr im Konsolenteil.

Einige Hersteller blieben dem Messerummel fern und empfangen in Hotel-Suiten Geschäftspartner und Pressekontakte. So trafen wir Epyx-Chef John Brazier, einen der absoluten Branchen-Oldies im obersten Stockwerk des Desert-Inn-Hotels. Neben der Lizenzierung bekannter Epyx-Knüller wie *California Games* und *Chip's Challenge* an diverse Konsolen-Entwickler, werkelt

man auch wieder an Eigenproduktionen. Das **Laptop Entertainment Pack: Getaway** enthält sechs Minispielen (klassisch gut: *Cascade*) für den monochromen Laptop-Monitor und wird in Deutschland voraussichtlich von Rushware vertrieben.

Auch PC-Engine-Hersteller *NEC* lud zur Präsentation neuer CD-Spiele ins Hotel. *NEC* zieht sich vom amerikanischen Markt zurück, gründete jedoch zusammen mit dem Software-

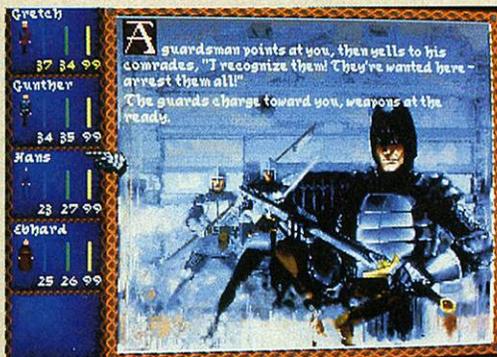
hersteller Hudson die Firma *Turbo Technology (ITE)* — Wirklich nur um die CD-TurboGrafix in den Staaten noch einmal zu pushen? Ob sich auch deutsche Spielefans den Namen merken sollten und ob uns nicht schon in naher Zukunft eine faustdicke Hardwareüberschussraschung erwartet, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt. Auch über ein eventuelles (offizielles) Erscheinen der PC-Engine in Europa zerbricht man sich momentan noch den Kopf.

Auch der einstmalige Videospieleries Atari war auf der CES nicht direkt vertreten und ließ sich dort von einem Stand des Softwareherstellers *Telegames* vertreten. Statt des 32Bit-Jaguars wurden im Rio Hotel die brandneuen Lynx-Titel *Dracula*, *Hyperdrome* und *Rolling Thunder* gezeigt; trotzdem scheint die Atari-Traumkonsole (nach Auskunft einiger Entwickler) zu existieren. *Telegames* selbst präsentierte mit **The Guardians:**

Paragon veröffentlicht in Kürze "Mantis" für MS-DOS und Amiga



Unendliche Weiten: Paragons Weltraumabenteuer "Mantis"



Mit Microproses
Rollenspiel "Dark-
lands" reist Ihr ins
dunkelste Mittelalter



Hart: Das Endzeit-
Rollenspiel "Twilight
2000" in der
Computerversion

Storm over Doria das angeblich erste "traditionelle" Rollenspiel fürs Lynx. Da die Vernetzungsmöglichkeit des Handheld genützt wurde, dürfen bis zu vier Abenteurer gleichzeitig nach einem verschwundenen Erzmagier forschen. Es gibt 30 verschiedene Zaubersprüche, jedoch nur gut ein Dutzend Monster; dafür darf man in The Guardians mit jedem Passanten ein Pläuschchen führen. Außerdem so gut wie fertig: die beiden Trade West-Lizenzen **Double Dragon** und **Super Off Road** (ebenfalls für vier Spieler gleichzeitig!).

Neben Atari und NES/Hudson beginnt dieses Jahr auch ein anderer Nintendo-Konkurrent eine aggressive Marketing-Kampagne um den amerikanischen Konsolenmarkt: SNK klotzte auf der CES mit ei-

nem bombastischen Stand und einigen interessanten Neuheiten für die (immer noch) überbeuerte Traumkonsole Neo Geo. Neben der Prügelorgie **Fatal Fury** (gut) und einem Rennspiel aus der Vogelperspektive (**Trash Rally**), zeigte vor allem die Action-Sensation **Last Resort**, was sich aus 550 MBit an Spielspaß und Grafikkasse herausholen läßt. Angesichts der enormen Menge an Details und der Vorbildlichen Spielbarkeit glaubt man gerne, daß diese Weltraumballerei vom Original-R-Type-Entwicklungsteam ausgetüfelt wurde; dies beteuerte zumindest eine hochgestellte SNK-Persönlichkeit anlässlich eines Deutschlandbesuchs.

Nintendo, dessen Super Famicom (in den USA Super NES genannt) sich bisher mit gut 2000000 ausgelieferten Grundgeräten lediglich gut verkaufte, griff ob dieses Konkurrenzdrucks zu einer drastischen Maßnahme: Nach einer Preissenkung kostet nun ein Super Famicom inklusive Super Mario World nur noch 179 Dollar, was umgerechnet angenehmen 300 Mark entspricht; knapp 10000000 Super-Konsolen will der Hersteller damit bis Ende des Jahres abgesetzt haben. Wieviel Europäer (ab dem Startschuß im dritten Quartal 1992) für ihr Gerät hinterblättern dürfen, bleibt abzuwarten.

Wenig Neues schließlich bei

Origin: Richard Garriott, besser bekannt als Lord British, führte höchstpersönlich durch **Ultima 7**, das jedoch auch in Las Vegas noch nicht fertiggestellt war. Auch **Strike Commander** dürfte sich bis zum Sommeranfang verzögern, während **Ultima Underworld** in Bewegung wesentlich ungespektakulärer aussah als auf den bekannten Fotoserien.

Electronic Arts

Der amerikanische Mega-Publisher Electronic Arts hatte den größten Stand unter den Anbietern von PC- und Sega-Software, da auch andere Hersteller, die in den Staaten von Electronic Arts vertreten werden, dort ihre Produkte zeigten. Neben einer Menge uns schon bekannter Titel, bereitete sich dort auch ein prominenter Lizenz-Oldie auf sein Bildschirm-Comeback vor: Um Michael Jordan, aus dem Sportspiel-Klassiker "One on One" als Vorzeige-Basketballer bekannt, entsteht eine neue (noch unbenannte) Simulation. Dank des "Video-Sim"-Systems enthält das fertige Spiel nicht nur verschiedene

Microprose schlägt zurück: "F 15 III" soll dem "Strike Commander" das Fürchten lehren.



**WINTER
— CES —**



SOFTPOWER
Berlin

Top 10 AMIGA

- Formula One G.P. 85.-
- A 320 - Airbus 119.-
- Populus II 75.-
- Larry V 99.-
- Vroom 79.-
- Crime City 75.-
- Willy Beamish 99.-
- Bundesliga Manager II 79.-
- Birds of Prey 89.-
- Space Ace II 85.-

Beste Lieferfähigkeit durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!

Top 10 IBM / PC

- Star Trek 99.-
- Civilization 99.-
- Falcon 3.0 119.-
- Elvira II 99.-
- Eye of the Beholder II 89.-
- Monkey Island II 99.-
- Might and Magic III 99.-
- Wing Comander II 99.-
- Larry V Deutsch 99.-
- Police Quest 3 Deutsch 99.-

Mail Order!
Alle Preise inclusive Porto + Verpackung

Special News

VROOM Wettbewerb!

Der Kunde, der am Freitag, dem 20.03.92, die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt ein Spiel seiner Wahl!

SOFTPOWER

Überall in Berlin!
Rufen Sie uns an!

SOFTPOWER

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

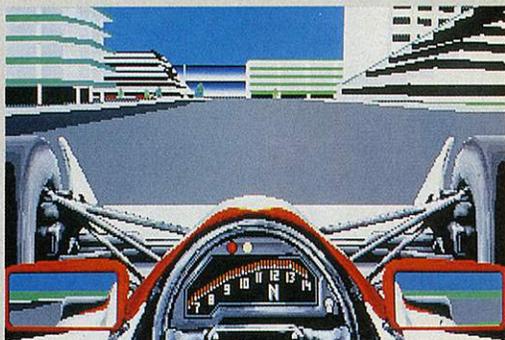


"Archon"-Erfinder Paul Reiche bastelt gerade an dem Weltraumbest "Star Control 2"

Kameraeinstellungen und fliegenden Wechsel des Blickwinkels, sondern auch von Video digitalisierte Bewegungsabläufe und allerlei andere grafische Gags. Bis Sommer müssen Basketballfans auf diese MS-DOS-only-Simulation noch warten.

Kein EA-Auftritt ohne neue Flugsimulation: Mit **Heroes of the 357th** erlebt Ihr eine stark action-lastige Simulation um das gleichnamige englische Bombergeschwader des zweiten Weltkriegs. Ob's nach Deutschland kommt, bleibt ob der gewählten Thematik jedoch unsicher — wir halten Euch auf dem laufenden.

Millenium entwickelte für die Amerikaner **Global Effect**, eine strategische Weltensimulation für zwei menschliche und eine computergesteuerte Partei. Man beginnt — wie in "Civilisation" und ähnlichen Titeln — mit einem Mini-Völkchen; dann werden Städte gebaut,



Die Formel-1-Raserei "Grand Prix Unlimited" kommt von Accolade

Ländereien erobert und technische Neuerungen ausgetüfelt. Neben der obligatorischen MS-DOS-Version und einer Mac-Variante entsteht **Global Effect** auch auf dem Amiga.

In Zusammenarbeit mit der Angeberzeitschrift **Car and Driver** tüftelt EA an einer gleichnamigen 3-D-Autosimulation. Nur die exklusivsten Fahrzeuge der Welt werden in VGA veredelt: "Hard Drivin"-mäßig braust Ihr als stolzer Ferrari-, Porsche- oder Lamborghini-Pilot durch die (amerikanische) Landschaft.

EA-Schützling **Mindcraft** präsentierte **Siege**, eine Fantasy-Simulation in Echtzeit, bei der Ihr sowohl einzelne Szenarios, als auch eine komplexe Kampagne durchleben dürft. Neben allerlei Märchengestalten (Trolle, Elfen & Co.), gibt's auch historische Einheiten und so gut wie alle mittelalterlichen Belagerungsmaschinen. Die MS-DOS-Version erscheint in diesen Tagen, Amiga-Besitzer werden ab Sommer '92 bedient. Außerdem für Euren PC: Der Strategie/Geschicklichkeitsmix **Ramparts**, **Mindscapes Magic Candle 2**, **Paperboy 2** von **Software Toolworks** (siehe Test in dieser Ausgabe) und **SSI's "Gateway"**-Nachfolger **Treasures of the Savage Frontier**.

Data East

Neben Videospiele für Sega- und Nintendo-Konsolen, hat Branchen-Oldie **Data East** seine Computerspielwurzeln nicht vergessen. Die Sportsimulation **Bo Jackson Baseball** ist bereits erschienen, auf den potentiellen "Nova 9"-Killer **Ultrabots: Sanction Earth** müssen wir jedoch noch ein paar Monate warten. **Ultrabots** (entwickelt von den "Wolfpack"-Machern **NovaLogic**) macht Euch zum Kommandanten einer Gruppe von Roboter-Piloten auf dem Schlachtfeld des Jahres 2076. Aliens haben die friedlichen Erdbewohner überfallen und nur Ihr und Eure mechanische Eingreiftruppe könnt ihnen Wiederstand leisten... Auch wenn die Hard-

Alle Computer-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Erscheinungs-termin	Titel	System	Hersteller	Erscheinungs-termin
A.T.A.C.	MS-DOS/Amiga	Microprose	1. Quartal	Lightquest	MS-DOS/Amiga	UBI-Soft	1. Quartal
B-17: Flying Fortress	MS-DOS	Microprose	1. Quartal	Mantis	MS-DOS/Amiga	Paragon	1. Quartal
Barbarian 3	Amiga	Psygnosis	2. Quartal	Megatraveller: 3	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Buzz Aldrin's Race Into Space	MS-DOS	Interplay	2. Quartal	The Unknown Worlds	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Car and Driver	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal	Omar Sharif On Bridge	MS-DOS	Interplay	erhältlich
Castles: The Northern Campaign	MS-DOS	Interplay	erhältlich	Patriot	MS-DOS	Three-Sixty	2. Quartal
DI/Generation	MS-DOS	Software Toolworks	1. Quartal	Ramparts	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal
F-15 3	MS-DOS	Microprose	4. Quartal	Siege	MS-DOS/Amiga	Mindscape	1. Quartal
Gateway	MS-DOS	Legend	2. Quartal	Spellbound	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Global Effect	MS-DOS/Amiga/Mac	Millenium	1. Quartal	Star Control 2	MS-DOS	Accolade	2. Quartal
Global Conquest	MS-DOS	Microprose	1. Quartal	Tales of Magic: Prophecy of the Shadows	MS-DOS/Amiga	SSI	1. Quartal
Grand Prix Unlimited	MS-DOS	Accolade	2. Quartal	Task Force 1942	MS-DOS	Microprose	3. Quartal
Heroes of the 357th	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal	Theatre of War	MS-DOS	Three-Sixty	1. Quartal
Jack Nicklaus' Golf & Course Design	MS-DOS	Accolade	1. Quartal	Treasures of the Savage Frontier	MS-DOS/Amiga	SSI	1. Quartal
John Madden Football 2	MS-DOS	Electronic Arts	erhältlich	Twilight 2000	MS-DOS	Paragon	erhältlich
Laptop Gateway	MS-DOS	Epyx	erhältlich	Ultrabots: Sanction Earth	MS-DOS	Data East	2. Quartal
				UMS 2: Planet Editor	MS-DOS	Microprose	3. Quartal
				V for Victory	Mac/MS-DOS	Three-Sixty	1. Quartal



Microprose bleibt sich treu: Task Force 1942

wereanforderungen nicht so hoch wie bei gewissen-Origin-Produkten liegen, sah das Data-East-Spiel grafisch schon sehr appetitlich aus. Neben einer strategischen Spielvariante gibt's außerdem noch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr gegen einen Freund in die 3D-Arena steigen könnt.

Psygnosis

Der Liverpoolscher Softwarehersteller *Psygnosis* hatte sich am äußersten Rand der South Annex-Halle in gemütlich-schummrige Räumlichkeiten zurückgezogen und präsentierte dort zwischen Lederinventar und edelster Hardware (FM-Towns, CD-ROM, CDTV) die neuesten Projekte. **Barbarian 3** sah gewohnt gut aus und ließ erfreulichweise die meisten spielerischen Mängel der Vorgänger vermissen. Aus dem unfair-schweren Jump'n'Run wurde im dritten Anlauf ein ausgewachsenes Arcade-Adventure. Viele, teils sehr originelle Rätsel waren schon eingebaut — auf die fertige Version müssen wir jedoch noch ein paar Monate warten. Auch

Meisterprogrammierer Dave Jones ("Blood Money", "Lemmings") war anwesend; über seine neuesten Projekte erfährt Ihr in der nächsten *POWER PLAY* mehr. Ein erstes Demo zu *Microcosm* erregte bei Spielekennern jedoch am meisten Aufmerksamkeit; bei diesem CD-ROM-Spiel fliegt Ihr mit einem Miniatur-Raumschiff durch die Arterien und Adern eines kranken Organismus. Die Entwickler der fantastisch *Psygnosis*-Intros haben hier unverkennbar ihre Finger im Spiel.

Interplay

Das einstige Entwicklerteam *Interplay* ("Bard's Tale", "Battlechess") ist in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten

Softwarehäuser der USA herangewachsen. Fünf Produkte der Kalifornier stehen kurz vor der Fertigstellung: **Race Into Space** ist eine historisch akkurate Raumfahrt-Simulation, die der Brettspiel designer Fritz Bronner in Zusammenarbeit mit dem Ex-Astronauten Buzz Aldrin entwickelte. Gehen Euch, als Planer, Sponsor und Teamführer der ersten Mondlandung, im Wettlauf gegen die Russen die Nerven durch, werden auch Missionen, die in Wirklichkeit erfolgreich waren, zum Debakel oder gar zur Katastrophe. Hunderte von historischen und wissenschaftlichen Fotos, digitalisierter Sound und massig Musik begleiten Euch (und wahlweise einen menschlichen Mitbewerber) ab Mai dieses Jahres in den Weltraum — vorausgesetzt Ihr besitzt einen MS-DOS-kompatiblen Rechner.

Jedem Spiel mindestens ein großer Name: Der Schauspieler Omar Sharif ist in Nordamerika auch als exzellenter Bridge-Spieler bekannt. In der Simulation **Omar Sharif On Bridge** steht er dem Computerspieler als Partner und geduldiger Lehrmeister zur Seite und spendiert Tips, Lob und Tadel in glasklarer Sprachausgabe. Alle Grafiken gibt's im hochauflösenden VGA-Modus, Dutzende von Optionen und einstellbaren Parametern machen selbst das unmöglichste Blatt im Sekundenbruchteil zur Sieger-Hand. Wer auf dieses

WINTER CES



(im anglo-amerikanischen Raum sehr beliebte) Kartenspiel steht oder es erlernen möchte, wird um Omar Sharif On Bridge wohl kaum herumkommen.

Neben einer ersten Szenario-Disk zum Belagerungsspiel "Castles" (**The Northern Campaign**) und einem kurzen Demo zum dritten *Battlechess* (**Battlechess 3000**), führte Interplay auch einige Videospiele und CD-Produkte vor. Unter den entsprechenden Rubriken erfährt Ihr an anderer Stelle dieses Messeberichts mehr.

Accolade

Die Fortsetzung zur erfolgreichen Golfsimulation um Profi Jack Nicklaus ist Spiel und Construction-Kit in einem: **Jack**

Lynx-Nachschub

Crystal Mines 2	Atari	1. Quartal
Double Dragon	Telegames	1. Quartal
Dirty Larry	Atari	erhältlich
Dracula	Atari	3. Quartal
The Guardians	Telegames	1. Quartal
Hyperdrome	Atari	1. Quartal

Super Off Road Telegames 1. Quartal

Neo-Geo-Knaller

Fatal Fury	SNK	erhältlich
Last Resort	SNK	1. Quartal
Trash Rally	SNK	erhältlich



Das beste Spiel seit „L...“ zieht mit seiner genialen Spielidee alle in seinen Bann. Wer's nicht glaubt, sollte entweder auf die Tests in den Zeitungen achten (z. B. Amiga Plus: „...gehört zu den fesselndsten Denkspiel-Neuheiten der letzten zwölf Monate“) oder uns auf der Amiga-Messe in Berlin besuchen oder am besten gegen Einsendung von 5,- DM eine Demodiskette (erhältlich für: C-64, Amiga oder PC) bei uns anfordern.

So come on, come on, do the Locomotion with me!

kommt...



KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41/15 20 51
Fax: 02 41/15 20 54



Nicklaus Golf & Course Design: Signature Edition enthält neben den Kursen "English Turn Golf Club" (New Orleans) und "Sherwood Country Club" (Thousand Oaks, Kalifornien), die beide in VGA-Grafik dargestellt werden, auch einen Turniermodus und angepassten Kursdesigner. Bis zum kleinsten Detail könnt Ihr die Landschaften selbst zusammenbasteln.

Star Control 2 spricht alle Weltraumstrategen mit schnellen Reflexen an: Wie beim Vorgänger geht's hauptsächlich darum, gewitzten Aliens eins auszuwischen. Diesmal wurde auch auf die Hintergründstory

Wert gelegt. Durch 500 verschiedene Sternensysteme geht die Reise; VGA in 256 Farben, rotierende 3D-Planeten und Fraktal-Oberflächen lieben das Spiel auch grafisch sehr appetitlich aussehen.

Was Electronic Arts kann, kann Accolade schon lange: Um ihre Position als marktführender Rennspielehersteller zu halten, schloß sich auch der kalifornische Hersteller mit einer namhaften Automobil-Zeitschrift zusammen: **Road & Track presents: Grand Prix Unlimited** ist eine Kombination von Formel-1-Simulation und Streckendesigner; kaufen alle 700.000 "Road & Track"-Leser das Spiel, haben Accolade und GP-Designer Tom "Test Drive" Loughry ausgesorgt.

Legend, aufstrebender Hersteller von Grafik-Adventures mit langjähriger Infocom-Erfahrung, hatte sich in der Person von Bob Bates auch am Accolade-Stand eingefunden: Einen ausführlichen Bericht über sein neuestes Produkt **Gateway** (nach Frederik Pohls gleichnamigen Roman) für MS-DOS-Rechner, findet Ihr in dieser **POWER PLAY**.

Microprose

Auch Microprose hatte ein paar kleinere Hersteller am Stand, die Bill Stealeys traditionsreicher Hersteller als



Dan "M.U.L.E." Buntens neuestes Strategiespiel **Global Conquest**

USA-Publisher unter die Fittiche genommen hatte. **Paragons** Rollenpiele und Science-fiction-Simulationen (**Megatraveller 3: The Unknown Worlds**, **Mantis** und Marc Miller's **Spellbound**) konnten es jedoch zumindest technisch nicht mit den High-End-Produkten des Softwareriesen Microprose aufnehmen, der tapfer mit Hauptkonkurrent Origin mithält. Vollkommen abgedreht war zum Beispiel das gezeigte Demo um die neue Spitzensimulation **F-153**: Auch Microprose setzt auf die Fortschrittgläubigkeit der Kundschaft und zeigt eine Simulation, wie sie wohl nur auf einem flinken 386er Rechner (incl. VGA und Roland) so richtig heimisch wird.

Gegen F-153 wirkten selbst die anderen Microprose-Produkte recht bieder: Mit **Task Force 1942** leitet Microprose eine Serie um den Krieg im Pazifik ein. Ab Herbst dieses Jah-

res könnt Ihr in dieser Simulation einzelne Schiffe oder ganze Flottenverbände befeligen. VGA wird unterstützt und ausgenutzt, eine Amiga-Version ist (noch) nicht geplant. **B-17** ist ebenfalls ein Fall für die BPS: Ihr fliegt in der klassischen "Flying Fortress" Bombenflüge und historische Kampagnen gegen deutsche Großstädte...

Auch in **Advanced Tactical Air Command** geht's militärisch zu Sache. Mit einer Staffeln, bestehend aus vier F-22-Kampfbombern und zwei Helikoptern, muß der Spieler kolumbianische Drogenhöhlen ausräumen. Außerdem stehen Euch 250 Agenten zur Verfügung, die am Erdboden für klare Verhältnisse sorgen.

Schließlich sieht auch das neue Spiel von Starprogrammierer Dan "M.U.L.E." Buntens seiner Fertigstellung entgegen: Wie schon "Command H.Q." ist auch **Global Conquest** ein Spiel um die absolute Weltherrschaft; neben dem Strategen ist diesmal auch der Entdecker und der Diplomat gefordert, um eine unbegrenzte Anzahl zufällig erzeugter Welten gegen die drei (auf Wunsch allesamt menschlich gesteuerten) Mitspieler zu verteidigen. Eine Amiga-Version des auch grafisch interessanten Riesenstrategiespiels ist bisher nicht geplant.

CD-ROM und Konsorten

Auch (oder gerade) in Sachen "interaktive Unterhaltung" ist die CD das Speichermedium der Zukunft. Für Spieler gab es auf der CES schon eine ganze Menge Hardware und eine Handvoll Software zu bewundern. Auf einem ausladenden Stand (mit Mini-Kino als Zentrum) stellte der niederländische Elektronik-Multi **Philips** seine CDI-Grundkonsole vor. Sieht man von Commodores CDTV ab, ist **The Imagination Machine** (Listenpreis inklusiv Software:

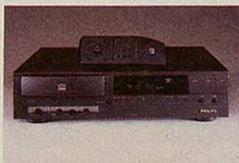
1000 Dollar) wohl die erste Multimedia-Konsole für den Wohnzimmergebrauch: Über eine Joypad-ähnliche Steuereinheit, wahlweise auch Joystick oder Maus, wird die Hardware (in edlem Schwarz und einem konventionellen CD-Spieler nicht unähnlich) vom Benutzer gesteuert. Moderne HiFi- und TV-Geräte sowie alle Audio- und Foto-CDs sind mit der Im-

agination Machine kompatibel; daneben gibt's schon jetzt eine Vielzahl verschiedener CDI-Programme, vom obligatorischen Nachschlagewerk bis zum Heimflipper. **Capitol Disc Interactive** stellte ein **Backgammon**-Programm, die Checkers-Variante **Connect Four**, **Pinball** und eine Umsetzung des Milton-Bradley-Brettspiels **Battleship** vor, von **CD-**

Systems gab's die optisch und akustisch opulente **Caesars World of Gambling**-Glücksspielsimulation zu sehen. Auch der Computerspiel-Pionier **Spinnaker** mischt bei CDI wieder fleißig mit: Für die Imagination Machine wurde **Alice in Wonderland** (hübsch), **Sargon Chess** (sehr benutzerfreundlich) und das Weltraum-Opus **Laser Lords** (interessant) präsentiert. **Escape from Cypercylinder** von **Fathom Pictures** ist die "Umsetzung" eines Laserdisc-Automaten der neuesten Generation: Der Spieler hetzt durch eine Mischung aus Akira-Kinofilm und "Operation Index"-Automat und zerballert plötzlich auftauchende Söldner und Kampfroborer. Vom gleichen Hersteller stammt auch **Sporting News Basketball**, das dem Computerspieler jedoch nur wenig Möglichkeit läßt, sich interaktiv in die Baseball-Liga einzuschalten. Au-



Nur fürs CDI: "Palm Springs Open" bedeutet Golf pur.



Startschuß: Philips Multimedia-Center "Imagination Machine"



Bei Philips konnte man die CDI-Maschine bestaunen.

TITUS the FOX

Nach Marrakesch und zurück

Begleite Titus, den Fuchs, auf seiner phantastischen Abenteuerreise "nach Marrakesch und zurück". Zunächst mußt Du die Wüste Sahara durchqueren, um "Foxinchen", Deine gekidnappte Freundin und einzige wahre Liebe zu befreien. Unterwegs — per pedes, mit einem Skateboard oder auf dem fliegenden Teppich — begegnen Dir die unwahrscheinlichsten Figuren, wie z.B. Babyboon, das Kind mit der tödlichen Flasche oder Toyo, die kurzsichtige Brillenschlange.

Dieses Mega-Game setzt neue Maßstäbe für Jump & Run-Spiele im Computer-Softwaremarkt.

AUSSERGEWÖHNLICH GROSSES PLATTFORM-SPIEL:
MIT MEHR ALS 900 SCREENS IN 16 LEVELS UND
54 BESONDERS "NETTEN" GEGNERN.
GEHEIME RÄUME, VERSTECKTE BONI.

EINZIGARTIGES INTERAKTIONS-SYSTEM:
SPIELER-GEGERN-GEGENSTÄNDE-HINTERGRUND.

**NUTZT DIE KAPAZITÄT JEDES
COMPUTER-SYSTEMS VOLL AUS:**
AMIGA (50 HZ, MEHR ALS 60 FARBEN GLEICHZEITIG,
HARDWARE-SPIRITES), PC (UNTERSTÜTZT ADLIB).

OPTIONEN:
LEVEL-CODES, CONTINUE,
MULTIDIREKTIONALES SCROLLING.



Umgehe geschickt die vorhandenen Hindernisse.



Vernichte Deine Gegner auf normalem Wege oder auf ganz überraschenden Art...



Schnapp Dir den "Hornochsen", und wirf ihn gegen die Wand.



Brillante Bowling-Sequenzen im Spiel, besonders wenn Du Deine Gegner als Kegel benutzt.



Wirf Du den Weg in die verstaubten Räume und damit auch die Boni, zusätzliche Energie und extra Leben finden?



Im Vertriebe von:
UNITED SOFTWARE G.m.b.H.:
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2.



AMIGA, MS-DOS,
COMMODORE 64,
ATARI ST, CPC



©1992 Titus. Titus the Fox, Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. All rights reserved - Product descriptions and screenshots represent Amiga version - Screenshots are only intended to be illustrative of the game and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer specifications - Additionally, some features may not be available depending upon the computer specifications - Titus reserves the right to make modifications in the product at any time and without notice - Availability of formats may vary.

WINTER — CES —



Grandiose Grafik gibt's bei der CD-ROM-Version des Interplay-Schachspiels

Berdem gesichtet: Die Bildschirm-Puzzelei **Jigsaw** (*Britannica Software* und *Novalogic*) und das unsägliche Minimal-Jump'n'Run **Dark Castle**, das *Pima* für die Imagination Maschine aufarbeitete.

Die CD-Pioniere **Tiger Media** hatten sich wiederum am Commodore-Stand niedergelassen — um eine Handvoll alter

und neuer CDTV-Titel vorzustellen. "The Case of the Cautious Condor", ein preisgekröntes Krimi-Puzzle der "Airwave Adventure"-Serie gibt's nun als eines der ersten CD-Spiele schon seit einem Jahr; ganz neu war das zweite Airwave-Abenteuer **Murder Makes Strange Deadfellows**, das ursprünglich für das CDTV entwickelt wurde und in diesen Tagen auch für andere CD-Systeme (Sun SPARCstation, MPC und MS-DOS) erscheint. In **Strange Deadfellows** versucht der Spieler, Licht ins Dunkel eines geheimnisvollen Mordfalles (mit anstehender Erbschaft) zu bringen.

Viel mehr gab's leider für den CD-Amiga nicht zu sehen; angekündigt sind jedoch Umsetzungen aller *Lucasfilm*-Adventures (**Loom**, **Indiana Jones** und **Monkey Island**), **Jack Nicklaus Golf**, **Wayne Gretzky Hockey** sowie ein weiteres "Whodunnit" namens **Here with the Clues**.

Auch für's MS-DOS-kompatible CD-ROM gab's wenig Neues. Neben *Lucasfilm Games* (in der CD-Version von **Loom** werden alle Charaktere von bekannten Schauspielern gesprochen — klingt fantastisch) machte sich nur *Interplay* die Mühe, ihr bekanntes Schachspiel für die CD-ROM-Version wirklich aufzupeppen: Dagegen beschränkten sich namhafte Hersteller wie *Microprose* und *Access* darauf, eine Handvoll älterer Titel auf eine

Alle CD-Neuheiten auf einen Blick

Titel	Hersteller	System
Alone in Wonderland	Spinmaker	CDI
Backgammon	Capitol Disc Int.	CDI
Battleship	Capitol Disc Int.	CDI
Carmen Sandiego: Deluxe Edition		CD-ROM
Connect Four	Capitol Disc Int.	CDI
Dark Castle	Pima	CDI
Escape from Cybercity	Fathom Pictures	CDI
Gay Spy	Readysoft	CDTV
Laserlands	Spinmaker	CDI
Links	Access	CD-ROM
Loom	Lucasfilm Games	CD-ROM
Murder Makes Strange Deadfellows	Tiger Media	CDTV, CD-ROM
Palm Springs Open	American Int. Media	CDI
Pinball	Capitol Disc Interactive	CDI
Sargon Chess	Spinmaker	CDI
Sporting News Baseball	Fathom Pictures	CDI

einzig CD zu pressen und die Compilation als CD-ROM-Software anzubieten. Von Microprose kommen vier verschiedene Scheiben. Auf der ersten finden sich "Gunship" und "Midwinter", auf der zweiten "Red Storm Rising" und "Carrier Command". Des weiteren gibt's eine CD mit "M 1 Tank Platoon" und eine mit dem Quartett "Rick Dangerous", "International Soccer Challenge", "3D Pool" und "Savage". *Access* bringt wiederum einen CD-Sampler namens **The Collectors Edition**, auf der sich "Crime Wave", "Mean Streets", "Echolon" sowie "World Class Leaderboard" mitsamt aller "Famous Course"-Disketten tummeln. Den Termin für die Präsentation des ersten "wirklichen" Multimedia-Produktes

(für CD-ROM) setzte der Hersteller auf den 8. Oktober an. Dann soll eine CD-füllende Mega-Version des Golf-Klassikers **Links Access** Einstieg in die glitzernde Welt des interaktiven High-Techs markieren. Ob die oben genannten Produkte einen offiziellen Vertrieb in Deutschland finden, ist ob der geringen Verbreitung der geforderten Hardware jedoch fraglich. Während *Interplay* ein aufgepepptes **Battlechess MPC** präsentierte, rief *Broderbund* wiederum eine ganze Softwareserie fürs CD-ROM ins Leben. Die **Living Books** sind eine interaktive Mischung aus Bilderbuch, Zeichentrickfilm und Computerspiel. Sie sollen allen jüngeren PC-Benutzern Wissenswertes vermitteln und dabei den Griff zum konventionellen Buch ersparen. Selbst gegenüber der 6-MByte-Version gewaltig aufgepeppt, präsentierte sich **Where in the World** ist *Carmen Sandiego: Deluxe Edition*. Ganze 120 MByte verpaßt diese CD-Version; dafür gibt's die doppelte Anzahl an Ländern und Rätseln sowie Sprachausgabe, Animationen und Volksmusik von CD.

Ryko präsentierte schließlich ein CD-Spiel, das weder einen Fernseher noch ein ausgewachsenes CDI-System benötigt: **Play it by Ear** ist ein Trivial Pursuit um Stars, Musik und Melodien, das von Audio-CD und mit einem kleinen Spielbrett überall für Spaß sorgt.

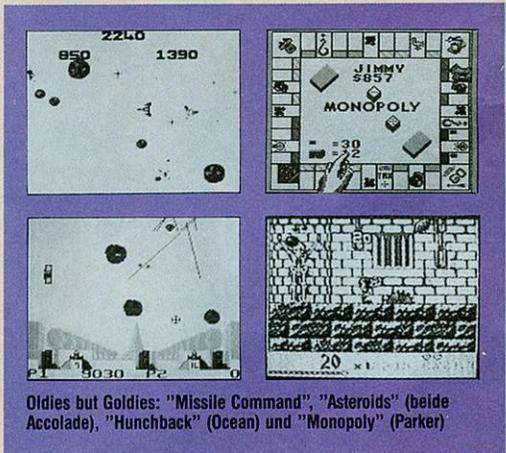
Nintendo

Nintendo und Lizenznehmer hatten auch diesmal eine eigene Halle und damit mehr als die Hälfte der (Spiele-)Ausstellungsfläche für sich. Zusätzlich war noch ein Eckchen in der zweiten Softwarehalle angemietet; dort präsentierte sich Kultstar Mario in einem der spektakulärsten Werbedemos des Jahres. In aufwändiger Computergrafik animiert und von einem (talentierten) Showstar mit Stimme versehen, stellte sich der kuriose Pizzabäcker Presse und staunenden Fachbesuchern zum Gespräch. Verglichen mit dieser Vorstellung wirkt Max Headroom — vor drei Jahren Star der High-Tech-Szene — wie ein Komparsen aus den "Western von Gestern".

Dafür hielt sich Nintendo mit neuen Produkten vornehm zu-

rück: Anspielen durfte man zumindest ein Tüftel/Geschicklichkeitsgemisch um Marios Reitdrachen **Yoshi**, das in diesen Tagen für den Game Boy erscheint. Um so mehr glotzten die Lizenznehmer aus Japan, den USA und Europa:

Konami/Ultra besaß traditionell die größte Werbefläche und die größte Anzahl an fertiggestellten/spielbaren 16-Bit-Produkten: Neben schon bekannten Titel wie "Castlevania 4", "Gradius 3" und einer überarbeiteten Version des Action-Adventures "Legend of the Mystical Ninja" wurde **Contra 3: The Alien Wars** gezeigt. Kurzes Probespielen bestätigte alle Gerüchte um die Action-Knaller. Die Grafik ist brillant, der Sound hervorragend; außerdem steckt spielerisch ein wahrer Berg an Innovationen in



Oldies but Goldies: "Missile Command", "Asteroids" (beide Accolade), "Hunchback" (Ocean) und "Monopoly" (Parker)

diesem Spiel (für maximal zwei Kämpfer gleichzeitig), das in Deutschland natürlich als Probotector erscheinen wird. Auch die **Turtles** gehen ein weiteres Mal in den Konsolenring und erhalten dafür 16-Bit-gerechte

Aufarbeitung: In **Turtles in Time** reisen die Kampfsport-Schildkröten durch verschiedene Zeitzonen — oder hauen sich im Zwei-Spieler-Modus gegenseitig die Panzer ein. Für den Game Boy sind wiederum

VIEL LOS - FÜR WENIG MOOS

Sie waren im Urlaub? Mit verpöht!
Geld in einen neuen Drucker investiert?
Klassiker vorbeigernüchelt! Macht
nichts! TOPSHOTS bringt Hits und
Klassiker jetzt neu heraus.

Die Reihe wird ständig
erweitert, bisher sind
erschienen:

- | | | | | | |
|--------------------------|---------------------|--------------------------|-----------------------------|--------------------------|--------------------|
| <input type="checkbox"/> | Turrigan I | <input type="checkbox"/> | To be on Top | <input type="checkbox"/> | Little Dragon |
| <input type="checkbox"/> | Turrigan II | <input type="checkbox"/> | Bad Cat | <input type="checkbox"/> | Night Dawn |
| <input type="checkbox"/> | Oil Imperium | <input type="checkbox"/> | Western Games | <input type="checkbox"/> | Future Tank |
| <input type="checkbox"/> | Grand Monster Slam | <input type="checkbox"/> | Oxxonian | <input type="checkbox"/> | Jinks |
| <input type="checkbox"/> | Mission Elevator | <input type="checkbox"/> | Blue Angel | <input type="checkbox"/> | Power Styx |
| <input type="checkbox"/> | X-Out | <input type="checkbox"/> | Dyter 07 | <input type="checkbox"/> | Operation Hongkong |
| <input type="checkbox"/> | Hollywood Poker Pro | <input type="checkbox"/> | Circus Attractions | <input type="checkbox"/> | Dizzy Dice |
| <input type="checkbox"/> | Conqueror | <input type="checkbox"/> | Volleyball Simulator | <input type="checkbox"/> | Gladiator |
| <input type="checkbox"/> | Z-Out | <input type="checkbox"/> | Beam | <input type="checkbox"/> | Skyblaster |
| <input type="checkbox"/> | Spherical | <input type="checkbox"/> | Around the World in 80 Days | <input type="checkbox"/> | Baby of Canguru |
| <input type="checkbox"/> | Vampires Empire | <input type="checkbox"/> | Antics | <input type="checkbox"/> | Cobra Force |
| <input type="checkbox"/> | Denaris | <input type="checkbox"/> | Cyber World | <input type="checkbox"/> | Graffiti Man |
| <input type="checkbox"/> | Startrash | <input type="checkbox"/> | Xenomorph | <input type="checkbox"/> | Danger Freak |
| | | <input type="checkbox"/> | Eleven Warrior | <input type="checkbox"/> | Street Gang |
| | | <input type="checkbox"/> | Heavy Metal Hero | <input type="checkbox"/> | Tomcat |
| | | <input type="checkbox"/> | Realm of the Trolls | <input type="checkbox"/> | A. P. Mechanicus |
| | | <input type="checkbox"/> | Garrison | | |
| | | <input type="checkbox"/> | Operation Hanoi | | |
| | | <input type="checkbox"/> | Sarcophager | | |
| | | <input type="checkbox"/> | Window Wizard | | |
| | | <input type="checkbox"/> | Eskimo Games | | |
| | | <input type="checkbox"/> | European Soccer Challenge | | |
| | | <input type="checkbox"/> | Galdregon Domain | | |
| | | <input type="checkbox"/> | Starball | | |

TOPSHOTS ist eine Veröffentlichung von SOFTGOLD
Vertrieb: Rushware GmbH, Schweiz: Thali AG, Österreich: Darius, Karasoft



die Basketball-Simulation **Double Dribble: 5 on 5**, die heroische Fliegerei **Top Gun: Guts & Glory**, **Ultra Golf** und das niedliche **Tiny Toon Adventure: Babs' Big Break** angekündigt. Letzteres wird in den Staaten durch eine gleichnamige Fernsehserie von Steven Spielberg/Warner Bros. unterstützt. **Star Trek** basiert hingegen auf der alten TV-Staffel um Kirk, Spock und Konsorten.

Die Nummer 2 unter den Nintendo-Vasallen ist **Acclaim**, die zusammen mit der Tochter **Lyn** ebenfalls schon eine Handvoll Super-Famicom-Produkte im Gepäck hatten: Neben einem neuen Abenteuer der TV-Anarchisten **The Simpsons**, **Bart's Nightmare** und der Automatenumsetzung **Super Smash T.V.**, veröffentlicht Acclaim auch die 16-Bit-Version des Computerspielklassikers

Populous. Für den Game Boy stehen uns **Knock-Out Boxing** und **Ferrari GP** ins Haus.

Interplay hatte rechtzeitig zur Messe die lasche Split-Bildschirm-Raserei **R.P.M. Racing** fertiggestellt und macht sich nun an die Arbeit, auch das Grafik-Adventure **Out of this World** (ursprünglich in Frankreich und für Computer als "Another World" entwickelt) auf Nintendos 16-Biter umzusetzen. Außerdem zeigten die Amerikaner **Track Meet** (Siebenkampf für zwei Spieler) und **4-In-1 Funpak** für den Game Boy. Letzteres vereint die Tüffel- und Brettspielklassiker Schach, Backgammon, Reversi und Dame auf einem Modul.

"R-Type"-Erfinder **Irem** präsentierte einen neuen Action-Knaller: **Gun Force** ist ebenfalls die Umsetzung eines grafisch opulenten Automaten-Knallers. Ein oder zwei Spieler



Mega-Ballerieien: "Super Contra" von Konami und ein weiteres Actionspektakel von Irem "Gun Force"

ballern sich durch eine Handvoll Roboter-gespickter Levels — wenn's gut geht, ganz ohne Ruckeln und Zuckeln.

Vornehmlich mittelmäßige 16-Bit-Software boten die meisten der kleineren Nintendo-Lizenznehmer: **Asmik** präsentierte mit **D-Force** und der amerikanisch/japanischen Co-Produktion **Xardion** zwei recht biedere Ballereien — letzterer halfen auch einige Adventure-Elemente nicht übers spielerische Mittelmaß hinweg.

Auch **Oceans** großartig beworbene **Addams Family** macht auf dem Super Famicom eine eher traurige Figur. Wir sahen jedoch nur ein frühes Demo — wer weiß, vielleicht reißen die Engländer das spielerische Ruder noch einmal herum. Einen besseren Eindruck hinterließ **Robocop 3** des gleichen Herstellers; das Super-Famicom-Spiel um den rabiaten Blechbullen nützt unter anderem auch den 3-D-Chip der Konsole. Mit **Super Hunchback** (nur für den Game Boy geplant) griff man wiederum tief in die firmeneigene

Mottenkiste und förderte einen Titel zutage, der Anfang der 80er Jahre für einen Großteil des Ocean-Umsatzes verantwortlich war: **Super Hunchback** ist die (stark aufgepeppelte) Neuaufgabe des Jump'n Run-Urahs um den buckligen Glöckner Quasimodo.

Auch **Titus** wollten hinter der internationalen Konkurrenz nicht zurückstehen und konnten spielbare Vorab-Demos ihrer **Blues Brothers** präsentieren. Neben der schnuckligen Game-Boy-Variante gab's das Spiel auch für das Super Famicom: Bunt-durchgestylte Grafiken und flüssige Animationen zeigen, daß die Franzosen auf dem richtigen Weg sind und selbst mit der japanischen Elite mithalten können.

Rollenspielfans können nur hoffen, daß der japanische Nintendo-Lizenznehmer **FCI** auch bald in Deutschland eine Vertretung findet: Neben Umsetzungen diverser Teile der "Ultima"- und "AD & D"-Serie für alle Nintendo-Konsolen sah vor allem **Ultima 6: The False Prophet** für das Super Famicom



Sah gut aus: "Blues Brothers" für Super Famicom ... Game Boy (Titus)

PC ENGINE
GAME BOY
NINTENDO US

GAME-PLAY

MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER NES

VIDEO - SPIELE - VERSAND

SEGA MEGA DRIVE

Wide Boy »DIE LUPE« für deinen GAMEBOY

mit Spiel (Sonic, Quackshot o. Castel of Illusion)
PAL oder RGBnur **309,00 DM**
Wonderboy 5 **79,00 DM**
Advanced Military Comm. **149,00 DM**

Aktionspreisnur **14,95 DM**
F1 Race ohne Advancednur **39,00 DM**
Kwirk II (7p.)nur **39,00 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

sehr vielversprechend aus. Für den Game Boy ist dafür das Ultima-Abenteurer **Runes of Virtue** ab März zu haben.

Der amerikanische Brettspielriese **Parker Brothers** nahm die Game-Boy-Manie ebenfalls zum Anlaß, in die Videospielebranche zurückzukehren. 1984 hatte sich der Hersteller quasi über Nacht zurückgezogen und große Lizenzen ("James Bond", "Lord of the Rings" und "McDonalds") ohne Manifestation im Safe verschimmeln lassen; jetzt präsentierten die Amerikaner das Scrabble-ähnliche Grubelspiel **Boggle**, den Krimi-Klassiker **Clue** sowie eine Vier-Spieler-Version des Klassikers **Monopoly**. Beide Titel erscheinen in diesen Tagen für den Game Boy; ob Parker Deutschland mit einer übersetzten Version aufwarten will und kann, wird sich zeigen.

Eine bunte Produktpalette hatte **Kemco** in Las Vegas zu bieten: Für den Game Boy erscheinen demnächst das Tüftelspiel **Dr. Franken** und das Action-Adventure **Sword of**

Hope 2. Für das Super Famicom sind das Rennspiel **Top Gear** und die Weltraum-Ballei **Phalanx** in Vorbereitung. Außerdem feiern A. Prohias Comic-Spione (bekannt aus dem Klamauk-Magazin MAD) ihre Rückkehr auf dem Bildschirm: Ab Juni balgen sie sich in **Trick and Trap** stilgerecht auf schwarzweißem Game-Boy-Display.

Ein waschechter Mario-Konkurrent zeigte sich am tropisch aufgestylten **Hudson**-Stand erstmals auf dem Super Famicom: Das grafisch imposante Jump'n'Run **Super Adventure Island** (siehe Test in dieser Ausgabe) erscheint in diesen Tagen und versucht den Erfolg der NES-Vorläufer (allein in den Staaten wurden von Teil 1 und 2 ungefähr eine Million Module abgesetzt) zu wiederholen. Eine Game-Boy-Version ist ebenfalls in Vorbereitung. Ziemlich trist ist dagegen Hudsons erster 16-Bit-Titel **Bill Laimbeer's Combat Basketball**.

Electronic Arts zeigte ebenfalls erste Super Famicom-

Titel: Umgesetzt werden sowohl **Ramparts**, als auch die komplette Sportspielriege **John Madden Football**, **PGA Tour Golf** und die Basketballsimulation **Bulls vs. Lakers**.

Noch mal Bildschirm-Basketball: Mit **Super NBA Basketball** läßt **Tecmo** den 3-D-Chip des Super Famicoms arbeiten. Je nach Spielverlauf rotiert und zoomt das Feld in alle Richtungen. Alle 27 Teams der amerikanischen Basketball-Liga, sämtliche Spieler sowie Vor-Saison und Playoffs wurden aufs Modul gebannt.

Zwei absolute Oldies hat wiederum **Accolade** für den Game Boy neu aufgelegt: Sowohl **Missile Command** als auch **Asteroids** machten beim kurzen Probespielen einen guten Eindruck und bewiesen, daß es Spielideen gibt, die auch nach mehr als zehn Jahren noch locker mit der Konkurrenz mithalten können.

Ob **Koeis** Super Famicom-Version der **Romance of the three Kingdoms 2** beim Euro-Start der Konsole hierzulande erhältlich sein wird, ist unwar-

WINTER CES



scheinlich. Zu wünschen ist's dem grafisch und spielerisch anspruchsvollen Strategie-Epos auf jeden Fall. "Battleloads"-Erfinder **Tradewest** zeigten Altbekanntes; lediglich die Game Boy- und die Super Famicom-Version der Sportsimulation **Jack Nicklaus Golf** sowie **Battleloads** auf 16-Bit kannten wir noch nicht. Erfreulich für Nintendo-Fans: Ab sofort werden alle Tradewest-Produkte in Europa offiziell über **The Disc Company/Activision** vertrieben.

Apropos Activision: **Absolute Entertainment**, die Firma des Activision-Mitbegründers Garry Kitchen, werkelt ebenfalls unter dem Nintendo-Gütesiegel. Mitte des Jahres soll **Super Battle Tank: War in the Gulf** (der prominente Boß führte bei dieser Super-Famicom-Produktion persönliche Regie) erscheinen, für den Game Boy entsteht bereits **Battletank 2**. David "Pitfall" Crane, ein Activision-Entwickler der ersten Stunde, werkelt wiederum für Absolute an einem noch unbekanntem Tennispiel.

Einen großen Stand spendierte **Bullet Proof** einem der meistumjubelten Spiele der Saison: Unter dem Titel **Football 2000** verbirgt sich der Multi-Spieler-Klamauks "Mid-Maze", Kill a happy Face: Die Game-Boy-Version (für vier Spieler) nehmen wir in der nächsten **VIDEO GAMES** genauer unter die Lupe, die Super-Famicom-Version (nur zwei dürfen mitspielen) wird noch auf sich warten lassen.

Außerdem für das Super Famicom schon fast fertiggestellt: Die Weltensimulation **Sim Earth**, die hervorragende Vertikal-Ballerei **Super Aleste**, Sid Meiers Railroad Tycoon, Origin's **Wing Commander** und die Microprose-Super Strike Eagle.

Alle Nintendo-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Erscheinungstermin
Adventure Island	GB	Hudson	1. Quartal
Amazing Tailer	GB	Allus	1. Quartal
Asteroids	GB	Accolade	1. Quartal
Barbie	GB	Hi Tech	1. Quartal
Batman 2: Return of the Joker	SF	Sunsoft	2. Quartal
Battleloads	SF	Tradewest	2. Quartal
Blaster Master Boy	GB	Sunsoft	1. Quartal
Boggle	GB	Parker Bros.	1. Quartal
Captain America & the Avengers	SF	Data East	2. Quartal
Clue	GB	Parker Bros.	2. Quartal
Contra 3: The Alien Wars	SF	Konami	1. Quartal
Crystal Quest	GB	Data East	1. Quartal
D-Force	SF	Asmik	1. Quartal
Dr. Franken	GB	Kemco	3. Quartal
Dragon Strike	SF	FCI	2. Quartal
Dragon Warrior 3	SF	Enix	2. Quartal
F-15	GB	Microprose	1. Quartal
F-19	SF	Microprose	2. Quartal
F-1-Rock: Race of Champs	SF	Seta	2. Quartal
Ferrari GP	GB	Acclaim	1. Quartal
Fighting Simulator 2-in-1	GB	Culture Brain	1. Quartal
Gaddeen	SF	Seta	2. Quartal
Gun Force	SF	Irem	2. Quartal
Hammer'n' Harry	GB	Irem	1. Quartal
Hunt for the Red October	SF	Hi Tech	2. Quartal
Jack Nicklaus Golf	SF/GB	Trade West	1. Quartal
Journey to the Center of the Earth	SF	Asmik	2. Quartal
Knock-Out Boxing	GB	Acclaim	1. Quartal
M.J.'s Super Slam Dunk	SF	von wem	2. Quartal
Magic Sword	SF	Capcom	2. Quartal
Might & Magic 2	SF	American Sammy	2. Quartal
Missile Command	GB	Accolade	1. Quartal
Monopoly	GB	Parker Bros.	1. Quartal
Nail's Scape	GB	Data East	1. Quartal
NBA Super All-Star Challenge	SF/GB	Ljn	2. Quartal
Ninja Taro	GB	American Sammy	1. Quartal
Nolan Ryan Baseball	SF	Romstar	2. Quartal
Nosferatu	SF	Seta	2. Quartal

Titel	System	Hersteller	Erscheinungstermin
Peeble Beach Golf Links	SF	T & E	2. Quartal
Phalanx	SF	Kemco	3. Quartal
Pyramids of Ra	GB	Matchbox	2. Quartal
Q-Bert	GB	Jaleco	1. Quartal
Radio Flyer	SF	Ocean	3. Quartal
Railroad Tycoon	SF	Microprose	2. Quartal
Roger Clemens' MVP Baseball	SF/GB	Ljn	2. Quartal
Robocop 3	SF	Ocean	2. Quartal
Rockleaser	SF	IGS ???	2. Quartal
Rockman World 2	GB	Capcom	1. Quartal
Sarakan	GB	Starbyte	2. Quartal
Shanghai 2: Dragon's Eye	SF	Activision	1. Quartal
Simpsons: Bart vs. the World	SF	Acclaim	1. Quartal
Spiderman & the Uncanny X-Men	SF	Ljn	2. Quartal
Spanky's Quest	GB, SF	Natsume	1. und 2. Quartal
Street Fighter 2	SF	Capcom	1. Quartal
Super Smash TV	SF	Acclaim	2. Quartal
Super Hunchback	GB	Ocean	1. Quartal
Super Strike Eagle	SF	Microprose	2. Quartal
Super Toho	SF	Toho	2. Quartal
Super Ninja World	SF	Culture Brain	2. Quartal
Super Baseball Simulator 1000	SF	Culture Brain	1. Quartal
Super Bases Loaded	SF	Jaleco	2. Quartal
Super Mega Force	SF	Toho	2. Quartal
Super Off Road	SF	Tradewest	2. Quartal
Sword of Hope 2	GB	Kemco	3. Quartal
Teenage Turtles 4: Turtles in Time	SF	Konami	2. Quartal
Top Gear	SF	Kemco	2. Quartal
Tom & Jerry	GB/SF	Hi Tech	1. und 2. Quartal
Trick and Trap	GB	Kemco	2. Quartal
Ultima 6: The False Prophet	SF	FCI	3. Quartal
Waialae Country Club	SF	T & E	2. Quartal
Wizardry	SF	ASCII	2. Quartal
Wizards 2: Aces High	SF	Namco	2. Quartal
Wordtris	SF/GB	Spectrum Hologlyte	1. Quartal
Xardion	SF	Asmik	1. Quartal
Yoshi	GB	Nintendo	1. Quartal

Trotz einer stattlichen Anzahl offizieller Lizenznehmer, die sich unter dem schützenden Dach des riesigen Sega-Standes eingefunden hatten, waren sensationelle Neuigkeiten fürs Mega Drive eher die Ausnahme, fürs Game Gear eine Rarität. Die Präsentation des Mega-CD-Laufwerks bot ebenfalls nichts Umwerfendes und keinerlei spielbare CD-Software. Die für diese

das vielgerühmte "Long Raiser", das *Treco* in den Staaten unter dem Namen *Warsong* anbietet. Wer das Import-Modul in seinem Fachgeschäft erspäht, sollte zugreifen. Außerdem von Treco: Die 8-MBit-Action-Simulation *Task Force Harrier Ex*, die Monster-Prügelei *Fighting Master* und das Beinahe-Rollenspiel *Breach*.

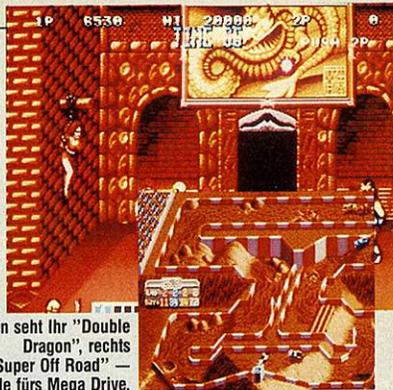
Wenig Neues gab's bei *Taito*: Auf *The Flintstones* (diese nette Familie kennen Deutsche als die Feuersteins), eine Umsetzung der Automaten-Raserei *Chase H.Q.* (auch fürs Game Gear) und ein ominöses *Hit the Ice* (eine Hockey-Simulation) müssen wir noch bis in die zweite Jahreshälfte warten.

Von Atari-Tochter *Tengen* (in Europa durch Domark vertreten) gibt's eine ganze Reihe bekannter Automaten-Umsetzungen und einen Streifzug durch die Geschichte der elektronischen Unterhaltung: Oldies wie *Paperboy* sind bereits ausgeliefert, aktuellere Umsetzungen wie z.B. *Steel Talons* (Hubschrauber-Ballerei), *Road Riot* (Buggy-Ralley) und der Taktik/Geschicklichkeitsshit *Ramparts* werden bald folgen. Außerdem wird fleißig an der Entwicklung des ersten Mega-CD-Spiels gearbeitet.

Trotz gewisser Auseinandersetzungen mit Sega hat sich *Accolade* nicht einschüchtern lassen und stellte vier neue Mega-Drive-Produkte des Ballistic-Labels vor: Das Sandkasten-Rennen *Super Off Road* macht mit maximal zwei Spielern einen Heidenspaß, *Double Dragon* ist zumindest besser als der Nachfolger (dieser wird von Sega veröffentlicht), während ein *Winter Challenge* (bereits getestet) und *Test Drive 2* vor allem Simulations-Freunde Gefallen finden werden. Fürs Game Gear werden *Double Dragon* und *Super Off Road* übrigens von *Virgin* veröffentlicht.

Der japanische Hersteller *Namco* ("Phelios") hat sich schon früh von der PC-Engine an das Mega Drive gewagt und wird auch 1992 die Sega-Konsole mit massig Software versorgen. Neben hierzulande schon bekannten Import-Titeln sorgte in Las Vegas das derbe Metzler-Drama *Spatterhouse 2* für umlagerte Monitore.

Auch Nintendo-Lizenznehmer *Data East* entwickelt nun für Sega-Konsolen: Rabiaten Prügelspaß verspricht *Two Crude Dudes*, Action im atmosphärischen Science-fiction/Endzeit-Ambiente kommt ab Frühjahr 1992 in Form von *At-*



Oben sieht Ihr "Double Dragon", rechts "Super Off Road" — beide fürs Mega Drive.

omic Runner, während *Billardfans* bis in den Sommer auf "ihre" Simulation *Side Pocket* warten müssen.

Dream Works zeigte in Las Vegas neben dem altbekannteren "Wings of War" (als "Gynoug" ursprünglich von NCS) die martialische Jump'n'Run-Prügelei *Mystical Fighter*. Wer durch dieses Modul alleine nicht durchkommt, darf's im Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus versuchen.

Mit *Acclaim* macht ein traditioneller Nintendo-Günstling einen ersten Schritt auf den Sega-Spielemarkt: Unter dem Label *Flying Edge* veröffentlicht der Hersteller in den Staaten ab Ende dieses Jahres auch für Mega Drive (*Smash TV*, zwei Titel um die *Simpsons*, *Ferrari GP*, *Arch Rivals*, *Terminator 2* und eine Boxsimulation) und für das Game Gear (*Simpsons*, *Spiderman*

und das genannte Boxspiel). In Deutschland wird dieses Jahr noch kein *Acclaim*-Titel offiziell für eine Sega-Konsole erscheinen; auch den Namen *Flying Edge* gibt's nur für den US-Markt. 1993 steht für die Euro-Vermarktung der obengenannten Titel die Gründung einer neuen Firma bevor.

Auch die *Mirrorsoft*-Titel für das Mega Drive (dort zur Veröffentlichung unter dem *Arena*-Label geplant), fielen durch den Verkauf des renommierten englischen Herstellers an *Acclaim* dem Konsolen-Giganten in die Hände. Wann und unter welcher Flagge *Speedball 2*, das mittelmäßige *Battlemaster*, das noch schlechtere *Back to the Future 3* und die in der Entwicklung befindlichen Filmlicenzen *Alien 3* (war auch fürs Game Gear geplant) und *Predator 2* erscheinen werden, steht noch in den Sternen.

Sega

Hardware in Japan bereits erschienenen Titel ("Sol Face" und "Heavy Nova") laufen nicht (!) auf dem amerikanischen CD-ROM, konnten jedoch als nahezu identische Modul-Varianten an den Ständen der jeweiligen Hersteller angespielt werden; wer spezielle Mammut-CD-Projekte erwartet hatte, wurde also in Las Vegas herbe enttäuscht.

Insgesamt stellen rund 30 Lizenznehmer aus Japan, den USA und Europa unter dem Sega-Logo aus, eine Handvoll anderer war auf die restliche Fläche verteilt. Die gezeigten Spiele waren jedoch überwiegend für Importeure interessant. Sieht man von den wenigen Herstellern mit Deutschlandvertretung (*Sage's Creation*) oder -Distribution (z.B. U.S. Gold) ab, plante der Großteil seinen offiziellen Einzug in unsere Lande für frühestens 1993.

So werden einige interessante Produkte den offiziellen Weg nach Europa so schnell nicht finden. Das batteriebestückte 8-MBit-Rollenspiel *Star Odyssey* hält Hersteller *Sage's Creation* nicht für Deutschland-tauglich. Dafür gibt's eine 16Bit-Variante des Game-Gear-Geschicklichkeitsspiels *Devilish*; an einem aufwendigen Flugsimulator und F-22-Konkurrenten wird momentan noch eifrig gewerkelt.

Neben älteren Titeln zeigte "Gaiarés"-Erfinder *Renovation* auch die Ballerei *Final Zone* und die übersetzten Action-Adventures *Valis 3* und *Arcuse Odyssey* (ursprünglich vom Fog-Team) sowie die taktische Monster-Schlägerei *Beast Wrestler*. Im März wird außerdem die Modul-Version des CD-Ballerspiels *Sol-Face* in den Staaten ausgeliefert.

Kompetent (ins Englische) übersetzt und angenehm gelertert wurde inzwischen auch

Alle Sega-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Titel	System	Hersteller
3. World War Simulation	MD	Bignep	Lord of the Rings	MD	Electronic Arts
Alahia Runner	MD	Sega	Master of Monsters	MD	Renovation
Atomic Runner	MD	Data East	Mc Kids	MD/GG	Virgin
Batter Up	MD/GG	Namco	Mystical Fighter	MD	Dream Works
Beast Wrestler	MD	Renovation	Olympic Gold	MD/GG	U.S. Gold
Black Crypt	MD	Electronic Arts	Pigskin	MD	Razor Soft
Breach	MD	Treco	Rainbird Tycoon	MD	Microprose
Callio	MD	Mentri	Ramparts	MD/GG	Tengen
Chase H.Q.	MD/GG	Taito	RBI Baseball 4	MD	Tengen
Chuck Rock	MD	Virgin	Return of the Joker	MD	Sunsoft
Chester Chetah	MD	Kaneko	Rings of Power	MD	Electronic Arts
Chip's Challenge	MD/GG	Sega	Robin Hood	GG	Virgin
Corporation	MD	Virgin	Road Riot	MD	Tengen
D. Robinson's Supreme Over	MD	Electronic Arts	Saga Rival	MD	Data East
Devilish	MD	Sega's Creation	Smash TV	MD	Flying Edge
Desert Strike	MD	Electronic Arts	Sol-Face	MD	Renovation
Double Dragon	MD/GG	Ballistic/Virgin	Solo Flight	MD	Microprose
Ex Mutants	MD	Sega's Creation	Spatterhouse 2	MD	Namco
Exile	MD	Renovation	Spiderman	GG	Flying Edge
Ferrari Grand Prix	MD	Flying Edge	Strike Eagle 2	MD	Microprose
Fighting Master	MD	Treco	Steel Talons	MD	Tengen
Geobot Tennis	MD/GG	Gametek	Superman	MD	Sunsoft
George Foreman Boxing	MD/GG	Flying Edge	Super Off Road	MD/GG	Ballistic/Virgin
Heavy Nova	MD	Microton	Task Force	MD	Harrier Ex MD Treco
Hit the Ice	MD	Taito	Terminator	MD	Virgin
Indiana Jones & last Crusade	MD/GG	U.S. Gold	Test Drive 2	MD	Ballistic
Jorden vs. Bird	MD/GG	Gametek	Terminator 2	MD	Flying Edge
Jordan vs. Bird: One on One	MD	Electronic Arts	The Flintstones	MD	Taito
Karate Blazers	MD	McO/River	The King Salmon	MD	Sega's Creation
Kabuki	MD	Kaneko	The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	MD/GG	Flying Edge
Kargel 2	MD	Kaneko	The Simpsons: C's Funhouse	MD	Flying Edge
Kid Chameleon	MD	Sega	Two Crude Dudes	MD	Data East
Lemmings	MD	Sunsoft	W.C. Leaderboard	MD	U.S. Gold
Leander	MD	von wem	Warsong	MD	Treco



Ganz schön eklig:
"Splatterhouse 2" von
Namcot (links)



Bei Virgin in England
entsteht ein
Actionspiel um
"Terminator 2"

Die englischen Kollegen von *U.S. Gold* hatten da schon mehr Glück: Neben der offiziellen Olympia 1992-Lizenz *Olympic Gold* und einer Umsetzung des Golf-Klassikers *World Class Leaderboard* wird *Indiana Jones* und der *last Crusade* für das Mega Drive und das Game Gear erscheinen. Kräftig auf den Konsolen-Putz haut auch *Electronic Arts*, der in den Staaten wichtigste Publisher: Unter anderem werden bis zum Ende des Jahres ein *Lord of the Rings*-Modul, eine Umsetzung des Rollen-spielopus *Black Crypt*, der Klassiker *Marble Madness*

(bereits getestet) und *Jordan vs. Bird: One on One* sowie ein Action-Spiel namens *Desert Strike* erscheinen. Letzteres führt den Krieg gegen den Irak spielerisch und unter dem Motto *Back to the Gulf* fort.

Der amerikanische Mitbewerber *Microprose* wird dafür vorwiegend zivile Computerspiele für das Mega Drive in Szene setzen: Nach dem Action/Simulationsgemisch *Strike Eagle 2*, dürfen sich Sega-Fans über Sid Meiers brillantes Eisenbahneropus *Railroad Tycoon* und über den gänzlich friedlichen Flieger-Oldie *Solo Flight* freuen.

Sunsoft glänzte traditionell durch eine kleine, aber feine Produktpalette: Nach "Batman" schnappten sich die Kalifornier nun sowohl die Lizenz an einer Fortsetzung *Return of the Joker*, als auch an *Superman* und den englischen Kult-Clowns *Lemmings*.

Sega selbst zeigte wenig Neues: Statt Fortsetzungen zu *Sonic*, *Shinobi* oder *Shining* zu präsentieren, begnügte man sich mit dem *Jump'n'Run Kid Chameleon*, *Alisia Dragon* und einer neuen Basketball-Simulation, die jedoch einen guten Eindruck machten. Den *Chessmaster* (als solider Schachgegner in der Game-Boy-Version bekannt) gibt's nun ebenfalls für das Game Gear. Auch wenn *Sega* nicht müde wird, auf das Farbdisplay ihres Handhelds hinzuweisen, hätte man bei der Darstellung des Spielbrettes wohl besser aufs klassische Schwarzweiß zurückgreifen und auf die Blautönung der Felder verzichten sollen — eine Bibliothek mit über 150.000 prominenten Spielzügen tröstet darüber hinweg. Die Mega-Drive-Version mit 16 Spielstärken und drei verschiedenen Spielfeldern

WINTER CES



kommt unter dem Titel *Chessmaster 2100* von den amerikanischen *Software Toolworks*. *Absolute Entertainment*, die Firma des Videospieldarwinen Garry Kitchen stellte in Las Vegas auch einen Game-Gear-Titel vor: Bei *R.C. Grand Prix* steuert Ihr ein aufrüstbares Modellauto durch über zehn verschiedene Kurse. Die Baseball-Simulation *Clutch Hitter* wird's wiederum bestenfalls als US-Import geben. *w*



Amiga

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

Mega Drive

Infrarot Joypad SET	79.00
Infrarot Joypad einz.	49.00
Quackshot	jp 89.95
Sonic the Hedgehog	DA 79.90
Kings Bounty	DA 99.00
Streets of Rage	DA 109.00
Wrestle War	DA 99.00
EL Viento	119.00
Wonderboy 5	jp 99.00
Shadow of the Beast	DA 129.00
Winter Challenge	115.00

Softworld

MS-DOS

Elvira 2	DA	83.90
Mad TV	DV	89.95
Bards Tale Construction Set	DA	71.90
Kaiser	DV	99.95
Monkey Island 2	74.90	
Eye of the Beholder 2	75.90	
Space Ace 2	DA 83.90	
Might & Magic 3	DV 91.50	
Falcon 3.0 *	DA 101.90	
Airline	DV 67.90	
Civilisation	89.90	

MS-DOS

Ad Lib Soundkarte169.00	
Soundblaster 2.0	289.00
Thunderboard	279.00
Roland LAPC-1 & MIDI	899.00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)	79.90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)	82.90
Mouse Stick-Advanced Gravis	179.90
80386-16 Mhz Komplettsystem	2999.00
80386-33 Mhz Komplettsystem	4195.00
80486-33 Mhz Komplettsystem	4995.00
<i>Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer</i>	

Fragen Sie auch nach unseren gebräuchtesten Spielen!

Super Famicom

Baseball	149.00
Final Fight	139.00
F-Zero	129.00
Great Battle	139.00
Lemmings	149.00
Pilot Wings	119.00
Raiden	149.00
Super Adventure Island	159.00
Super E.D.F	149.90
Super Formation Soccer	149.00
UN Squadron	139.00

Game Gear

Game Gear mit Columns	279.00
Master System Adapter	69.00
Axe Battler	69.00
Sonic the Hedgehog	65.00
Donald Duck	69.00
Mickey Mouse	DA 69.00
Ninja Gaiden	65.00
Space Harrier	69.00
Shinoby	DA 69.00
Pacman	US 75.00
Wonder Boy	DA 59.00



Super NES

Castlevania IV	142.90
Combat Basketball	126.00
Drakken	149.00
Final Fantasy II	145.90
Home Alone	125.00
Joe & Mac	129.00
John Madden Football	139.90
Lagoon	139.90
Super Ghoul's N' Ghost	135.90
Super Off Road	135.00
Y's III	139.90

Gameboy

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

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

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

Preisänderung, Irrtum
und Lieferung
vorbehalten!

0911/437474

Ladenpreise können
abweichen !!

TOTAL GESCHENKE

HOL DIR DEIN GESCHENK!

Nenn uns einfach einen neuen POWER PLAY-Abonnenten. Dein Vorteil: Du kannst Dir eines der Geschenke aussuchen. Sein Vorteil: Er bekommt POWERPLAY im Abo mit allen Vorteilen! Jetzt zugreifen: Karte abschicken und Prämie sichern!

RRACCIINNGG!

Da fliegt Dir gleich das Brett weg! Das starke Board zum draufsteigen, losrasen und abheben!

Der Sack, der alles mitmacht. Robust, leicht und witzig gestylt. Natürlich mit ganz viel Platz für Deine Spiele...!

Das Walkie-Talkie-Radio mit UKW-MW-Empfang und Flexantenne. Traumhafter Empfang - toller Sound - und das alles in knalle-gelb.



I'M WALKING WITH MY RADIO...!

ENKKT! ENKKT!

JETZT KANNST DU EINPACKEN!

MEHR JOY AM STICK!



Alles drin, was Profis brauchen: Zwei digitale Feuertasten, Slowmotion-Funktion, zwei Sonderfunktions-Tasten, bessere Steuerung. Jetzt hast Du sichtbar alles im Griff...

Einfach Karte ausfüllen, Dein Geschenk ankreuzen und an den Markt & Technik Verlag schicken.

HER MIT MEINEM POWER PLAY GESCHENK!

Ich habe Power Play weiterempfohlen! Dafür will ich dieses Geschenk:

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> das Walkie-Talkie-Radio | <input checked="" type="checkbox"/> den Profi-Joystick: |
| <input checked="" type="checkbox"/> den packenden Rucksack | <input type="checkbox"/> für ATARI, AMIGA, COMMODORE, AMSTRAD, SCHNEIDER, SPECTRUM |
| <input checked="" type="checkbox"/> das rasende Skateboard | <input type="checkbox"/> für SEGA Master-System |
| | <input type="checkbox"/> für SEGA GENESIS |
| | <input type="checkbox"/> für NINTENDO Entertainment System |
| | <input type="checkbox"/> für NEC PC-Engine |

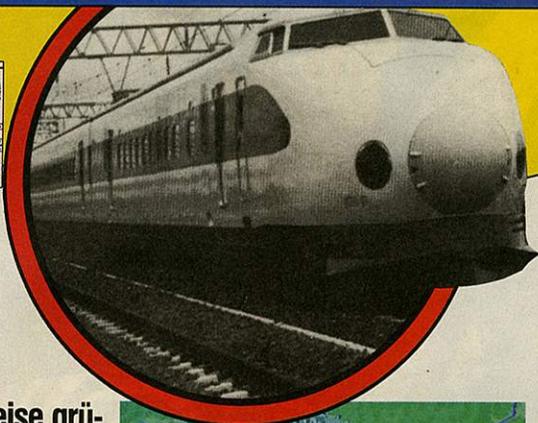
Prämienempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist.

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

Ride the A-TRAIN from Maxis



Am Anfang stehen unbebautes Flachland und gute Vorsätze



Normalerweise grübelt der "Sim"-Spezialist Maxis seine Kultspiele in eigenen Labors aus. Nun zog er mit *A-Train* erstmals eine geniale Spielidee aus dem fernen Japan an Land.



Innovativ und komplex: A-Train (FM-Towns).

A-Train paßt vortrefflich ins Programm der innovativen amerikanischen Spieleschmiede Maxis: Nach den superkomplexen und doch sehr spielbaren Simulationen *Sim City*, *Sim Earth* und *Sim Ant* sowie dem hierzulande völlig unbekanntem Strategieknaller *Robosport*, erscheint nun mit *A-Train* eine weitere Simulation der gehobenen Sorte. *A-Train* heißt eigentlich *Take The A-Train*, und ist bereits der dritte Teil einer in Japan sehr erfolgreichen Eisenbahnerserie. Schon 1986 brachte der fernöstliche Hersteller "ArtDink" den Erstling auf den Markt. *Take The A-Train 3* ist jedoch grafisch und technisch den Ansprüchen des 16-Bit-Zeitalters angepaßt — unter anderem läuft das Spiel auf den japanischen Vorgezerechnern FM Towns (in ei-

ner CD-ROM-Version) und dem Sharp 68000.

Worum geht's? Wie in Sid Meiers *Railroad Tycoon* seid Ihr bei *A-Train* Besitzer einer Eisenbahngesellschaft. Ihr beginnt mit ein paar Quadratmeilen Land, einer Handvoll Rohstoffen und einer ganzen Menge Kleingeld. Euer Ziel ist's durch den Transport von Gütern und Materialien möglichst viel Kohle zu scheffeln — Falsch! *A-Train* geht viel, viel weiter und fordert Euch auf (hier kommt eine starke Prise "Sim City" ins Spiel), die perfekte Großstadt der Zukunft zu errichten: Ein sauberes Metropolis ganz ohne Autos, Lärm und Smog. Die Eisenbahn ist dabei nur Mittel zum Zweck und alternatives Transportmittel: Zu Beginn verlegt Ihr Schienen und arbeitet Fahrpläne

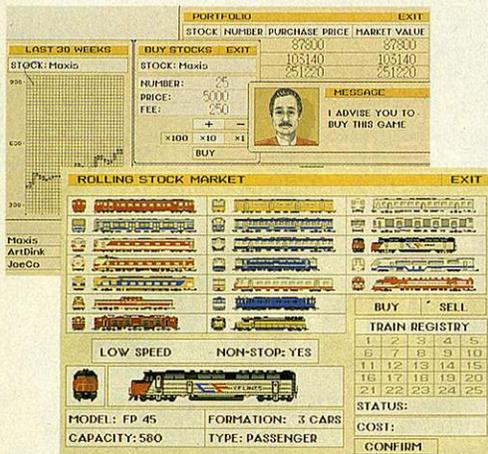
aus, um Rohstoffe, Baumaterial und Arbeitskräfte an die Wunschbaustelle zu befördern. Zusammen mit Wohngebäuden, Büros und Freizeitzentren entsteht so der Grundstein Eurer Metropole, die von nun an von selbst zu wachsen

beginnt. Ihr sattet um und werdet zum Immobilienprofi und Börsenfachmann, wobei Euch persönliche Berater zur Seite stehen. Sobald Ihr ein ansehnliches Vermögen angehäuft habt, wagt Ihr Euch weiter vor und laßt eigene Fabriken, Hotels, Einkaufszentren und Golf Kurse aus dem Boden stampfen. Ihr braucht Nerven aus Stahl, ein gutes Auge für Trends und Marktlücken und einen untrüglichen Instinkt: Während einige Investitionen ein Vielfaches an Gewinn abwerfen, stürzen für andere Vorhaben die Kosten unverhofft ins Bodenlose. *A-Train*-Spieler die nicht schnell und konsequent reagieren, werden spätestens jetzt Konkurs anmelden. Habt Ihr wiederum auf einem Gebiet durchschlagenden Erfolg, sind andere Investoren schnell zur Stelle, kaufen Euch das einträgliche Geschäft unter der Nase weg. Dann entsteht — Euer Versagen vorausgesetzt — schon bald eine konkurrierende Hotelkette neben den eigenen Luxusabsteigen.

Den eigenen Erfolg sieht der *A-Train*-Spieler an einem der schönsten, aber auch umstrit-



Im Panoramablick könnt Ihr sogar Eure herumflitzenden Züge noch erkennen (FM-Towns)



19 verschiedene Zugtypen wurden eingebaut und grafisch dargestellt — und wer nicht weiter weiß fragt seinen Berater (Mac)

tenen Fortbewegungsmittel des High-Tech-Zeitalters: Mit etwas Glück braust dann ein raketenförmiger "Bullet"-Hochgeschwindigkeitstzug durch Euer glückliches Utopia.

Alle Aktionen Eures mächtigen Computer-Alter-Egos steuert Ihr gemütlich per "Point'n Click"-Interface und natürlich mit der Maus. Die luxuriöse Benutzeroberfläche erlaubt es, mehr als ein halbes Dutzend Informationsfenster in allen Größen über-, unter- und nebeneinander zu legen. Während diese "Windows" Zahlenkolonnen, Texte, Portraits und Illustrationen in hochauflösender Farbgrafik enthalten, spielt die eigentliche Handlung vor dem Hintergrund einer Panoramansicht in isometrischer 3-D-Grafik. Ihr blickt also von großer Höhe und schräg-oben auf Eure Traumstadt hinab. Der Gag: Obwohl selbst beeindruckende Hochhäuser auf dem Bildschirm auf Spielzeugniveau (wie beim Blick aus dem Flugzeug) zusammenschrumpfen ist die Szenerie teilweise animiert. So könnt Ihr z.B. Eure Züge und Hochbahnen durch die Straßenschluchten flitzen sehen. Sowohl die grafische Aufarbeitung der Fenster, als auch die eigentliche Spielfläche im Panoramablick machen einen extrem durchdachten und durchgestylten Eindruck. Simulationsfans können sich schon mal Sekundärliteratur zu allen angesprochenen Themenkreisen besorgen. Denn fundiertes Know-how (bei A-Train sowohl im Transportmanagement, als auch im Städtebau) macht sich wie in

allen anderen Maxis-Spielen auch bei dieser Japanlizenz bezahlt.

Denn um Euch zu fordern, entwickelte der japanische Hersteller ArtDink für sein Spiel unter anderem ein ausgefeiltes Finanz- und Wirtschaftsmodell, das in seiner Komplexität auf diesem Sektor bisher ungeschlagen sein dürfte. Einen Test von A-Train gibt's nächste Ausgabe.

Momentan werkeln die Maxis-Entwickler noch an der Übersetzung aus dem Japanischen und den Umsetzungen für Apple Macintosh, MS-DOS-Rechnern und Amiga. Eine Version die unter MS-Windows läuft, ist ebenfalls geplant. Zwar wollten Maxis-Vertreter zu einem CD-A-Train noch keine Aussagen machen, mit zunehmender Verbreitung der zukunftssträchtigen Silberlinge und in Anbetracht der japanischen CD-Vorlage scheint ein A-Train auf diesem Datenträger nicht unwahrscheinlich zu sein. *wi*

Klein, aber fein

Mit weniger als einem halben Dutzend veröffentlichter Spiele eher ein Softwarezweig, hat sich Maxis einen echten Ehrenplatz unter den Spieleherstellern ergattert. Der Grundstein des Erfolges legte Maxis mit dem Klassiker *Sim City*, der noch heute zu den beliebtesten Programmen aller Zeiten zählt. Mit dem Ollide setzte Maxis in Sachen Spielspaß und Komplexität, gepaart mit einer vorbildlichen Benutzerführung Maßstäbe.

Kein Wunder also, das *Sim City* nicht nur wie ein Steppenbrand um die Welt jagte, sondern auch für zahlreiche Computertypen und Videospielkonsolen umgesetzt wurde. Ob auf dem FM-Towns, dem Macintosh, dem PC, dem Atari ST oder dem Amiga — *Sim City* findet man überall. Selbst auf den C64 wurde das Programm umgesetzt. Die mit Abstand schönste Version ist die für Nintendos Super Famicom. Völlig überarbeitete Grafiken, eine für Joypad-Bedienung geänderte Benutzerführung und viele spritzige Gags lassen den Evergreen nochmal richtig durchstarten. Weniger glücklich ist die Fassung für das CDTV geüglückt. Das Problem: Ihr könnt keine Spielstände speichern, was auf Dauer mehr als ärgerlich ist.

Nach dem großen Erfolg von *Sim City* folgten eine ganze Reihe weiterer *Sim*-Spiele. Bei



Sim Ant: Ameisen unter der digitalen Lupe

Sim Earth ging's gleich um einen ganzen Planeten, der via Maus und Menüs verwaltet, überwacht und verändert werden mußte. Weniger ein "echtes" Spiel, denn eine knallharte Umweltsimulation, heimste

Sim Earth zwar auch eine Menge Preise ein, konnte aber nicht ganz an die Faszination des Vorläufers anknüpfen.

Das nächste Spiel aus der beliebten Reihe war *Sim Ant* — hier geht's um die Betreuung einer Ameisenkolonie. Spielwitz, Spannung, eine Prise Biologieunterricht und die traditionell leichte Bedienbarkeit schnellten auch *Sim Ant* in die Riege der Topspiele.

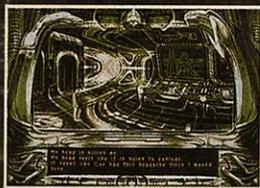
Ein Ausrutscher aus der *Sim*-Serie ist das hierzulande so gut wie nicht bekannte Strategiespiel *Robosports*. Auch wenn der futuristische Mix aus Sportspiel und Taktikgetümel nichts mit den *Sim*-Programmen gemein hat, blieb sich Maxis treu. So genießt *Robosports* bei Kennern einen wahren Kultstatus und dank Netzwerkfähigkeit (Mac-Version) liefern sich zum Beispiel die Lucasfilm-Games-Entwickler des öfteren nach Dienstschluß ein heißes *Robosports*-Turnier.

Neben A-Train werkelt, den letzten Gerüchten und unbstätigten Aussagen aus den Forschungslabors von Maxis zufolge, ein Maxis-Team an einem weiteren Vertreter der *Sim*-Reihe. Diesmal kommen die Mediziner unter Euch zum Zug: *Sim-Lite* soll das neue Spiel heißen und wird Euch in die Blut-, und Lymphbahnen eines menschlichen Körpers entführen. Killerzellen, Blutkörper und menschliche Organe inklusive. Genaueres zum neuen Maxis-Spiel findet Ihr in einer der nächsten *POWERPLAY*-Ausgaben. *mh*



Die Sims und kein Ende abzusehen: *Sim City* und *Sim Earth* waren nur der Anfang einer langen Reihe von Spielen

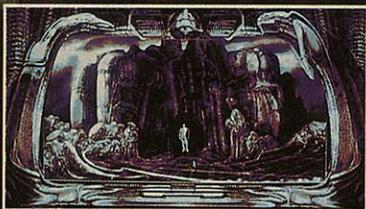
DARK SEED



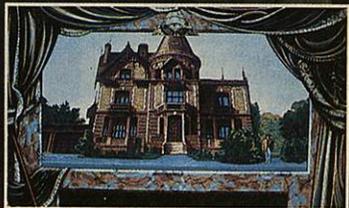
Allerlei seltsame Bekanntschaften lassen sich schließen



In der Bibliothek lagern alte Bücher mit netten Tipps



Euer Digi-Dawson wandert frohen Mutes durch die Unterwelt — Giger-Grafik total (MS-DOS/VGA)



Dawsons neu gekauftes Haus: Mit Kopfschmerzen begann alles (MS-DOS/VGA).

HR. Giger — bei diesem Namen zuckt so mancher Sf-Freak vor Bewunderung zusammen. Viele haben den Namen jedoch noch nie gehört. Eines kennen sie aber alle: den Kultfilm "Aliens". Für den Entwurf der possiblichen Tierchen im gleichnamigen Film heimste der Schweizer Surrealist Giger sogar einen Oscar ein. Mit seinem biotechnisch-ekligem Grafikstil wurde er zu einem der begehrtesten "Endzeitkünstler" dieser Welt.

Die amerikanische Softwarewerkstatt Cyberdreams gewann den Künstler für ihr erstes Projekt — *The Dark Seed*. Grafik und Story stammen von Giger selbst; das achtzehnköpfige Entwicklungsteam arbeitete zwei

Jahre mit ihm an diesem Adventure.

Ihr übernimmt darin die Rolle des Wissenschaftlers Dawson, der seinerseits die Welt vor bösen Außerirdischen retten soll. Diese plazierte gemeinerweise ein Küken (Embryo) in des Wissenschaftlers Schädel. Mit einem Alien im Kopf lebt's sich natürlich nicht gut. Daher bleiben ihm ganze drei Tage, in denen er das Geheimnis entschlüsseln muß — ansonsten geht er und mit ihm die gesamte Menschheit "hops". Um dies zu verhindern, läuft Dawson mausgesteuert durch ein grafisch beeindruckendes Adventure. Die Benutzerführung erinnert an Sierra- oder Lucasfilm-Spiele. Neu daran ist,

daß Ihr zwischen zwei vollkommen unterschiedlichen Welten pendelt. Zum einen erlebt Ihr die heutige normale und zum anderen die grausame Welt der Aliens. Letztere natürlich ganz im Stil des Meisters.

Technisch hatte die Vorabversion, die wir unter die Lupe nahmen, allerhand auf dem Kasten. Famose VGA-Grafik (Hochauflösend: 640 x 350 Pixel) mit nur 16 Farben. Farblos erscheinen die Giger-Gemälde jedoch nicht. Mit allerlei Tricks wurde der Farbenmangel geschickt verschleiert.

Der digitalisierte Held wandert hübsch animiert durch die Welten und zoomt artig, wenn er auf den Spieler zugeht. Originelle Musik und

fein digitalisierte Sprachausgabe steuern ihren Teil zum Gruseln bei.

Schon Anfang April darf der MS-DOS-Spieler seine Maus durch die Horrorwelt schwingen. Eine Amiga-Version (ebenfalls in High-Resolution-Grafik) soll folgen.

Wem *Dark Seed* gefällt, darf sich noch dieses Jahr auf zwei weitere "Große-Namen"-Spiele freuen. Sie tragen klangvolle Namen: *Cyber Race* und *The Evolver*. Cyberdreams verpflichtete den "Bladerunner"- und "Tron"-Designer Syd Mead, sowie den Monstermacher von beiden "Terminator"- und "Predator"-Teilen: John Rosengrant. Auf die Produkte der beiden darf man gespannt sein. kn

ACES OF THE PACIFIC

Fliegen gehört wohl zu den ältesten Menschheitsräumen. Schon der Neanderthaler hat angesichts eines Vogelschwarms sicherlich Lust verspürt, in die Lüfte zu steigen. Dummerweise fehlen dem Menschen dafür die natürlichen Voraussetzungen — statt Federkleid und Lederschwingen muß hier die Technik helfen.

In den frühen Tagen der Fliegerei behalfen sich Flugbegeisterte wie die Gebrüder Wright mit ein paar losen Brettern und einem Stückchen Leinwand. Mit zunehmender Technisierung, dem Einzug der Mikroelektronik und der Computertechnik in die Fliegerei, wurde das Flugzeug immer komplizierter — Amateure oder Hobbypiloten haben angesichts der elektroniklastigen Maschinen heute kaum noch die Chance, durch die Luft zu brausen. Hier kommen die beliebten Flugsimulationen auf Computern zum Zuge. Nicht nur ausgewachsene Piloten, sondern auch der Otto Normalbürger kann am Computerbildschirm ungehemmt und vor allem gefahrlos seinem Wunschtraum nachgehen.

Eine der bekanntesten Softwarefirmen, die sich durch militärische Simulationen einen Namen gemacht hat, ist Dynamix. Das Spiel *Red Baron* ge-



Jedes Cockpit sieht je nach Flugzeugtyp anders aus (MS-DOS/VGA)

hört schon heute zu den Klassikern des Flugsimulationsgenres. Vom gleichen Programmiererteam gibt's bald den offiziellen Nachfolger. Bei *Aces of the Pacific* dient nicht mehr der erste Weltkrieg wie bei *Red Baron* als historischer Hintergrund. Die neue Simulation spielt im Zeitraum 1941 bis 1945. Ort der Handlung ist der pazifische Kriegsschauplatz, die Kontrahenten sind japanische und amerikanische Flugzeuge. Wie schon im Vorläufer, könnt Ihr wahlweise für beide Seiten in die Luft steigen. Ins-

gesamt stehen rund 30 verschiedene Maschinen zur Verfügung. Darunter solche berühmten Kisten wie die P-38 Lightning auf amerikanischer Seite oder die japanische "Zero". Auf Wunsch können einzelne Aufträge geflogen oder der komplette Zeitraum nachgespielt werden.

Den geschichtlichen Begebenheiten entsprechend wurden die einzelnen Missionen von Dynamix komplett überarbeitet. So startet Ihr nicht nur zu Luftkämpfen, sondern müßt via Torpedoangriff oder Bom-

benabwurf Schiffe versenken oder Bodenziele attackieren. Selbstverständlich gibt es erneut unterschiedliche Witterungsverhältnisse, Tag- und Nachtszenen sowie Starts und Landungen von Flugplätzen oder Flugzeugträgern.

Nicht nur die Missionen wurden von den Programmierern aufgepeppt. Auch die 3-D-Grafik hat zugelegt. So besteht das Gelände zwar immer noch aus ausgefüllten Polygonen, die Flugzeuge hingegen sind in der Bitmap-Technik (à la *Wing Commander*) gemalt. Neuartige Zeichentechniken sowie zahlreiche Licht- und Schatteneffekte sollen die VGA-Grafik möglichst realistisch machen. Dank verschiedener Blickwinkel kann das Fluggeschehen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, ein eingebauter Recorder zeichnet die Missionen im Videostil für Euch auf.

Der Nachteil des neuen Grafikstils und der umfangreichen Spieloptionen: Der Computer muß entsprechend schnell sein, um die gigantische Datenfülle zu beherrschen. Deshalb wird es *Aces of the Pacific* nur für MS-DOS-Rechner, möglichst ein 386er, geben. Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt, gesteuert wird das eigene Flugzeug via Tastatur, Joystick oder Maus. Heimpiloten müssen sich noch ein wenig gedulden, bevor sie mit den Assen des Pazifiks um die Wette fliegen. Das Spiel soll Mitte des Jahres erscheinen und für rund 120 Mark zu haben sein. mh



Hier zu sehen: Die Flugzeuge sind im Bitmap-Stil gezeichnet

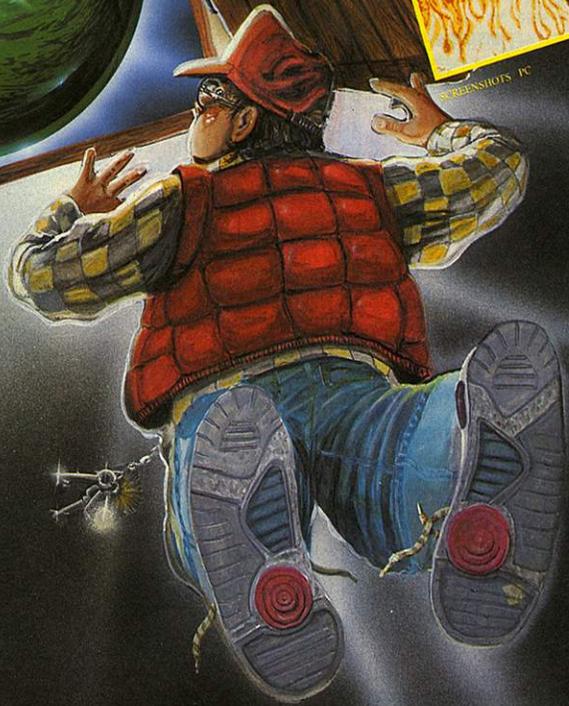
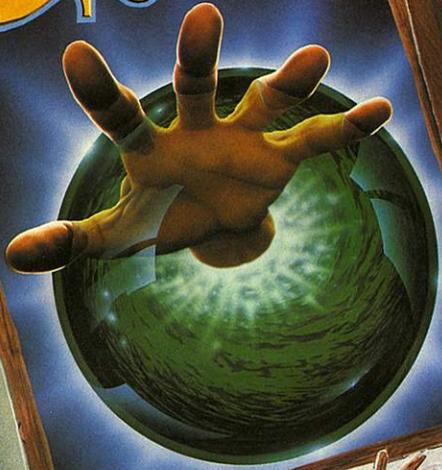


Da bricht die Panik aus: Eine japanische "Zero" greift von der Seite an.

Der Pazifische Ozean dient den *Aces of the Pacific* als Flugschauplatz



Soul CRYSTAL



DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!

AMIGA
ATARI ST

BOMICO
IHR SOFTWAREPARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?
BOMICO SERVICE-LINE:
0 61 07-6 20 67



NORDRING 71
46 30 BOCHUM 1
TEL.: 02 34/68 04 60
FAX: 02 34/68 04 97

PC
C 64

S O F T W A R E

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
Agony	60,50 DM
Baby Joe	75,00 DM
Bug Bomber	60,50 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	* 64,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Colic Legends	75,00 DM
Das Boot	72,00 DM
Deuterios	72,00 DM
Eye of the Beholder	72,00 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Great Courts 2	65,00 DM
Grand Prix	79,50 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
Knight of the Sky	77,00 DM
King's Quest V	85,00 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
Mud TV	74,50 DM
PGA Plus	72,00 DM
Populous 2	69,00 DM
Populous Editor	36,50 DM
Red Baron (kompl. dt.)	VGA 76,50 DM
Space Quest IV	85,00 DM
Space Shuttle	* 109,50 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

Airbus A320	* 99,00 DM
Battle Isle	HD 86,50 DM
Bundesliga Manager prof.	76,50 DM
Baby Joe	75,00 DM
Civilisation	85,00 DM
Command HQ	79,50 DM
Castles	76,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Eye of the Beholder II	72,00 DM
Elvira II	83,00 DM
Flight Simulation 4.0	137,00 DM
Great Courts II	72,00 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	59,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mud TV	86,50 DM
Monkey Isl. 2 (Kpl. dt.)	VGA * 84,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	* 37,50 DM
Powermanger	74,50 DM
Power Boy II	60,50 DM
Red Baron (kompl. dt.)	VGA 86,50 DM
Star Trek V	* 79,50 DM
Space Quest 4 (kl. dt.)	VGA 85,00 DM
Silent Service II	79,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Strike II	69,00 DM
Space Shuttle	* 119,00 DM
Ultima VII	86,00 DM
Winter Challenge	72,00 DM
Wing Commander II	VGA 86,50 DM
Wing Comm. 2 Disk I	43,50 DM
Will Beamish	VGA 84,50 DM
Wayne Gretzky 2	72,00 DM

ATARI ST

Airbus A320	99,00 DM
Barbarian 2	58,00 DM
Boston Bomb Club	58,00 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Grand Prix	* 79,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mega Twins	58,00 DM
Populous 2	74,50 DM
Silent Service II	74,50 DM
Soccer Star	58,00 DM
Turtles II	* 72,00 DM
Their Finest Hour	72,00 DM
Wolfpack	65,00 DM

* Vorankündigung

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

Weitere Spiele und Zubehör
logernmäßig vorrätig.

Vork. DM 8,-; Postzusch. DM 5,-; Ausland Vork. DM 15,-

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

PEROKA SOFT

Petra Schurig
Postfach 100527, 4019 Monheim

Telefon: 02173/51351
0211/750205

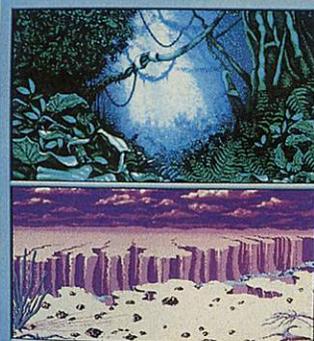
Frederik Pohl's GATEWAY

Legend öffnet das
Tor zu den Sternen:
Mit Gateway wird aus dem
packenden Science-fiction-
Bestseller ein fesselndes
Adventure-Spiel.

Die Menschheit erobert das Sonnensystem. Erste Kolonien auf Mars und Venus werden eingerichtet, der Asteroidengürtel bevölkert. Da stößt ein Entdecker auf einen sehr ungewöhnlichen Asteroiden, der nur von Außerirdischen bewohnt gewesen sein kann — denn er enthält mehrere hundert unbekannte Raumschiffe.

Die Staaten der Erde schließen sich zusammen und gründen die "Gateway Corporation". Von den Aliens ist, außer den Raumschiffen, keine Spur zu finden. Die geheimnisvollen Außerirdischen erhalten den Spitznamen "Heechees". Die Raumschiffe sind einfach gebaut: Im Cockpit sind eine Reihe von Drehscheiben und ein Knopf. An den Scheiben wird das Ziel eingestellt, mit dem Knopf wird gestartet; der Rest des Fluges läuft automatisch. Der Haken an der Sache: Selbst die fähigsten Mathematiker können nicht entschlüsseln, wie die Drehscheiben funktionieren. So bleibt nur übrig, per Zufall an den Scheiben zu drehen und loszufliegen.

Viele dieser Reisen enden schon nach wenigen Tagen irgendwo in unserer Galaxis. Manchmal findet man einen Planeten, auf dem weitere Heechee-Hinterlassenschaften gefunden werden, manchmal auch einen astronomisch interessanten Stern. Eine gan-



Traveling in the footsteps of the Heechee, you explore dangerous new worlds and interact with alien races, unfolding a plan constructed thousands of years ago to ensure the survival of civilization.

Bei seinen Besuchen auf fernen Planeten beginnt er dann zu entschlüsseln, wo die Heechee sind — und warum

ze Menge Flüge endet jedoch nie. Die Raumschiffe kehren nicht wieder, die Piloten bleiben verschollen.

Warum bei diesem Risiko überhaupt jemand fliegt? Jeder Pilot wird Partner der "Gateway Corporation" und erhält Prozente von allen Entdeckungen. Da können auf einem glücklichen Flug mehrere Millionen Dollar im Jahr herauspringen.

Aber natürlich hat die Sache noch einen weiteren Haken. Die Heechee haben nämlich nicht ohne Grund die Galaxis so Hals über Kopf verlassen. Und wenn die Gateway-Corporation nach zahlreichen Flügen erstmal herausbekommen

wird, was im Universum auf uns lauert, geht das Abenteuer erst richtig los...

Mit Gateway schrieb der amerikanische Autor Frederik Pohl 1977 einen der Klassiker der modernen Science-fiction. Der Roman räumte alle SF-Preise (darunter den Hugo und Nebula) ab und erhielt schließlich noch drei Fortsetzungen ("Hinter dem Blauen Ereignishorizont", "Heechee Rendezvous" und "Die Annalen der Heechee", alle bei Goldmann erschienen).

Legend Entertainment, eine Adventure-Firma, die sich zum Teil aus alten Infocom-Leuten zusammensetzt, bastelt nun an einer Softwareversion des



Zwischendurch erwarten den Spieler immer wieder besondere Animationssequenzen in voller VGA-Farbenpracht

Klassiker. *Frederick Pohl's Gateway* hält sich aber nicht streng an die Romanvorlage, sondern greift nur die Hintergrundgeschichte auf, um ein völlig neues Abenteuer herum zu stricken.

Dabei dreht Legend nicht nur bei der Story, sondern auch bei ihrem Spielsystem

Farben). Wer die bisherigen Legend-Spiele gespielt hat, kennt auch das System, bei dem Sätze entweder durch Eintippen oder durch Auswahl in den Menüs eingegeben werden. Damit verbindet die Programmierer die Komplexität alter Infocom-Titel mit dem Eingabekomfort von Sierra und Lucasfilm. In *Gateway* kommen einige Neuheiten hinzu. So wird es Dialogszenen geben, in denen man mit anderen Charakteren reden und Antworten aus einer Liste von Vorgeben auswählen kann. Computersysteme werden ebenfalls am Bildschirm direkt mit der Maus bedient. Infocom-Puristen werden diesmal keine Text-only-Version spielen können.

Besonderen Mut zeigt Legend von der Bekanntheit des Veröffentlichungs-Termins:

Am 15. Mai soll das Spiel in den Regalen der Händler stehen. Legend-Chef Bob Bates meint dazu: "Natürlich ist das ein Risiko, solche Termine zu nennen. Aber wir liegen gut in der Zeit und haben uns ein wenig Sicherheitsspielraum gelassen". Buchautor Frederik Pohl hilft derweil den Programmierern.

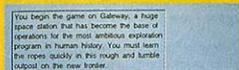
gewaltig auf. Waren die vorherigen Adventures (Spellcasting 101 / 201, Timequest) noch für EGA-Auflösung (640 x 350) programmiert, nutzt *Gateway* die hohe VGA-Auflösung (640 x 480). Damit werden die Bilder trotz Verwendung von nur 16 Farben noch detaillierter und atemberaubender. Zusätzlich gibt es zahlreiche Animationssequenzen in "normaler" VGA-Auflösung (320 x 200 in 256



Das Schicksal der Erde hängt von Euch ab: Werdet Ihr das Rätsel der Heechees rechtzeitig entschlüsseln?



The fate of the human race is hanging in the balance. But in the end, you alone must confront the Assassins.



Auf *Gateway* angekommen, muß der Spieler sich erstmal an die Sitten und Gebräuche der Raumschiffpiloten gewöhnen

Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
 Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe
 ☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regeldübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

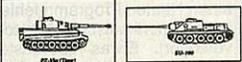
ARMADA 2525

(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 (CGA/VGA, AdLib): 109,95 DM

Napoleon I.
 (Storm Computers)
 4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. ST (nicht STB), Amiga: 99,95 DM

Second Front (SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (1 MB), IBM: 99,95 DM



FIRE-BRIGADE

(Panther Games)
 Simulation der Schlacht um Kiew 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL

Das neue Strategiespiel von EMPER-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung Für Amiga (1 MB): 99,95 DM Für IBM (CGA, 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 1920-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.). Für IBM, Amiga (1 MB): 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, Szenariogenerator. Bei uns mit dt. Anl.! Für IBM: 109,95 DM

HIGH SEAS

Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Munitionsarten, Entern usw. mit Scenario- und Ship Builder. Bei uns mit dt. Anl.! Für C64, IBM (CGA): 79,95 DM

Patton Strikes Back, Ardennenoffensive, Divisionsebene. Bei uns mit dt. Anl. IBM (VGA): 109,95 DM **Battles of Napoleon** (SSI), bei uns mit dt. Anl., IBM: 99,95 DM **Storm Across Europe** (SSI), bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, IBM: 99,95 DM **Western Front** (SSI), Frankreich und Italien 1943/44, Spielsystem wie *Second Front*. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

Dt. Anleitungen einzeln:
 Action Stations: 25 DM
 Conflict Middle East: 19 DM
 Second Front: 23 DM
 Storm Across Europe: 20 DM
 White Death: 25 DM

Versandkosten: NN: 6,90 DM
 Vorauskasse: 4,90 DM
 Info-Materialien, Spiel-Verbreitungen: 2 DM in Briefmarken

Falcon-Fehler

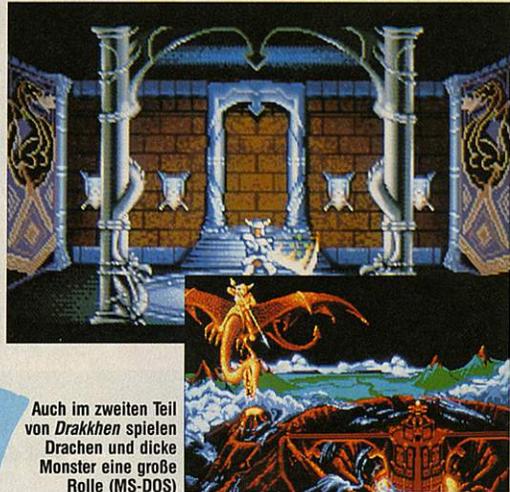
Die Gerüchte und die Panik nahmen kein Ende: Spektrum Holobyte sei pleite hieß es, und *Falcon 3.0* wird nicht erscheinen. Stimmt alles nicht. Spektrum Holobyte gibt's nach wie vor. Die Firma hat nur den europäischen Vertrieb gewechselt. Da die Firma Mirrorsoft finanziell ins Schlingern geriet und vom Videospieldriesen Accclaim gekauft wurde, wechselten die Falcon-Macher kurzerhand die Vertriebsfirma. Statt Mirrorsoft wird nun Microprose den Falcon nach Deutschland fliegen. Zusätzlich wurde der Europapart des Spiels durch einen Haufen Programmfehler in der amerikanischen Version verzögert. Etwas überhastet herausgebracht, schlichen sich in die Vorweihnachtsversion von *Falcon 3.0* ein paar gravierende Fehler ein. Mittlerweile gibt's entsprechende "Up-Grades". Der Nachteil dabei: Alle Spieler, die sich eine Importfassung gekauft haben,

sind angeschiert, denn der Up-Grade-Service gilt nur für die USA. In Europa soll von vorneherein die fehlerlose Fassung, komplett mit deutschem Handbuch, erscheinen.

Neben *Falcon 3.0* hat Spektrum Holobyte eine ganze Latte neuer Spiele bzw. Umsetzungen in Vorbereitung. So wird besonders kräftig an einigen Titel für Nintendos Super-NES gebastelt. Unter anderem in Vorbereitung für die Konsole: *Star Trek: The Next Generation*, *Wordtris* und natürlich *Falcon*. mh

Drachen-Power

Erinnert Ihr Euch noch an *Drakhen*? Das Rollenspieldebüt von Infogrames sorgte vor gut 1 1/2 Jahren für Schlagzeilen. Vor allem die verwendete 3-D-Zeichentechnik, die ausgefüllte Polygone mit Pixelbildern vermischt, erregte Lob und Anerkennung. Spielerisch war das Programm



Auch im zweiten Teil von *Drakhen* spielen Drachen und dicke Monster eine große Rolle (MS-DOS)

eher schwach auf der Brust und erreichte nur einen Platz im Mittelfeld. Das soll nun mit dem Nachfolger *Drakhen 2* anders werden. Nicht nur technisch, sondern auch spielerisch wurde einiges an der Fortsetzung getan. Die ersten

Schnappschüsse machen auf alle Fälle Appetit auf das fertige Spiel. Bis dahin wird's aber noch ein wenig dauern. *Drakhen 2* soll voraussichtlich im Spätherbst für PC, Amiga und Atari ST erscheinen und wird rund 100 Mark kosten.



SOFTWARE vom FEINSTEIN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
4 Wheel Drive dt. Anl.	..	72,90	72,90	..
Aces of the Pacific VGA	79,90	..	79,90	..
Birds of Prey dt.	..	65,90	65,90	39,90
Bus Drivers dt. Anl.	69,90	69,90
Bundesliga Manager Professionell dt.	82,90
Castles of Dr. Brain (Sierra)	..	59,90	59,90	39,90*
Double Dragon 3	..	74,90
Eye of Beholder dt.	75,90	75,90	75,90	..
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90
Godfather dt. Anl.	82,90
Gunship 2000 dt.	85,90*
Hyperspeed	96,90*	74,90*
Indiana Jones 4 dt.	82,90	82,90
Kings Quest 5	82,90	82,90
Leisure Suit Larry 5 VGA	69,90*
Legend	..	69,90	69,90	..
Lethal Xcess dt. Anl.	..	74,90
Mad TV dt.	..	75,90	75,90	..
Mega Twins dt. Anl.
Midwinter 2	85,90*
Might & Magic 3 dt. Anl.	..	75,90
Populous 2 dt.	..	79,90	79,90*	..
Secret of Monkey Island 2 dt.	85,90*	85,90*
Space Quest 4	95,90	86,90*
Super Heroes Compilation	..	69,90	..	49,90
Teenage Mutant Turtles 2	39,90
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*
Ultima Underworld	85,90*
Wing Commander	..	75,90*
Wizardry 7 VGA	85,90

Hardware
Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

Preisrakeller ..

Double Drag 2 AMI/PC	29,00	Gauntlet 64D Disk	9,90
Klax AMI, PC, ST	29,00	Footballer of Year 64D Disk	9,90
Rolling Thunder 64D Disk	9,00	Roadrunner C64 Disk	9,90

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurwinkel 11 4000 Düsseldorf - Telefon 0211 26114 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!!

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, Lexterstr. 6

Telefon (0761) 89 28 69

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

Express Versand Schweiz

Postfach 5046 · CH-6330 Cham · Tel. 042420780

NEU: ATI SOUND FX – Die Soundblaster und AdLib kompatible Karte mit der Soundqualität des SoundBlaster Pro! 298,-

- STEREO + 100 db Dynamikbereich, d.h. CD-Qualität + 44 kHz Mono und 22 kHz Stereo ADC
- 44 kHz Stereo und Mono DAC + 8 Watt Verstärker + Midi-Support + Windows 3.0 Software

NEU: ATI VGA STEREO FX – Diese Multimedia-Karte verwandelt jeden PC in die ultimative Spielmaschine! 679,-

- gleiche Spezifikationen wie Sound FX + Super-VGA 1024 x 768 non-interlaced Grafikkarte
- Darstellung von 24 Bit TGA, TIFF, PCX und BMP Bildern (max. 272144 gleichzeitige Farben bei 800 x 600) + 72 Hz Vertikalfrequenz + Midi Box + inkl. 400 dpi Mouse und -Port
- Midi-Sequencer Software + VESA-kompatibel

NEU: ATI GRAPHICS ULTRA – Windows-Beschleuniger mit Grafik-Coprozessor Mach 8 987,-

- 24 x schneller als Super VGA + CRYSTAL Fonts schaffen eine virtuelle Auflösung von 3200 x 2400 + 8514/A und VESA kompatibel + 1.25 MB RAM + inkl. 400 dpi Mouse und -port

Alle Preise in sFR. inkl. WUST – Wir liefern auch ins Ausland.

Wirtschafts- zukunft

Wirtschaftssimulationen erfreuen sich in deutschen Ländern ungebrochener Beliebtheit. Unter den Fittichen von *Reline* entsteht zur Zeit *Centerbase*, ein weiterer Vertreter des Genres. Die Handlung von *Centerbase* spielt in ferner Zukunft. Ihr schlüpft in die Rolle eines futuristischen

Managers. Eure Aufgabe: einen Sektor der Stadt kontrollieren, mit Gütern versorgen und umtriebigen Konkurrenten das Handwerk legen. Diese wollen sich nämlich Euren Stadtteil unter den Nagel reißen und planen Sabotakeakte. Zwischendurch gilt es, besondere Actionsequenzen erfolgreich zu absolvieren. Grafisch bietet *Centerbase* eine Mischung aus 3-D-Vektorgrafik und gezeichneten Bildern. Erscheinungstermin für *Centerbase*: Mitte 1992. mh



Einige Teile der *Centerbase*-Grafik sind in 3-D

Schlimmer geht's nimmer

Unter Cineasten kursiert eine Liste mit den schlechtesten Filmen aller Zeiten. Eines dieser üblen Zelluloidmachwerke ist der Uraltschinken *Plan 9 from outer Space*. Warum das englische Softwarehaus "Gremlin" sich gerade dieses Machwerk von 1959 ausgesucht hat, um daraus ein Computerspiel zu stricken, bleibt schleierhaft. In dem passenden, sehr grafiklastigen Text-Adventure zum Film, schlüpft Ihr in die Rolle eines Privatdetektivs, der von einem Filmboß ausgeschickt wird, mehrere Teile einer Filmrolle

wiederzufinden und zurückzubringen. Ihr bestreitet Eure Reise hauptsächlich durch das Anklicken verschiedener englischer Verben und dem Sammeln von Gegenständen. Zusätzlich zum englischen Text (auch Nicht-Anglizisten verständlich) gibt's noch ein kleines Bildchen, das den Raum, in dem Ihr Euch gerade befindet, zeigt. Was genau hinter dem *Plan 9 from outer Space*, den skurrilen Charakteren und seltsamen Orten steckt, könnt Ihr selbst im April herausfinden. Vorausgesetzt Ihr habt einen Amiga, Atari ST oder PC. ri



Druck von Chef: Wo ist der Film nur abgeblieben?



Da schreit die Fachfrau: "der schlechteste Film aller Zeiten"

BOMICO-NEWS

Wie hieß er doch gleich ...

Sie wissen schon! Dieser Bengel, der nicht erwachsen werden wollte. Seine Geschichte wurde von Steven Spielberg verfilmt.
Wie hieß er doch gleich?

Begleitet von seinen Freunden bekämpft er den Piraten HOOK. Er lebt in einem Land, das Erwachsene niemals finden werden.
Wie hieß er doch gleich?

...

Arme Tante Hillie.

Schade, daß sie gehen mußte.

Schön, daß Sie ein so großes Vermögen hinterließ.

Denn nun haben Sie die Möglichkeit, Hotelier zu werden.

Der

STEIGENBERGER HOTELMANAGER

hat sich auf dem Amiga bereits zum Verkaufsschlager gemausert. Nun bringen wir Ihnen auch für den PC und den C 64 dieses Programm, das Ihnen ermöglicht, Manager eines Steigenberger Hotels zu werden.

Es ist ein langer Weg nach oben.

Doch Sie werden es schaffen.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Torkönig

Der Bundesliga Manager Pro bekommt mal wieder Konkurrenz. Domark bringt schon im März den *Championship Manager* in die Softwareläden. Ihr treuet Euren Fußballverein, kauft und verkauft neue Kicker, kümmert Euch um die Finanzen oder freut Euch auf den Europacupsieg. Das Spiel

bietet alles, was das Managerherz erfreut: Der Transfermarkt bietet immerhin über 1500 verschiedene Spielercharaktere. Die zahlreichen Optionen zur taktischen Vorbereitung eines Fußballmatches dürften auch den ärgsten Spielhunger befriedigen. Auf Amiga, ST und PC dürfen sich ein bis vier Spieler gleichzeitig an der Karriere ihres Fußballclubs ergötzen. *kn*

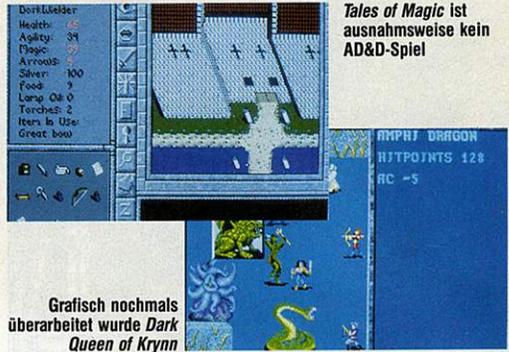


Mit Hilfe übersichtlicher Menüs klickt Ihr Euch beim *Championship Manager* durch die Liga

SSI-Sturm

Gleich drei Rollenspiele sind bei SSI für die nächsten Monate in der Pipeline. Mit *Dark Queen of Krynn* wird die beliebte AD&D-Reihe aus der *Champions-of-Krynn*-Saga weitergeführt. *Treasures of the Savage Frontier* ist der zweite Teil zum AD&D-Spiel *Gateway to the Savage Frontier*. Eine echte Überraschung ist *Tales of Magic*, eine SSI-Eigenentwicklung, die ausnahmsweise

nichts mit den Advanced Dungeons & Dragon-Spielen zu tun hat. *Tales of Magic* wird voraussichtlich Ende des Jahres für PC und Amiga erscheinen. Die AD&D-Titel sind schon früher fertig (ebenfalls PC und Amiga). Selbstverständlich wird es von allen drei Titeln eine komplett deutsche Version ("Softgold") sorgfältig über- (setzungen) geben, die kurz nach der Veröffentlichung der Originalfassungen (ebenfalls für PC und Amiga) erhältlich sein werden. *mh*



Grafisch nochmals überarbeitet wurde *Dark Queen of Krynn*

Tales of Magic ist ausnahmsweise kein AD&D-Spiel

ESSER'SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI		PC
4-D Sports Driving	68.50	--	Airbus A 320	a.a.*
Airbus A320	93.50	93.50	Airline	64.30
Another World	57.60	--	Bard's Tale Trilogy	85.90
Birds of Prey	75.70	--	Battle Isle	85.90
Celtic Legends	71.50	--	Casinos of the World	71.50
Double Dragon III	57.60	57.60	Chessmaster 3000 VGA	78.80
Elvira	75.70	--	Civilization	78.80
Formula 1 Grand Prix	75.70	--	Elvira II, dt.	85.90
Godfather (Der Pate)	68.50	--	Eye of the Beholder II	71.50
Harpoon V1.21	75.70	--	Falcon 3.0	96.10
Heart of China, kpl. deutsch	71.50	--	Godfather (Der Pate)	68.50
James Pond II	57.60	57.60	Gods	71.50
Larry V, dt. Anleitung	79.40	--	Harpoon V1.21	85.90
Lemmings Data Disk	43.20	43.20	Indiana Jones IV, dt.	85.90
Mad TV	71.50	--	Justifier II	85.90
Monkey Island II (ab April)	71.50*	--	Larry V, VGA, kpl. dt.	79.40
Monster Pack II	57.60	--	Mad TV	85.90
PGA Courses	35.90	--	Might and Magic III, kpl. dt.	85.90
PGA Golf, incl. Courses	68.50	--	Monkey Island II, dt. (April)	85.90*
Populous II	68.50*	--	Monkey Island II, engl.	71.50
Sim Earth	68.50*	68.90*	Police Quest III VGA, kpl. dt.	79.40
Tip Off Basketball	57.60	57.60	Shanghai II	85.90
Top League	71.50	--	Space Quest IV, VGA	84.20
Ultima VI	68.50	68.50	Taking of Beverly Hills	71.50
Wayne Gretzky II	57.60	--	Ultima VII, dt.	85.90
Willy Beamish	71.50	--	Wayne Gretzky II	68.50

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

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software - Cartridges, sowie umfangreiche Hardware für Amiga

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

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Di. - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.00

Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Abandoned Places	75,-	75,-	Lemmings 2	63,-	72,-
Airbus	92,-	75,-	Lotus Turbo Challenge 2	75,-	--
Amberstar	77,-	--	MAD TV	75,-	89,-
Bane of the Cosmic Forge	75,-	75,-	Mega Mania	75,-	--
Battle Isle	75,-	89,-	Night & Magic III	69,-	85,-
Buck Rogers (D)	49,-	49,-	Monkey Island 2 (D)	75,-	89,-
Bundesliga Manager Pro.	72,-	72,-	Pirates!	59,-	59,-
Civilization	86,-	86,-	Pools of Darkness	69,-	75,-
Coran	75,-	89,-	Populous I	29,-	29,-
Dungeon Master + Chaos S.	75,-	89,-	Populous II	67,-	72,-
Elvira II - Jaws of...	--	86,-	Railroad Tycoon	78,-	84,-
Eye of the Beholder I	74,-	89,-	Reach for the skies	89,-	89,-
Eye of the Beholder II	79,-	89,-	Riders of Rohan	a.A.	89,-
Flight of the Intruder	78,-	89,-	Savage Empire (5,25)	--	39,-
Falcon 3.0	--	119,-	Sim Earth	74,-	92,-
Formula 1 Grand Prix	77,-	--	Space Shuttle	105,-	119,-
Gunship 2000	--	84,-	Starflight II	59,-	69,-
Hotel Manager	59,-	69,-	Star Trek	--	77,-
Larry V	99,-	99,-	Ultima VI	75,-	39,-
Lemmings 1	59,-	78,-	Wizardsery VII	--	84,-

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

GAMES
Silberbergstraße 171
7000 Stuttgart 1
Tel.: 0711/624652
Fax: 0711/624664
Versand: Mo. bis Fr. 10 bis 19 Uhr
Laden: Mo. bis Fr. 10 bis 18.30 Uhr
Do. bis 20.30, Sa. bis 14 Uhr

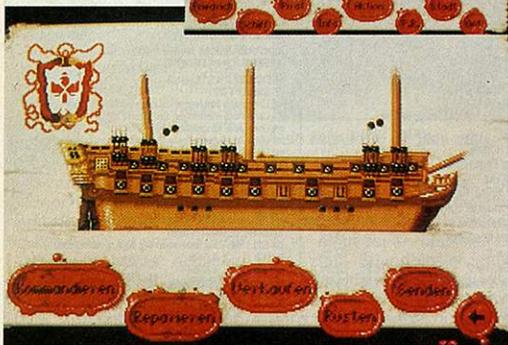
	AMIGA	PC		GAMEBOY	149,-		MEGA DRIVE 379,-
A 320	97.90	--	Addams Family	74.90		EA Hockey	119.90
Another World	62.90	74.90	Duck Tales	64.90		Golden Axe 2	109.90
Battle Isle	74.90	89.90	Garfield 2	64.90		Immortal	129.90
Birds of Prey	74.90	--	Final Fant. 1, 2	79.90		Mickey M. 1, 2	119.90
Bundesliga pro	79.90	74.90	Final Fant. Adv.	79.90		PGA Tour Golf	119.90
Civilization	89.90	--	Hunt for red Oct.	74.90		Quackshot	109.90
Elvira 2	89.90	--	Kid Icarus	64.90		Shining in the D.	129.90
Eye of the Beh. 2	74.90	--	Ninja Gaiden	84.90		Speedball 2	109.90
F 1 Grand Prix	78.90	--	Metroid 2	69.90		Wonderboy 5	109.90
Heart of China	89.90	104.90	Mickey Mouse	74.90		Elem. Master 2	109.90
Indiana Jones 4	74.90	--	Robocop 2	64.90		James Pond 2	109.90
Lemmings oh no	49.90	49.90	R-Type	74.90			
Les man. lost in LA	78.90	--	Super R.C. p. AM	64.90		GAME GEAR 289,-	
Might and Magic 3	66.90	89.90	Turicon	64.90		Donald Duck	74.90
Monkey Island 2	89.90	89.90	WWF Superstars	64.90		Axe Battler	64.90
Populus 2	78.90	--				Leaderb. Golf	74.90
Shanghai 2	74.90	89.90				Sonic	79.90
Ultima 7	--	104.90				Gulliga 91	69.90
						Ninja Gaiden	79.90

Piratengruß

Unter die Seefahrer des 18. Jahrhunderts schlägt es Euch mit der Rainbow Arts/Softgold Wirtschaftssimulation *ST. Thomas*. Engländer, Franzosen, Holländer und Spanier haben die karibischen Inseln unter sich aufgeteilt. Nur Preußen ging bei der Verteilung der Kolonien leer aus. Hier kommt Ihr zum Zuge. Als preußischer Edelmann *ST. Thomas* wollt Ihr für die preußische Krone ein fettes Stück vom Kolonialkuchen abschneiden. Diplomatisches Geschick ist ebenso gefragt wie unternehmerisches

Können und militärische Fähigkeiten, um in dem rauen Seebärenklima zu überleben. Ihr müßt Bündnisse schließen, Handel treiben und auf hoher See oder an Land Schlachten schlagen. Zudem machen finstere Piraten die Karibik unsicher und sind immer auf der Suche nach fetter Beute. Mit *ST. Thomas* könnt Ihr Mitte des Jahres auf Piratenjagd gehen. Geplant sind Amiga, Atari ST und PC-Versionen des mittelalterlichen Spektakels. Die PC-Fassung soll EGA- und VGA-Karten unterstützen. mh

Pirates läßt grüßen:
In der Karibik müßt Ihr
als *ST. Thomas* eine
Kolonialmacht
gründen (Amiga).



Für zünftige Überfahrten solltet Ihr Euch ein Segelschiff mit dem Notwendigsten ausrüsten (Amiga)

Letzte Meldungen

■ Der Veröffentlichungstermin für *Ultima VII* wurde vom Hersteller Origin auf Anfang April verschoben.

■ Das englische Softwarehaus "Mirrorsoft" ist vom Videospieldriesen "Acclaim" aufgekauft worden.

■ Nintendo kommt mit dem Super-NES doch noch in diesem Jahr nach Europa. Schon jetzt startet Nintendo eine Anzeigenkampagne in England, wo das Super-NES zuerst erscheinen wird — Deutschland folgt wenig später.

■ Die deutsche Firma "Software 2000" unterzeichnete einen Kooperationsvertrag mit "U.S. Gold".

BOMICO-NEWS

Wieviele Textadventures aus dem Hause STARBYTE kennen Sie?
Na...?

Die Antwort ist ganz einfach: keines.

Denn jetzt bringt STARBYTE sein erstes Textadventure heraus. Es ist komplett in deutscher Sprache geschrieben, für alle populären Rechnersysteme verfügbar und heißt

SOUL CRYSTAL

Dafür müssen Sie nicht einmal Ihre Seele verkaufen. Es kostet nämlich nur ein Lächeln beim Verkäufer, und lächerliche...

Fragen Sie doch Ihren Händler!
Wir müssen Ihnen doch nicht alles verraten!

...

Das Grauen hat einen großen Namen.

H. R. GIGER

Der Schweizer Surrealist ist der Schöpfer von so putzigen Geschöpfen wie ALIEN.

In seinen Welten liegen Grauen, Erotik und Wahnsinn dicht beieinander.

DARKSEED

heißt das Spiel, das auf seinen Welten basiert. Ein Spiel, das starke Nerven von Ihnen fordert.

Ein Adventure, das Ihnen die Haare zu Berge stehen läßt.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

**Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b**



FUNNY-SOFTWARE

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

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:
 Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
 Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg
 14-18 Uhr
 06841/64587

Hessen: Frankfurt
 12-18 Uhr
 069/613282

Bayern: München
 12-18 Uhr
 089/761908

NRW: Kamen
 12-18 Uhr
 02307/72181

Baden: Freiburg
 12-18 Uhr
 0761/382590

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

SUPERAUWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager - und das zu unseren Wahnsinn-Verkaufspreisen.
 Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverblöhdigen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
4D Sports boxing	64,95	-	-	Gunship 2000	-	-	87,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hard Nova	64,95	62,95	74,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Harpoon 2	78,95	-	89,95
Adventure Tennis Tour	59,95	-	69,95	Heart of China dt.	78,95	-	94,95
AGE	78,95	78,95	86,95	Heimfall	74,95	-	-
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Hill Street Blues	68,95	68,95	95,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Home Alone	64,96	-	74,95
Air Land & Sea	84,95	-	89,95	Hudson Hawk	64,95	-	95,95
Airbus 320	94,95	94,95	-	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Airline	-	-	72,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
Amberstar	a.A.	a.A.	a.A.	James Pond II	64,95	64,95	-
Andretti's Rac. Chall.	-	-	74,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Ballad Kings	82,95	-	82,95	Kaiser	-	-	99,95
Bane o.t. Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Kick Off II	-	58,95	64,95
Barbarian 2	64,95	64,95	-	Kick Off 2 Return to Eur.	-	39,95	-
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Kings Quest 5	86,95	-	-
Battle Command	64,95	-	-	Kings Quest 5 dt.	-	-	99,95
Blue Isle	74,95	74,95	79,95	Knightsmare	74,95	74,95	-
Birds of Prey	74,95	-	82,95	Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95
Blue Max	74,95	74,95	79,95	Laffer Utilities	-	-	84,95
Blues Brothers	62,95	62,95	69,95	Leander	74,95	-	-
Blud Rogers 2	a.A.	a.A.	a.A.	Leisure Suit Larry 1 VGA	-	-	96,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Leisure Suit Larry 5	96,95	-	-
Cadaver	69,95	69,95	89,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	-	-	96,95
Captain Planet	64,95	64,95	a.A.	Lemmings	62,95	62,95	74,95
Castles	-	-	79,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Lemmings Stand. Vers.	62,95	62,95	74,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Lethal Xcess	67,95	-	-
Catic Legends	74,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Life & Death 2	-	-	74,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	79,95	Links Pro (Links 2)	-	-	a.A.
Chessmaster 3000	-	-	82,95	Links Barton Creek	-	-	a.A.
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Links Harbour Town	-	-	a.A.
Civilization	-	-	89,95	Logical	59,95	54,95	59,95
Conquestator	78,95	-	-	Lotus Esp. Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Covert Action	-	-	94,95	Lämpereur	-	-	99,95
Cruse for a Corps dt.	72,95	72,95	-	M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Damonsgate	a.A.	-	a.A.	Mad TV	-	-	86,95
Dark Land	-	-	a.A.	Magik Pockets	64,95	62,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Death of Glory	-	-	86,95	Martian Memorandum	-	-	86,95
Deuteros	74,95	74,95	-	Master Golf	79,95	79,95	-
Devious Desires	64,95	64,95	-	Mausi Island	64,95	64,95	74,95
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Edillon Vol. 1	69,95	-	82,95	Mega Twins	64,95	64,95	-
Einmal Kanarie sein	-	-	74,95	Megatraveller 2	-	-	79,95
Elvira Arcade	64,95	-	72,95	Merchant Colony	74,95	74,95	-
Elvira Mistress 2	82,95	-	89,95	Mercs	64,95	-	-
Elvira Mistress o.t. Dark	72,95	72,95	92,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Might & Magic 3 engl.	72,95	-	-
Exotus 3010	a.A.	a.A.	a.A.	Might & Magic 3 dt.	-	-	89,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monkey Island	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	84,95	Monkey Island VGA	-	-	94,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Monster Pack II	64,95	-	-
Fantastic Voyage engl.	74,95	74,95	89,95	Nebulus II	62,95	-	-
Fate Gates of Dawn	72,95	72,95	76,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	Ork	a.A.	-	-
Formel 1 Grand Prix	74,95	-	-	On the Road	69,95	69,95	-
Free D.C.	-	-	94,95	Paperboy II	-	-	64,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95	PGA Cours Disk	-	-	42,95
Goblins	-	-	72,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Gods	62,95	62,95	86,95	PGA Golf Plus	-	-	82,95
				Pirates	63,95	68,95	64,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

Hardware	Preis
JOYSTICKS:	
Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM 39,95
ZUBEHÖR:	
elektr. Bootstelektor	DM 54,95
Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95
Reis-Ware Maus	DM 79,95
Color-Maus Grafitti m. Pad	DM 99,95
Synco Express 3	DM 99,-
Amiga Action Replay 3f. A500	DM 199,-
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM 219,-
X-Copy Prof. 5.0	DM 79,95
Amiga 500 kompl m. Maus zum Rahmenpreis	DM 799,-
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superreps	DM 829,-
AMIGA 500 plus	DM 849,-
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM 579,-
ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERTE!	
SPEICHERWEITERUNG	
LA 500 auf 1 MB:	
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM 74,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM 79,-
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM 134,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM 144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM 153,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Bundes. Man. prof.	DM 134,95
SPEICHERWEITERUNG	
LA 500 Grundversion erweiterbar auf:	
512 KB 1 MB	DM 82,95
512 KB 2 MB	DM 87,95
512 KB 2 MB 2.3 MB	DM 89,95
DM 129,- DM 299,-	
SPEICHERWEITERUNG	
LA 500/2000 abschaltbar Mega Mix 2000:	
512 KB 1.0 MB 2.0 MB 4.0 MB 8.0 MB	DM 82,95
DM 178,- DM 318,- DM 348,- DM 548,- DM 828,-	
SPEICHERWEITERUNG	
LA 1000 extern 2.0 MB	DM 498,-
LAUFWERKE ZU SUPERPREISEN	
3.5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM 154,-
5.25" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM 154,-
solange Vorrat reicht	
3.5" Floppy Drive intern, A 500	DM 154,-
Laufwerke für PC 3.5" 1.44 MB	DM 169,-
Einbaulwerke für 3.5" Laufwerk	DM 20,-
FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für A 500 im formosen Gehäuse	
ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher	
105 MB Oktagon 20 ms	DM 1280,-
53 MB Oktagon 15 ms	DM 1380,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM 1872,-
FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000	
SCSI-ALF 3 High-Performance	
105 MB Oktagon	DM 1204,-
105 MB 11 ms	DM 1512,-
weitere Größen auf Anfrage	
Kupke/Golem Turboboord inkl. 2 MB Ram	DM 1498,-
Flicker Fixer f. A500/2000	DM 299,-
Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscan-Monitor	DM 899,-
DRUCKER	
Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898,-
Fujitsu DL 1100 color	DM 948,-
Fabbander f. DL 1100 Color	DM 24,95
MITA Laser Drucker LP-X1	
11 Seite pro Min./250 Blatt	DM 2798,-
Original CDTV v. Commodore	
inkl. Fernbedienung	
Soundkarte "SOUNDBLASTER"	DM 1489,-
Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	DM 368,-
ohne CMS-Chips (Mono)	DM 298,-
Version engl. dt. mit CMS-Chips (Stereo)	DM 333,-
ohne CMS-Chips (Mono)	DM 264,-

Wettbewerb

ZUM SPIELEN FAST ZU SCHADE

In den letzten zwei Jahren hat sich der PC von einer tristen Büromaschine zur feurigen Spielekiste gewandelt. Immer mehr, und vor allem immer anspruchsvollere Spielprogramme erscheinen für PCs. Wer schon einen PC zu Hause stehen hat, ist fein raus; aber was macht derjenige, der sich zum Neukauf durchgerungen hat? Mit dem einfachen Grundraster ist es leider nicht getan. Da muß eine zünftige VGA-Grafikkarte her, damit die Spiele schön bunt sind, eine passende Soundkarte soll für die Musikunterhaltung sorgen. So rennt der Neukauf von einem Laden in den nächsten, schlägt sich mit Computer-Fachchinesisch herum, kauft einen Haufen Einzelteile (z.B. eine Soundkarte) und schraubt erstmal an dem Neugerät herum, statt damit zu spielen.

Einer der größten Computerhersteller Europas, die Firma Aquarius, will es den Ein- oder Umsteigern etwas einfacher machen. Der **TBird**, so der Name des neuen PCs, ist von Haus aus (fast) komplett ausgestattet und bringt alles mit, was zum vernünftigen Spielen gehört — nur ein Joystick fehlt. Die Idee zum **TBird** hatte übrigens ein echter Spielefan und **POWER-PLAY**-Leser: André Riehe, der Sohn vom Aquarius-Chef Rolf Wiehe, äußerte den Wunsch nach einem kompletten Spiele-PC — der **TBird** war geboren.

Für die nötige Rechengeschwindigkeit sorgt beim **TBird** ein Prozessor des Typs 80386SX mit 25 MHz. Dies ist flott genug, um selbst mit **Wing Commander 2** auf Alien-Hatz zu gehen. Auf der 50-MByte-Festplatte und die 2 MByte RAM finden die Spiele ein digitales Heim. Keine Probleme bereiten verschiedene Diskettenformate: Der Computer bietet zwei eingebaute Laufwerke — eine 3½-Zoll- und eine 5¼-Zoll-High-Density Diskettenstation. Farbig wird's beim **TBird** dank der eingebauten VGA-Grafikkarte und dem passenden Monitor, der im Kom-



Die Schönen Bonbons
Wing Commander
Mad TV
The Simpsons
The Simpsons 2

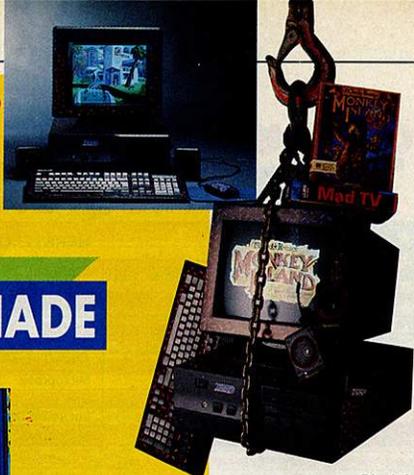
Sein Sohn hatte die Idee zum **TBird**: Rolf Wiehe

plettpaket enthalten ist. Zur bunten Bilderpracht kommt der musikalische Genuß durch eine eingebaute Musikkarte, die zum Soundblaster-Standard (inklusive Sprachausgabe) kompatibel ist. Als zusätzliches Bonbon wartet der Aquarius mit zwei kleinen Aktivboxen auf, die gleich an die Soundkarte angeschlossen werden. In Zusammenarbeit mit der **POWER PLAY** und der Firma **Softgold** wird dem **TBird** ein schnuckeliges Softwarepaket beiliegen. Unter anderem im Paket enthalten: unser Adventure des Jahres, **Monkey Island 2** und die TV-Satire **Mad TV**.

Ausgeliefert wird der **TBird** mit dem Betriebssystem MS-DOS 5.0, die Festplatte ist bereits formatiert und das System nebst Spielen ist installiert.

Die gesamte Anlage — also der PC inklusive Monitor, Soundkarte, VGA, Festplatte, Maus, Lautsprechern und dem Softwarepaket kostet knapp 3000 Mark. Damit der Käufer des **TBirds** auch in Zukunft die notwendige Unterstützung erhält, sind nicht nur weitere Softwarebündel in Vorbereitung, sondern auch ein spezieller Club und eine Hotline.

mh



Black is beautiful: Der **TBird** kommt im schwarzen Edellook.

Software zum Spielen wird mitgeliefert: **Monkey Island 2** und **Mad TV**

Die TBird-Technik

Prozessor: 80386SX/25 MHz
Grafikkarte: VGA, 256 KByte
Monitor: VGA
Sound: Soundblaster-kompatibel
Speicher: 2 MByte RAM
Betriebssystem: MS-DOS 5.0
Festplatte: 50 MByte
Diskettenlaufwerke: 1x 3½ Zoll (1,44 MByte); 1x 5¼ Zoll (1,2 MByte)
Schnittstellen: 2x seriell, 1x parallel, 1x Joystickport
Sonstiges: Aktivlautsprecher, Maus, Mauspad, Spielesoftware
Zirka-Preis: 3000 Mark

4. Was für ein Prozessorsteckt in dem **TBird**?
- 80386 DX
 - 80386 SX
 - 80486 SX
5. Wieviel MByte hat die **TBird**-Festplatte?
- rund 30 MByte
 - rund 80 MByte
 - rund 50 MByte

Wer wagt, gewinnt

Wer sich keinen **TBird** kaufen möchte, aber trotzdem einen haben will, kann mit etwas Glück einen gewinnen. Zusammen mit **Aquarius** verlost die **POWER PLAY** ein schnuckeliges **TBird**-Komplettpaket. Als zweiten Preis könnt Ihr jeweils das Softwarepaket, das dem Computer normalerweise beiliegt, gewinnen. Der Trostpreis ist ein dekoratives ultracooles Badetuch. Jetzt müßt Ihr nur noch die Fragen richtig beantworten, die Ihr ebenfalls auf dieser Seite findet und ab geht die Postkarte an: **Markt & Technik Verlag AG**
Redaktion **POWER PLAY**
Stichwort: **TBird**
8013 Haar bei München
Einsendeschluß ist der 15. April 1992. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Die Fragen

- Von welcher Firma stammt das Computerspiel **Monkey Island 2**, das dem **TBird** beiliegt?
 - Sierra
 - Lucasfilm Games
 - Legend
- Wer hatte die Idee zum **TBird**?
 - Bill Gates
 - Sir Draxton
 - André Riehe
- Welche Farbe hat der **TBird**?
 - Schwarz
 - Gelb
 - Grau

COMPUTER-SPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games
2. Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
3. Might & Magic 3	New World Computing
4. Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
5. Wing Commander 2	Origin
6. Pools of Darkness	SSI
7. Special Forces	Microprose
8. Eye of the Beholder 2	SSI
9. Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10. Formula One Grand Prix	Microprose

TITEL	HERSTELLER
1. WWF Wrestlemania	Ocean
2. Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
3. Birds of Frey	Electronic Arts
4. James Pond 2	Robocob Millenium
5. Robocob 3	Ocean
6. Terminator 2	Ocean
7. Whirlwind Snooker	Virgin
8. The Simpsons	Ocean
9. Microprose Golf	Mirrorsoft
10. More Lemmings	Psygnosis

Die Hauptpreise:
zwei Game Boys



Die Gewinner von Ausgabe 2

Die drei Game Boys haben gewonnen: Silke Bettray aus Emmerich, David Jacob aus Hamburg und Boris Gulic aus München. Je ein Spiel hat gewonnen: Frank Kemper aus Bad Rothengilde, Christoph Baur aus Vogt, Karim Khani aus Bremen, Christian Breitung aus Fulda und Oliver Röhn aus Oldenburg.

VIDEO-SPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Saga 3	Square	Game Boy
2. Super Wagan Land	Namco	Super Famicom
3. Super Mario World	Nintendo	Super Famicom
4. SD Gundam Nightg.	Angel	Super Famicom
5. Yoshi's Egg	Nintendo	NES
6. Zelda 3 Legend	Nintendo	Super Famicom
7. Yoshi's Egg	Nintendo	Game Boy
8. Super Formation Soccer	Human	Super Famicom
9. Super Fire Prowrestling	Human	Super Famicom
10. Rockman World 2	Capcom	Game Boy

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario World	Super NES	Nintendo
2. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
3. Sim City	Super NES	Nintendo
4. Alleyway	Game Boy	Nintendo
5. Super R.C. Pro Am	Game Boy	Nintendo
6. World Bowling	Game Boy	Romstar
7. F-Zero	Super Famicom	Nintendo
8. Pilotwings	Super Famicom	Nintendo
9. Caesars Palace	Game Boy	Arcadia Systems
10. Kid Icarus	Game Boy	Nintendo



Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 50). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblings-spiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal zwei Game Boys, die freundlicherweise die Firma Funny Software stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

LESER-HI

	TITEL
1. (1)	The Secret of Monkey Island
2. (2)	Lemmings
3. (4)	Pirates
4. (9)	Wing Commander 2
5. (6)	Railroad Tycoon
6. (3)	Turrican 2
7. (8)	Bundesliga Manager Professional
8. (10)	Eye of the Beholder
9. (7)	Battle Isle
10. (18)	Lotus 2
11. (-)	Populous 2
12. (-)	The Secret of Monkey Island 2
13. (14)	Turrican
14. (16)	Zak McKracken
15. (12)	Sonic the Hedgehog
16. (15)	EA Hockey
17. (-)	Shining in the Darkness
18. (19)	Castle of Illusion
19. (-)	Gunship 2000
20. (-)	Thunder Force 3

REACT

TACK



United Software
Product Manager
Torsten
Oppermann ist
ein fanatischer
Konsolensportler



EINSAME INSEL

Final Match Tennis
Super Mario World
Super Mario Bros. 3
John Madden Football
EA Hockey

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	13. Monat
Psygnosis	12. Monat
Microprose	53. Monat
Origin	4. Monat
Microprose	13. Monat
Rainbow Arts	10. Monat
Software 2000	3. Monat
SSI	8. Monat
Blue Byte	3. Monat
Gremlin Graphics	2. Monat
Bullfrog	1. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Rainbow Arts	19. Monat
Lucasfilm Games	40. Monat
Sega	5. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Sega	1. Monat
Sega	7. Monat
Microprose	1. Monat
Tecno Soft	11. Monat

SPIEL- AUTOMATEN

TITEL	HERSTELLER
1. Exhaust Note	Sega
2. Solvay	Namco
3. Final Lap 2	Namco
4. Streetfighter 2	Capcom
5. Garov Densetsu	SNK

TITEL	HERSTELLER
1. Terminator 2	Midway
2. Starblade	Namco
3. Steel Talons	Atari Games
4. Sunset Riders	Konami
5. Block Block	Capcom

TITEL	HERSTELLER
1. Terminator 2	Midway
2. Grand Prix Star	Jaleco
3. Streetfighter II	Capcom
4. Exhaust Note	Sega
5. Sunset Riders	Konami

LESERHITS

Amiga

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

Atari ST

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

C 64

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

MS-DOS

1. Wing Commander 2
2. Monkey Island
3. Lemmings
4. Monkey Island 2
5. Railroad Tycoon

Handheld

1. R-Type
2. GG Shinobi
3. Simpsons
4. Gargoyle's Quest
5. Parodius

Mega Drive

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

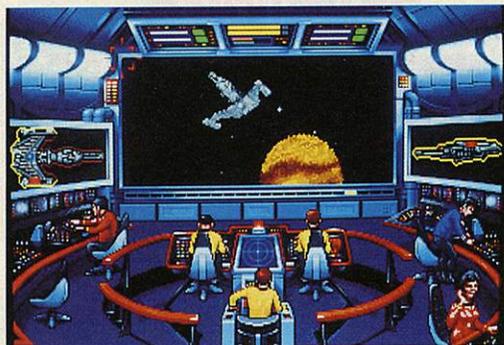
OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel. 07 11/8568534

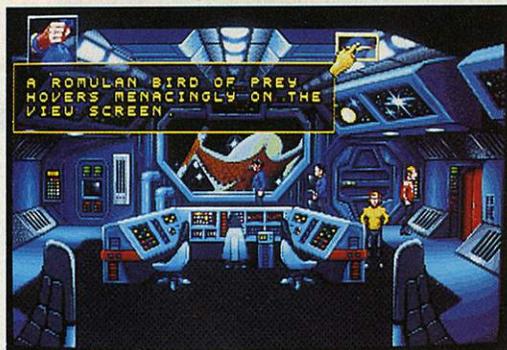
VERKAUFSHITS

1. Bundesliga Man. Professional Software 2000	6. Lotus Esprit Turbo Challenge II Gremlin Graphics
2. Formular 1 Grand Prix Microprose	7. Silent Service II Microprose
3. Lemmings II Psygnosis	8. Monkey Island II Lucasfilm Games
4. Battle Isle Blue Byte	9. Eye of the Beholder II SSI
5. Populous II Bullfrog	10. Wing Commander II Origin

Faszinierend, Käpt'n

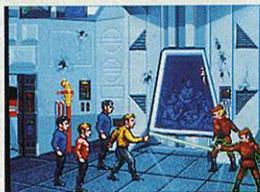


Die Enterprise muß sich im All mit Piratenbanden rumschlagen



Das verheißt nichts Gutes: Ein romulanisches Kriegsschiff taucht auf.

Wer zieht schneller? Es lohnt sich, den Phaser schußbereit zu haben.



Harry Mudd, ein alter Bekannter, hat ein Alien-Raumschiff entdeckt

Star Trek

25th Anniversary

Das 25jährige Jubiläum war eigentlich schon 1991, und so läuft das neueste *Star Trek*-Spiel mit etwas Verspätung ein. Dafür verspricht es, Action und Adventure der Fernsehserie zu verbinden.

Star Trek: 25th Anniversary, das wir im folgenden nur kurz *Star Trek* nennen wollen, ist in sieben Episoden aufgeteilt. Fast jede Episode hält sich an folgendes Format: Die Föderation erteilt der Enterprise einen Auftrag. Kirk läßt das entsprechende Sonnensystem anfliegen und trifft dort auf ein Feindraumschiff. Es folgt eine 3-D-Weltraum-Action-Sequenz ähnlich *Wing Commander*. Da-

nach wird gebeamt, entweder auf einen Planeten oder an Bord eines anderen Schiffs. Hier spielt Ihr dann eine Adventure-Sequenz, ähnlich den *Sierra*- oder *Lucasfilm*-Spielen.

Die einzelnen Missionen drehen sich um ganz unterschiedliche Dinge. Da muß Kirk einen Planeten von "Dämonen" befreien, ein gekidnapptes Schiff der Föderation

retten, ein Alien-Schiff, das auch die Romulaner haben wollen, entrümpeln oder sich mit einem leibhaftigen Gott und gleichzeitig mit Klingonen herumschlagen. Alle Missionen sind inhaltlich völlig neu, gäben also jeweils Stoff für eine brandneue TV-Episode ab.

Gesteuert wird das Spiel am besten per Maus und Tastatur. Während die Adventure-Szenen sich alleine mit der Maus

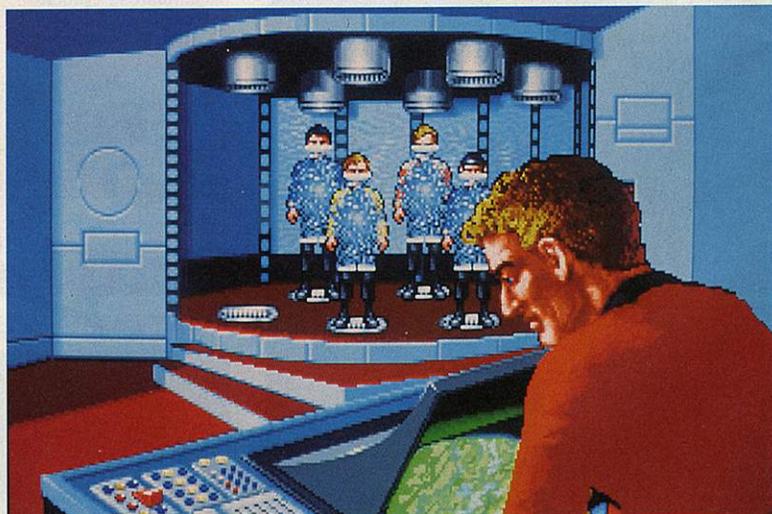
spielen lassen, ist bei den Action-Szenen die Tastatur für einige Zusatzfunktionen notwendig. Kommandos werden in jedem Fall über Bildsymbole gegeben. An Bord der Enterprise kann man beispielsweise Scotty das Schiff reparieren-, Chekov und Sulu navigieren oder Uhura funken lassen. Mr. Spock guckt auf Wunsch in seine "Wundertüte" und fragt den Computer der Enterprise nach



Ein Admiral der Föderation erteilt einen neuen Auftrag...



... und verteilt am Ende der erfolgreichen Mission die Punkte



Ist er's oder ist er's nicht? Trotzdem kommt auch das Spiel ohne ein "Beam me up, Scotty" nicht aus.



Ein finsterner Klingonen-Admiral auf dem Bildschirm



Spock's Tricorder bekommt Arbeit: Eine unbekannte Lebensform



Der Landungstrupp der Enterprise auf einem fremden Planeten



Eine Gruppe Klingonen versperrt Kirk & Co den Weg



Im All ist mal wieder ganz schön was los



Lauschig: Ein Sonnenaufgang auf einem fernen Planeten.

allen gewünschten Daten ab. In den Adventure-Szenen steuert Ihr Captain Kirk, der immer von Spock, Pille und einem Sicherheitsoffizier begleitet wird. Kommandos werden hier über ein Symbolmenü gegeben, mit dem Ihr Gegenstände ansehen, nehmen und benutzen, sowie mit anderen Leuten reden könnt. Spock und Pille haben jeweils ihre "Tricorder" dabei, die man zum Scannen von Gegenständen und Personen benutzt. Auch ein "Phaser" und ein "Kommunikator" fehlen nicht in der Ausrüstung.

Am Ende einer Mission sagt ein Admiral der Föderation, wie Ihr abgeschnitten habt. Wenn

Ihr die Mission zwar beendet, aber nicht alles entdeckt und gelöst habt, gibt es weniger als hundert Prozent Erfolgsquote. Je nach Quote erhält Eure Crew Erfahrungspunkte, was sich in verbesserten Fähigkeiten im Raumkampf niederschlägt. Natürlich darf der übliche witzige Dialog zwischen McCoy und Spock am Ende einer Mission nicht fehlen.

Star Trek läuft auf allen PCs mit EGA- oder VGA-Karte. Unterstützt werden alle Soundkarten: von AdLib über SoundBlaster bis Roland. Auf der Festplatte werden 8 Megabyte benötigt, ein AT mit 12 MHz oder mehr ist dringend zu empfehlen. **bs**



Ein freundlicher Gruß über den Bildschirm: Was mag wohl an Bord dieses Alien-Schiffes passiert sein?

Tips für alle Missionen:

Demons World

Die richtige Einstellung am "Eclipse-Computer" ist, alle drei Schieber in die Mittelposition (nur je eine Lampe leuchtet) zu bringen. Um an die Dinge im Glaskasten zu kommen, Benutze-Symbol, Kirk und den Kasten anklicken.

Hijacked!

Den "Phaser Welder" lädt man, indem man das Benutze-Symbol, dann den grünen Phaser, dann den Welder anklickt. Man muß in dieser Mission nicht immer schießen, um erfolgreich zu sein.

Love's Labour Jeopardized

Den Gegenvirus erzeugt man mit NH3 plus Virus. Isolierband findet man im Maschinenraum ganz links hinter einer Klappe. Hinter der Klappe ganz rechts ist der Lüftungsschacht.

Another Fine Mess

In dieser Mission häufig den Benutze-Befehl mit den Personen ausführen, Tricorder alleine helfen hier oft nicht weiter. Die Linse hört auf den De-Grimer.

That Old Devil Moon

Wer kein Mathematiker ist, kann den Code nicht knacken. Abhilfe schafft der Computer der Enterprise, den man über das Zahlensystem der Luers ("Base Three") befragen sollte. Die Steine draußen untersuchen!

The Feathered Serpent

Der Schlüssel zu mehreren Puzzles sind die Steine, die in der Grube liegen. Der zweite Teil kennt zwei völlig verschiedene Lösungswege, je nachdem, ob man die Tür hinter dem Energie-Monster mit oder ohne Zusatzcode öffnet.

Vengeance

An Bord der Republic kann man nicht viel tun. Für die große Raumschlacht hilft nur Beten!

Selten war ich so gespaltener Meinung, wie ich ein Spiel zu bewerten habe. Denn im Prinzip ist Star Trek ein fantastisches Programm, das alle Star-Trek-Fans begeistern sollte — aber es ist viel zu kurz. Ich habe es samstags vormittags begonnen und war am späten Nachmittag fertig — das heißt, fast fertig, denn die letzte Mission ist ein schlechter Witz. Die Raumschlacht gegen vier Schiffe, eines davon ein Enterprise-Clone, ist unmöglich zu schaffen. Mit Einsatz eines Diskmonitors habe ich mich über diese Raumschlacht hinweggemogelt, und dann direkt das Ende des Spiels gesehen, bei dem nicht mehr viel passiert. Die Puzzles in den einzelnen Adventures sind manchmal Denkaufgaben, manchmal aber auch nur "Finde den Gegenstand"-Probleme. Grundsätzlich sind es aber zu wenige: Jedes Adventure findet in fünf bis sechs Räumen statt und ist selbst mit wildem Ausprobieren schnell gelöst. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei kaum. Eine Mission, die mehrere Planeten umspannt, bei der man hin- und herfahren



muß, und die sich länger als zwei bis drei Stunden hinzieht, wäre wirklich nicht fehl am Platze. Ansonsten aber Lob für die Programmierer, die das Gefühl der Star-Trek-Fernsehserie grandios eingefangen haben. Schade nur, daß außer Kirk, Spock und

Pille der Rest der Crew auf der Brücke Handlangerdienste ausführen muß und nicht auf den Planeten zum Zuge kommt. Die Grafik ist unter VGA sehr gut gelungen; die Adventure-Szenen wirken durch ihre poppigen Farben sehr seriengetreut. Die Welt-raumscenen sind (dank kleinem Bildschirmausschnitt) flott und brauchen sich vor Wing Commander keinesfalls zu verstecken. Mit Sound waren die Programme sparsam, aber auch hier "stimmt" alles: Die Titelmelodie, das Transportergeräusch oder Uhuras Sendekennung wurden recht gut nachempfunden. Keine Frage, Star-Trek-Fans brauchen dieses Programm, auch wenn sie es schnell durchspielen. Immerhin kann man ja mehrere Versuche machen, um seine Punktzahl auf hundert Prozent hochzuschrauben.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 83% Sound: 70%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

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

2 MB-Erweiterung für Amiga • 249,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 159,—

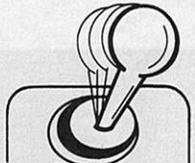
Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 298,—

Sound Blaster 2.0

C /MS-Chips • 69,—

COMPUTER-TUNING



Bachler Computersoftware

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

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V.mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness	V.mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer's Appliance	—	89,95	—	—
Special Forces	V.mö	V.mö	V.mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V.mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Oath /dt	59,95	—	59,95	39,95
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	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	39,95	—	—	—
Winger /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö
Wizardry 7	—	V.mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95

MEGA HITS

Battle Isle /dt
69,— Amiga • 89,— IBM-PC

Eye of the Beholder 2
75,— IBM-PC

Formula One Grand Prix /dt 79,—
Amiga • IBM-PC • Atari ST

Bundesliga
Manager Professional /dt 69,—
Amiga & IBM-PC

Leander /dt 59,— Amiga

Lotus Turbo Challenge 2/dt 59,—
Amiga & Atari ST

Red Baron /dt 79,— Amiga
89,— IBM-PC

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

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. 2
D—4290 Bocholt

Schwarzer Freitag



Besonders harte Widersacher lauern schon im zweiten Dungeonlevel (Amiga)

Black Crypt

Wohl kaum ein anderes Rollenspiel der letzten 5 Jahre hat so viele Nachahmer gefunden wie der Klassiker *Dungeon Master*. Ob SSI mit *Eye of the Beholder*, Imageworks mit *Bloodwych* oder Mindscape mit *Knightmare*, der Oldie inspirierte Rollenspieldesigner gleich dutzendweise. Neu im Reigen der Serie: "Wir eifern dem Oldie nach", ist Electronic Arts *Black Crypt*. Das Programmiererteam Ravensoft, das *Black Crypt* entwarf, ist ein Neuling im harten Softwaregeschäft. Weniger neu ist die Hintergrundgeschichte des Ravensoft-Debüts. Der böse Priester Estoroth Paingiver wurde in grauer Vorzeit von den "guten" Magiern des Fantasylandes Astera in eine tiefe Gruft gesperrt. Nach langen Jahren des Friedens erwachen die Lebensgeister Paingivers wieder. Um dem

Finsterling ein für alle Mal die Flausen aus dem Kopf zu treiben, werden vier Helden in die Gruft geschickt. Vier magische Waffen, für jeden Abenteuerer eine, müssen gefunden werden, um Estoroth endgültig im finalen Showdown den Garaus zu machen. Bevor Ihr Euch in das Labyrinth begeben, muß die passende Heldengruppe zusammengestellt werden. Zur Wahl stehen vier verschiedene Charakterklassen: Kämpfer, Priester, Magier und Druiden. Für jede Klasse gibt es ein gutes Dutzend verschiedener Heldenbildchen, das Ihr Eurem Wunschcharakter verpassen könnt. Zusätzlich werden die Charaktereigenschaften, z.B. Stärke, Weisheit und Geschicklichkeit, vom Computer "ausgewürfelt". Mit "Bonus"-Punkten dürft Ihr die Eigenschaften der Figur manuell anheben. Ein Kämpfer bekommt

ein bißchen mehr Stärke, beim Magier wird kurzerhand die Intelligenz heraufgesetzt. Habt Ihr Eure Truppe zusammen, alle Bonuspunkte verteilt, und den Helden einen prächtigen Namen verpaßt, geht's los.

Ihr startet die Suche nach den Zauberwaffen und dem bösen Buben im obersten Stockwerk eines zwölf Level tiefen Dungeons. Wie im Vorbild *Dungeon Master* sind die Gänge, in denen Ihr Euch heruntreibt, in 3D zu sehen. Die Gruppe wird per Maus durch die Gänge geklickt, eilige Spielernaturen können die Tastatur verwenden. Am Klassiker orientiert sich auch die Benutzerführung von *Black Crypt*. Alles wird mit der Maus erledigt: Gegenstände einsammeln, Hebel betätigen, Türen öffnen, Schrifttafeln untersuchen und Monster verböbeln. Sind genug

ständig durch die Gänge huschen, verprügelt worden, steigen Eure Charaktere eine Erfahrungsstufe auf. Die Folge der Beförderung: Die Helden können mehr Schläge einstecken, hauen selbst kräftiger zu und dürfen neue Zauberformeln lernen. Allerdings bekommen die Magier Eurer Gruppe nicht automatisch nach jeder Beförderung neue Sprüche dazu. Erst müssen unterwegs neue Zauberbücher und Spruchrollen gefunden werden, die Ihr Eurem Formelrepertoire hinzufügt. Insgesamt gibt's drei verschiedene Magiearten: Druidenzauber, Klerikersprüche und Magierformeln. Um einen Zauberpruch auszulösen muß dieser erst gesprochen, sprich aus dem passenden Buch gelesen werden. Insgesamt kann jeder Zauberer fünf Zauberformeln gleichzeitig im Gedächtnis be-



An Brunnen können die Helden Ihre Feldflaschen füllen und sich erfrischen (Amiga)

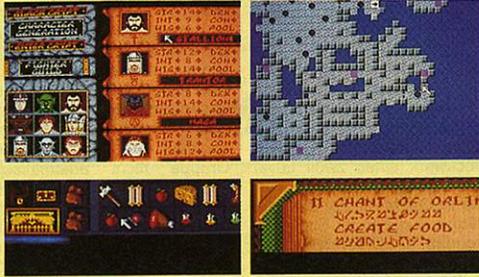
Bei der Verpackung von *Black Crypt* sollte ein Aufkleber angebracht werden: "Vorsicht, nur für Experten". Rollenspieler werden schnell die Nerven verlieren und verzweifeln, wenn sie in den verwirrenden Labyrinthen über beinharte Monsterhorden und happe Puzzles stolpern. Profis sehen sich dagegen einer neuen Herausforderung gegenüber, die nicht in ein paar Stunden durchgespielt ist. Die Monster sind zwar schwer zu besiegen; aber zusammen mit der begrenzt erlernbaren Anzahl der Zaubersprüche zwingt Euch das zum Zurechtlegen einer passenden Kampftaktik. *Black Crypt* erreicht zwar nicht ganz den spielerischen Gehalt des Klassikers, aber technisch zieht der Neuling, für meinen Geschmack, locker am Oldie vorbei. Die Mon-



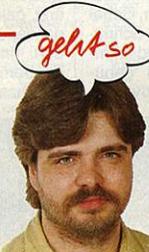
ster und die Verlieswände gefallen mir in puncto Farbenpracht und Abwechslungsreichtum um einiges besser, als die Grafiken von *Dungeon Master*. Zu Beginn sorgt die gewöhnungsbedürftige Benutzerführung für Verwirrung, nach einiger Einarbeitungszeit klickt man sich munter durch die Vielzahl der Optionen. Im Gegensatz zu Michael finde ich die Idee mit den unterschiedlichen Gepäckstücken und der Kleiderordnung nicht hinderlich, sondern eher praktisch — endlich mal genug Stauraum für die unterwegs gefundenen Gegenstände. Anfänger sollten um dieses Hard-Core-Spiel einen riesen Bogen machen. Ehrgeizigen Profispielern geben, die sich nicht zu schnell frusten lassen, sei *Black Crypt* wärmstens empfohlen.



Das Anziehen wird zur Fleißarbeit: Vom Geschmeide bis zur Unterwäsche wollen die Charaktere bekleidet werden (Amiga).



Die Maus dient als Universalwerkzeug. Ob beim Erschaffen eines Charakters, dem Herauspielen eines Zauberspruches oder dem Kontrollieren eines Gepäckstückes: Es klickt sich leichter mit der Maus.



Mit *Black Crypt* hat sich Electronic Arts wahrlich keinen Gefallen getan. Ich mag zwar anspruchsvolle Rollenspiele mit einem etwas knackigerem Schwierigkeitsgrad, aber bei *Black Crypt* haben die Designer schlichtweg übertrieben. Obwohl das Spiel konzeptionell für den Einsteiger ausgelegt ist, werden Anfänger und sogar Experten durch einen ganzen Berg spielerischer Ungereimtheiten eher verschreckt, denn zum weiterspielen animiert. Statt, wie im Vorbild, den Spieler langsam an die Benutzerführung, die Puzzles und die Spielumgebung zu gewöhnen, startet *Black Crypt* von Beginn an voll durch. Schon am Ende der ersten Treppe lauert ein Monster, das von der Start-Party nicht zu töten ist. Erst wer ein gutes Dutzend Hebel betätigt, ein paar Fallen entschärft, Illusionswände durchschaut und ein paar Puzzles gelöst hat, bekommt ein Waffe, die gegen den Unhold wirkt. Später kommt's noch dicker: Die Monster sind fast immer zwei Nummern zu groß für die Gruppe. Statt Spielspaß übernimmt hier der Frust die Regie. Ein weiteres, vermeidbares Ärgernis ist die ziemlich verzwickte Benutzerführung. Um

sich vom Klassiker abzuheben, wurde scheinbar krampfhaft nach neuen Ideen gesucht. Die Folge: Im Gewirr der Bekleidungsstufen und der zahlreichen Behälter (Beutel, Rucksack, Schatzkisten und Koffer) wird die Suche nach einem wichtigen Gegenstand zur elenden Quälerei — vor allem in der Hitze einer Schlacht ("Wo wahr doch noch das Messer?"). Auch die Zaubermeffummelei hätte durchaus besser gelöst werden können. Nur fünf gleichzeitig erlernbare Sprüche sind, besonders in späteren Spielabschnitten, nicht genug und in Kampfsituationen haspelt man sich mühsam durch das Zauberbuch nach einem passenden Kampfzauber. Für meinen Geschmack hat Ravensoft das Klassenziel weit verfehlt. Da helfen auch die witzigen grafischen Gags (z.B. die Magiebarrieren), tolle animierte Monster und ein großes Spielfeld nicht viel. Zudem sei gesagt, daß *Black Crypt* in einem weiteren Punkt der Rollenspielentwicklung hinterherhinkt: Nur ein einziges Dungeon ist nicht genug. Ich vermisse Shops, in denen ich einkaufen kann, Spielfiguren, die zu einem Schwätzchen bereit sind und eine Oberwelt.

halten. Wollt Ihr einen weiteren Spruch lernen, muß erst Platz geschaffen werden.

Nicht nur mit neuen Zaubersprüchen muß die Gruppe versorgt werden. Der Nachschub muß ebenso gesichert sein, wie die Aufrüstung mit neuen Gegenständen. Hier haben sich die Programmierer von *Black Crypt* etwas besonderes einfallen lassen. Es gibt nicht nur, wie aus *Dungeon Master* bekannt, einen "Inventory"-Bildschirm für jeden Charakter, sondern gleich drei. Neben dem obligatorischen Platz im Rucksack gibt es für jede Spielfigur drei "Bekleidungs"-Stufen. In die unterste Stufe passen nützliche Kleindien wie Gürtel, Broschen, Kronen und Ringe. In der zwei-

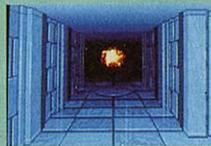
ten Ebene finden Unterwäsche, Hemden, Hosen und Socken ihren Platz. Die letzte Stufe ist für Rüstungsgegenstände. Aus dieser "Dreifach"-Bekleidung ergeben sich manchmal recht eigenwillige Kombinationen: So passiert es, daß der kräftige Krieger einen feschen Zauberring an der zarten Hand trägt, darüber einen Satz Stahlhandschuhe streift und mit so beschützten Griffeln die Streitaxt schwingt.

Das auf drei Disketten verteilte Abenteuer läßt sich übrigens auf Festplatte installieren, zwei Spielstände lassen sich speichern. Damit Ihr Euch nicht in dem Labyrinth verirrt, haben die Programmierer dem Spiel ein "Automapping"-Feature verpaßt. mh

Klassiker & Klones

Seit dem Erscheinen von *Dungeon Master* machten sich gleich mehrere Programmiererteams daran, dem Erfolg des Oldies nachzueifern: 3-D-Labyrinthare und sind wieder "in". Am deutlichsten ist die Artverwandtschaft in den Labyrintharen zu sehen. Auch wenn Spiele wie *Amberstar* sich auf komplett andere Spielerebenen bewegen: In den Labyrintharen wird auf das bewährte Vor-

bild zurückgegriffen. Der bekannteste Rollenspiel-Enkel kommt aus dem HauseSSI. Die *Eye of the Beholder*-Saga kommt dem Vorbild, was Grafik und Benutzerführung angeht, am nächsten. Weitere aktuelle Spiele die sich an den Dungeons des Klassikers orientieren: *Knightmare* und *Might + Magic III, Abandoned Places, Amberstar, Wizardry VII* (von oben nach unten).



STECK BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 71 %

Grafik: 80% Sound: 53%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Lichtblick



Wer ein anderes Gesicht für seinen Charakter will, klickt sich das Wunsch-Face zusammen (Amiga)

Shadowlands

Wie die Programmierer von *Black Crypt* (Test in dieser Ausgabe) haben sich auch die Designer von Domarks neuem Rollenspiel *Shadowlands* von Dungeon Master beeinflussen lassen. Während die *Black-Crypt*-Kollegen sich noch am dichtesten am Vorbild orientierten, beschreiten die *Shadowlands*-Programmierer komplett andere Wege.

Ihr steuert ein Gruppe von vier Helden durch eine Fantasywelt, die nicht in 3D, sondern von schräg oben zu sehen ist. Vor dem Start könnt Ihr Eure Wunschgruppe zusammenstellen und die Gesichter der Helden Euren Bedürfnissen anpassen. Ein Klick hier und der Charakter bekommt einen Bart, ein Klick dort und die Haarfarbe wechselt. Habt Ihr die Gruppe beisammen, starten die Helden am Eingang zu den *Shadowlands*, die aus drei

verschiedenen Labyrinthen nebst zwei Oberwelten bestehen. Bewegt werden die einzelnen Mitglieder der Gruppe per Maus, wahlweise separat, oder als komplette Mannschaft. Via Menü läßt sich die Anordnung der Gruppe individuell variieren. Dies ist besonders im späteren Verlauf des Spieles wichtig, denn einige Puzzles lassen sich nur lösen, wenn sich die Truppe aufteilt.

So lange Ihr Euch im Freien aufhaltet, gib'ts mit der Sicht wenig Probleme. Betretet Ihr die Dungeons wird's zappenduster. Nur mit Hilfe von Fackeln oder magischen Formeln bringt Ihr Licht ins Dunkel — aber es wird immer nur ein Ausschnitt des Labyrinths erleuchtet. Brennen die Fackeln nieder oder läßt der Zauber nach, wird es wieder dunkel. Fast das komplette Spiel basiert auf der Wechselwirkung

zwischen Licht und Schatten. So sind viele Puzzles durch den Einsatz von Lichtquellen zu lösen (z.B. öffnet sich eine Tür erst, nachdem Ihr eine Fackel vor einen lichtempfindlichen Sensor haltet). Auch das Verhalten der Monster, die sich in *Shadowlands* tummeln, hängt entscheidend von den Lichtverhältnissen ab.

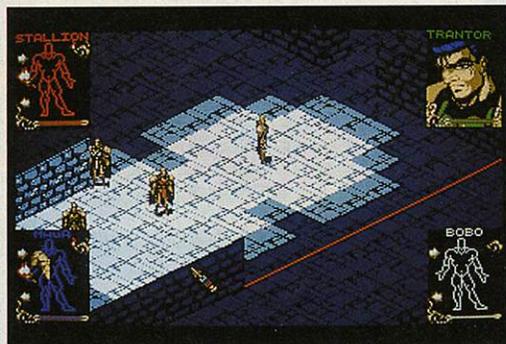
Auf Kämpfe mit Monstern habt Ihr nur wenig Einfluß — Prügeleien laufen automatisch ab. Ihr könnt nur verwundete Charaktere aus dem Kampf abziehen oder frische Helden ins Getümmel werfen. Je besser Ihr durch die Dungeons tappt, desto schwieriger wird das Spiel. Findet Ihr zahlreiche versteckte Schalter und löst jedes Rästel, warten später dickere Monster und härtere Fallen auf Euch. Wer schlechter spielt, hat's dafür einfacher. mh

Die Programmierer

Diese Burschen um Dean Lester (ganz rechts) haben sich *Shadowlands* einfallen lassen. Statt einfach abzukupfern, hat man sich ein paar neue Spielereien ausgedacht. An der deutschen Version und an einer ST- und PC-Fassung wird ebenso fleißig gewerkelt, wie an besonderen Datenspietketten, die für Rollenspielnachschub sorgen sollen.



In dieser Oberwelt startet Ihr das Abenteuer



Um einige Puzzles zu lösen, müssen die Charaktere einzeln gesteuert werden (Amiga)

Das nenn ich innovativ. Statt einfach abzukupfern, haben sich die Programmierer von *Shadowlands* richtig was Neues einfallen lassen. Zwar ist die leicht zu erlernende Benutzerführung via Maus, deutlich von *Dungeon Master* inspiriert, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten. Mag dem einen oder anderen das automatische Kampfsystem und das Fehlen eines "Automappers" schwer im Magen liegen, die beiden Mankos werden durch zahlreiche Spielfinessen dicke wieder wett gemacht. Für "HacknSlay"-Fanati-



ker bietet *Shadowlands* kein großes Betätigungsfeld. Dafür bekommen Tüftler und Puzzlefans ausgiebige Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten zu unter Beweis zu stellen. Besonders die Idee mit den "Licht"-Rätseln ist brillant und hervorragend im Spiel umgesetzt. Versteckte Extras und verborgene Räume sorgen für gepflegte Abwechslung. Der Schwierigkeitsgrad, der sich an Eurer Leistung orientiert, läßt Einsteigern viel Freiraum und bietet Experten eine echte Herausforderung. Rollenspielherz, was willst du mehr.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 71% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

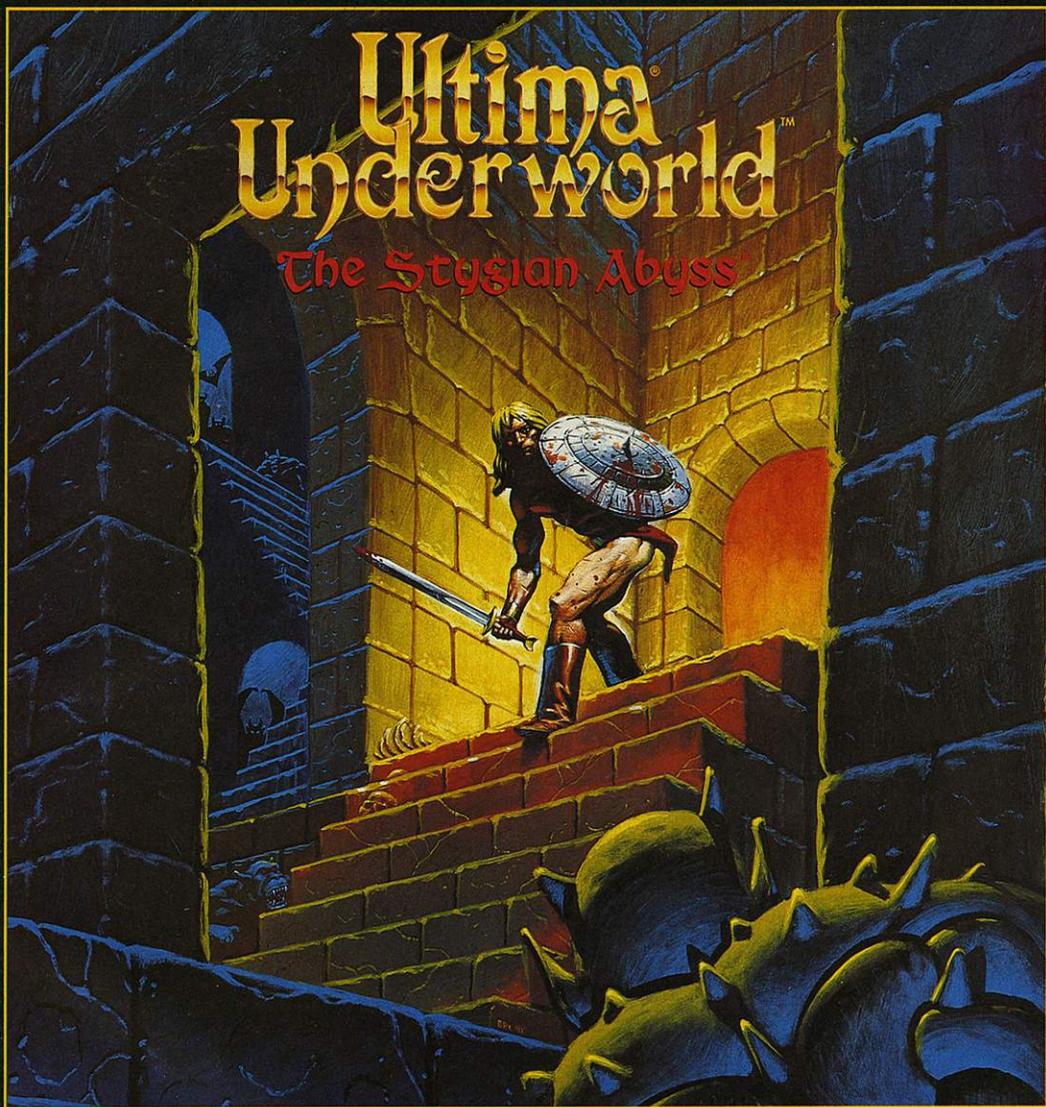
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Ultima[®] Underworld[™]

The Stygian Abyss



*Beinahe schon virtuelle Realität...
Die absolute Neuheit im Bereich der
3D-Dungeonspiele!*

In diesem Spiel werden Sie nicht mehr beim Laufen, Schwimmen, oder Springen unterbrochen, denn sämtliche Mauern, Wände, Objekte werden komplett dreidimensional in übergangslos fließender Grafik dargestellt!

Suchen Sie nach Hinweisen und Gegenständen, lösen Sie Rätsel, und bekämpfen Sie gefährliche Monster. Egal, ob Sie nach oben, unten oder einfach nur geradeaus sehen - Ihre Umgebung bewegt sich mit!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss.

Sie werden Ihren eigenen Augen nicht trauen!



Aktuelle Titelbilder sind nicht gleichbleibend



ORIGIN[™]
We create worlds[™]

Distributed by



MINDSCAPE
INTERNATIONAL

Der Einsteiger



Fallgatter, feuerspeiende Steinköpfe, rasante Äxte und fliegende Videokids – im Videorecorder ist die Hölle los

Videokid

Der kleine Billy wird beim Ausprobieren des neuen Videorecorders in die elektronischen Eingeweide des verzauberten Geräts gesaugt. Ein oberböses Monster schickt den kleinen tapferen Jungen in fünf Videowelten, die dieser schießenderweise durchlaufen und -fliegen muß (er kann nämlich auf einem Luftteppich durch die Landschaft düsen). Als da wären: das Mittelalter, der Wilde Westen, eine Science-fiction-Welt, Chicago und das fürchterlichste Horrorszenerario mit entsprechenden Monstern. Ihr folgt einer automa-

tisch scrollenden Route durch jeweils vier Abschnitte pro Welt. Unterwegs begegnen Euch zahlreiche Level-abhängig gestylte Gegner. Ritterformationen und hinter Fenstern versteckte Wild-West-Gangster müßt Ihr mit einer Eurer Schußvariationen treffen. Verschiedene herumfliegende Extras, die bei Beschuß Ihre Wirkung verändern, versüßen Euch das Actionleben: stärkere Durchschlagskraft, Schnellschuß, ballern in vier Richtungen oder diagonal. Um die beste Kombination zu behalten, könnt Ihr an Extras auch ganz friedlich



Je mehr Geier, desto schneller habt Ihr 'nen Knoten im Finger

Videokid läßt sich schlecht mit Spielen des Turrigan-Genres vergleichen. Ihr folgt einer vorgegebenen Route und müßt anpassen, diese und jene versteckten Extras noch zu ergattern, ohne deshalb zwischen Bildschirm und näherkommendem Bildschirmrand zerquetscht zu werden. Die Kombination aus Feinformationen, verteilten Extras und Länge der extrem hektischen, aber abwechslungsreichen Levels ist ideal für jeden Ballerfan. Selbst der weniger geübte Freak erhält genügend Motivation, stetig von neuem zu beginnen, da die Gegner meist fair plaziert und auf je-



den Fall zu schaffen sind. Eine Runde ohne irgendwelche Treffer zu bestehen, ist allerdings unmöglich.

Glücklicherweise wird Eure Lebensenergie beim Betreten eines neuen Spielabschnitts automatisch aufgefrischt. Ein stures Auswendiglernen der Levels ist nicht möglich, da Euch panisch viele und verwirrende Elemente auf Eurer Weltentour begegnen. So bietet Videokid auch für den Profiballerfan eine rasante Herausforderung. Eindeutig ein irres Highlight in der Flut mittelmäßiger bis überdurchschnittlicher Ballerspiele.

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

73%

Grafik: 77% Sound: 62%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Power-Tip:
Schrägschuß ist die beste Waffe!

vorbeifliegen. Smart-Bomben solltet Ihr allerdings unbedingt auf sammeln; sie dienen dazu, alle auf dem Bildschirm befindlichen Monster mit einem Druck auf die Space-Taste zu vernichten.

Am Ende jedes Levels gibt's eine besondere Herausforderung. Entweder begegnen Euch gewaltige Schwärme von Monstern eines Genres oder ein bildschirmfüllender Obermotz fordert Geschicklichkeit und Feuerzauber heraus. ri

... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“*

Der Amberstar von Thalion

* Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA



Eule mit Weule



Am unteren Rand des Bildschirms lacht Euch ein Zaubertrank an. Stärkere Feuerkraft ist das Ergebnis eines Rendezvousmanövers.

Agony

Nach vielen Ankündigungen und verschobenen Erscheinungsdaten ist Psygnosis' *Agony* nun endlich fertig geworden. In dem Horizontal-Scroller steuert Ihr eine animierte Eule durch mehrere mit bitterbösen Gegnern bewohnte Levels. Fliegende Fische, Totenköpfe, Minidrachen, Spinnen, berittene Elfen und andere skurrile Monster stellen sich Euch, meistens in einer Formation, in den Weg. Die Hintergrundgrafik besteht aus mehreren Parallax-Ebenen; gegen die Schiffswracks, Drachenskelette und Wasserfälle kann unser geflügelter Freund zum Glück nicht stoßen. Das Ausweichen beschränkt sich lediglich auf einige versteckte Monster, die sich erst auf den letzten Drücker auf Euch stürzen. Am Ende jedes Levels wartet jeweils ein hartnäckiger Obermotz auf Euch, bei dem Eure sämtlichen Geschicklichkeitsreserven gefordert werden. Einige der Bösen können sogar schießen; die meisten bevorzugen allerdings ein plötzliches Vorschellen auf Eure unvorbereitete Eule. Zum Glück könnt Ihr die fliegenden, schwimmenden und hängenden Bösewichter mit Eurem gefährlichen Eulenultrashall vernichten. Einige besonders eklige Monster hinterlassen kleine farbige Flaschen, die nach aufsammeln Euren Ultrashall verstärken. Der Schuß wird damit breiter und stärker. Habt Ihr die höchste Schallfrequenz erreicht, bekommt Ihr

nacheinander zwei um die Eule fliegende Schwerter zugeeilt, die alle Monster, die sie berühren, zu Staub machen. Verliert Ihr ein Leben, gehen diese netten Extras leider flöten. In verzwickten Stellen der Levels findet Ihr noch einige Zauberspruchrollen. Mit ihnen könnt Ihr für einen begrenzten Zeitraum bestimmte Extrawaffen aktivieren. Wenn Ihr den Feuerknopf einige Sekunden lang gedrückt haltet, öffnet sich ein kleines Menü, aus dem Ihr die aufgesammelten Spruchrollen aktivieren könnt. Rückwärtsschub, Feuerbälle (Phoenix läßt grüßen) und kleine Bömbchen stehen auf dem Menü. Die Brenndauer dieser Feuerverstärker (eignen sich besonders gut für die Obermotze) pendelt zwischen fünf und zehn Sekunden. Der aktuelle Countdown wird in der oberen linken Ecke angezeigt. Die übrigen Extras (Ultraschallverstärkung, Schwertsatteliten) bleiben so lange erhalten, bis Ihr Eure Federn laßt. Drei Leben habt Ihr, Continues gibt's leider keine. ri

An Grafikern und Sampler-Profis wird es Psygnosis wohl nie mangeln. *Agony* ist nur so vollgepfropft mit edlen Titel-, Zwischengrafiken und verwendeten Soundsamples; spielerisch wird aus der technischen Supereule eher ein gemächliches Brathendel. Am meisten vermisse ich eine gesunde Portion Abwechslung. Nette Extras — gut; flottes Scrolling — schön, aber die ewig wiederkehrenden vierfarbigen Feind-



formationen mit immer denselben Sprites langweilen auf Dauer. Außerdem muß man mit seinem Joystick schon eine mentale Verbindung haben, um manche Angriffe überstehen zu können. Einige Gegenformationen erscheinen so dicht aufeinander, daß man sich mit Mühe und Not einen monsterlosen Kanal freischießen kann. Bereits im zweiten Level geht's tierisch hektisch und streckenweise eine Spur zu unfair zu.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

59%

Grafik: 70% Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

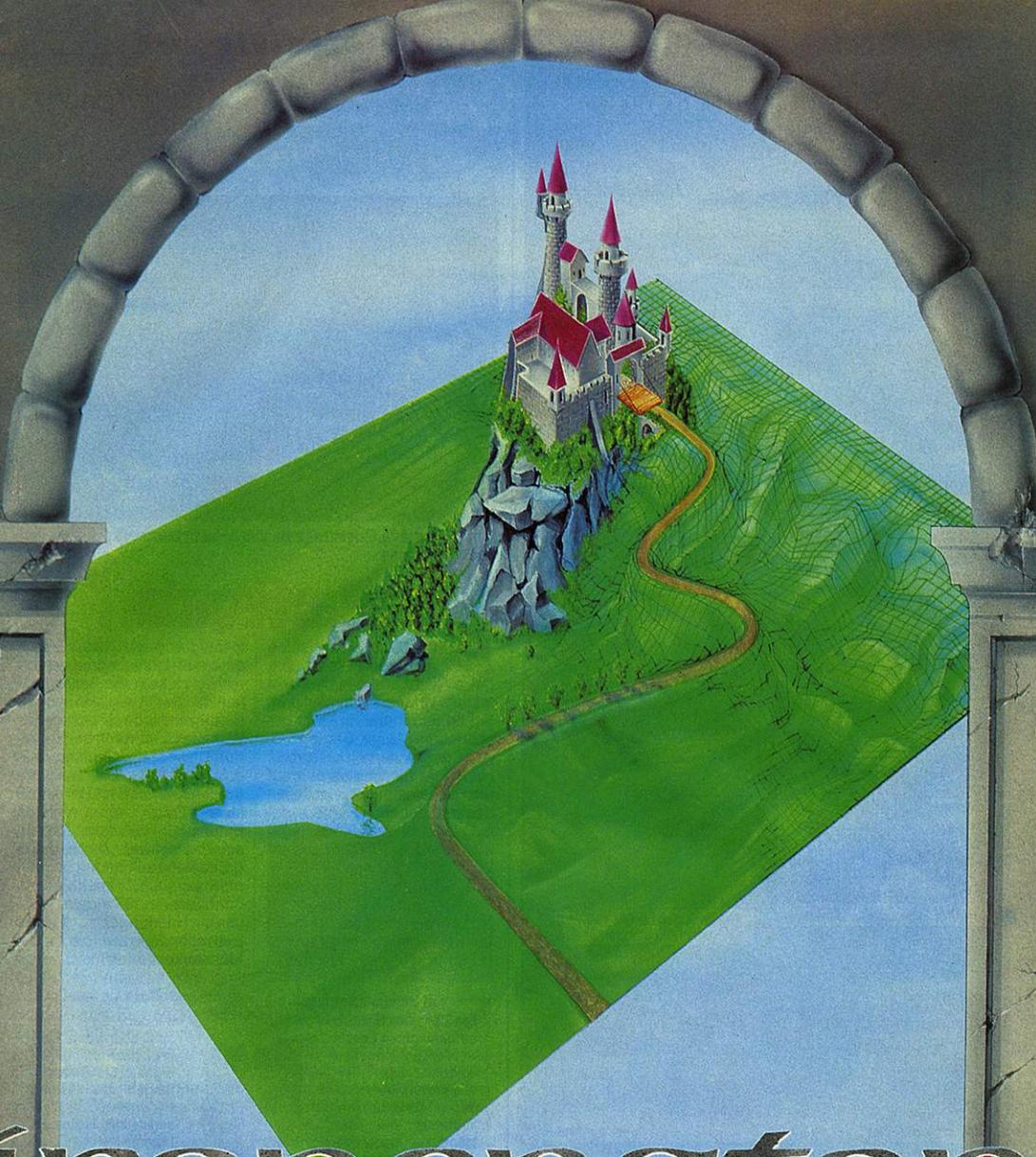
Power-Tip: Dieser Obermotz ist nur an der Stirn verwundbar. Bleibt immer in Bewegung.



Schwärme fliegender Monster flattern Euch gerne vor die Kimme



Beindruckend: Nach jedem Level gibt's ein fantastisches Bildchen zu sehen.



Imperator

DAS MITTELALTER RUFT ...

Sie sind gefordert, Ihre ganze Persönlichkeit in die Waagschale zu legen. Die Mechanismen der Macht auf politischer, militärischer und wirtschaftlicher Ebene in den Giff zu bekommen, verlangt mehr, als ein paar simple Rechenaufgaben. Der Thron des "Imperators" liegt zum Greifen nahe...



FROG-SOFT
R. Gutowski
Martinstraße 77a
4150 Krefeld
Tel. 02151/390071
Fax. 02151/390072

Distributor BRD

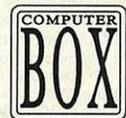
Hersteller und Vertrieb

ALGORITHMS

Algorithms EDV-Software GmbH
Puchbaumgasse 49 1100 Wien
Tel. 0222/6021962 Fax. 0222/6021963



Unterstützt alle gängigen Super-VGA Karten bis zu 1024*768 Punkten bei 256 Farben.



Gudrunstraße 158
1100 Wien
Tel. 0222/6022618

Distributor ÖSTERREICH



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

AMIGA/ATARI	AMIGA ATARI		
Abandoned Place	DA	76,90	A.A.
Agony		A.A.	A.A.
Amberstar		A.A.	A.A.
Big Run	DA	64,90	64,90
Black Crypt	DA	64,90	A.A.
Black Gold	DV	69,90	69,90
Chaos Engine		A.A.	A.A.
Cruise for a Corpse	DV	69,90	69,90
Devious Design		64,90	64,90
Double Dragon 3	DA	64,90	A.A.
Elvira Arcade		64,90	A.A.
Final Fight	DA	64,90	64,90
First Samurai		76,90	64,90
Formula One GP	DA	76,90	A.A.
Fuzzball		55,90	A.A.
Goblins		A.A.	A.A.
Godfather	DA	69,90	A.A.
Hudson Hawk	DA	64,90	A.A.
Indy Heat		A.A.	A.A.
Kid Gloves 2		A.A.	A.A.
Knightmare	DA	69,90	69,90
Leander	DA	76,90	A.A.
Lemmings	DA	64,90	64,90
Lemmings Data	DA	59,90	54,90
Lethal Excess	DA	69,90	A.A.
Mercenary 3	DA	69,90	69,90
Populous 2	DV	69,90	A.A.
Realms	DA	69,90	69,90
Robocop 3D	DA	64,90	A.A.
Shadowlands		A.A.	A.A.
Soul Crystal	DA	69,90	A.A.
Space Ace 2	DA	76,90	A.A.
Tip Off	DA	64,90	64,90
Titus The Fox		A.A.	A.A.
Video Kid	DA	64,90	A.A.
Vroom	DA	69,90	A.A.
Wayne Gretzky 2		69,90	A.A.
Wizkid		A.A.	A.A.
Wolfchild	DA	64,90	64,90
WWF Wrestlingmania	DA	64,90	64,90



Große Osteraktion!

Jeder 25. Kunde erhält eine Videocassetten zur Auswahl stehen: Pretty Woman, Duck Tales und Gremlins 2 oder unsere Videopreisliste.

IBM/PC			
25th Cent. Star Trek	DA	76,90	
A-Train		A.A.	A.A.
Air Duel		A.A.	A.A.
Air, Land & Sea	DA	89,90	
Battle Isle	DV	89,90	
Buck Rogers 2		69,90	
Cadaver		82,90	
Civilisation		89,90	
Conquest of Longbow	DA	89,90	
Darklands		A.A.	A.A.
Elvira 2 Adv.	DV	89,90	
Elvira Arcade		64,90	
Eye of the Beholder 2		76,90	
F-15 Strike Eagle 2	DA	82,90	
F-15 Mission 1		44,90	
Godfather	DA	69,90	
Gods	DA	76,90	
Home Alone		A.A.	A.A.
Kaiser	DV	99,90	
L'Empereur		99,90	
Leis. Suit Larry 5	DV	89,90	
Lemmings	DA	82,90	
Lemmings Data	DA	59,90	
Mad TV	DV	89,90	
Might & Magic 3		89,90	
Monkey Islands 2		76,90	
Nova 9		89,90	
Paperboy 2	DA	64,90	
Police Quest 3	DV	89,90	
Rocketeer		A.A.	A.A.
Secret Weapon of ..		89,90	
"P 38 Lighting		44,90	
Space Shuttle		A.A.	A.A.
Tennis Cup 2		A.A.	A.A.
Turn it 2		A.A.	A.A.
Uncharted Waters		119,90	
Wayne Gretzky 2		69,90	
Wing Commander 2		89,90	
* Mission 1		54,90	
Wizandry 7		A.A.	A.A.

NACHNAHME 9,-
VORKASSE 4,-

SERVICELEISTUNGEN:

EXPRESS 7,- AUFPREIS

KARTON 3,- AUFPREIS

DA= DEUTSCHE ANLEITUNG

DV= DEUTSCHE VERSION

Bestellungen ab DM 100,-
versandkostenfrei!

GAMEBOY			
Battletoads		74,90	
Bubble Bobble		64,90	
Final Fantasy 2		A.A.	
Mickys Dang. Chase		74,90	
Navy Seals		64,90	
Pac Man		74,90	
Rescue of Blibette		54,90	
Robocop 2		A.A.	
Snoopy		54,90	
Turrican		64,90	
MEGA DRIVE			
GA Hockey		119,90	
F 22 Interceptor		109,90	
Golden Axe 2		109,90	
Masters of Monsters		A.A.	
Mickey Mouse Fant.		A.A.	
Quakshot		109,90	
Sonic the Hedgehoog		109,90	
Shining in the D.		139,90	
Streets of Rage		109,90	
Turrican		119,90	

VERSAND - Wir sind für Sie da in:

Hessen Tel. 06196-84747 Fax 06196-82467 Mo-Fr 10-19 Uhr Sa 10-13 Uhr	Nordrhein-Westfalen Tel. 02195-7758 Fax 02195-30267 Mo-Fr 17-21 Uhr Sa 14-17 Uhr *	Schleswig-Holstein Tel. 0461-93796 * * Abholung nach telefonischer Absprache möglich
Bayern Tel. 06029-7192 Fax 06029-7192 Mo-Fr 10-21 Uhr Sa 10-14 Uhr	Rheinland-Pfalz Tel. 06232-36010 Fax 06232-26025 Mo-Fr 9-19 Uhr Sa 9-13 Uhr	Baden Württemberg Tel. 07171-68983 Mo-Fr 18-22 Uhr Sa 10-14 Uhr *

Besuchen Sie uns auf der Amiga '92 in Berlin!

LADENGESCHÄFTE

Wir sind für Sie da in:

W-4100 Duisburg Eichendorff-Str. 38 4047 Dormagen	W-6200 Wiesbaden Marktplatz 39 6231 Schwabach	W-4500 Hanau Hemmtieding 11 6460 Gerhausen 2	W-6700 Ludwigshafen Falkenweg 1 6270 Soeyer	W-8750 Aschaffenburg Kilianstr. 9 8752 Gunzenbach	W-8900 Augsburg Fladergasse 5 8900 Augsburg
---	---	--	---	---	---



Herzensbrecher



Um das Portal zu Eurem Land zu öffnen, müßt Ihr zuerst den Clock Tower erklimmen

Harlequin

Als der Harlequin in seine Heimat zurückkehrt, findet er das Land Chimerica in totem Chaos wieder. Auf dem Schild an einem Tor steht geschrieben "Außer Betrieb wegen gebrochenem Herzen". Harlequin macht sich nun auf die Suche nach den vier Teilen des zerbrochenen Herzens, damit sich das Land wieder regiert. Der Spaßmacher besteht 23 scrollende Jump'n'Run-Levels, in denen er versteckte Schalter findet, die alle umgelegt werden müssen, um in die nächste Spielebene vorzudringen. Ihr seht das Geschehen

ständig von der Seite; Harlequin kann laufen, springen und sich an Haken oder Seilen festhalten. Damit er sich gegen herumwuselnde Monster zur Wehr setzt, sprudelt bei Knopfdruck eine Herzfontäne aus seinem Körper. Beschießt Ihr auf diese Weise im Level versteckte Fragezeichen, regnet's Extras: Mit Hilfe eines Regenschirms schwebt Ihr tiefe Abgründe ohne Schaden zu nehmen herab. Eßt mehr Fisch, dann schwimmt Ihr unter Wasser, ein Hamburger frischt Eure Lebensenergie auf, die Ihr bei Monsterkontakt verliert. ri



Die 23 unterschiedlich aufgemachten Levels werden so manchen Joystick-Freak herausfordern. Verschiedene Geschicklichkeitstests und viele ständig hinzukommende Elemente motivieren zum Einlösen aller drei verfügbaren Continues. Nervig ist zwar, daß manche Szenarien etwas unüblich sind und damit schwer zu bestreiten sind, das

mindert den Spielspaß aber kaum. Grafisch hat Harlequin einiges zu bieten, angefangen von riesigen Pyramiden über Wasserhöhlen bis hin zum Inneren eines Uhrwerks. Musikstücke und Soundeffekte überzeugen leider nicht so ganz, insgesamt kann ich Harlequin aber guten Gewissens jedem Geschicklichkeitfan empfehlen.



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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 64% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Fix und Foxy



Den Untergrund von Paris sollte man kartographieren; ein seitlicher Irrgarten

Titus the Fox

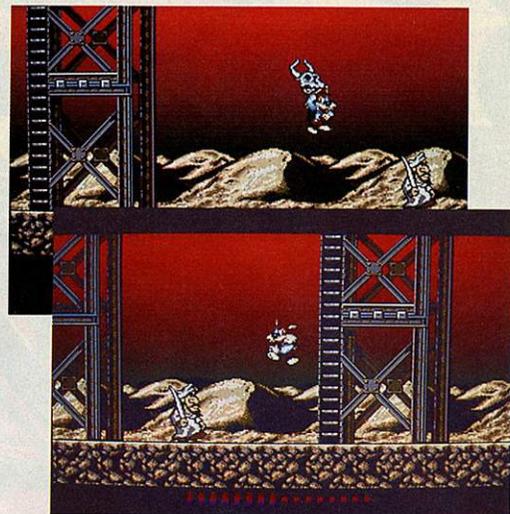
Die fixe Füchsin Foxy, Reporterin des Fox & Locks Magazins, reist in die Steppe, um die seltene Spezies des Wüstenfuchses aufzuspüren. Bei ihren Untersuchungen wird sie allerdings von den Kämpfern eines Scheichs entführt und fristet ihr Dasein nun im Harem des Shah Hassan. Ihr Freund Titus (Spitzname *The Fox*) fackelt nicht lange und beginnt eine gefährliche Jump'n'Run-Rettungsaktion. 16 Levels, von Paris nach Marakesh und wieder zurück, weicht Ihr verrückten Menschen und Tieren aus und versucht das Ende des jeweiligen Abschnitts zu erreichen. Eure Stärke liegt in Eurer gewaltigen Sprungkraft. Um sich der lästigen Level-Bewohner zu entledigen, könnt Ihr herumliegende Gegenstände aufnehmen und den Bösewichtern entgegenwerfen. Da liegen z.B. Kisten, Flaschen, und Tierschä-

del herum. Extras wie man sie aus anderen Jump'n'Runs kennt, gibt's nicht, dafür könnt Ihr ein eingesammeltes Objekt für späteren Gebrauch aufbewahren. Beispielsweise ein fliegender Teppich, der sich, wenn man ihn von einer hohen Plattform wirft, ausbreitet und



Auf Knopfdruck pfeffert Ihr Gegenstände in feindliche Mägen

viel Platz für den behaarten Passagieren bietet. So könnt Ihr auf einfache Weise Hindernisse und Widersacher überfliegen. Mit eingesackten Trampolinen oder Gummibäl-



Ausweichen ist angesagt, mit leeren Händen seid Ihr hilflos. Mit einem Tierschädel sieht die Sache aber schon wieder ganz anders aus.

len verdoppelt sich Eure Sprungkraft. Schleppt Ihr diese günstig verteilten Tools unter vorher unerreichbaren Plattformen, hüpf Titus nun mühelos dorthin. Der Lohn der Ackerei: Meistens wartet eine Bonussektion. Habt Ihr weder Gummibälle noch ein Trampolin im Gepäck, rücken solche Plattformen durchs Aufeinanderstapeln von Kisten und ähnlichen Behältnissen in erreich-

bare Nähe. Neben Bonusplattformen findet Ihr an schwierig zugänglichen Stellen kleine sternförmige Felder, die dem Titelhelden wichtige Lebensenergie spenden. Bei jeder Berührung mit einem Bösen wird Euch nämlich jeweils einer von den ursprünglich 16 Hit-Points abgezogen. Drei Leben und eine Paßwortoption für jedes Level erleichtern Euch den Rettungsakt in Ägypten. *ri*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA **73%**
Grafik: 77% Sound: 63%

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



Achtet auf Eure Energieleiste, schnell ist ein Leben futsch



Titus the Fox stellt in einigen Punkten klar einen Fortschritt zum Vorgänger *Blues-Brothers* (Test in der Ausgabe 12/91). Rasanten 32-Farben-Scrolling in alle Richtungen, witzige Animationen und wirklich gut gelungene Grafiken sowie toller Sound tragen dazu bei, daß der Spaß bei der Hektik auf dem Bildschirm nicht verloren geht. Spielerisch finde ich einige der Levels allerdings ein wenig dünn.

Zum einen hätten ein paar mehr versteckte Gags (à la Mario) dem Ganzen mehr Würze verpaßt, zum anderen werden bereits die mittleren Levels höllisch schwer. Da freut man sich über die Paßwortoption. Insgesamt hätte ich mir mehr vom *Blues-Brothers*-Nachfolger erwartet, aber *Titus the Fox* ist auf alle Fälle ein solides, gut durchdachtes Spiel, das man ruhigen Gewissens einlegen kann.

Super!



**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:

4/91 Actionmodelle im Test, High-Score-Fieber,

Zum Töten verführt

Stück: _____

6/91 Birds of Prey, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Migh&Magic 3

Stück: _____

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

Stück: _____

8/91 Stars&Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtestest

Stück: _____

9/91 Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-La-Mania - die sensible Software

Stück: _____

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

Stück: _____

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

Stück: _____

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

Stück: _____

1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island

Stück: _____

2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7

Stück: _____

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

Stück: _____

Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)

Stück: _____

1/91 (Tips&Tricks)

Stück: _____

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

Stück: _____

3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)

Stück: _____

Summe: _____ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

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

Summe: _____ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert)

Gesamtrechnungsbetrag _____ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

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

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

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

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

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiele willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

POWER PLAY-Abokarte

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

Y10D43

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

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

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

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8013 Haar

SCHREIB MAL WIEDER

Bitte mit Stammbaum

Ich habe Euch einen Vorschlag zu machen: In allen Berichten liest man von Programmerteams, Softwarefirmen und Vertriebsfirmen. Sicherlich kennt Ihr auch z.B. aus dem Spiegel diese Baumdiagramme, in denen Konzerne mit ihren Anteilen an anderen Firmen übersichtlich dargestellt werden. Auch wenn Programmerteams schnell wechseln (z.T.), wäre es zumindest in einer große Hilfe, wenn Ihr in einem Heft eine Tabelle abdrucken könntet, aus der ersichtlich ist, welche Teams was wo programmieren, wer das Label stellt, usw.

Roman Blöth, Scheibelnhardt

Bevorzugung

In Ausgabe 12/91 habt Ihr das Spiel Super Mario Bros. 3 getestet. Wie erwartet, gab es auch diesmal wieder eine unverschämte dreiste Überbewertung. In einer der vorigen Ausgaben hat ein Leser Euch in diesem Punkt kritisiert; ich stimme ihm voll und ganz zu. Ihr könnt Euch nun nicht mehr herausreden. Ihr bevorzugt Konsolen, wo es nur geht! Ich habe mir dieses Spiel selbst mal im Kaufhaus angeschaut. So etwas Ödes, Hirnloses und Sinnloses habe ich seit der Erfindung des Game Boys nicht mehr erlebt. Die Grafik ist schludrig (wie alle Nintendo-Spiele), der Sound ist gerade mal akzeptabel und das Spielprinzip derart unmotivierend, daß man beim Spielen einschläft. Ich kann einfach nicht verstehen, wie man sich für ein so billiges Spielprinzip begeistern kann. Außerdem ist es schwer zu glauben, daß Ihr irgendein Mario Bros. länger spielt als z.B. Railroad Tycoon, Lemmings, Ultima 6, Wing Commander etc.

Thorsten Mühlbach

Wir können natürlich nicht dafür garantieren, daß wir mit unseren Tests den Geschmack jedes Spielers treffen. Gerade bei Super Mario Bros. 3 glauben wir allerdings, daß wir mit 99,9 Prozent aller weltweit verspielten Leuten konform gehen. Nicht umsonst ist Super Mario Bros. 3 das weltweit meistverkaufte Spiel aller Zeiten – mehr als zehn Millionen Menschen haben dafür ca. 100 Mark locker gemacht. Außerdem würde ich Dir raten, das Modul etwas länger als drei Minuten im Kaufhaus zu testen, bevor Du so eine vernichtende Meinung darüber abgibst.

Deine Aussage, daß wir Computerspiele-feindlich wären, ist fast schon beleidigend. Wir testen jedes Spiel unabhängig von Hersteller, System, Verpackung oder sonstigem Drumherum. Auf jedem Computer und auf jeder Konsole gibt's 'ne Menge guter, viele mittelmäßige und eine ganze Reihe schlechter Spiele – man muß sich eben nur die richtigen herauspicken. Deshalb ist auch Deine Bemerkung "Alle Nintendo-Spiele haben schludrige Grafik" nicht sehr kompetent – oder bist Du etwa voreingenommen gegen Videospiele? mg



"Hero" (Wolfgang Paar, Leibnitz)

THE BEST GAMES:

Liebe Computer-Spieler,

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

Disc only: 64D AM ST PC
PC immer für A-Laufwerk! 5.25 oder 3.5 angeben

Amiga 500 Spieler 1MB?.....69neu!
twid für fast alle guten Games gezeichnet!

SoundBlaster Card v2.0.....299
SoundMan Card (voll AdLib).....249
(dazu 2 Games + 2 4W Boxen + Kopfhörer!)
Joyst. Prof. Simulat.-Voke 2000 189

20 Lost Treasures of Infocorn	135	135
A.G.E. 3D Adventure	77	77-90
Abandoned Places	81	81-81
ABC Sports Winter Games	85	85
Air Tactical Air Command	81	81-81
Adv. Willie Beamish 1	85	85
Air Sea Supremacy	51	81-81
Air Support	77	77
Airbus A320 Lufthansa FS	111	111-111
Apocalypse	77	77-77
B-17 Flying Fortress	97	97-97
B. Elliotts NasCar Challenge	85	85
B.A.T. 2	81	81-85
Battle Line	77	77-97
Black Gold	41	73-73
Black Sect	73	73-90
Bomber Bob	81	73-81
Bug 2	81	73-81
Bundesliga Man. Profess.	73	73-77
Cardaxx	65	65-73
Celtic Legends	77	85
Chessmaster 3000	77	85
Civilisation	90	99
Conquest Long Bow	97	95
Conquestado	57	77-77
Das schwarze Auge	73	77
The Harder (DH2)	77	77-77
Drift RPG	85	85-85
Dune SciFi	81	81-81
Dynabaster / Bomber Man	73	73
Exc 2 - Jaw	73	73-90
Epic Godrunner 3D	68	68-81
Erlernam	97	97-108
Eye of Beholder 2 (LoD)	85	85
Falcon Flight II v3.0	97	130
Fighter Duel FlySim (0-Modem)	97	97
Fire & Ice	97	97
Flag	77	77-85
FLX Footb. Manager 3	45	73-73
Fort Apache	85	85
Free D.C.	97	105
FSS Flight Simulator 5	42	73-162
G-LOC R360 Mk 2 FS	73	73
Gates of Dawn Fate	81	81-97
Goblins	69	69-69
Godfather - Der Pate 3	43	77-77
Godzilla (Microgame)	85	85
Hawk FS Birds of Prey	89	90
Heart of China	85	92
Heimdal	85	85-85
Hot Rod Race	73	73-73
Hell-Manager Steigenberg	57	57-65
Indiana Jones 4 Fate	85	85
Iron Heat	73	73
J. White Whirlwind Snooker	77	77
Jimmys Cosmos Tennis	85	85
Jeux Yerne Space 1889	77	77-95
Kings Quest 5	95	108-104
Leisure Larry 5	85	97-95
Lethal Excess	41	73-73
Lotus Esprit Challenge 2	73	73
Lure of Temptress	97	97-108
Mad TV	81	81-97
Manchester Utd 2 Euro	45	69-85
Mega Fortress B52 Old Dog	89	85
Mega Twins	65	65
MegaLoMania	78	73-78
MegaTraveller 2 Aventurs	85	85
Night & Magic 3	73	89
Moontone	77	77
Paradigim	73	73
Peaks of Darkness	81	81
Populous 2	77	77-77
ProFlight Tornado Simul.	99	99
Red Baron WW I	85	97
Riders of Rohan	73	73-97
Road to Final Four	77	97
Robin Hood	65	65-77

...dazu die 7 Fantastic+Punkte:
Je des Spiel, das wir Ihnen liefern,
um je 1 Fantastic+Punkte!
Bei 7+Punkten gibt es für Sie
1 tolles FreiSpiel als Treue-Prämie

Rocketer	90	90
Secret Monkey Island 2	81	81-81
Shanghai 2	81	81-97
Sim Ant 1 kompl. dts.	108	108
Space Ace 2	85	85-95
Space Quest 4	99	95-104
Space Shuttle Simulator	95	95-104
Special Forces (Airb.2)	97	97
Siar Trek 5 25th An.	65	65
Slaythes Best No. 1	73	73-97
Snake Commander	97	97
Super Space Invaders	41	69-69-73
Super Soccer	41	69-69-73
Team Yankee 2 Pacific	85	85-93
Team 4 Turtle Ninja 2	81	81-85
The Adams Family	43	73-73
The Chaos Engine	73	73
The First Samurai	49	81-81
Tip of the Hat	65	73
The Train	95	98
Titus the Fox	42	73-73-73
Tombaco (CombPilot2)	73	92-92
TransAtlantic	95	95-95
Traps & Treasures	77	77-85
TV Sports Rollerball	81	95
Twilight 2.000	95	95-95
Ultima 3D Dungeon	81	81-81
Ultima 6	41	81-81-84
Ultima 7 (2MB HD)	97	97
Ultima: The Underworld	105	105
W. Graczyk 2 Canada Cup	81	81-81
Wargame	73	73
Wing Commander 2	97	97
Wizardry 7 Crusaders	89	89

NICE PRICE !

10-SpielSuperMix	129	219	219
3D Construct.Kit & Video	59	110	87
BMSI Dungeoner	48	68	68
D01 Bonfire Master	68	68	68
Euro 1	68	68	68
F19 Stealth Fighter	75	75	88
Falcon 2 Intruder Fo.L1	69	69	69
FS2 HighSimul. 2	75	75	75
Full Blast	53	57	60
Gods	63	63	63
Hill Street Blues	63	63	63
Leisure Larry 3	85	85	88
Lemmings 1	68	68	68
M.U.D. & Mud Sports	68	68	75
Maniac Mansion	68	68	68
MegaTraveller 1	68	68	83
Nerds	38	68	83
Prince of Persia	68	68	68
Nam 1968/1975	54	54	66
On the Road	68	68	68
PGA Tour Golf	60	60	60
Rainto	60	60	60
Railroad Tycoon	83	79	91
Secret Silver Blades	60	68	60
Silver Service 2	79	83	83
Smiley's Populous	68	68	68
Spiritball 2	38	68	68
Spird of Adventure	41	64	64
Supremacy	48	71	53
TD2 TestDrive 2 Collect.	83	83	85
Tower Frankfurt	75	75	75
UMS Univ.Milli.Simul. 2	75	75	90
Wolpack	79	68	95
Wanderland Adventure	57	57	70
Zak McKracken	53	68	68

FUNTASTIC hat alle neuen Spiele, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt und getestet und bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele. Einzig Spiel in dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekindigt: Bitte jezt schon mal reservieren! Vorbereitungen werden Ihnen zu zwelftig am Erst-Erscheinungstermin zugesendet - 100pro! Fordern Sie gleich Ihr Gratis-Liste nach Typ An für Ihre C64 / Amiga / Atari ST / PC / MAC

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die Auswahl komplett
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Und der Service super
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonische Bestellungen von Mo - Fr von 10-12.30 und 14-17.30, Fr bis 18 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So. Wir liefern im Inland schnellstens per Post und per Nachnahme (+ DM 9,-). Servus Austria, Greece, Schweiz, Cislo Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland (- 14% dts.St. + Nachnahme-Versandkosten oder per Post-Baranweisung + 12,- Versand)

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

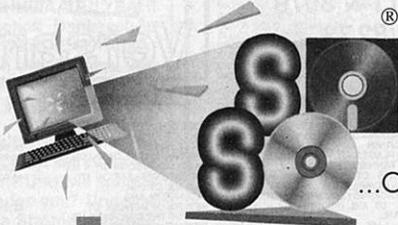
ComputerSpiele und nix anderes!
Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen (bitte Gew.-Anmeldung!)



SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.

...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin **222,-**

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM **179,-**

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff **299,-**

Adlib-compatible-Soundkarte nur **129,-**



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM II" 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, Ringsstr. 8, Telefon auf Anfrage
- W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
- O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
- W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage
- W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
- O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
- W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
- W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
- W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
- W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
- W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
- W-4300 Essen 1, Malke Str. 36, Tel.: 0201/207629
- W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
- W-4350 Recklinghausen, Dortmund Str. 31, Telefon auf Anfrage
- W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8,
- W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
- W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
- W-4630 Bochum, Hermer Str. 383, Telefon auf Anfrage
- W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

- W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033
- W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
- W-5400 Koblenz, Markensbildchenweg 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-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz 2, Tel.: 02351/21900
- W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
- W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
- W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771
- W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
- W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092
- W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
- O-7050 Leizig, Dreilindenstr. 17, Telefon auf Anfrage
- W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
- W-8000 München, Ringseistr. 8, Tel.: 089/531764
- W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh. Possenhofen, Tel.: 08157/4088
- W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
- W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
- W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
- CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str. 21, Telefon auf Anfrage

Achtung - Jetzt neu und noch mehr Leistung!

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006 Fax 0211/4911084
*Verleih auch an Kinder und Jugendlichen (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

könnte. Vorschlag: Sucht Euch sechs Farben, nehmt zwei für den Computerspieleteil, zwei für den Konsolenspieleteil, einen für die Story und eine für die News. In diesen Farben werden die Tests dann unterlegt (muß nicht strikt eingehalten sein) — so ein Hintergrund wie im Inhaltsverzeichnis der **POWER PLAY 12/91** würde sich beispielsweise grün oder gelb hervorragend machen.

Alfred Arzt, Linz

Als ich die **POWER PLAY 10/91** aufschlug, dachte ich zunächst: "Mein Gott, was ist mit der Übersicht in der **POWER PLAY** geworden? Keine feste Umrandung der Bewertungskästen mehr, riesige Redakteurbilder und gestrichelte

Meinungskästen-Ränder!" Allerdings gewöhnte ich mich ziemlich schnell an das neue Outfit. Inzwischen finde ich es schon fast besser als das alte, "fetziger". Ingmar Prasse, Kerpen

Die bunte Aufmachung der **POWER PLAY** gefällt mir ganz gut, aber die bunten Überschriften und Wertungskästen könntet Ihr ein bißchen systematischer gestalten. Zum Beispiel nach Spielgenres: Blau für Adventures, Rot für Actionspiele, Grün für Sportsimulationen, usw... Oder Ihr geht nach der Bewertung: Rot für "super", Gelb für "gut" oder Rot für 100-91 Prozent, Gelb für 90-81 Prozent usw... So hätte man auf einen Blick eine bessere Übersicht. Jürgen Mayer, Markt Bibart

lich) das Bild in die Mitte des Fernsehers "biegen".

Fazit: Für alle Amiga-Anwender, die ab und zu ca. eine Stunde ihre CPU quälen, ist ein TV-Modulator vielleicht eine preiswerte Alternative, jedoch spätestens bei denen, die täglich den Computer nutzen, ist ein Monitor unumgänglich. Auch für C-64-Anwender, die sich einen Monitor zulegen wollen, ist eine Auflösung von 640 x 512 Pixel ratsam, um einen späteren Umstieg auf größere Rechner (auch XTs) ohnen neuen Monitor zu bewältigen.

Jochen Platzau, Trechtlinghausen

Wer aufs Fernsehen trotzdem nicht verzichten will, hat noch eine Alternative. Die meisten Fernseher verfügen heutzutage über eine SCART-Buchse (Eurostecker), an die man den Amiga auch beim 1084-Monitor anschließt. Das Bild ist ein klein wenig unschärfer und die Farben sind oft nicht so klar wie die eines echten Monitors, dafür kann man bei längeren Lade/Wartezeiten auch mal kurz in ein anderes Programm umschalten. Also beim Kauf eines neuen Fernsehers gleich auf die Buchse achten. ri

Zum Verrücktwerden

Die Fortsetzung des Eye of the Beholder-Cluebooks hat mich auf die Palme gebracht. Ich habe mittlerweile mit Hilfe der Karten das Spiel schon

durchgespielt und auch den "Beholder" besiegt. Dies aber auf Kosten des größten Teils von Level 6 und 7, denn leider fehlte mir der ausschlaggebende Schlüssel. Ich wartete daher ungeduldig auf Eure Fortsetzung, weil ich hoffte, (und immer noch hoffe), daß ich die mir versperrten Räume von Level nach auf anderem Weg erreichen kann. Daß sich die Fortsetzung dann aber nur auf 2,5 Level beschränkte (mit der Behauptung, daß man dem Ende nun schon gefährlich nahe sei, ha ha) hat mich doch unangenehm überrascht. Über wie viele Ausgaben wollt Ihr das Cluebook eigentlich noch verteilen? Da "Eye of the Beholder" kein sehr schweres Spiel ist, dürften mittlerweile auch die schlechtesten Spieler (und ich bin eine schlechte Spielerin, denn ich hatte noch keinerlei Rollenspielerfahrung) mit Hilfe der Karten das Ziel erreicht haben, so daß ich vermute, daß kaum jemand am restlichen Cluebook Interesse hat. (Höchstens, um sich — wie ich — darüber zu ärgern...) Daher: Es wäre angebracht, Lösungen auf maximal drei Ausgaben zu beschränken, auch wenn dabei der Umfang vielleicht etwas gekürzt werden muß.

Und noch ein Wort zum Ende des Spieles: Ich finde es von den Entwicklern ziemlich unverschämmt, bei einem graphisch so guten Spiel einen derart schlechten Abspann zu bieten. Noch etwas (lächerlicher) Text — und man wird aus dem Spiel geworfen und findet sich auf der Betriebssystem-Ebene wieder. Ich habe bestimmt eine Minute auf den schwarzen Monitor gestarrt und konnte die Frechheit nicht fassen. Bei all der Mühe, die ich hatte, den liebevollen Wiederbelebungen meiner Charaktere, dem Entsetzen, wenn mein Lieblingscharakter wieder einmal bewußtlos aus der Schlacht getragen werden mußte, usw... Da wäre eine grafische Ehrung durchaus angebracht gewesen.

Jutta Beilmann, Langenloheim

Sinn und Zweck der Clue-Books ist es eigentlich nicht, Euch nur eine Lösungshilfe zu geben, sondern Euch auch eine Menge Geld zu sparen. Denn die Originalbücher kosten zwischen 20

und 35 Mark. Bei der Übersetzung halten wir uns normalerweise immer eng an das Original — sprich an die Reihenfolge der Seiten im Clue-Book. Hier haben wir allerdings eine Ausnahme gemacht und zuerst die äußerst nützlichen Karten abgedruckt (hielten wir für wichtiger als die trockenen Beschreibungen der einzelnen Räume). Obwohl "Eye of the Beholder" eigentlich kein sehr schweres Spiel ist, hatte das Hilfsbüchlein einen Umfang von rund 70 Seiten. Aus diesem Grund dauert es etwas länger, die angesprochenen Level-Beschreibungen kommen noch. Allerdings dürftest Du Probleme haben, den sechsten Level zu lösen, wenn Du schon bei dem Beholder bist. Denn ärgerlicherweise kommt man aus diesem Abschnitt des Dungeons nicht wieder heraus (Es sei denn, Du hast noch einen älteren Reserve-Spielstand). Das mit dem nicht vorhandenen Abspann stand übrigens bei uns im Test — außerdem haben wir dieses Manko neben einigen weiteren Kleinigkeiten bei SSI angesprochen. Beim zweiten Teil des Spiels (Test in dieser Ausgabe) wird ein entsprechender Abspann das Finale versüßen.

Ach ja, ob wir die Cluebooks auf drei Ausgaben beschränken und so nur Auszüge drucken, hängt im wesentlichen von Euch ab. Schreibt uns doch einfach, was Ihr davon haltet. mh



Der Durchblicker (Tobias Brunner, Esslingen)

SCHREIB
MAL
WIEDER

Modulator-Feedback

Den TV-Modulator für den Amiga sollte man vielleicht in Kopfweh-Modulator umbenennen. O.K. — er ist zwar billiger als ein Monitor, jedoch sollte man sich zum Vergleich mal einen halben Meter vor den Fernseher setzen und einen Film von 90 Minuten ansehen. Die Wirkung ist schon nach spätestens 30 Minuten spürbar: Die Augen brennen, der Kopf quälmt — und das hat die gleiche Wirkung wie der TV-Modulator.

Ich kenne dieses Gefühl aus meinen C-128-Zeiten, als ich diesen noch über den Fernseher laufen ließ. Nach langen Spiel- und Programmierabenden war ich froh, als ich mir einen 1081-Monitor zulegte, den ich übrigens noch heute am Amiga 500 verwende.

Außerdem ist die Auflösung des Fernsehers nicht mit einem Amiga-Monitor zu vergleichen, und man muß sich bei einigen Programmen in den Voreinstellungen (bei Spielen meist gar nicht mög-

Trekkie

Vielen Dank für den Star-Trek-Report in der **POWER PLAY** 11/91. Da ich ein großer Star-Trek-Fan (oder auch "Trekkie", was die offizielle Bezeichnung dafür ist) bin, fand ich es wirklich toll, daß endlich mal etwas über mein liebstes Hobby in der **POWER PLAY** stand. Leider waren aber einige kleine Fehler in dem ansonsten tollen Bericht, die ich nun korrigieren möchte.

1. Die beiden erwähnten Pilotfilme konnten beim Publikum gar nicht gut ankommen. Der erste, "The Cage", ist nämlich damals gar nicht ausgestrahlt worden (erst am 24.12.1988 wurde er auf Drängen der Fans gesendet). Und der zweite Pilotfilm "Where No Man Has Gone Before" wurde erst als offiziell dritte Folge übertragen.

2. Spock besitzt keinen unaussprechlichen Vornamen. Vulkanier haben nämlich nur einen Namen. Spocks Behauptung in ei-

ner der Folgen, er hätte einen unaussprechlichen Vornamen beruht auf einem Übersetzungsfehler.

3. Das grüne Blut der Vulkanier ist keine Legende, sondern Tatsache. Schließlich konnte Spock in der Episode "Obsession" ("Tödliche Wolken") die rote-Blutkörperchen-vernichtende Wolke nur aufgrund der Tatsache aufhalten, daß sein Blut nicht auf Eisen, sondern auf Kupfer basiert, und die Wolke dieses grüne Blut nicht verarbeiten konnte.

4. Ein Vulkanier namens Xon ist natürlich absoluter Unsinn. Vulkanische Männernamen sind immer fünf Buchstaben lang, beginnen mit "S" und enden auf "K". Beispiele: Spock, Surak, Sarek, Sybok, Sonak. Vulkanische Frauennamen beginnen immer mit "T", gefolgt von einem weiteren Konsonanten.

5. Der erste Star-Trek-Kinofilm hieß nicht "Star Trek — The Movie", son-

dern "Star Trek — The Motion Picture".

6. "The Next Generation" (TNG) spielt nicht 50, sondern 78 Jahre nach der alten Serie.

7. Im deutschen Fernsehen wurden bislang nicht die ersten drei, sondern nur die ersten eineinhalb Seasons von TNG gezeigt.

Trotz dieser kleinen Fehler in dem Artikel fand ich es toll, daß er gebracht wurde. Markus Kühnen, Essen

Zunächst einmal muß ich Euch wegen des Star-Trek-Berichtes loben, in welchem einige interessante und mir noch unbekanntere Hintergrundstories zu erfahren waren.

An einigen Stellen bin ich aber nicht ganz Eurer Meinung:

1. Ihr schreibt, daß die ersten drei Staffeln (Seasons) von "The Next Generation" bereits im deutschen Fernsehen zu sehen waren. In Wirklichkeit hat aber das ZDF die Ausstrahlung von "The Next Generation" (TNG) wegen

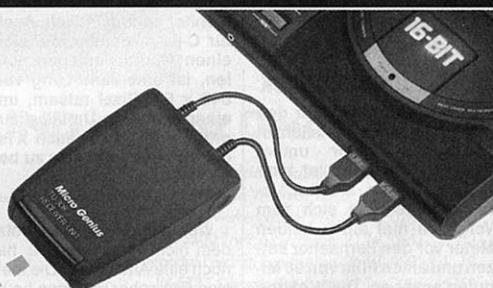
zu geringer Einschaltquoten vorerst eingestellt. Meiner Meinung lag dies daran, daß der gleiche Fehler wie bei NBC begangen wurde: TNG wurde, da Science-fiction, als Kindersendung eingestuft und somit zu — für die wahre Zielgruppe — ungeeigneten Terminen (erst Freitag, dann Samstag im Vorabendprogramm) gesendet. Daß TNG (wie auch Star Trek) zwar auch für Jüngere geeignet, aber eigentlich auf ein doch älteres Publikum abzielt, sieht man daran, daß hier zum Nachdenken über "Probleme unserer Zeit" angeregt wird.

2. Ihr stellt den fünften Kinofilm "The Final Frontier" als den schlechtesten dar, nach meiner Meinung (aber auch der aller mir bekanntesten Star-Trek-Fans) ist der erste "Star Trek — The Motion Picture" noch schlimmer. Zwar sind die Spezialeffekte in Nr. 1 besser als in Nr. 5, aber in Nr. 1 kommen so viele langatmige Szenen

ZERO-LASER

Distribution präsentiert:

Spielen ohne Kabel!



INFRAROT-JOYPAD

- * für Sega Mega Drive
- * 2 Spieler Modus (mit Extra Joypad)
- * Dauerfeuer
- * Zeitlupe
- * Funktionsfähig bis 6 m Entfernung
- * 1 Joypad + Empfänger **DM 89.90**
- * Extra Joypad **DM 49.90**
- * 2-Spieler-Set nur **DM 119.90**
- (2 Joypads + Empfänger)

ZERO-LASER Distribution

Niggelstr. 5c - 8000 München 50

Versand erfolgt gegen Nachnahme plus 9,- DM Versandkosten.

Tel.7698220 - Fax.8120570



Joysoft

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

Seit über 6 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*
* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA	
Agony *	64.90
Another World **	109.90
Apolya	69.90
B.A.T. 2 */**	94.90
Big Run	64.90
Black Crypt */**	64.90
Carver	64.90
Chaos Engine *	74.90
Epic **	74.90
Exodus 3010 **	64.90
F1 Grand Prix **	84.90
Indy Heat *	64.90
Mad TV **	79.90
Realms **	77.90
Soul Crystal */**	69.90
Special Forces *	81.90
Titus the Fox *	64.90
Video Kid */**	69.90

**** Shuttle**
Anspruchsvolle
Raumschiffsimulation
AMI/ST 109.90
MS-DOS... 124.90

MS-DOS	
A-Train *	94.90
Air Duel *	115.00
B.A.T. 2 */**	94.90
Castles Data Disk **	39.90
Chessmaster 3000	74.90
Falcon 3.0	105.00
Harpoon 1/21 incl. Battleset 2	89.90
Harpoon Battleset *	24.90
Harpoon Scenario Editor	49.90
Home Alone	74.90
Indi 4 */**	94.90
L'Empereur	89.90
Monkey Island 2 **	94.90
Paperboy 2 *	69.90
Rockstar */**	74.90
Roger Rabbit (mit Soundsource)	159.00
Soul Crystal **	79.90
Super Space Invaders **	69.90
Wizardry 7	79.90

Star Trek (Electr. Arts)

Raumschiff Enterprise auf
neuer Fahrt.

MS-DOS 84.90

ATARI ST	
4 Wheel Drive **	74.90
B.A.T. 2 */**	94.90
Black Gold **	69.90
Double Dragon 3 *	64.90
Face Off **	64.90
Gauntlet 3 **	64.90
Heimdall ** (1 MB)	79.90
Lemmings Data Disk	49.90
Lemmings Stand Alone	64.90
Realms **	77.90
Robocop 3 *	69.90
Robocop **	64.90
Top League	74.90
Wolfschild **	64.90
WWF Wrestlingmania **	64.90

Nach 'Sim City' und
'Sim Earth' jetzt !!!
**** Sim Ant**

MS-DOS..... 94.90
Amiga..... 94.90

GAME BOY	
Bubble Bobble	69.00
Choplifter II *	74.90
Clackers */**	69.90
Mega Man World */**	64.90
Super R.C. Pro Am */**	53.90
Turtles II */**	69.90

MEGA DRIVE	
California Games */**	109.90
Golden Axe II **	109.90
Klax **	99.90
Quack Shot **	109.90
Road Rash **	109.90
Control Pad	49.90

LYNX	
Awesome Golf **	66.00
Bill and Ted **	66.00
Ishtido **	66.00
Viking Child **	66.00

GAME GEAR	
Donald Duck **	74.90
Halley Wars **	74.90
Ninja Gaiden **	74.90
Sonic **	74.90

5000 KÖLN 41 VERSAND
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/430 10 47-9
Köln 41 Laden
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66
Köln 1 Laden
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Bonn 1 Laden
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
Düsseldorf 1 Laden
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45
Frankfurt 1 Laden
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Kleingedrucktes	VERSANDKOSTEN
* Vorankündigung	Rechnungswert
** deutsche Anlieferung	8.-DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2,50 DM Aufpreis)	bis 140.-DM 4.-DM
	ab 140.-DM kostenlos
	bei Vorkasse max. 4.-DM
	Ausland zusätzl. 25.-DM
	Eilpost zusätzl. 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.

vor, daß dieser Film bei vielen Zuschauern Ermüdungserscheinungen hervorruft (unter Fans wurde er in "The Slow Motion Picture" umgetauft).

3. Nicht nur im Heyne-Verlag erscheinen ST-Romane, sondern auch bei vielen anderen (Goldmann, Pabel, Bastel..., teilweise kommt es sogar zu Überschneidungen). Goldmann fliegt allerdings immer noch mit Solstatt mit Warpantrieb. Im Heyne-Verlag ist ein Buch "Das Star-Trek-Universum" von Ralph Sander erschienen, in welchem viele interessante Hintergründe zu den Serien und Kinofilmen erwähnt werden.

Es ist ein Star-Trek-Rollenspiel-Set erschienen, allerdings nur in Englisch, da aus den USA importiert. (Damit keine Mißverständnisse entstehen: Es ist kein Computerspiel, sondern geht in Richtung "Schwarzes Auge" oder ähnliches.)

M. Budde, Mönchengladbach

Euren Schwerpunkt in der Ausgabe 11/91 fand ich sehr gelungen. Er gibt einem Star-Trek-Fan endlich genauere Hintergrundinformationen zum Entstehen der Serie und der Filme. Super! Wie aus Eurem Bericht hervorgeht, wurde Enterprise bei der Betreuung von den Softwarefirmen mehr oder weniger stiefmütterlich behandelt. Das wundert mich eigentlich, denn mit "Startrek" könnten eigentlich fast alle Genres abgedeckt werden, seien es nun Rollenspiele, Action, Strategie oder Adventures. Und in einer Kombination aller Genres könnte es der Hit werden. Mir selber schweben Ideen vor, die ich, hätte ich die geringste Ahnung vom Programmieren, schon längst in die Tat umgesetzt hätte.

Jürgen Schnauz, Altdorf

Diese Briefe stehen stellvertretend für die mehrerer Star-Trek-Fans. Hier kurz ein paar Antworten und (knirsch) Korrekturen für unseren Artikel:

Pilottfilme: Da sind wir reingefallen auf eine miß-

verständliche Aussage im Buch "The Best of SF on TV". Die Fans haben fast recht: "The Cage" wurde als verhackstückte Rückblende in zwei "normale" Star-Trek-Folgen eingebaut.

Vulkanier-Namen: Der "Xon" stammt nicht von uns, sondern von Paramount. Über die Namensgebung von Vulkanier können wir sonst nichts sagen.

Grünes Blut: Ja, Vulkanier haben ja grünes Blut — aber sie haben grünes Blut, weil dieser Farbstich in NTSC nach den ersten Folgen erkennbar war (Quelle: David [Trouble with Tribbles] Gerolds Abhandlungen über Star Trek). Der Satz war im Artikel mißverständlich geschrieben — bitte nochmal lesen! Um es nochmal zu sagen: Vulkanier haben grünes Blut, aber darauf gekommen sind die Autoren erst, als fahlgrüne Spocks über NTSC-Bildschirme huschten!

Filme: Daß ich geschrieben habe, die Klingonen zerstören in "The Search for Spock" die Enterprise, ist weder falsch noch völlig richtig: Natürlich kenne ich den Film, wollte aber nicht langfristig die Handlung erzählen, sondern nur sagen: "Sie ist kaputt" und schließlich sind die Klingonen ja dran schuld.

Next Generation: Wie die 50 Jahre in den Artikel kamen (und nicht korrigiert wurden) konnten wir nicht mehr rekonstruieren. Danke für diese Richtigstellung. Das drei Staffeln zu sehen waren, beruhte auf einer (offensichtlich falschen) Presseinformation des ZDF. Gemeint war wohl, daß drei Staffeln eingekauft wurden. Ab Januar soll's ja weitergehen.

Bücher: Die anderen genannten Verlage haben größtenteils nur ältere Nacherzählungen von Fernsehfolgen im Programm. Die von Paramount genehmigten, neuen Star-Trek-Romane gibt es, soweit wir wissen, in Deutsch nur bei Heyne (und in USA nur bei Pocket Books, einem Label von Simon & Shuster, die wiederum Paramount gehören). bs

GNADENLOS

DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST
MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

0 89-480 29 13



MEGA DRIVE

Megadrive RGB 269,90
Megadrive PAL 279,90
Megadrive Multi 299,90
CD Rom 699,90
CD Spiele:
Earnest Evans 99,90
Hard Nova 99,90
Sol Feace 99,90
Woodstock 99,90
Arcade Power 89,90
Joystick Arcade Pro 49,90
Joypad (Dauerf.) 29,90
Japanadapter 19,90
Alien Storm 69,90
Airwolf 69,90
Back to Future III 89,90
Bare Knuckle 69,90
Battlemaster 99,90
Beast Warrior 99,90
Bonanza Bros. 49,90
California Games 79,90
Centurion 75,90
Crackdown 39,90
Dahna 99,90
Devil Crash 99,90
Double Dragon 89,90
E - Swat 35,90
EA Icehockey dt. 75,90
El Viento 79,90
F - 1 Circus 89,90
F 1 Grand Prix 89,90
F 22 Interceptor am. 89,90
Fantasia 69,90
Fastest One 49,90
Final Blow 89,90
Gainground 49,90
Ghost'n Ghouls 75,90
Golden Axe 63,90
Golden Axe II 79,90
Gynoug 75,90
Hellfire 47,90
Immortal am. 89,90
James Pond am. 69,90
Jewel Masters 49,90
John Madden II am. 85,90
King's Bounty am. 75,90
Lakers vs. Celtics 79,90
Megatrix 49,90
Mercs II 89,90
Midnight Resistance 69,90
Might & Magic am. 89,90
Moonwalker 35,90
Mystic Hunter 59,90
Outrun 49,90
PGA Golf 89,90
Quackshot dt. 99,90
Quackshot jp. 69,90
Rings of Power am. 99,90
Road Rush 79,90
Shining Darkness 129,90
Sonic Hedgehog 75,90
Space Harrier 59,90
Spiderman 55,90

Starflight am. 99,90
Streets of Rage dt. 99,90
Streets of Rage jp. 69,90
Shadow Dancer 49,90
Strider 49,90
Super Fantasy Zone 89,90
Super Monaco II 99,90
Super Shinobi 75,90
Sword Sodan 45,90
Tecmo World Cup 79,90
Toe, Jam & Earl 99,90
Turrican 79,90
Undeadline 89,90
Valis III 59,90
Volleyball 59,90
Wani Wani World 49,90
Wonderboy III 39,90
Zerowings 85,90

GAMEBOY

Gameboy 129,90
Lightplayer 29,90
(Licht & Lupe)
Akkuset 39,90
Afterburst 34,90
Bubble Bobble 45,90
Battle Ping Pong 35,90
Battle Toads 55,90
Blobette 29,90
Bill & Ted 55,90
Chase HQ 39,90
Final Fantasy I 59,90
Final Fantasy II 59,90
Final Fantasy Adv. 89,90
Final Reverse 29,90
Ghostbusters II 59,90
Hunt Red October 55,90
Ikari 49,90
Ishido 19,90
Klax 35,90
Lacroan Heroes 29,90
Loopz 29,90
Mercenary Force 35,90
Mickey Mouse 59,90
NBA Allstars 55,90
Palamedes 35,90
Pocket Stadium 35,90
Puzzle Boy II 39,90
Puzzle Road 29,90
Racing Spirit 39,90
Robocop 54,90
Robocop II 54,90
R.C. Pro Am Race 49,90
Shanghai 35,90
Simpsons 57,90
Soccer 29,90
Snow Bros. 39,90
Sumo Fighter 35,90
Terminator 55,90
Ultramam 49,90
World Cup 35,90
WWF Superstars 49,90
u.v.m.

GAME GEAR

Gamegear/Columns 249,90
Gamegear/Columns & GG Shinobi 279,90
Master Gear 49,90
Widegear 29,90
Akkuset 59,90
Aleste 59,90
Donald Duck 52,90
Baseball 45,90
G - Loc 49,90
Monkey 89,90
Galaga '91 52,90
Game Collection 49,90
GG Shinobi 47,90
Mickey Mouse 49,90
Outrun 45,90
Skweek 39,90
Sonic 55,90
Space Harrier 45,90
Wonderboy 49,90

S. - FAMICOM

Grundgerät RGB 439,90
Adapter für USA - Spiele 29,90
Actraiser 69,90
Adventure Islands 119,90
Baseball 59,90
Dimension Force 119,90
Dodgeball 99,90
Fire Wrestling 119,90
Final Fight 109,90
Formation Socc 119,90
Golf 69,90
Gradius 89,90
Lemmings 119,90
Little Ninja 119,90
Populous 49,90
Raiden 119,90
Simity 59,90
Super Chinese 109,90
Super R - Type 109,90
Super Tennis 119,90
Wagan Land 99,90
u.v.m.

SUPER NES

Gerät m. Spiel 489,90
Adapter für Japan - Spiele 29,90
Actraiser 119,90
Bill Laimbeer 119,90
Final Fantasy 129,90
Ghost'n Ghouls 119,90
Home Alone 119,90
Joe & Mac 119,90
Lagoon 119,90
Paperboy II 119,90
Pilotwings 109,90
u.v.m.

NEO GEO

Grundgerät 699,90

Joystick 99,90
Baseball 2020 279,90
Crossed Swords 229,90
Cyberlip 239,90
Eightman 239,90
King of Monster 249,90
Super Spy 249,90
Top Player Golf 259,90
u.v.m.

PC ENGINE

PC Engine RGB 269,90
Adventure Islands 59,90
Armed F 19,90
Alice 49,90
Baruba Man 19,90
Baseball '89 15,90
Blodia 19,90
Bullfight 19,90
Cyber Combat 19,90
Cyber Cross 25,90
Cyber Knight 19,90
Deboko Race CD 29,90
Doraemon 19,90
Drop Rock 19,90
F - 1 Dream 29,90
Final Lap Twin 29,90
Heavy Unit 19,90
Hero's Legend 19,90
Kikikaikai 25,90
L - Dis 49,90
Mahjong CD 29,90
Metal Crusher 39,90
Monster Wrestling 39,90
Moto - Roader 29,90
Ninja Warriors 39,90
P 47 29,90
Pacland 15,90
Pomping World CD 39,90
Power Golf 19,90
Psycho Chaser 19,90
Red Alert CD 39,90
Rock On 19,90
Rom Rom CD 29,90
Shanghai 29,90
Side Arms 19,90
Sokoban 29,90
Space Harrier 19,90
Space Invaders 19,90
Vigilante 29,90
W.C. Tennis 49,90
Yaksa 19,90

AMIGA

512kB Speichererv. m. Uhr, abschaltb. 63,90
Airbus A 320 95,90
WEITERE TITEL
AUF ABFRAGE
LIEFERBAR !!
Lieferbedingungen:
Bei den meisten Konsolenspielen handelt es sich um Importe ohne deutsche Anleitung Amiga und MSDOS weitgehend mit deutscher Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Systeme. (Bonders Sega) Umtausch ausgeschlossen. Lieferungen erfolgen per Nachnahme zuzügl DM 7,00 Versandkosten. Ausland nur Vorkasse zuzügl. DM 25,- Versandkosten.
Annahmeverweigerung und Nichtabholer von bestellen Waren, werden von uns grundsätzlich nicht mehr beliefert. Wir tauschen die Daten dieser Personen mit anderen Händlern aus.
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT
NEUE ANSCHRIFT :
Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Postfach
8000 München 80
Kein Ladenverkauf
NUR VERSAND
Druckfehler, Lieferung, Preisänderung und Irrtum vorbehalten.

SEGA MASTER

Master System II inkl. Spiel 153,90
Spiele a.A

MS DOS

Soundblaster 2.0 259,90
Soundblaster Pro 489,90
CD ROM 739,90
Bard's Tale Cons. 69,90
Battle Isle 79,90

POWER TIPS

Heft
4/92



**ZUM
SAMMELN!**

Power-Tips

Computerspieletips

Alien Breed	72
Another World	75
Apinya	62
Baby Jo	62
Bug Bomber	79
Castle of Dr. Brain	82
Conquest of Longbow	69
Double Dragon 3	84
Eye of the Beholder	65
First Samurai	78
Ghostbusters 2	79
Gobliins	79
Leander	84
Monkey Island 2	62
Populous 2	80
Robocod	69
Sliding Skill	62
Spellcasting 201	72
Switch Blade	64
The Crypt	65
The Oath	76

Wing Commander 62

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Quackshot, Conquest of Camelot, Eye of the Beholder 2, Final Fantasy Adventure 84

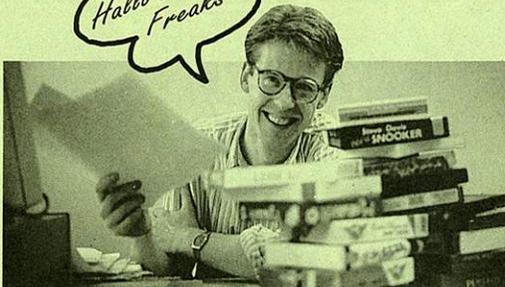
Videospiele Tips

A.P.B.	88
Bubble Bobble	88
Double Dragon 2	86
F-22 Interceptor	86
Final Fantasy 2	85
Outrun	85
Road Rash	88
Rolling Thunder	88
Super Ghouls'n'Ghosts	85
Turrican	88
Zelda 3	86

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier, Teil 1 90

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



Apidya

Zur vollen Bewaffnung der Kampfbiene verhilft uns Andreas Avanzini aus Basel. Ihr geht durch Drücken der Taste P in den Pausenmodus und drückt dann die Tastenkombination ULRDABBA. Leider hat die Sache einen Haken, der Cheat funktioniert nur einmal.

Baby Jo

Goran Vukelic aus Zuchwil in der Schweiz liefert uns alle Paßwörter:

Level	Paßwort
2	YOUPI
3	GLoup
4	MUMMY

Wing Commander I + II

Auf vielfachen Wunsch und für alle, die ihn immer noch nicht kennen, hier der ultimative Wing Commander Cheat. Er funktioniert sowohl beim ersten, als auch beim zweiten Teil.

Ihr startet das Spiel nicht wie gewohnt mit "WC", bzw. "WC2", sondern mit "WC Origin", bzw. "WC2 Origin". Dabei auf die Groß- und Kleinschreibung achten. Wenn Ihr nun eine Mission fliegt und von Kilrathis angegriffen werdet, müßt Ihr nur Target Lock einschalten (mit "L") und "Alt+Del" drücken. Siehe da, der Gegner lößt sich in die Bestandteile auf und man darf weiterfliegen.

Sliding Skill

Yilmaz Atalay aus Gelsenkirchen hat alle Paßwörter zusammengeschoben und an uns weitergeschickt.

Level	Paßwort:
5	Kaffeetasse
10	Senftube
15	Warmes Bier
20	Gummibaum
25	Voller Ascher
30	Leerer Fridge
35	Lame TV
40	Weiter so
45	Müde Finger
50	Stromausfall
55	Volle Platte
60	Colarausch
65	Asmone Rules
70	Tim ist muede
75	Alter Porsche
80	Pappige Pizza
85	Mieser Freezer
90	Hi to Eclipse
95	Konzentration

Sicher könnt Ihr Euch denken, zu welchem Spiel im vergangenen Monat die meisten Lösungsvorschläge in der Redaktion eintrudelten: Die letzten 30 Tage standen ganz im Zeichen von Teerjacks und Klabaubermännern. Pirat LeChuck geisterte durch die Räume und im Kollegenkreis ging man auf Schatzsuche. Auch auf die Gefahr hin, daß wir von den Amiga-Besitzern, die noch ein bißchen warten müssen, geteert und gefedert werden, beglücken wir Euch mit der Komplettlösung von Monkey Island II. Zahlreiche verzweigte Hilferufe von gestrandeten MS-

DOS-Piraten zeugen von der hohen Rätseldichte der Fortsetzung. Hilfe tut also Not.

Liebe Amiga-Besitzer! Wenn Ihr Euch den Spaß an Monkey Island II nicht verderben wollt, dann nehmt die Seiten raus und gebt sie bei einer Vertrauensperson in Verwahrung. So ist sichergestellt, daß Euer Piratenleben auch in Zukunft spannend und rätselhaft bleibt. Einen feucht-fröhlichen Monat wünscht

Volker

TIP DES MONATS

Monkey Island II Le Chuck's Revenge

Elmar Philippi aus Essen hat es geschafft. Als Freibeuter der Meere hat er alle Rätselklippen geschickt umschiff. Seine Flaschenpost erreichte uns als erste. Hier seine Erlebnisse auf hoher See.

Teil 1: The Largo Embargo

Die Geschichte beginnt auf Scabb Island. Kaum angekommen, begegnet Guybrush dem Schrecken der Insel, Largo, der ihm seinen gesamten Besitz abnimmt. Guybrush nimmt

sich vor, diesem Widerling das Handwerk zu legen und erkundet zunächst die Insel.

Am Ortseingang von Woodtick findet er eine Schaufel. Im Ort geht er zuerst zum Kartographen Wally und nimmt dessen Monokel und ein Stück Papier. Nun geht er zu den drei Piraten bei der Reinigung und findet einen Eimer. Von dem Piraten mit dem Holzbein bekommt man ein Goldstück und erhält den Auftrag, Holzpolitur zu kaufen. Neben der Bar entdeckt man ein offenes Fenster, durch das man in die Küche gelangt. Dort stiehlt man das Messer, begibt sich anschließend in das Hotel und befreit mit dem Messer den Alligator. Aus dem Freßnapf nimmt man den Käse und in Largos Hotelzimmer Largos Perücke. Vom Wirt der Bar erfährt man einiges über Largo, der auch in der Bar erscheint und zum Entsetzen des Wirtes seinen Drink gegen die Wand spuckt. Guybrush wischt den grünen Schleim mit dem Papier ab. Beim Verlassen des Ortes kauft man beim Schreiner die Politur. Auf dem Weg zum Strand entdeckt man einen handlichen Stock.

Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Sumpf, füllt dort einen Eimer mit Schlamm und rudert im Sarg zur Voodoo-

Hexe Mojo. Von ihr erfährt er die Zutaten, die zur Herstellung einer Voodoo-Puppe für den fiesen Largo benötigt werden. Im Regal findet er außerdem ein Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Beim Versuch, dieses Glas zu nehmen, erfährt er von Mojo, daß noch Asche und ein Buch mit Voodoo-Rezepten benötigt werden. Bevor man wieder zurückrudert, um die Zutaten zu besorgen, läßt man noch das Seil neben dem gruselig schönen Totenkopf mitgehen.

Der nächste Weg führt zum Friedhof, wo man das Grab von Largos Großvater ausbeutet und einen Knochen findet. Guybrush geht wieder in den Ort zurück, stellt in Largos Hotelzimmer den Eimer auf die Tür und versteckt sich hinter der spanischen Wand. Als Largo kurz darauf das Zimmer betritt, ergießt sich der ganze Schlamm über ihn und er muß sich in die Reinigung begeben. Guybrush verläßt sein Versteck und folgt ihm dorthin. Dort poliert er zunächst das Holzbein des Piraten und fängt anschließend dessen Ratte. Dazu bastelt er aus Box, Stock, Seil und Käse eine Falle.

Mit der Ratte steigt Guybrush wieder in das Fenster der Küche ein und wirft den Nager in die Suppe. Das Stellenangebot am Eingang der Bar bringt ihn auf die Idee, sich als Koch zu bewerben. Der Wirt gibt ihm einen Vorschub von 420 Goldstücken und schickt ihn in die Küche. Guybrush verläßt jedoch seinen Arbeitsplatz durch das Fenster und findet an Largos Zimmertür den Reinigungscoupon. Mit dem Coupon geht er zur Reinigung und erhält dafür Largos blütenweißen BH. Aus Perücke, Spucke, BH und Knochen stellt Madame Mojo nun die Voodoo-Puppe her.

Mit Puppe und Nadeln bewaffnet, trifft Guybrush im Hotelzimmer auf Largo und vertreibt ihn durch wiederholtes Stechen der Puppe von der Insel. Nachdem Guybrush Scabb Island von diesem Bösewicht befreit hat, macht er sich auf die Suche nach dem sagenhaften Big Whoop. Dazu chartert er Captain Dread's Schiff und gibt ihm als Ersatz für den verlorenen Talisman das Monokel.

Teil 2: Four Map Pieces

Auf dem Schiff findet Threepwood eine leere Vogelfüttertüte und vom Captain erhält er eine Landkarte. Die Reise geht zunächst nach Booty Island. Im Antiquitätenladen kauft er

eine Säge, ein Schiffshorn und das Schild, das vor dem Papa-guy warnt. An den Nagel, an dem das Schild hängt, hängt Guybrush die Vogeltüte und kann daraufhin auch den Spiegel kaufen. Im Bestattungsinstitut trifft er einen alten Bekannten, Stan, der ihm verschiedene Särge vorführt und ihm bei Verlassen des Ladens ein Taschentuch schenkt.

Die Reise führt anschließend nach Phatt Island, wo Guybrush aber unglücklicherweise steckbrieflich gesucht und daher sofort nach seiner Ankunft festgenommen wird. In seiner Zelle findet er unter der Matratze einen Stock, mit dem er an einen Knochen in der Zelle nebenan kommt. Diesen Knochen gibt er dem Hund und erhält so den Zellen-schlüssel. Bevor er endgültig das Gefängnis verläßt, nimmt er auch die beiden Umschläge aus dem Regal.

Nun sucht er die Bücherei auf, läßt sich einen Mitgliedsausweis ausstellen und leiht folgende Bücher aus:

- Recipes Voodoo "The Joy of Hex"
- Disaster, "Great Shipwrecks of Our Country"

Am Eingang zur Bibliothek nimmt er noch die Linse aus dem Leuchtturmodell.

Dann geht man zum Glücksrad und beobachtet das Spiel. Nach dem Spiel folgt man dem Gewinner und sieht, wie ihm die Gewinnzahlen mitgeteilt werden. Nachdem er wieder verschwunden ist, geht man selbst zur Tür und fragt nach der nächsten Gewinnzahl, die einem nach Eingabe des richtigen Codes auch mitgeteilt wird (zwischen-spiechern!).

Nun geht man wieder zum Glücksrad, setzt auf diese Zahl und wählt als Gewinn die Einladung zur Mardi Gras Party.

Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Haus von Gouverneur Phatt und gelangt, nachdem er die Wache abgelenkt hat, in dessen Schlafzimmer. Auf dem Bett entdeckt er ein Buch mit Piratensprüchen, das er gegen das Buch "Great Shipwrecks of Our Country" austauscht, wobei er sich jedoch in diesem Buch ange-benen Koordinaten merkt.

Die Reise führt uns nun wieder zurück nach Scabb Island, wo Guybrush dem Piraten an der Reinigung das Holzbein absägt. In aller Ruhe kann er jetzt Hammer und Nägel aus der Schreinerei entwenden. In der Bar steckt er die Banane auf das Metronom und kann dann den klavierspielenden Af-

fen mitnehmen. Nach Vorzei-gen des Bibliotheksausweises bestellt er einen gelben und einen blauen Drink (gelb + blau = grün) und erhält außerdem einen Strohhalm.

Unser nächstes Reiseziel ist wieder Booty Island, wo Guybrush im Kostümverleih nach Vorzeigen seiner Einladung ein schickes Kleid erhält. Von Captain Kate Capsize bekommt er ein Flugblatt und geht weiter ins Bestattungsinstitut. Dort gelingt es Guybrush, Stan zum Probieren in einem Sarg zu überreden, den Sarg zu vernageln und den Kryptaschlüssel zu nehmen.

Weiter geht's zum Spuckwettbewerb. Hier lenkt Guybrush zuerst den Spitmaster ab, indem er kräftig ins Schiffshorn bläst, vertauscht die Fähnchen und nimmt mit dem Strohhalm einen Seiner von dem grünen Drink. Seiner Teilnahme am Wettbewerb steht nun nichts mehr im Wege. Nach einigen Versuchen belegt er tatsächlich den ersten Platz und erhält als Sieges-prämie eine Plakette, die er im Antiquitätengeschäft für 6000 Goldstücke verkauft.

Jetzt macht Guybrush sich auf den Weg zu Elaines Mardi Gras Party. Bevor er zum Haus durchgelassen wird, muß er an der Sperre seine Einladung und das Kostüm vorzeigen. Guybrush betritt das Haus durch den Haupteingang, nimmt das Kartenstück von der Wandtafel und spricht beim Verlassen des Hauses mit dem Gärtner. Dieser bringt ihn umgehend zu Elaine, die ihm das Kartenstück wieder abnimmt. Nachdem Guybrush einige dumme Annäherungsversuche unternommen hat, wirft Elaine das Kartenstück vor Wut aus dem Fenster und verläßt den Raum. Guybrush nimmt das Ruder von der Wand und macht sich auf die Suche nach dem Kartenstück. Er findet es vor dem Haus, aber als er sich danach bücken will, wird es vom Wind zu den Klippen geweht. Guybrush nimmt den Hund mit und geht zur Hinterseite des Hauses. Dort rappelt er kräftig an den Mülltonnen. Durch den Krach wird der Koch aus der Küche gelockt und jagt Guybrush um das Haus. In einem unbeobachteten Moment kann er die Küche betreten und einen Fisch klauen.

Nun machen wir erneut einen Abstecher nach Phatt Island. Dort angekommen, klebt Guybrush das Flugblatt von

Captain Kate auf einen Steckbrief, worauf diese kurze Zeit später verhaftet wird. Er geht weiter zum Fischer, dem er den gestohlenen Fisch gibt und erhält dafür die Angel.

Zurück auf Booty Island macht er sich auf den Weg zu den Klippen und versucht, mit einer Angel das Kartenstück zu fangen. Leider kommt gerade in diesem Augenblick eine Möwe vorbei, die mitsamt der Karte zum Big Tree fliegt. Guybrush geht hinterher und versucht mit Planke und Ruder den Baum zu besteigen. Dann bricht das Ruder durch und er verliert das Bewußtsein. Nach einem seltsamen Traum erwacht er und fährt zurück nach Scabb Island.

Dort läßt er vom Schreiner das Ruder reparieren und geht weiter zum Friedhof. Mit Stan's Schlüssel öffnet er die Krypta, liest die Sprüche auf den Särgen und vergleicht sie mit denen in dem Buch "Famous Pirate Quotations". Dann öffnet er den Sarg von Rap Scallion, nimmt etwas von der Asche und geht damit zu Mojo, der Voodoo-Hexe. Im Vorraum nimmt er das Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Mojo gibt er die Asche und das Buch mit den Voodoo-Rezepten und erhält ein spezielles "Ash-2-Life"-Pulver. Dieses Pulver schüttet Guybrush in den Sarg von Rap Scallion, der ihm daraufhin den Schlüssel zum Leuchtturm gibt und ihn bittet, das Gas abzustellen. Nachdem Guybrush die Bitte erfüllt hat, erhält er zum Dank ein heiß-sehntes Kartenstück.

Guybrush fährt abermals nach Booty Island und geht zum Big Tree. Mit der Planke und dem reparierten Ruder kann er den Baum besteigen.

In einer Baumhütte findet er die Möwe auf einem Stapel Papier. Nun läßt er den Hund frei, der das verlorene Kartenstück aus dem Haufen herausucht. Aus einer anderen Baumhütte entdeckt Guybrush außerdem ein Teleskop.

Und wieder geht's nach Phatt Island. Im Gefängnis nimmt Guybrush den Umschlag mit dem Rum und befreit Captain Kate. Anschließend geht er zur Pumpe oberhalb des Wasserfalls und benutzt den Affen, um die Pumpe abzustellen. Durch die Höhle im trockengelegten Flußbett erreicht er dann das Cottage und wird nach Betreten des Hauses vom Hausherrn zu einem Trinkwettbewerb überredet. In einem unbeobachteten Moment kippt Guybrush den angebotenen Drink in den Baum und füllt stattdessen den eigenen Grog in die Tasse. Kurz darauf fällt der Hausherr nach Genuß eines Drinks vom Hocker. Nun befestigt Guybrush den Spiegel im Rahmen, öffnet die Fensterläden und legt das Teleskop auf die Statue vor dem Haus. Ein Lichtreflex zeigt auf einen losen Stein in der Wand, der durch Drücken die Falltür in den Keller öffnet, wo man ein weiteres Kartenstück findet.

Auf Booty Island chartert Guybrush Captain Kate's Schiff und taucht an der im Buch "Great Shipwrecks of Our Country" angegebenen Stelle. Auf dem Schiffswrack findet er einen Affenkopf, den er natürlich mitnimmt, dann läßt er sich mit dem Anker wieder hochziehen. Auf Booty Island tauscht man den Affenkopf im Geschäft gegen das vierte Kartenstück.

Nachdem man nun alle Kartenstücke gefunden hat, fährt



man zurück nach Scabb Island und gibt dem Kartographen alle Kartenstücke und die Linse. Von Wally wird Guybrush zur Voodoo-Hexe geschickt, um einen Liebestrank zu besorgen. Nachdem er von Mojo eine Tüte mit Streichhölzern und eine Liebesbombe erhalten hat, macht er sich auf den Rückweg zu Wally und stellt dort mit Entsetzen fest, daß dieser von Le Chuck entführt worden ist. Am Rande des Sumpfes findet Guybrush eine an Le Chuck adressierte Kiste und steigt hinein.

Teil 3: Le Chuck's Fortress

Die Kiste wird zu Le Chuck's Burg transportiert. Durch den vorderen Tunnel gelangt Guybrush in Le Chuck's Gefängnis und findet dort Wally, der ihn auffordert, den Zellschlüssel aus Le Chuck's Büro zu besorgen. Guybrush verläßt das Gefängnis und steht wieder vor dem Schilderwald. Er betritt nun den hinteren Teil des Tunnels und sucht sich durch die Knochen-Geheimtüren den Weg zum Büro (nachdem man eine Tür gefunden hat, die nicht wieder zum Schilderwald führt, muß man immer durch die Tür gehen, durch die man gekommen ist!). Im Büro findet er den Schlüssel, wird aber von Le Chuck überrascht und landet neben Wally im Knast. Zur Befreiung nutzt er nun seine Spuckfähigkeiten. Dazu nimmt er wieder einen Schluck von dem grünen Drink und spuckt auf das Schild rechts im Bild. Auf diese Weise wird die Kerze gelöscht und Wally und Guybrush können entkommen. Beide finden sich in einer dunklen Kammer wieder, die sich nach Anzünden eines Streichholzes als Dynamitlager entpuppt. Durch die folgende Explosion wird Guybrush auf eine Insel namens Dinky Island kapituliert.

Teil 4: Dinky Island

Im Wasser findet Guybrush eine Flasche und am Strand ein Brecheisen. Beides nimmt er mit und beginnt den Dschungel zu erkunden. Im Westen entdeckt er einen Baum, an dem eine Tasche hängt. Um an den Tascheninhalt zu kommen, zerschlägt er die Flasche mit dem Brecheisen und schlitzt die Tasche mit der zerbrochenen Flasche auf. Zum Vorschein kommt ein Paket Instant-Kracker. Guybrush geht zurück zum Strand, nimmt das Martiniglas und füllt es mit Wasser. Dann entsalzt er das Wasser in der Entsalzungsmaschine, schüttet es in die Kracker-Packung und erhält so

zwei Kracker. Einen weiteren Kracker findet er nach dem Öffnen des Fasses. Mit den drei Krackern füttert er den Papagei und erfährt so, an welcher Stelle der Schatz vergraben ist. Guybrush macht sich auf den Weg zu dieser Stelle und findet unterwegs eine mit Seilen verschürte Kiste. Nachdem er das Seil gelöst und die Kiste mit dem Brecheisen geöffnet hat, entdeckt er darin Dynamit. An der vom Papagei angegebenen Stelle, beginnt Guybrush zunächst zu graben, sprengt dann das Loch und findet sich in einer Höhle mit zwei Pfeilern wieder: auf dem einen Pfeiler er — auf dem anderen der Schatz. Um an den anderen Pfeiler zu gelangen, bindet er das Brecheisen an das Seil und befestigt beides an den rostigen Haken über ihm. Leider bricht der Pfeiler zusammen und Guybrush stürzt in den Keller.

Im Keller schaltet er das Licht an und steht zu seinem Entsetzen Le Chuck gegenüber. In den Schatzrümern findet Guybrush ein Ticket. Nun versucht er ebenfalls eine Voodoo-Puppe herzustellen und sucht nach den Zutaten.

Zunächst geht er in den Sanitätsraum (ganz rechts), wo er einen Totenkopf und in der Schublade eine Spritze findet. Im Lagerraum entdeckt er in den Kisten eine Puppe und eine Flasche Rootbeer. Im nächsten Raum benutzt er die Münzrückgabe am Grogautomaten, dabei fällt eine Münze zu Boden. Als Le Chuck den Raum betritt und sich nach der Münze bückt, klaut Guybrush ihm die Unterhose. Dann geht er zum Aufzug. In dem Moment, in dem auch Le Chuck den Aufzug betritt, betätigt Guybrush den Hebel (ggf. mehrmals versuchen). Die Aufzugtüren schließen sich und Le Chuck's Bart wird eingeklemmt. Guybrush nimmt den Bart mit.

Beim nächsten Zusammentreffen mit Le Chuck benutzt er das Taschentuch, um Le Chuck's Schleim zu bekommen. Nachdem ihm dies gelungen ist, sind alle Voraussetzungen für eine Voodoo-Puppe vorhanden. Guybrush steckt die Puppe, den Totenkopf, das Taschentuch, den Bart und die Unterhose in eine Tüte und erhält so die Voodoo-Puppe.

Beim erneuten Zusammentreffen mit Le Chuck benutzt Guybrush die Voodoo-Puppe mit der Spritze und reißt der Puppe ein Bein aus. Das ist das Ende von Le Chuck. vw



Ihr wollt gute Tips zu kniffligen Spielen? Ihr wollt Euch ein nicht zu knappes Taschengeld verdienen? Kein Problem, auf den grünen Seiten dürft Ihr Euch austoben.

Hier noch einmal in aller Ausführlichkeit die Mitmachbedingungen für die Power-Tips: Grundsätzlich ist zu sagen, daß die Tips immer nur so gut sind, wie Eure Einsendungen. Auch verrückte und ungewöhnliche Ideen sind uns deshalb willkommen. Kramt also ruhig in Euren tiefsten Schubladen — das eine oder andere Schätzchen ist sicher zu finden. Das muß um Gottes willen nicht immer eine zwangseitige Lösung sein, in der die Barthaare jedes einzelnen Trolls gezählt werden. Bei uns hat jeder gehaltvolle Tip Chancen. Schnucklige Cheats, Paßwörter und kleine Tips sind ebenfalls Anwärter auf eine saftige Belohnung.

Zum nicht ganz unwichtigen Thema Bezahlung: Grundsätzlich werden jeden Monat ein Video- und ein Computerspiel-tip von uns zum Tip des Monats gewählt und mit jeweils **500 Mark** belohnt. Auch hier gilt ganz besonders: Nicht Masse, sondern Klasse entscheidet. Alle anderen veröf-

fentlichten Tips werden, je nach spielerischem Gehalt, mit bis zu 500 Mark entlohnt. Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall, bei den Power-Tips mitzumachen.

Möchtet Ihr nicht auf die Früchte Eurer harten Arbeit verzichten, dann reicht eine kleine Notiz auf Eurem Brief. Eure Unterlagen werden dann zurückgeschickt.

Karten und hübsche Zeichnungen beleben Eure Tips ungemein. Wollt Ihr also künstlerisch tätig werden, müßt Ihr ein paar Spielregeln beachten. Ihr glaubt nicht, was für Kunstwerke bei uns auf dem Schreibtisch landen. Leider können sie nur in schwarzweiß bei uns abgedruckt werden. Farbige Zeichnungen sind also überflüssig. Benutzt bitte einen Tusche- oder dünnen Filzstift. Ein Bleistift ist und bleibt ungeeignet! Am liebsten sind uns ausgedruckte Karten.

So, genug der Theorie. Ab vor den Computer. Bis zum nächsten Monat wünsche ich Euch viel Spaß. vw

Switchblade

Von Dominik Steffan aus Hirschberg kommt ein prima Trick, der so manchem *Switchblade-II*-Kämpfer aus der Breduille helfen wird. Ihr gebt im Titelbild einfach LEVEL ein

und kann anschließend mit einer Zahl von 2 bis 6 die Level anwählen.

Gebt Ihr CHROME ein, dann kommt man in ein gleichnamiges Spiel mit 20 Levels.

Eye of the Beholder

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es immer noch vereinzelt Helden geben, die mit dem vieläugigen Obermütz ihre liebe Not haben. Michael Frummet aus Mintraching erläutert ganz genau, wie man das Kerlchen elegant in den Monsterhimmel schickt.

Möglichkeit 1:

Dazu benötigt Ihr den "Wand of Silvas", den Ihr von den Zwergen in Level 5 bekommt, wenn Ihr den Prinzen in Level 11 befreit. Ihr schlagt mit dem Stab so lange auf den Beholder ein, bis er sich zurücktzieht. Treibt ihn bis zur Position 4 auf der Karte. Dort wird der Beholder von seiner eigenen Falle getötet. Vorsicht, wenn Ihr über die Position 3

lauft. Dort wird ein Feuerball ausgelöst.

Möglichkeit 2:

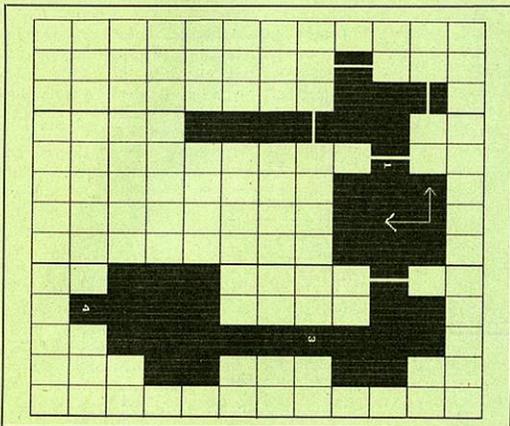
Ihr wartet an Position 1 unter der Tür bis der Beholder zwei Felder entfernt von Euch steht, dann geht Ihr einen Schritt vor und schlagt mit Euren Waffen auf ihn ein. Zieht Euch nach ca. zwei Schlägen wieder auf Position 1 zurück, denn jetzt beginnt der Beholder zu zaubern. Auf Position 1 ist ein praktisches Sperrfeld, das keine Magie durchläßt. Mit etwas Geduld ist der Obermütz nun kein Problem mehr.

und gelangen in den Raum "Tantalus".

Im "Tantalus" öffnen wir den Sarg und erledigen wiederum die erscheinende Maus. Dann schieben wir den Steinquader in die linke Wand hinein. Wir verlassen "Tantalus" und gehen nach rechts weiter zur schwarzen Tür in den Raum "Last Treasure".

Im "Last Treasure" steht eine versperrte Kiste, der Schlüssel dazu fehlt noch. Über dem rechten Kasten hängt an der Wand ein Schlüssel. Wir steigen auf die zwei Steinquader und holen ihn. Dann schieben wir beide Quader in die Wand hinein, gehen zurück in den Raum "Tantalus" und holen uns das Käsestück vom Regalbrett, in dem wir wieder auf die zwei Quader steigen.

Wir gehen nun von diesem Raum nach rechts zur Tür in der schmalen Seitenwand zum "Belenus". Der Schlüssel vom "Last Treasure" sperrt das Türschloß. In der Raummitte nehmen wir den Edelstein vom Steinquader und gehen durch die gegenüberliegende Tür in den Raum "Pothole". Im "Pothole" steht vor der gegenüber-



The Crypt

Karl Hangl aus Haid/Ansfelden hat Incentives 3-D-Abenteurer für uns gelöst.

Wir befinden uns zunächst in der "Crypt". Die Tür ist versperrt. Den passenden Schlüssel finden wir in der Kiste. Wir nehmen den Schlüssel und schließen den Kistendeckel! Dann öffnen wir den Sarg, eine Maus (Geist) erscheint, die wir sofort erledigen.

Vor der "Crypt" gelangen wir in den "Crypt Corridor". Wir sehen mehrere Türen, gehen geradeaus zur schwarzen Tür

Com Tronic

COMPUTER ELECTRONIC

HARDWARE + SOFTWARE + ZUBEHÖR
Weddingstraße 5, 1000 Berlin 65

Tel.: 030/4621079

Titel	Amiga	Atari	PC
3D Construction Kit	115,95	94,95	115,95
A 320 Airbus	94,95	?	?
Battlekiss	69,95	59,95	79,95
Black Gold	64,95	64,95	69,95
Celtic Legends	69,95	?	?
Civilization	69,95	?	66,95
Conquest of Longbow	?	?	89,95
Disc	59,95	59,95	59,95
Eye of the Beholder I	69,95	?	79,95
Eye of the Beholder II	?	?	69,95
F 15 Strike Eagle II	79,95	79,95	79,95
Fate Gates of Dawn	69,95	69,95	79,95
Flight of the Intruder	79,95	?	79,95
Gateway of the Savage Frontier	69,95	?	?
Gumball (PC - 2000)	59,95	?	84,95
Indiana Jones Adventure	64,95	64,95	69,95
Larry V	79,95	?	89,95
Lemmings I Data Disk	49,95	49,95	49,95
Lemmings II	59,95	59,95	74,95
Loom	69,95	69,95	69,95
Mad IV	69,95	69,95	79,95
Magnetic Scrolls Collection	69,95	69,95	79,95
Might and Magic III	69,95	?	74,95
Pools of Darkness	69,95	?	79,95
Robin Hood	59,95	59,95	69,95
Secret of Monkey Island I	69,95	69,95	69,95
Secret of Monkey Island II	74,95	79,95	79,95
Silent Service II	69,95	69,95	69,95
Stargenberg Hotel Manager	49,95	?	59,95
The Simpsons	64,95	64,95	69,95
Thunderhawk AR-73M	?	69,95	84,95
Ultima VI	69,95	69,95	69,95
Utopia	69,95	69,95	?
Wing Commander II	?	?	96,95
Zak McKracken	59,95	59,95	59,95
SEGA GEAR	279,95	SEGA MEGA DRIVE	379,95

Zwischenverkauf, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.
Der Versand erfolgt per Post/UPS.
220 Versandkosten und Hochrechnungsböhen.



GORDON BOYD
HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB
Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15
Telefon 061 31/2263 05

Laser Disc Games!!!
Grundausstattung Pioneer
CLD 1500 + Interface + Steuer-
software + Dragons Lair.
Amiga 1199,00
Atari 1249,00
P.C. 1299,00

**Steuerinterface + Software
+ Dragons Lair**
Amiga 199,00
Atari 249,00
P.C. 299,00

Thayeros Quest 189,00
* Space Ace 159,99

* bei Drucklegung nicht lieferbar

43 MB Festplatte für
Amiga 2000/500
inklusive Controller.... 749,00

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

LADENGESCHÄFT:
KLARA STRASSE 25, 6500 MAINZ

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen Lösungsservice Berry & Strothe DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

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

Preis für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NM DM 9,-, Vork. VSM DM 4,-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/7951 02

MR-Soft Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA		PC/AT		PC/AT	
3 D Constr. Kit k. dt.	119,90	3 D Constr. Kit k. dt.	119,90	Might + Magic 3	79,90
Airbus 320 dt.	91,90	Bandit Kings dt.	84,90	Monkey Islands II VGA k. dt.	86,90
Battlekiss dt.	73,90	Bundesliga Manager Prof. k. dt.	89,90	Never 9	89,90
Bundesliga Manager Prof. k. dt.	69,90	Chessmaster 3000	69,90	Secret Weapon	89,90
Eye of the Beholder	69,90	Civilization	84,90	Sim Earth k. dt.	89,90
F 19 Stealth Fighter	69,90	Conquest of Longbow dt.	73,90	South Trk. dt.	73,90
Formula One Grand Prix dt.	73,90	Elvira 2 dt.	73,90	Time Quest dt.	77,90
Heart of China dt.	79,90	Eye of the Beholder II	79,90	Tower FRA dt.	69,90
Lemmings 2 Data	49,90	Falcon F16 3.00	89,90	Wing Commander II dt.	89,90
Populous II dt.	63,90	Gumpung 2000 dt.	83,90	Wizardry 7	89,90
Railroad Tycoon k. dt.	77,90	Harpoon V 1.21 dt.	84,90	WWF Wrestlingmania dt.	69,90
Redneck 3 dt.	59,90	Jet Fighter II	89,90	Soundblaster 2.0	299,00
Silent Service II dt.	73,90	Kings Quest V kpl. dt.	89,90	Soundblaster Pro	539,00
Space Quest IV dt.	59,90	L'Empereur	66,90	Flightstick	99,90
Turrican II dt.	59,90	Mega Traveller 2 Quest dt.	77,90	Thunderboard	249,00

* = wird erwartet • Versandkosten DM 9,-, Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347
Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr, Sa. 14.00-19.00 Uhr
Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

liegenden Tür ein großer Stein. Wir versuchen, ihn nach rechts zu schieben, sind aber zu schwach. Wir gehen zurück in die "Crypt" und öffnen die Schatzkiste, wo wir nun ein Käsestück finden. Die Kiste wieder schließen und zurück zum "Pothole". Sind wir zum Steinschieben immer noch zu schwach, wiederholen wir diese Prozedur, bis wir die erforderliche Stärke besitzen. Durch die nun offene Tür gehen wir in das Stiegenhaus "The Step" und sammeln vor den dortigen Türen soviel Käsestücke auf, bis wir die Stärke von "Hercules" besitzen. Nicht das Käsestück der V. Etage nehmen, es ist verdorben!

Dann gehen wir ins "Belemus" und durch die dortige linke Tür in den "Lift Shaft". Am Ende vom "Lift Shaft" schieben wir den Stein nach hinten zur Wand.

Wir gehen zurück zum "Crypt Corridor" und zur ersten rechten Tür. Im Raum "The Mouse-trap" nehmen wir den Käse vom Tisch. Dadurch werden der Tisch und der Sessel zu sich drehenden Geistern, die wir durch Steinwürfe erledigen. Damit sind wir nun mit dem VI. Untergeschoß vorläufig fertig.

Zurück zum "The Step" und auf ins V. Untergeschoß. Die Tür in der rechten Wand führt uns zum "Gernunnos". Wir öffnen die Holzklappe an der Wand gegenüber. Ein Geist (Sessel) greift uns an, wir schießen ihn ab. Dann nehmen wir den Edelstein und das Käsestück. Die schwarze Tür in der rechten Wand führt uns nun ins "Pothole" (Sackgasse= Absturzfahrt). Deshalb nicht durch diese Tür gehen. Wir kriechen nun durch die kleine Öffnung der gegenüberliegenden Wand in den "Tunnel".

Im "Tunnel" kommt uns am Boden eine Maus entgegen, die wir beseitigen. Der "Tunnel" führt uns in die "Ravine". Wir gehen auf dem dortigen Steig vorsichtig zum Raum "The Tube".

In "The Tube" steigen wir auf den Raumteiler und laufen zur linken Wand, kriechen durch den dortigen schmalen Spalt in den Raumteiler, wo wir den Geist (Käsestück) erledigen. Dann verlassen wir "The Tube" durch die gegenüberliegende Tür und kommen ins "Lift Entrance 5".

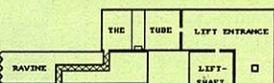
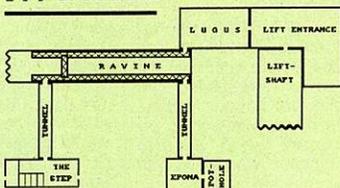
Im "Lift Entrance 5" führt die rechte Wandtür zum "Lift Shaft". Nicht hineingehen, da der Lift ja derzeit im VI. Untergeschoß ist! Im "Lift Entrance

5" ist ein Loch. Durch das lassen wir uns in den "Lift Entrance 6" fallen.

Im "Lift Entrance 6" erwartet uns ein fliegender Sessel (Geist), den wir erledigen. Dann schießen wir bei der Holztür das Schloß auf. Die Tür führt in den "Lift Shaft". Wir bleiben aber noch im "Lift Entrance 6" und gehen durch die schwarze Tür in den "Lift".

Im "Lift" finden wir im rechten Kasten einen Schlüssel und nehmen ihn. Wir fahren hinauf bis ins III. Untergeschoß und sofort wieder hinunter. Dann verlassen wir den "Lift", gehen zurück ins "Lift Entrance 6" und weiter in den "Lift Shaft". Das Gegengewicht des Liftes zerquetschte beim Hinauffahren des Liftes den Stein und wir können nun den Schlüssel, der im Stein eingeschlossen war, nehmen.

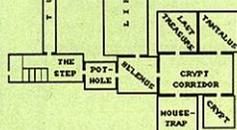
IV. ETAGE



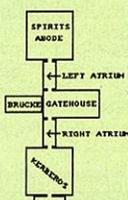
V. ETAGE



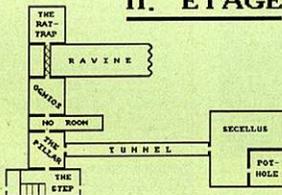
VI. ETAGE



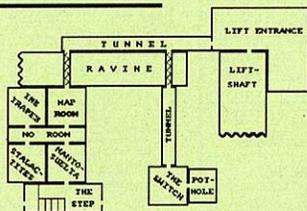
I. ETAGE



II. ETAGE



III. ETAGE



Nun wieder zurück in den "Lift Entrance 6" und weiter durch die Tür der linken Wand in den Raum "Lurking Cheese". Der Geist (Maus) hinter der Barriere in der Raummitte wird sofort unschädlich gemacht. Die gegenüberliegende Tür führt uns nur auf einen Steig der "Ravine" (Absturzfahrt und Sackgasse). Damit sind wir mit der VI. und V. Etage fertig. Wir gehen zurück zum Stiegenhaus.

Im "The Step" gehen wir hinauf ins IV. Untergeschoß. Die rechte Tür führt uns in den Tunnel. Den dortigen Geist erledigen wir — und weiter zur "Ravine".

Wir können auf dem Steig der "Ravine" nur nach rechts und durch die dortige Tür in einen weiteren Tunnel gehen. Ebenfalls die Maus erledigen. Die Tür am Gange zum

"Epona" ist versperrt. Wir kehren um und gehen zurück ins Stiegenhaus und von diesem zum "Lift" in der VI. Etage. Wir fahren mit dem Lift ins IV. Untergeschoß.

Wir befinden uns im "Lift Entrance 4" und erledigen sofort den fliegenden Sessel. Durch die Tür in der linken Seitenwand gehen wir in den Raum "Lugus".

Im "Lugus" erwartet uns wieder ein Geist (rosa Käsestück). Nachdem wir diesen mit unseren Steinen getroffen haben, nehmen wir den Edelstein. Durch die rückwärtige Tür gehen wir weiter in die "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig nach rechts und werfen den dort stehenden Quader um. Wir können nun auf diesem Quader zum gegenüberliegenden Steig gehen. Damit sind wir vorläufig auch mit der IV. Etage fertig. Mit dem Lift fahren wir deshalb weiter ins "Lift Entrance 3".

Im "Lift Entrance 3" ist schon wieder ein fliegender Sessel. Die Tür in der Wand führt uns in den "Tunnel". Im "Tunnel" fliegt ein Geist (gel-

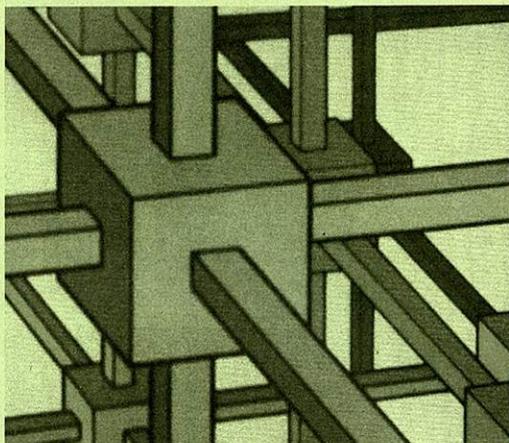
bes Dreieck) herum, den wir abschießen. Die erste Tür der linken Wand führt uns in die "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig zur gegenüberliegenden Tür und kommen in einen weiteren "Tunnel".

Die Maus im "Tunnel" erledigen wir und gehen weiter zum Raum "The Switch". Wir beseitigen zunächst den Geist (Holzquader) und essen dann den Käse aus dem Regal. Dann legen wir den Hebel an der rechten Wand um. Dadurch wird an der gegenüberliegenden Wand für kurze Zeit eine Tür geöffnet. Durch diese laufen wir schnell und gelangen ins "Pothole".

Im "Pothole" stehen wir auf einem schmalen Brett. Wir gehen nach links und lassen uns das Brett der IV. Etage des "Pothole" herunterfallen. Wir nehmen uns von der Wand hinter uns den Schlüssel. Dann gehen wir durch die Tür in die "Epona".

Im "Epona" finden wir einen Edelstein und auf dem Regal ein Käsestückchen. Wir schießen noch das Schloß der Holztür auf und gelangen in den bereits bekannten Tunnel der IV.



Etage. Damit ist die Erforschung der IV. Etage wirklich erledigt.

Nun ins Stiegenhaus und auf in die III. Etage. Bevor wir die linke Tür zum Raum "Nantosuelta" öffnen, gehen wir noch schnell in die II. Etage und holen von der Rückseite

der Treppe einen Schlüssel. Dann auf ins "Nantosuelta", dort den fliegenden Holzpflock abschießen und den Edelstein nehmen. Auf dem Regal finden wir wieder ein Stück Käse — dazu auf das Podest, auf dem der Edelstein lag, steigen. Die gegenüberliegende Tür führt

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	169,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	89,- 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 DeInterlace für AMIGA 2000	298,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768	548,- DM
Monitor Commodore 1084S D1 neuestes Modell	498,- DM

AMIGA 2000 neueste Version OS2.0	1198,- DM
AMIGA 3000 neueste Version, ab	3499,- 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 (ab 14 Uhr)
Club der Computerfreunde e. V.
4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

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

Und wir bieten noch mehr!

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

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

Ja, ich will Mitglied werden!

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

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit:

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

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder Kopieren



Aus unserem Angebot:

NAME	Genre	AMIGA	PC	ST
320 Construction Kit deutsch	SM	139,50	139,50	119,50
Aff 73 K Thunderfunk d.	SM	79,50	89,50	79,50
A-Mos	TOO	99,50	-	-
A-Mos Compiler	TOO	59,50	-	-
Amigos 20	TOO	79,50	-	-
Akademys Tennis d.	SM	59,50	-	-
Amies d.	ACT	59,50	a. a.	a. a.
Airline Transport Pilot	SM	99,50	-	-
Amos 200 d.	SM	99,50	-	-
Ami Conbat Aces	SM	79,50	89,50	79,50
Amor World d.	SM	69,50	-	-
Bondit King of China	STK	89,50	-	-
Bonds Tale Construction Kit	ROL	89,50	-	-
Bonds Tale Trilogy	ROL	89,50	-	-
Battle Isle - des Hommagegen d.	STR	79,50	89,50	a. a.
Black Gold d.	SM	69,50	79,50	a. a.
Bandwager Magazine Professional d.	SM	79,50	79,50	79,50
Billy the Kid	ADV	a. a.	a. a.	a. a.
Bill Eltons Nazzer	SM	84,50	-	-
Broker King	SM	a. a.	69,50	a. a.
Casines d.	STR	79,50	79,50	-
Casines of the Brain d.	STR	79,50	99,50	-
Calc Legend d.	STR	99,50	a. a.	a. a.
Caliban	SM	89,50	-	-
Crysis of Athone d.	ADV	64,50	69,50	a. a.
Cruiser for a Corps d.	SM	79,50	79,50	a. a.
Contract HD	STR	89,50	-	-
Chuck Yeager (PC-Ami) Comb d.	SM	44,50	79,50	a. a.
Chuck Yeager d.	ADV	59,50	-	-
Death Knights of Krym d.	ROL	79,50	79,50	-
Die Kathedra d.	ADV	89,50	89,50	a. a.
Dieter von Lass d.	ADV	64,50	64,50	-
Distances d.	ROL	74,50	a. a.	-
Elke (PC-Beethoven - Elite) Gold d.	SM	69,50	89,50	69,50
Eye of the Beholder 2 d.	ROL	a. a.	89,50	-
Face Off (Horror) d.	SM	64,50	-	-
Face of the Cow (deutsch)	SM	79,50	a. a.	79,50
F 29 Rebalizer	SM	69,50	89,50	a. a.
F 15 Strike Eagle 2 d.	SM	79,50	84,50	79,50
F 117 Nighthawk (R19) d.2	SM	a. a.	89,50	-
F 19 Stealth Fighter d.	SM	79,50	89,50	79,50
Falcon 3 d.	SM	129,50	-	-
Flyge of the Intruder d.	SM	89,50	-	-
Fort Apache d.	STR	79,50	89,50	-
Furtastic Voyage	ACT	69,50	-	-
Genops Khan d.	STR	89,50	89,50	-
Gateway to the Savage Frontier	ROL	a. a.	79,50	-
Great Guns 2 d.	SM	69,50	79,50	69,50
Gunship 2000 d.	SM	a. a.	89,50	-
Heart of China	ADV	84,50	89,50	-
Heroes Quest 2	ADV	89,50	89,50	-
Heroes Quest (deutsch)	ROL	64,50	a. a.	64,50

NAME	Genre	AMIGA	PC	ST
Hero Quest Datas (deutsch)	T00	49,50	-	-
Kaiser d.	SM	99,50	99,50	99,50
King Quest 5 (VGA)	ADV	59,50	-	-
King Quest (VGA/256)	ADV	89,50	99,50	-
Lionheart Levy 5 d.	ADV	79,50	89,50	-
Lionheart 5 d.	ADV	59,50	84,50	59,50
Lionheart 5 d.2	ADV	100	49,50	59,50
Lionheart 5 d.3	ADV	100	49,50	59,50
Links VGA d.	SM	89,50	-	-
Links VGA d.2	SM	89,50	-	-
Links Zoontraux Jewels	SM	89,50	-	-
Lotus Esprit 2	SM	59,50	-	-
Life and Death (PC L.A.D.2)	SM	a. a.	79,50	a. a.
Mario Andretti d.	SM	a. a.	79,50	-
Master Dreams	ROL	79,50	-	-
Marlin Monomarchus VGA	ADV	89,50	-	-
Megatropolis 2	ROL	a. a.	84,50	-
Megatropolis	SM	89,50	-	-
MegaMan d.	STR	79,50	a. a.	89,50
Melbourne 2 (Village of Freedom)	ACT	79,50	a. a.	79,50
Melbourne 2 Super Edition d.	ACT	99,50	99,50	99,50
Migolo 2 d.	ACT	64,50	-	-
No Greater Glory	SM	79,50	-	-
Palica Quest 3 d.	SM	89,50	-	-
Palica Quest d.	SM	79,50	a. a.	a. a.
Powermanger d.	STR	69,50	a. a.	69,50
Powermanger Data	T00	49,50	-	-
Pool of Darkness	ROL	89,50	-	-
Raiders Tyrano d.	SM	84,50	89,50	84,50
Rain Wolf d.	ADV	79,50	89,50	-
Rain Wolf (SERIAL)	ADV	64,50	79,50	a. a.
Return of Medusa d.	ROL	69,50	79,50	69,50
Rud Baron d.	SM	a. a.	89,50	-
Rules of Engagement	STR	64,50	84,50	-
Savage Island	SM	79,50	79,50	-
Sectet of the Monkey Island 2 d.	ADV	a. a.	89,50	-
Spartan Quest d.	ADV	a. a.	89,50	-
Spirit of Adventure d.	ROL	69,50	79,50	-
Spooch? 2	ACT	64,50	84,50	64,50
Stalactites	SM	64,50	-	-
Staligler 2 d.	STR	59,50	a. a.	59,50
Stilet Sentinel 2 d.	SM	79,50	89,50	-
Time Quest d.	ADV	89,50	-	-
Tronics d.	SM	69,50	a. a.	69,50
Ultima d. 1 no Hoffentlich	SM	79,50	-	-
Winter Challenge	SM	79,50	-	-
Wily Beornish	ADV	79,50	89,50	-
Wing Commander 1 d.	SM	a. a.	84,50	-
Sacred Mission 1 und 2 Jewels	SM	49,50	-	-
Wing Commander 2	SM	89,50	-	-
WC 2 Speech Pack	-	-	49,50	-
WC 2 Special Operations 1	-	-	49,50	-
WC 2 Special Operations 2	-	-	49,50	-
Wild West World d.	STR	89,50	89,50	-

Wenn möglich, liefern wir alle Programme natürlich mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, sobald diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Neuheiten werden bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht bekannt sein.
 - In den Titeln sind keine Preise angegeben. Aktuelle Informationen über unsere Lieferkonditionen.
 - Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preisen gelten mit 1,60 Inklusivsteuer Rückumschlag, ohne Systemgebühren.

CDTV Hard und Software:
 Gedruckt gemäß mit Software, plus inklusive Fotos und Verpackung und monatlichen Adapter zum Anschließern eines handelsüblichen AMIGA-Mouse oder eines handelsüblichen AMIGA-Joysticks DM 159,-

Lieferbare GAMES für CD ROM:
 Gorbach/Milchstein - Mit Tank Patrons - Mig 29 Fulltime und Superfighters - Railroad Tyrano - Star Storm Rising/Carrier Command - Prince of Persia/Nam - Rick Dangerous/Space Empire/Sabotage/Savage Soccer jeweils 119,-
 Ultima d. Wing Commander 1 - Wing Commander 1 jeweils 129,-
 Secret Missions 1 + 2

Lieferbare CD GAMES:
 San Gas - Lionheart - Heroes for Beethoven - Pyroka Elite - F 16 - Crisis of Conscience - Skyfox 7 - Shifun/Lights - Holiday Maker - Stadt über dem Meer - Lantana 1 - Lantana 2 - Wrath of Demons - Team Yankee - u.v.a.

Warten im Angebot: Game Gear - Lynx - Game Boy - MS-DOS - Hard- und Software - Megadrive

Hardware für alle:
 512 KB intern für AMIGA 500 - USB-adapter für HiLine DM 89,-
 512 KB wie oben aber mit Memoverwaltung, alle geschaltet/verpackt Kombination DM 129,-
 2 MB intern für A 2000 Memoverwaltung von bis zu 8 MB DM 279,-
 2 MB intern für A 2000 Memoverwaltung bis 8 MB DM 229,-
 Action Card/MK 3 AMIGA 500 DM 189,-
 Action Card/MK 3 AMIGA 2000 DM 249,-
 3,5" externes floppy Drive - Harddisklaufwerk DM 189,-
 BIT Set AMIGA on CDROM intern Software DM 89,-
 Festplatte für AMIGA 500 intern 5 MB SCSI DM 99,-
 Fujitsu DL 1100 oder 24 Hard Drive für AMIGA/PC/ST mit spez. intern AMIGA-Workbench-Board, deutsche Version und Handbücher DM 989,-

Größere Festplatten und weitere Be-Produkte auf Anfrage, alle Geräte batteriebetrieben!

Mäuse für alle:
 HighRate Mouse von Golden Image für AMIGA/ST/PC DM 69,50
 Optische Mäuse für AMIGA DM 129,50

Infrarot Mäuse - Trackballs - Scanner - Modem - Digitizer und mehr auf Anfrage

Joysticks für alle:
 Advanced Game Joystick der BESTE analoge für PC schwarz DM 89,50
 transparent DM 99,50
 Advanced Game Joystick 2 Joy und XT/AT bis 33 MHz transparent DM 99,50
 Advanced Game Joystick AMIGA/ST/64 schwarz DM 84,50
 transparent DM 94,50
 Competition Pro Star AMIGA/ST/64 PC mit Karte DM 39,50
 Nintendo - MEGADRIVE - PC Engine DM 39,50
 Quackler analog für XT/AT XT/AT mit Steuertaste für 2 Joy (XT/AT bis 16 MHz) DM 69,50

Sound für alle:
 AD 16 Sound Board für XT/AT DM 199,-
 SoundBlaster Version 2.0 DM 299,-
 Sound Blaster Pro DM 698,-
 Sound Blaster Pro CD ROM DM 899,-
 CD Rom Laufwerk "SONY" mit Controller, intern, abschließend DM 699,-
 ThunderBoard (M16) und SoundBlaster kompatibel DM 289,-
 Roland MPU Decoder Version original Megadrive DM 949,-
 Roland SCC2 digitale Soundkarte nach CS Standard - M16 DM 989,-

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

Versandbedingungen: Bei Vorkasse +DM 5,00, bei Nachnahme +DM 7,00
 HOTLINE Mo-Fr 9-11 + 14-19 Uhr
 Fax 02162/12074 • Btx: 200030216212073 oder "Röses" #
HAMO K. Röses # Rahterstraße 235 • 4060 Viersen 1

in den "No Room". Im "No Room" gehen wir zur gegenüberliegenden Tür und kommen in den "Map Room".

Im "Map Room" steht ein Modell der Burg von "Castle Master I". Wir gehen zur Mitte der linken Wand und schießen auf den Holzmast des Modells. Ein Geist fliegt los, den wir abschließen. Dann öffnen wir die Holztür an der Rückwand, die Tür ist aber zu hoch, um hinaufsteigen zu können. Die Zugbrücke des Modells funktioniert. Steigt man darauf und schießt durch das kleine Fenster links von der Brücke, katarpultiert uns die Brücke durch die Tür der gegenüberliegenden Wand. Dadurch gelangt man auf den Steig der "Ravine". Diesen Bereich haben wir schon erforscht, also lassen wir das mit der Zugbrücke.

Wir gehen vom "Map Room" in den "No Room" zurück und weiter zur gegenüberliegenden rechten Tür. Wir gelangen in den Raum "Stalactites". Im "Stalactites" erledigen wir den Holzquader (Geist) hinter der Steinquadern in der Raummitte. Nun wieder zurück in den "No Room".

Wir gehen durch die gegenüberliegende Tür in den Raum "The Trapeze". Wir gehen sofort zur rechten Holzwand und erledigen den Geist (Sessel) dahinter. Nun gehen wir nach links, steigen dort über die Holzwand, gehen weiter nach rechts, steigen auf den Sessel und von diesem auf die Trennwand. Auf der Trennwand weiter zum Trapez, weiterkriechen bis zum Holzbrett, wo wir ein Käsestück finden. Umkehren und auf demselben Weg zurück zum Boden. Wir verlassen den Raum.

Im "No Room" öffnen wir noch die Türen zu den Räumen "The Trapeze" und "Stalactites". Diese dienen uns in der II. Etage als Brücke! Damit haben wir die III. Etage zur Gänze erforscht.

Zurück ins Stiegenhaus und hinauf ins II. Untergeschoß. Die linke Tür führt uns ins "The Pillar".

Im "The Pillar" ist hinter dem Steinquader ein fliegender Holzpflock (Geist). Dann schießen wir den Stein vom Boden in der Raummitte zur Seite. Im rechten Eck des Raumes finden wir ein Käsestück. Die Tür in der rechten Wand führt uns in den "Tunnel".

Im "Tunnel" erwartet uns wieder ein fliegender gelbes Dreieck, das wir abschließen. Der "Tunnel" führt uns ins "Secellus". Im "Secellus" bekom-

men wir es wieder mit einem fliegenden Sessel zu tun. Dann nehmen wir den Edelstein vom Podest. Von der Rückwand des Raumes nehmen wir den Schlüssel herunter. Die gegenüberliegende Tür führt ins "Pothole" und ist deshalb ohne Bedeutung für uns. Wir gehen zum "The Pillar" zurück.

Im "The Pillar" gehen wir durch die rechte Tür in den "No Room" und lassen uns in die III. Etage fallen.

ACHTUNG: dadurch - und nur an dieser Stelle - und nur an dieser Stelle - gewinnen wir an Stärke. Jeder andere Absturz kostet Kraft! Diese Kraftquelle können wir jederzeit nutzen.

Vom "No Room" gehen wir ins "Stalactites". In diesem Raum können wir nun die zwei Steinquadern, die in der Raummitte herunterhängen, nach oben drücken. Wir gehen wieder in das II. Untergeschoß ins "The Pillar".

Im "The Pillar" steigen wir auf die Steinquadern und nehmen den Schatz. Dann gehen wir durch die gegenüberliegende Tür in den "No Room". Wir lassen uns nicht hinunterfallen, sondern gehen vorsichtig nach rechts, steigen auf die geöffneten Türen von "The Trapeze" und "Stalactites". Vorsichtig zur gegenüberliegenden Tür gehen und wir gelangen ins "Ogmios".

Im "Ogmios" fliegt links ein Holzstück (Geist). Vom Podest nehmen wir den Edelstein. Die gegenüberliegende Tür führt uns anschließend zur "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig zum Raum "The Rat Trap".

In der "Rat Trap" laufen wir zur Rückwand, drehen uns um 90 Grad und erledigen den fliegenden Geist (Holzstück). Vor der Rückwand hängt an einer Schnur ein Schlüssel. Wir gehen in Richtung Tür zur "Ravine" und nehmen den Schlüssel erst dann, wenn wir diesen gerade noch erreichen. Es reißt nämlich die Schnur und von der Decke fällt eine Holzwand herunter. Steht man zu nahe beim Schlüssel, wird man eingesperrt und das Spiel ist verloren. Damit ist die Erforschung der II. Etage abgeschlossen.

Wir gehen im Stiegenhaus in das VI. Untergeschoß hinunter und holen aus dem Raum "Last Treasure" einen Schlüssel und ein Käsestück aus der Schatztruhe. In der nächsten Ausgabe der Power Play servieren wir Euch das Finale des 3-D-Spektakels.

2. Tag:

Des Nachts träumt man von Marian und erhält einen grünen Diamanten. Am Morgen streunt man durch den Wald, wo man Marian von einem schwarzen Mönch bedroht findet. Ja, ja, so ein Pfeil ist schnell, leise und tödlich. Als Dank erhält man einen Damenschuh (Slipper). Darauf trötet man noch einmal in sein Horn, um Marian auch den anderen vorzustellen. Das war's dann auch schon für den Tag.

3. Tag:

Man läuft als erstes zum Ausguck, wo bald ein Bettler des Weges kommt. Also auf den Pfad und den Mann angesprochen. Für 2 Pence rückt er seine Robe heraus. Nun eilt man zu Cobbler nach Nottinghams. Diesem zeigt man den Slipper, dann regnet es auf einmal Informationen. Verläßt Robin die Stadt, ist der Tag auch schon herum.

4. Tag:

Als erstes Wanderziel ist die Holly Grove angesagt. Dort bekommt man von Marian den Auftrag eine "Hand-Scroll" zu besorgen, nachdem man ihr einen Kamm gibt, den man von Cobbler bekommen hat. Daraufhin geht man zum Ausguck, um einen ertappten Wilddieb zu retten. Man reagiert so, wie man es bei der Frau am ersten Tag getan hat — der Longbow löst das Problem umgehend.

5. Tag:

Wenn man die Witwe besucht, erfährt man, daß ihre

drei Söhne vom Sheriff festgenommen worden sind. Zunächst können wir hier nicht helfen. Mr. Hood lauert nun beim Ausguck einem schwarzen Mönch auf. Dieser wird mit dem Bogen bedroht, worauf er einem einen fairen Kampf mit dem Quarterstaff anbietet. Wir nehmen an. Die Staff wird einem automatisch von Little John gereicht. Nachdem man den Mönch besiegt (erschlagen) hat, zieht sich Robin automatisch dessen Kleider an. Wohin eilt man als schwarzgewandeter Mönch? Natürlich zur dunklen Mönchsburg! Am Ufer angelangt, benutzt man die Flöte, die man mit einem Beutel Diamanten in der Robe findet. Ein Boot erscheint und nimmt uns mit zur Burg. Der Wache gibt man die Flöte und die Diamanten. Danach muß man einige Fragen beantworten, die kein Problem sein dürfen, wenn man das Handbuch konsultiert.

Nun geht man in den Versammlungsraum in der Mitte der Burg. Nach einem Gespräch geht man in den nordwestlichen Eckturm, wo man einen Zwerg vorfindet, der von den Mönchen aufgehängt wurde. Man zieht das Seil aus der Wand und hat ihn befreit. Der Zwerg bittet Robin, eine Scroll aus der Bibliothek zu holen. "Darf ich Ihnen noch ein wenig Wein nachschenken, mein Abt? Oh, das tut mir leid, daß ich den Wein verschüttet habe, Ihre Robe ist ja ganz ver-

schmiert..." Im Klartext: Man benutzt das Weinglas und ist ungestört. Man nimmt die Scroll, die auf dem Tisch liegt und geht zum Regal an der Wand. Dort sucht man Marian's Scroll (unten Mitte). Nun geht's ab zum Zwerg, dem man seine Schriftrolle überreicht. Mit ihm flüchtet man durch einen von ihm gezeigten Geheimgang. Am Bootssteg betritt man das Boot und geht zu den Wasserspeiern. Als erstes berührt man den ersten von unten links, dann den dritten von unten rechts und als letztes zieht man an der Zunge vom dritten ab unten links. Nachdem man am Ufer angekommen ist, erhält man den Water Ring und die Scroll des Zwerges. Ein weiterer langer Tag neigt sich dem Ende zu.

6. Tag:

Am Ausguck entdeckt man einen Mönch, an den man die "Hand" legen sollte. So erhält man eine braune Robe, in der man zum Schloß eilt, die Wache besticht, die einen daraufhin zu den drei Brüdern führt. Dann geht es zu St. Mary's in die Wäscherei (laundry), wo einem drei Roben in die Hände fallen. Dem Abt nimmt man das Bierfaß weg und — wenn man Lust hat — kann man noch das Labyrinth erkunden, das sich an die Kapelle anschließt (nicht notwendig, gibt aber Punkte). Dort findet man einen Scheiterhaufen, der noch zu einem fatalen Objekt werden wird.

Rasch zurück zum Camp, in

die Robin-Wear und ins Horn geblasen! Es werden fünf Pläne zur Rettung der drei Brüder vorgeschlagen. Da ich nicht alle Möglichkeiten ausprobiert habe, kann ich nur Will's Plan vorschlagen, da er die niedrigsten Verluste aufweist. Für die Rettung der Söhne erhält man ein goldenes Netz. Das war's.

7. Tag:

In der Holly Grove findet man Marian vor, der man die Handscroll gibt. Man lernt den Druiden-Code. Darauf gibt man ihr den grünen Diamanten und küßt sie mit dem Hand-Icon. In der Nähe der heiligen Eiche fängt man mit dem Netz einen Waldgeist, der einem den Mann vorstellt. Man stellt sich seinen Rätseln, um den Schutz der Druidenbäume zu erlangen. Einige Lösungen: snow, feather, coin, beehive, comb. Diese den Rätseln zuzuordnen, ist wohl keine außerordentliche Leistung. Nun hat man den Segen der Druidenbäume.

8. Tag:

Beim Ausguck trifft man auf einen Schützen, dem man seine Kleidung abkauft. In diesem Outfit macht man sich zum Schützenwettbewerb auf. Am Markt kommen einem einige gelehrte Leute entgegen, die Robin nach einem Wappen befragen. Wenn Name und Wappen übereinstimmen (Handbuch!) gibt man den Gelehrten die Hand-Scroll. Den Wettbewerb gewinnt man automatisch, wenn man die Einstellung von Arcade auf Null stellt. Man erhält den goldenen Pfeil.

9. Tag:

Im Wald wimmelt es von Soldaten des Sheriffs. Wenn man entdeckt wurde, rennt man schnell zu einer Baumgruppe, schaut sie an und benutzt den Druiden-Handcode, mit dem man den Druidennamen des Baumes eingibt, den man im Handbuch findet.

Wenn dies einmal passiert ist, macht man sich auf zum Ausguck, man paßt den Diamantenhändler ab, redet mit ihm und durchsucht ihn mehrmals mit dem Hand-Icon. Man benutzt die Box, die man findet so lange an sich selbst, bis sie leer ist. Nun läuft man in der Kleidung des Händlers zum Schloß des Sheriffs. Dort öffnet man das rote Paket des Händlers und stellt es auf den Tisch. Nach einem kurzen Wortwechsel nimmt man das Paket wieder an sich und es beginnt eine lustige Sequenz, in der man 5000 für sein Lösegeld erhält.

Am Abend erhält man von Marian eine Puzzlebox, die



man mit Hilfe des Zwergen-Scrolls öffnet. Die Anfangsbuchstaben der Baumnamen in der Schriftrolle werden zu einem Wort aneinandergereiht, das in die Puzzlebox eingegeben wird. Wir erhalten den Fire Ring.

10. Tag:

Marian ist entführt worden und soll als Hexe verbrannt werden. Täterätätää — und die Männer sind wieder alle versammelt. Die niedrigsten Verluste entstehen bei John's Plan (nämlich gar keine). Man zieht den Feuerring an und düst in Robin-Wear zum Pub. Der Wirt wird überredet und man benutzt den Geheimgang, den man mit einem Faßknauf öffnet. Nach rechts wird gelaufen und die Tür geöffnet. Auf zum Labyrinth und zum Scheiterhaufen, Marian retten. Dann geht es zum Holly Grove und man benutzt den grünen Diamanten. Nun erhält man das Paßwort für den Knight.

11. Tag:

Auf der Tagesordnung: Geldtransportüberfall. Also die Männer zusammentrommeln und Tuck's Plan durchführen (Ransom und 50000).

12. Tag:

Nun muß man erneut den Soldaten des Sheriffs mit Hilfe der Druidenbäume entkommen. Danach eilt man zum Ausguck. Dem Ritter zeigt man mit dem Druidenhandcode das Paßwort. Was ist das? Das war wohl der falsche. In der Akte des Spions wird stehen: K.I.A. — Killed in Action. Also ein guter Schuß für Robin.

13. und letzter Tag:

Man begibt sich zur schwarzen Mönchsburg und benutzt den Water Ring auf den Nebel. Man bittet die Wassergeister um ein Boot, das man dann auch erhält. Wenn man den Geistern folgt, ist man bei der Burg.

Das Efeu am Turm spricht man mit dem Druidenhandcode an. Und nun — flugs zum Fenster hochgeklettert. Dem Queens Knight zeigt man das Paßwort mit dem Druidenhandcode und flieht. Vom Turm aus wird man mit Steinen bombardiert. Natte Arcade (Arcade => 0 => Autwin).

Der Rest besteht aus einer genüßlich langen Endsequenz, die man sich in aller Ruhe zu Gemüte führen kann. vw



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele - Versand und Ladengeschäft
Herzogstraße 2, 8000 München 40

Wir haben so viele Spiele,
daß dieser Platz nicht ausreichen würde.
Rufen Sie uns an !

0 89/ 344 388

Einer spielt immer

an: Mega-Drive, Game Gear, Master System, Game Boy, NES,
Super Famicom, Super Nintendo, Lynx, PC-Engine, IBM-PC,
Amiga, Atari oder CDTV

GUTSCHEIN 4.-DM
in Läden einlösen
oder bei Versand
einfach zusenden.
Pro Person nur
1 Gutschein.

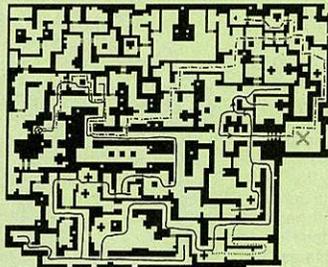
Alien Breed

Jens Wutzke aus Laubach Wetterfeld und die Gruppe "Synchrotron" schicken uns Tips und Karten zum Action-spektakel *Alien Breed*.

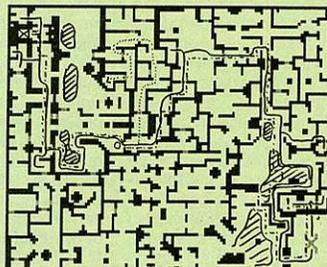
Haltet Euch möglichst immer auf die in den Karten eingetragenen Wege. Sie sind zwar nicht immer die kürzesten, dafür aber sicher die effektivsten.

Man sollte möglichst auf ein Plasma-Pump-Aktion-Gewehr sparen, da diese Waffe im Preis-Leistungs-Verhältnis am besten abschneidet. Der Laser ist zwar mit Abstand die beste Waffe, aber leider viel zu teuer. Gebt das Geld lieber für Munition und Schlüssel aus. In Level Drei und Vier mit allem Nötigen eindecken — später ist kein Computerzugriff mehr möglich.

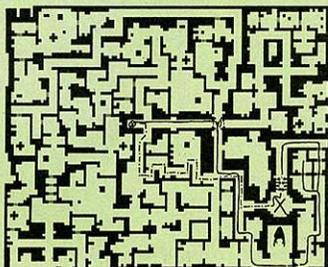
LEVEL 2



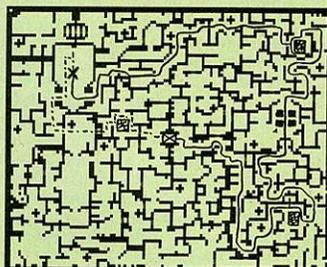
LEVEL 3



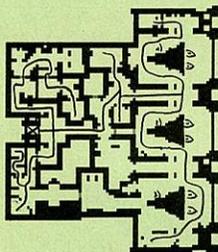
LEVEL 4



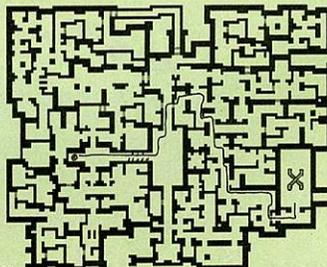
LEVEL 5



LEVEL 1



LEVEL 6



⌘ Endgegner
— Hin- und Rückweg

☺ = Treibstift über dem Bett kommen

Spellcasting 201

Klaus Söllner aus Nürnberg ist Spezialist für Adventure und hat *Spellcasting 201* gelöst. Hier seine Empfehlungen.

Preface: Calm before the Storm

Die Simulation am Anfang erfolgreich zu meistern... bleibt jedem selbst überlassen (man soll ja nicht alles verraten!). Den restlichen Sonntag nutzt man am besten dazu,

wichtige Gegenstände einzusammeln. Im Besenschrank (Student Union) das Buch lesen und den Coupon aufsammeln, aus der Kellerbar die Pille vom Tresen nehmen, im Glockenturm (Ivorytower Hall) warten, bis es zur vollen Stunde schlägt und dann die FOG-WACKA-Spellbox öffnen. Im President's House die DEPLUMIT-Box öffnen und im Obergeschoß das Kleid aus der Truhe nehmen (dort hat man auch Gelegenheit, sich je nach Nice- oder Naughty-

Modus ausgiebig mit Good-'Hillary zu vergnügen — oder eben nicht).

Wenn die Mensa offen hat, nimmt man sich aller Reaktionen zum Trotz vom Tagesgericht und untersucht dies genauer — Ergebnis: 'ne Made (beides behalten). Im heimlichen Frat-House (Hu Delta Phart) öffnet man den Schrank und die dortige PISEKS-Box, nebenbei klaut man noch den Sextanten. In der eigenen Bude (1. Stock) findet sich stets gute Gelegenheit, am Lüftungs-

rohr zu lauschen, die Bettdecke ist — um Verunreinigungen vorzubeugen — stets gut im Inventory aufgehoben. Aus dem Brief auf dem Bett erfährt man von einer wichtigen Vereinbarung, die unbedingt einzuhalten ist, so wie die Zeit überhaupt eine wichtige Rolle spielt — also nicht trödeln (oder neu laden). Den Schlüssel nimmt man nach dem Treffen mit und legt sich am besten im Initiation Room schlafen um seine Siebensachen gleich aufzusammeln zu können.

Chapter One: Statue of Limitations

Eines vorweg: Es ist von höchster moralischer Wichtigkeit, an allen Vorlesungen pünktlich und aufmerksam teilzunehmen! Setzen. Außerdem bietet sich dort nicht nur Gelegenheit seinen Bildungshorizont zu erweitern, man findet auch Muße, um die täglich neu erscheinende Zeitung zu lesen.

Die ersten Schritte sollte man aber in den Keller die Ivorytower Hall lenken, wo man die Labortür mit dem Schlüssel öffnet. Dahinter findet sich ein altbekanntes, aber unerforschtes Gerät: The Sorcerer's Appliance. Mit den Worten des Präsidenten noch im Ohr verzichtet man das Teil mit dem Sextanten, sowie den anderen fünf Zubehörtellen und läßt alles andere fallen, um beide Knöpfe zu drücken. In der Appliance stellt man den Regler auf 1, dann das zweite Rad auf Weiß, zieht den Hebel und macht die Fliege. In der Appliance liegt nun ein lupenreiner Diamant, den man zusammen mit seinem anderen Kram mitnimmt. Mit dem Diamanten läßt sich der Glaskasten in der Besen-kammer zerschneiden und der WOOSH-Spell ist Dein.

All dies müßte rechtzeitig bis zur ersten Vorlesung zu schaffen sein. Danach erklimmt man den Glockenturm und reinigt die Statue mittels WOOSH. Was bleibt ist: raufklettern und dran ist der Bart! Den versehentlich mitabgestiegenen Sheet Metal Bender steckt man lieber ein. Keine Lust zur Mensa? Dann gleich zur nächsten Vorlesung. Dank straffer Stundenplanung bleibt auch danach kaum Zeit, also direkt weiter zur nächsten. Dort verliert der Professor unachtsamerweise einen uns willkommenen Schlüssel. Den Nachmittag vertreibt man sich am liebsten im Stadion beim Konzert. Nach dem Abgang der Frats bleibt noch kurze Zeit, um die Alchimiehausaufgabe zu bewerkstelligen.

Wer nicht aufgepaßt hat, schaut ins Notizbuch. Das Kupfer und die blaue Flasche nimmt man mit.

Chapter Two: Mascot Free

Zunächst wieder ins Kellerlabor, wo man den Metal Bender anbringt, in der Appliance den Regler auf 2 schiebt und den Rest so einstellt, daß sich ein Simpleberry Bush wohlfühlt (schließlich hat man ja etwas gelernt). Dieser wird fabriziert und mitgenommen. Außerdem findet sich im Schreib-

tisch südlich des SimLabs ein SRINKO-Spell. Ferner ist die Zeit günstig, um der Made mittels PISEKS eine Erleuchtung zu verschaffen. Danach: Vorlesung, Mensa, Vorlesung (gerade die zweite ist äußerst lehrreich!). Da wir glücklicherweise vom Sport mal wieder befreit sind, haben wir Zeit genug, die Unterwelt zu erkunden. Dazu FRIMPt man den Kanaldeckel in der Kellerbar und steigt ab.

Mit Hilfe der Locator-Goggles (aufsetzen und Regler einstellen) und der detaillierten Blaupause der Kanalisation arbeitet man sich zum Main Processing Plant vor. Dort findet man den nutzlosesten Spruch dieses Spiels (bringt aber wichtige Punkte). Dann können wir uns der eigentlichen Aufgabe widmen: Ab in den Keller der Tappa Kegga Bru's! Dort schütteln wir den Busch und verpassen dem Maskottchen eine dreifache Ladung SRINKO. Dann das blaue Fläschchen öffnen und Babar losbinden. Nach bewährter Methode den Deckel heben und in den Kanal steigen. Weiter zur Kammer unter dem Stadion, schnell den Deckel hochgeFRIMPt und aufgestiegen. Dann nur noch Babar zu Hillary bringen und dieser das Fläschchen schenken (welche Folgen das hat, wird man morgen sehen).

Unten nimmt man den Donkey Harness mit.

Chapter Three: Drench Toast

Es dauert nicht lang und man erfährt von dem traurigen Ableben Otto Tickingclocks und dem Ende aller Vorlesungen. Schade. Den Donkey Harness bringen wir an der Appliance an, aber zunächst stellen wir noch etwas Spatula Moss her. Dann erschafft man sich im Modus 3 ein Eichhörnchen und nimmt beides mit ins Alchemy Lab. Dem Eichhörnchen setzt man das Mensaessen vor und füllt das Ergebnis in die Rührschüssel. Dazu kommt das Spatula Moss und fertig ist das Gebräu (mitnehmen!). In der (zunächst verschlossenen) Schreibtischschublade nördlich vom Sim-Lab entdeckt man einen Hinweis auf ein verschwörerisches Treffen, doch bis dahin ist noch Zeit für eine neue Simulation.

Im Musikzimmer deponieren wir alles außer Spellbook, Glühwürmchen und Potion, um das schwere Horn mitnehmen zu können. Über den Kanalweg schleicht man sich ins Stadion und dort zum Pool. Et-

wa zwischen 7.05 und 7.30 trinkt man den Trank und spielt das Lied von der Sommerhitze auf dem Horn (nicht vergessen: zuerst immer VOMP PLUNGER). Der Cookie Cutter wird mitgenommen und das Horn zurückgebracht.

Chapter Four: Barmaid in Heaven

Mit dem Cookie Cutter an der Appliance erschafft sich Ernie die Frau seiner Träume: Eve, mit der man alles machen darf, was man will (z.B. sie mit dem FRock bekleiden). Man sagt ihr, daß sie folgen soll und sie folgt! Bevor man die Uni durch das Nordtor verläßt, deponiert man zunächst den Busch am Eingang (verbotener Exportartikel!): Danach geht's nach Osten Richtung Barfton. Im dortigen Klempnerladen löst man den Coupon ein. Dem mageren Setzling im Hof hilft man mit PISEKS auf die Sprünge und sagt Eve, daß sie doch bitte hier warten möge — besser so. Nun geschwind hinauf zur Dusche des (Bar-)Mädchenpensionats und mit FOGWACKA den Dampf bekämpfen.



Leider haben die Mädels für Sprücheklappen nichts übrig und stehen mehr auf Klemmer, drum mit der Rohrzanze und dem Kupfer die Dusche richten. Mit dem neuen Schlüssel holt man links aus dem Schlafzimmer eine Einladung zur Party (und repariert als Dreingabe noch die Spüle). Da die Party erst um drei Uhr beginnt, holt man aus den übrigen Gebäuden Zahnsaie und Tischtuch und läßt sich daraus in der Heftysum Hall von Eve eine neue Kutte nähen (wurde auch Zeit). Dann gibt man ihr die Einladung und die Wasserzu-Rum-Pille (die aus der Kellerbar) und geht zur Party. Eve soll dem Gorilla die Einladung geben und die Pille in die Bowle werfen.

Als Belohnung gibt's draußen den Garter Belt. Ab nach Hause!

Chapter Five: Royal Blush

Nachdem Eve über Nacht davon ist, um erstmal eine gute Hausfrau zu werden (Schmerz laß nach), ist Ernie wieder auf sich allein gestellt. Mit dem Belt an der Appliance gibt man im Modus 5 die Koordinaten der Mensa ein (siehe Plan). Sobald der Gastronom auf dem Bildschirm erscheint, zieht man den Hebel und bleibt diesmal sitzen. Mit der neuen Identität macht man sich auf nach Balmoral. Dort sucht man den Schrein im Norden auf und weiß sogleich — durch (hoffentlich) viele Simulationen geschult — daß hier nichts angebracht ist als ein ordentliches DEPLUMIT. Goldhaufen mitnehmen und KWELP-Box öffnen, dann wieder nach oben.

Das Ticket kriegt der Wachenposten am Palast. Sobald der Wagen der Queen kommt, beschämen wir diese durch intime Blöße (MOON QUEEN), was mehr als Gefängnis wert ist. Dort läßt man das Wasser aus dem Bassin, repariert den Heißwasserzulauf und läßt heißes Wasser einlaufen, mit dem man die verschlammte Münze säubert. So blitzblank hat diese ein ordentliches KWELP verdient. Bevor man sich nun mit Queen Libido vergnügt, nimmt man erst noch den Blubberwand mit. Zuhause (Busch vom Eingang mitnehmen und Made "piesacken"), steckt man diesen in die Appliance, versucht sie zu öffnen und... **Finale: Storm Before the Calm** Man hat es ja geahnt: Professor Hiddenmolar ist ein alter Bekannter. Das gibt Ärger! Nun kommt's auf die Zeit an: Sachen aufheben, in die Appliance und den Hebel ziehen. Sobald man sich verwandelt hat, DEPLUMIT und auf dem schnellsten Weg zur Mensa. Dort hinauf, den Knopf drücken und den Servierwagen in den Konferenzsaal schieben. Gleich eins weiter nach Norden und Otto Tickingclocks Leichnam auf den Wagen schieben (Achtung Wortwahl: SLIDE BODY), dann mit dem Bettuch bedecken. Im Konferenzsaal (Wagen mitschieben) auf Hiddenmolar warten, den Busch schütteln und ihm den Blubberwand klauen.

Draußen den Wagen nach unten bringen (Aufzug oder DEPLUMIT) und zum Ivorytower Auditorium schieben. Hier den Wagen und sich selbst DEPLUMITen, den Wand in die Appliance stecken und den Wagen hinschieben. Auf Modus 6 schalten und den Hebel ziehen. ... **vw**

Another World

Frank Siebert aus Gelsenkirchen hat die seltsamen Welten von *Another World* heil erkundet und überläßt uns seine Erfahrungen.

Nach dem Auftauchen halten wir uns zunächst rechts. Wir kommen in eine Höhle (Bild 2), von deren Decke Würmer herabfallen. Diese werden durch den Druck auf den Feuerknopf zertreten.

Bild 3: Wie Bild 2.

Bild 4: Sobald das Monster erscheint, den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach links ziehen. So rennen wir durch bis Bild 0 und springen an die Liane (Joystick nach oben). Sobald die Liane gerissen ist und uns nach Bild 1 befördert hat, sofort nach Bild 4 weiterlaufen.

Bild 4: Wir treffen auf zwei Riesen, die das Monster töten und uns betäuben.

Bild 5: Wir erwachen in einem Käfig, der an der Decke hängt. Durch Hin- und Herschaukeln (Joystick gleichmäßig nach links und rechts bewegen) bekommen wir soviel Schwung, daß die Aufhängung reißt und der Käfig auf den Wächter fällt.

Als nächstes sollte man die Waffe aufheben. Diese hat drei Funktionen:

- Druck auf den Feuerknopf = Laserschuß
- Feuerknopf ca. 2 Sek. gedrückt = Schutzwall aus Energie
- Feuerknopf ca. 4 Sek. gedrückt = Superschuß (zerstört feindliche Energieschilde, Türen und Felsen)

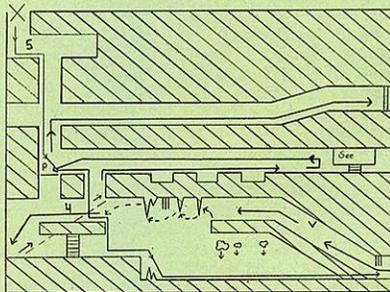
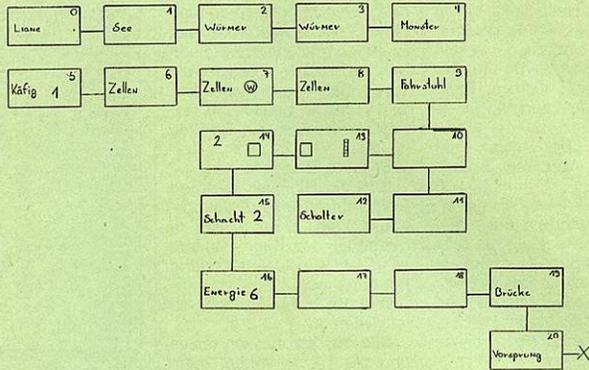
Unserem neuen Freund folgen wir nach Bild 8 (Vorsicht vor den Soldaten!).

Bild 8: Wir begeben uns in die Mitte des Raumes und bauen links von uns möglichst viele Schutzschilde auf (mit der Waffe), so daß uns der Soldat nicht stören kann. Hat unser Freund genug Zeit gehabt, die Türen zu öffnen, geht es weiter nach Bild 9.

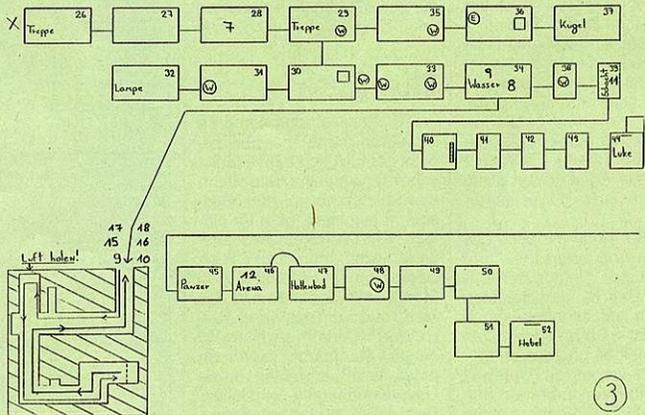
Bild 9: Den Fahrstuhl benutzen und in Bild 12 den blinkenden Schalter durch einen Schuß zerstören.

Hoch nach Bild 13, wo die Tür durch einen Superschuß gesprengt wird. Jetzt schnell den Antigrav-Lift benutzen (Joystick runter) und weiter nach Bild 14.

Bild 14: Antigrav-Lift benutzen. Es erscheint ein Soldat von links. Durch die sich öffnende Falltür lassen wir uns in den Schacht (Bild 15) fallen.



- Mauer
- Schlingpflanze
- ⊙ = Energie
- P = Plattform
- Bissiges Loch
- V = Vogel
- ⊙ = Wächter
- ⊙ = Felsbrocken
- = Antigrav-Schacht



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

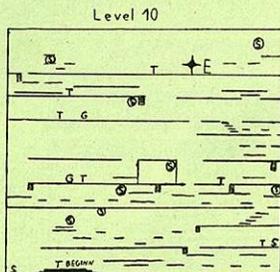
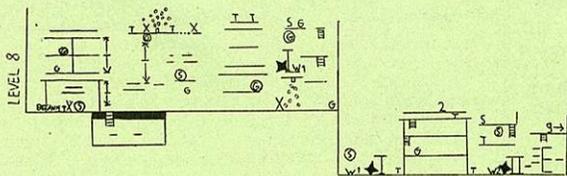
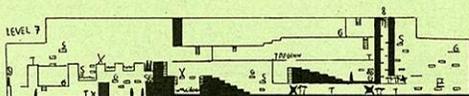
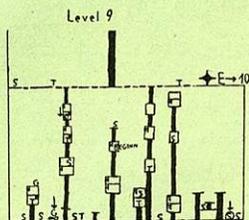
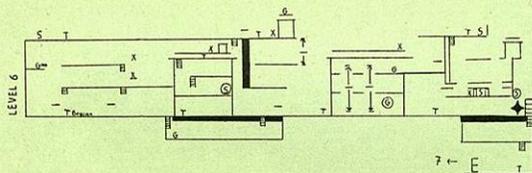
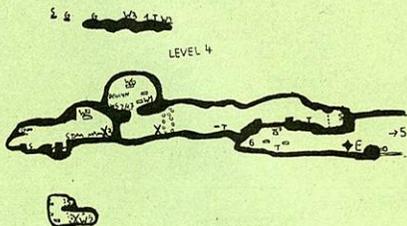
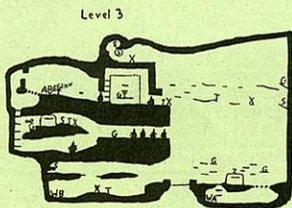
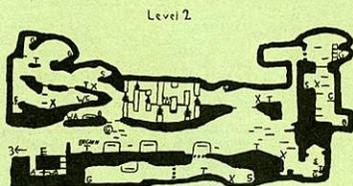
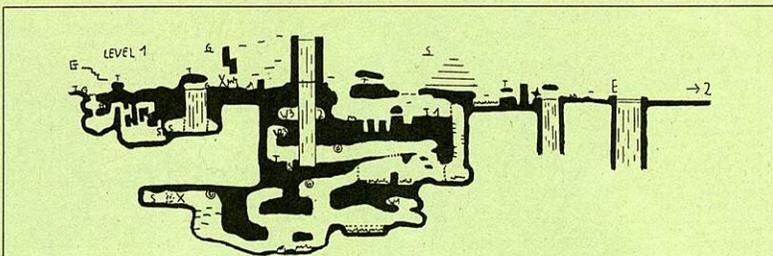
70.000 Meilen unter dem Meer I	A	Casa of the Azure Bonds	P	Future Wars	(L P)	Landsturm von Montiville Der	L	P	Power the	L	Savage Empire The	A	Sab Berles Simulator	(L P)	A
489 Andromeda	A	DCS 2 - DCS	A	F-14 Force	(L P)	Personal Nightmare	L	P	Personal Nightmare	L	Secret of Monkey Island	(L P)	Secret of Monkey Island	(L P)	A
Ac 2	A	Dom Buses The	A	F-15 Strike Eagle 2	A	Phantoms 3	L	A	Phantoms 3	L	Secret Weapons Luftwaffe 2	A	Secret Weapons Luftwaffe 2	A	A
Ad Lib Soundkarte	A	Day of the Year	P	Gateway's Domain	L	Phantom Ship (SEGA Master)	L	A	Phantom Ship 2 (SEGA)	L	Secret of the Silver Bells	A	Secret of the Silver Bells	A	A
Adventure of Link (Zelda 2)	P	Death Knights of Krym	P	Genom	A	Legend of Blackwell	L	A	Legend of Blackwell	L	Sensational World 1	A	Sensational World Soundkarte	A	A
Adonna Returns	A	Dieg W 2	A	Gateway Savage Frontier L	L	Legend of Football	L	A	Legend of Football	L	Sensational World 2	A	Sensational World 2	A	A
Alchemia Really The City	P	Dieg W 3	A	Genom 1985	A	Let's Save Larry 2	L	P	Let's Save Larry 2	L	Sensational World 3	A	Sensational World 3	A	A
Alchemia Really The Dungeon	L	Dieg W 4	A	Genom 2	A	Let's Save Larry 3	L	P	Let's Save Larry 3	L	Sensational World 4	A	Sensational World 4	A	A
Alien Breed	L	Dieg W 5	A	Genom 3	A	Let's Save Larry 4	L	P	Let's Save Larry 4	L	Sensational World 5	A	Sensational World 5	A	A
Battle of the Castle Forge	L	Dieg W 6	A	Genom 4	A	Let's Save Larry 5	L	P	Let's Save Larry 5	L	Sensational World 6	A	Sensational World 6	A	A
Boat's Tale 1 The	L	Dieg W 7	A	Genom 5	A	Let's Save Larry 6	L	P	Let's Save Larry 6	L	Sensational World 7	A	Sensational World 7	A	A
Boat's Tale 2 The	L	Dieg W 8	A	Genom 6	A	Let's Save Larry 7	L	P	Let's Save Larry 7	L	Sensational World 8	A	Sensational World 8	A	A
Boat's Tale 3 The	L	Dieg W 9	A	Genom 7	A	Let's Save Larry 8	L	P	Let's Save Larry 8	L	Sensational World 9	A	Sensational World 9	A	A
Boat's Tale 4 The	L	Dieg W 10	A	Genom 8	A	Let's Save Larry 9	L	P	Let's Save Larry 9	L	Sensational World 10	A	Sensational World 10	A	A
Boat's Tale 5 The	L	Dieg W 11	A	Genom 9	A	Let's Save Larry 10	L	P	Let's Save Larry 10	L	Sensational World 11	A	Sensational World 11	A	A
Boat's Tale 6 The	L	Dieg W 12	A	Genom 10	A	Let's Save Larry 11	L	P	Let's Save Larry 11	L	Sensational World 12	A	Sensational World 12	A	A
Boat's Tale 7 The	L	Dieg W 13	A	Genom 11	A	Let's Save Larry 12	L	P	Let's Save Larry 12	L	Sensational World 13	A	Sensational World 13	A	A
Boat's Tale 8 The	L	Dieg W 14	A	Genom 12	A	Let's Save Larry 13	L	P	Let's Save Larry 13	L	Sensational World 14	A	Sensational World 14	A	A
Boat's Tale 9 The	L	Dieg W 15	A	Genom 13	A	Let's Save Larry 14	L	P	Let's Save Larry 14	L	Sensational World 15	A	Sensational World 15	A	A
Boat's Tale 10 The	L	Dieg W 16	A	Genom 14	A	Let's Save Larry 15	L	P	Let's Save Larry 15	L	Sensational World 16	A	Sensational World 16	A	A
Boat's Tale 11 The	L	Dieg W 17	A	Genom 15	A	Let's Save Larry 16	L	P	Let's Save Larry 16	L	Sensational World 17	A	Sensational World 17	A	A
Boat's Tale 12 The	L	Dieg W 18	A	Genom 16	A	Let's Save Larry 17	L	P	Let's Save Larry 17	L	Sensational World 18	A	Sensational World 18	A	A
Boat's Tale 13 The	L	Dieg W 19	A	Genom 17	A	Let's Save Larry 18	L	P	Let's Save Larry 18	L	Sensational World 19	A	Sensational World 19	A	A
Boat's Tale 14 The	L	Dieg W 20	A	Genom 18	A	Let's Save Larry 19	L	P	Let's Save Larry 19	L	Sensational World 20	A	Sensational World 20	A	A
Boat's Tale 15 The	L	Dieg W 21	A	Genom 19	A	Let's Save Larry 20	L	P	Let's Save Larry 20	L	Sensational World 21	A	Sensational World 21	A	A
Boat's Tale 16 The	L	Dieg W 22	A	Genom 20	A	Let's Save Larry 21	L	P	Let's Save Larry 21	L	Sensational World 22	A	Sensational World 22	A	A
Boat's Tale 17 The	L	Dieg W 23	A	Genom 21	A	Let's Save Larry 22	L	P	Let's Save Larry 22	L	Sensational World 23	A	Sensational World 23	A	A
Boat's Tale 18 The	L	Dieg W 24	A	Genom 22	A	Let's Save Larry 23	L	P	Let's Save Larry 23	L	Sensational World 24	A	Sensational World 24	A	A
Boat's Tale 19 The	L	Dieg W 25	A	Genom 23	A	Let's Save Larry 24	L	P	Let's Save Larry 24	L	Sensational World 25	A	Sensational World 25	A	A
Boat's Tale 20 The	L	Dieg W 26	A	Genom 24	A	Let's Save Larry 25	L	P	Let's Save Larry 25	L	Sensational World 26	A	Sensational World 26	A	A
Boat's Tale 21 The	L	Dieg W 27	A	Genom 25	A	Let's Save Larry 26	L	P	Let's Save Larry 26	L	Sensational World 27	A	Sensational World 27	A	A
Boat's Tale 22 The	L	Dieg W 28	A	Genom 26	A	Let's Save Larry 27	L	P	Let's Save Larry 27	L	Sensational World 28	A	Sensational World 28	A	A
Boat's Tale 23 The	L	Dieg W 29	A	Genom 27	A	Let's Save Larry 28	L	P	Let's Save Larry 28	L	Sensational World 29	A	Sensational World 29	A	A
Boat's Tale 24 The	L	Dieg W 30	A	Genom 28	A	Let's Save Larry 29	L	P	Let's Save Larry 29	L	Sensational World 30	A	Sensational World 30	A	A
Boat's Tale 25 The	L	Dieg W 31	A	Genom 29	A	Let's Save Larry 30	L	P	Let's Save Larry 30	L	Sensational World 31	A	Sensational World 31	A	A
Boat's Tale 26 The	L	Dieg W 32	A	Genom 30	A	Let's Save Larry 31	L	P	Let's Save Larry 31	L	Sensational World 32	A	Sensational World 32	A	A
Boat's Tale 27 The	L	Dieg W 33	A	Genom 31	A	Let's Save Larry 32	L	P	Let's Save Larry 32	L	Sensational World 33	A	Sensational World 33	A	A
Boat's Tale 28 The	L	Dieg W 34	A	Genom 32	A	Let's Save Larry 33	L	P	Let's Save Larry 33	L	Sensational World 34	A	Sensational World 34	A	A
Boat's Tale 29 The	L	Dieg W 35	A	Genom 33	A	Let's Save Larry 34	L	P	Let's Save Larry 34	L	Sensational World 35	A	Sensational World 35	A	A
Boat's Tale 30 The	L	Dieg W 36	A	Genom 34	A	Let's Save Larry 35	L	P	Let's Save Larry 35	L	Sensational World 36	A	Sensational World 36	A	A
Boat's Tale 31 The	L	Dieg W 37	A	Genom 35	A	Let's Save Larry 36	L	P	Let's Save Larry 36	L	Sensational World 37	A	Sensational World 37	A	A
Boat's Tale 32 The	L	Dieg W 38	A	Genom 36	A	Let's Save Larry 37	L	P	Let's Save Larry 37	L	Sensational World 38	A	Sensational World 38	A	A
Boat's Tale 33 The	L	Dieg W 39	A	Genom 37	A	Let's Save Larry 38	L	P	Let's Save Larry 38	L	Sensational World 39	A	Sensational World 39	A	A
Boat's Tale 34 The	L	Dieg W 40	A	Genom 38	A	Let's Save Larry 39	L	P	Let's Save Larry 39	L	Sensational World 40	A	Sensational World 40	A	A
Boat's Tale 35 The	L	Dieg W 41	A	Genom 39	A	Let's Save Larry 40	L	P	Let's Save Larry 40	L	Sensational World 41	A	Sensational World 41	A	A
Boat's Tale 36 The	L	Dieg W 42	A	Genom 40	A	Let's Save Larry 41	L	P	Let's Save Larry 41	L	Sensational World 42	A	Sensational World 42	A	A
Boat's Tale 37 The	L	Dieg W 43	A	Genom 41	A	Let's Save Larry 42	L	P	Let's Save Larry 42	L	Sensational World 43	A	Sensational World 43	A	A
Boat's Tale 38 The	L	Dieg W 44	A	Genom 42	A	Let's Save Larry 43	L	P	Let's Save Larry 43	L	Sensational World 44	A	Sensational World 44	A	A
Boat's Tale 39 The	L	Dieg W 45	A	Genom 43	A	Let's Save Larry 44	L	P	Let's Save Larry 44	L	Sensational World 45	A	Sensational World 45	A	A
Boat's Tale 40 The	L	Dieg W 46	A	Genom 44	A	Let's Save Larry 45	L	P	Let's Save Larry 45	L	Sensational World 46	A	Sensational World 46	A	A
Boat's Tale 41 The	L	Dieg W 47	A	Genom 45	A	Let's Save Larry 46	L	P	Let's Save Larry 46	L	Sensational World 47	A	Sensational World 47	A	A
Boat's Tale 42 The	L	Dieg W 48	A	Genom 46	A	Let's Save Larry 47	L	P	Let's Save Larry 47	L	Sensational World 48	A	Sensational World 48	A	A
Boat's Tale 43 The	L	Dieg W 49	A	Genom 47	A	Let's Save Larry 48	L	P	Let's Save Larry 48	L	Sensational World 49	A	Sensational World 49	A	A
Boat's Tale 44 The	L	Dieg W 50	A	Genom 48	A	Let's Save Larry 49	L	P	Let's Save Larry 49	L	Sensational World 50	A	Sensational World 50	A	A
Boat's Tale 45 The	L	Dieg W 51	A	Genom 49	A	Let's Save Larry 50	L	P	Let's Save Larry 50	L	Sensational World 51	A	Sensational World 51	A	A
Boat's Tale 46 The	L	Dieg W 52	A	Genom 50	A	Let's Save Larry 51	L	P	Let's Save Larry 51	L	Sensational World 52	A	Sensational World 52	A	A
Boat's Tale 47 The	L	Dieg W 53	A	Genom 51	A	Let's Save Larry 52	L	P	Let's Save Larry 52	L	Sensational World 53	A	Sensational World 53	A	A
Boat's Tale 48 The	L	Dieg W 54	A	Genom 52	A	Let's Save Larry 53	L	P	Let's Save Larry 53	L	Sensational World 54	A	Sensational World 54	A	A
Boat's Tale 49 The	L	Dieg W 55	A	Genom 53	A	Let's Save Larry 54	L	P	Let's Save Larry 54	L	Sensational World 55	A	Sensational World 55	A	A
Boat's Tale 50 The	L	Dieg W 56	A	Genom 54	A	Let's Save Larry 55	L	P	Let's Save Larry 55	L	Sensational World 56	A	Sensational World 56	A	A
Boat's Tale 51 The	L	Dieg W 57	A	Genom 55	A	Let's Save Larry 56	L	P	Let's Save Larry 56	L	Sensational World 57	A	Sensational World 57	A	A
Boat's Tale 52 The	L	Dieg W 58	A	Genom 56	A	Let's Save Larry 57	L	P	Let's Save Larry 57	L	Sensational World 58	A	Sensational World 58	A	A
Boat's Tale 53 The	L	Dieg W 59	A	Genom 57	A	Let's Save Larry 58	L	P	Let's Save Larry 58	L	Sensational World 59	A	Sensational World 59	A	A
Boat's Tale 54 The	L	Dieg W 60	A	Genom 58	A	Let's Save Larry 59	L	P	Let's Save Larry 59	L	Sensational World 60	A	Sensational World 60	A	A
Boat's Tale 55 The	L	Dieg W 61	A	Genom 59	A	Let's Save Larry 60	L	P	Let's Save Larry 60	L	Sensational World 61	A	Sensational World 61	A	A
Boat's Tale 56 The	L	Dieg W 62	A	Genom 60	A	Let's Save Larry 61	L	P	Let's Save Larry 61	L	Sensational World 62	A	Sensational World 62	A	A
Boat's Tale 57 The	L	Dieg W 63	A	Genom 61	A	Let's Save Larry 62	L	P	Let's Save Larry 62	L	Sensational World 63	A	Sensational World 63	A	A
Boat's Tale 58 The	L	Dieg W 64	A	Genom 62	A	Let's Save Larry 63	L	P	Let's Save Larry 63	L	Sensational World 64	A	Sensational World 64	A	A
Boat's Tale 59 The	L	Dieg W 65	A	Genom 63	A	Let's Save Larry 64	L	P	Let's Save Larry 64	L	Sensational World 65	A	Sensational World 65	A	A
Boat's Tale 60 The	L	Dieg W 66	A	Genom 64	A	Let's Save Larry 65	L	P	Let's Save Larry 65	L	Sensational World 66	A	Sensational World 66	A	A
Boat's Tale 61 The	L	Dieg W 67	A	Genom 65	A	Let's Save Larry 66	L	P	Let's Save Larry 66	L	Sensational World 67	A	Sensational World 67	A	A
Boat's Tale 62 The	L	Dieg W 68	A	Genom 66	A	Let's Save Larry 67	L	P	Let's Save Larry 67	L	Sensational World 68	A	Sensational World 68	A	A
Boat's Tale 63 The	L	Dieg W 69	A	Genom 67	A	Let's Save Larry 68	L	P	Let's Save Larry 68	L	Sensational World 69	A	Sensational World 69	A	A
Boat's Tale 64 The	L	Dieg W 70	A	Genom 68	A	Let's Save Larry 69	L	P	Let's Save Larry 69	L	Sensational World 70	A	Sensational World 70	A	A
Boat's Tale 65 The	L	Dieg W 71	A	Genom 69	A	Let's Save Larry 70	L	P	Let's Save Larry 70	L	Sensational World 71	A	Sensational World 71	A	A
Boat's Tale 66 The	L	Dieg W 72	A	Genom 70	A	Let's Save Larry 71	L	P	Let's Save Larry 71	L	Sensational World 72	A	Sensational World 72	A	A
Boat's Tale 67 The	L	Dieg W 73	A	Genom 71	A	Let's Save Larry 72	L	P	Let's Save Larry 72	L	Sensational World 73	A	Sensational World 73	A	A
Boat's Tale 68 The	L	Dieg W 74	A	Genom 72	A	Let's Save Larry 73	L	P	Let's Save Larry 73	L	Sensational World 74	A	Sensational World 74	A	A
Boat's Tale 69 The	L	Dieg W 75	A	Genom 73	A	Let's Save Larry 74	L	P	Let's Save Larry 74	L	Sensational World 75	A	Sensational World 75	A	A
Boat's Tale 70 The	L	Dieg W 76	A	Genom 74	A	Let's Save Larry 75	L	P	Let's Save Larry 75	L	Sensational World 76	A	Sensational World 76	A	A
Boat's Tale 71 The	L	Dieg W 77	A	Genom 75	A	Let's Save Larry 76	L	P	Let's Save Larry 76	L	Sensational World 77	A	Sensational World 77	A	A
Boat's Tale 72 The	L	Dieg W 78	A	Genom 76	A	Let's Save Larry 77	L	P	Let's Save Larry 77	L	Sensational World 78	A	Sensational World 78	A	A
Boat's Tale 73 The	L	Dieg W 79	A	Genom 77	A	Let's Save Larry 78	L	P	Let's Save Larry 78	L	Sensational World 79	A	Sensational World 79	A	A
Boat's Tale 74 The	L	Dieg W 80	A	Genom 78	A	Let's Save Larry 79	L	P	Let's Save Larry 79	L					

First Samurai

Thomas Lorenz aus Schwanwede hat *The First Samurai* in Rekordzeit durchgespielt und in windeseile Karten für alle Spielabschnitte gezeichnet. Auf den fünften Level hat er verzichtet, weil es dort keine Specials gibt. Brüchige Wände werden durch Strichellinien gekennzeichnet.

Legende zu den Karten:

- T = Magischer Topf
- G = Glocke
- S = Special
- E = Endgegner
- W (+ Zahl oder Buchstabe) = Warp
- Zahl oder Buchstabe = Zielpunkt des Warps
- X = Glockeneinsatz nötig
- Stern = Einsetzen des Specials durch Glockengebrauch.



ALLE PASSWÖRTER ZU BUG BOMBER

Je nach angewählter Spielerzahl und IQ-Wert des Computers ergeben sich andere Passwörter.

Level:	1 Player:	2 Players:	3 Players:	4 Players:
IQ = 0:				
11	KKCJDD	OLCLDH	LKXJLD	PLKLLH
21	KKBNDL	OLDPDP	LKMLL	PLLPFP
31	KXGJJD	OPGLJH	LOQJFP	PPOLPH
41	KOHNGL	OPHPHP	LOPPLL	PPFPFP
IQ = 1:				
11	KCCBBB	ODCBDF	LCKBJB	PDKDJF
21	KCDFBJ	ODDHEN	LCLGJJ	PDLHJN
31	KGBFBF	OHGDFD	LGQBNN	PHODNF
41	KGHFFJ	OHDFHN	LGFFNJ	PHPHNN
IQ = 2:				
11	KXICID	OJCKCH	LXIKXD	PJKKXH
21	KIDHCL	OJDOCP	LILRHL	PJLOKP
31	KXHGID	OHGKGH	LMOJOD	PKOKOH
41	KXHGL	OHGOSP	LKHPOL	PMPPOP
IQ = 3:				
11	KACAAB	OBCCAF	LAKAIB	PBKCFI
21	KADEAJ	OBDSAN	LALEJL	PLGIFN
31	KEGAEB	OFGECE	LEOAHB	PFQCFH
41	KEHEEJ	OFHGEN	LEPEHJ	PPFGHN
IQ = 4:				
11	IXAJDC	MLALDG	JKIJLC	NLILLG
21	IKBNDK	MLBPDO	JKNJKL	NLJPLD
31	IOBJJC	KPELHG	JOJLPC	NPLPLG
41	IOFNHX	KPFFHO	JONPKP	NPNPFO
IQ = 5:				
11	ICABBA	MDADBE	JCIBJA	NDIDJE
21	ICBFBI	MDBHBN	JCFJJI	NDJHJN
31	IGEBFA	MHEDFE	JGMBNA	NHMDNE
41	IGFFFF	MHFHFN	JGFFNI	NHNNHN
IQ = 6:				
11	LIAICC	NJAKCG	JIIKIC	NJIKKG
21	LIDHCK	NJBOCO	JLJHKK	NJJOJK
31	LHEIGC	NHEKGG	JMKJOC	NPKKOC
41	INFHGK	NHFOGO	JHNNOK	NNNOOO
IQ = 7:				
11	IABAAA	NBACAE	JAJAIA	NBICIE
21	IABEAI	NBBGAN	JAJEII	NBVGIM
31	IEAEZA	NFECEE	JENAMA	NFHCNE
41	IETFEI	NFPHEN	JENEMI	NFNGHM

Bug Bomber

Cyrril Osterwalder aus Frauenfeld hat ein Herz für alle Anarchisten und schickt alle Paßwörter für Kingsofts neues Geschicklichkeitsspiel. Dann bombt mal schön!

Ghostbusters 2

Christian Hagner aus Wechingen schlägt alle Geister in die Flucht. Wer trotzdem Probleme mit aufdringlichem Ektoplasma hat, sollte seinen Cheat ausprobieren. Drückt einfach irgendwo im ersten Level die Pausentaste. Danach gebt Ihr VARPTR ein und schon habt Ihr unendlich viel Zeit, Seile und Schleim — igit. Mit F1 kommt man einen Level weiter.

Gobliins

Chris Rübél aus München hilft den kleinen Zwergen auf die Sprünge und liefert zusätzlich noch alle Paßwörter:

1. VQVQFDE
2. ICIGCAA
3. ECPQPC
4. FTWKFN
5. HQWFTFW
6. DWNDFBW
7. JJCJCHM

8. ICVCGGT
9. LQPCUJV
10. HNWVGKB
11. FTQKVLV
12. DCPQLMH
13. EWDGPNL
14. TCGQTOV
15. TCVQRMP
16. IQDNKQO
17. KKKPURE
18. NNGOKSP
19. NNGWTTU
20. LGWFGUS
21. TQNGFVC

1. Gegen den Torbogen schlagen und das herabgefallene Horn aufnehmen. Horn benutzen und mit dem Magier auf den herabgefallenen Ast zaubern.

2. Auf zwei Äpfel zaubern (die rechten) und sie mit dem Boxer vom Baum schlagen. Danach aufheben und in die Schlucht bei der zerstörten Brücke werfen. Zuletzt mit der Hacke den Diamanten freischlagen.

3. Mit dem Boxer an die Tür klopfen.

4. Auf der Pflanze an der Tür zaubern, bis sie in die Höhe schießt. Danach Topf Nr. 2 auf die andere Pflanze benutzen, um sie zu besätigen. Mit dem Boxer die erste Pflanze hochklettern und auf das Buch ganz rechts schlagen. Den Diaman-

ten in die Hand des Zauberers legen.

5. Alle bis auf den Zauberer unter den Mund der grotesken Statue plazieren (die Maske wird nicht benötigt). Mit dem Zauberer auf das linke Tableau steigen und auf die "Antenne" des Sarges zaubern. Jetzt mit dem Zauberer schnell in die Mitte des Durchgangs — solange bis das Skelett über ihm vorbeimarschiert. Sodann auf den kleinen Haken kurz vor dem Glöckner zaubern und mit dem Boxer nach oben klettern. Den Zauberer unter den Mund der Statue stellen und den Boxer auf das rechte Auge desselben schlagen lassen. Das Skelett den Glöckner vertreiben lassen und warten, bis es wieder schlafen geht. Danach den Pilz nehmen.

6. Mit dem Boxer den Faden der Spinne, die im Weg hängt, nach oben klettern (vom Vorsprung über der Spinne aus). Danach den ersten weißen Faden von links benutzen (draufschlagen), bis die Spinne den Weg freigibt. Die Pistolen holen und auf die kleine schlafende Spinne oben links im Bild schießen. Das Kissen nehmen und unter die nun erhöht hängende Spinne legen. Gegen diese zaubern, die heruntergefallene Flasche nehmen und auf die Spinne schießen, die den Ausgang versperrt.

7. Auf den Ast mit dem Beutel zaubern und ihn aufnehmen. Den Boxer neben der Vogel-scheuche aufstellen und den Beutel samt Samen auf dem Acker benutzen. Sobald die

Vögel kommen, auf die Vogel-scheuche schlagen. Nun auf den langen Ast steigen und auf die rechte Wolke über die Scheuche zaubern. Die Blume aufnehmen.

8. Auf das Skelett zaubern, danach auf den Knochen. Die Flöte bei der Schlange benutzen, mit dem Boxer nach oben klettern. Die anderen werden auf das lose Brett gestellt — mit dem Boxer auf die Steinanhäufung rechts oben schlagen.

9. Weit um den Hund herumgehen und das Fleisch aufnehmen.

10. Am ersten Loch das Fleisch benutzen, mit dem Zauberer auf die drei flatternden Blätter zaubern und ihn am Ende des nun langen Astes plazieren. Mit dem Boxer von unten gegen das rechte Ende des Astes schlagen, wodurch der Zauberer nach oben katapultiert wird. Nun gegen den Korken oben links zaubern. Das gleiche wiederholen, den Korken nehmen und ihn in eins der beiden Löcher stecken.

Wieder nach links gehen, auf den Ast über den Windbeutel, bis dieser nachgibt. Den Windbeutel aufnehmen und durch den Boxer wieder nach oben gelangen. Sich neben das freie Loch plazieren und mit dem Boxer auf das Loch mit dem Vogel schlagen. Danach einen der herausfliegenden Vögel mit dem Windbeutel fangen.

11. Vorsichtig vor den Hund plazieren und den Vogel freilassen. Den abgelenkten Hund verzaubern.



12. Mit der Feder das Skelett am Fuß kitzeln. Danach gibt man ihm das Spielzeug in die Hand, holt den Schlüssel und gibt ihn dem Gefangenen. Auf die Feder zaubern und die bald hereinfliegende Wespe mit der Patsche töten. Draufzaubern und den so gewonnenen Dart auf das Bild mit dem Zauberer "benutzen".

13. Auf die Wurzel des Baumes zaubern, die Pfeife nehmen und beim Vogelnest benutzen. Warten, bis das Küken herauspringt und dagegenboxen. Sodann gegen das Küken zaubern bis der Zauberer die andere Seite erreicht. Auf die im Weg liegende Hupe zaubern. Kurz vor der Maueröffnung das Elixier benutzen und unsichtbar zur Karotte gehen. Diese aufnehmen und vor das Maulwurfsloch legen. Den Boller vor die Maueröffnung stellen, den Zauberer auf den Maulwurf zaubern lassen und während der Magier das Mädels betrachtet, sich mit dem Schläger zu den anderen gesellen.

14. Auf den länglichen Stein vor dem Monolith zaubern. Den Ast nehmen und in das kleine Loch auf dem Monolith stecken. Mit der Gießkanne auf die Karotten gießen und auf alle zaubern. Gegen die Karotte mit dem Schlüssel boxen und Gang aufsperrn.

15. Streichhölzer nehmen und das Feuer unter dem Topf anzünden. Gegen die Kugeln und dann gegen die Kanone boxen. Die Kugel einlegen, wieder dagegen boxen und mit den Streichhölzern die Kugel an die Decke schießen. Die Karotte aufnehmen, die Kanone neu laden (nicht gegen die Decke zielen!) und die Karotte in den Topf schießen. Sodann wieder gegen die Kugeln schlagen, Kanone laden und wieder gegen die Decke schießen. Auf die Karotte zaubern und das Hörgerät beim Weisen benutzen.

16. Kopfhörer aufnehmen und unter das rechte Ende der in der Luft schwebenden Plattform mit der Statue legen — dann darauf zaubern, bis man auf die Statue gehen kann. Das Pendel in der Mitte des Bildes unter der Plattform benutzen, bis es ausschlägt. Auf die Palme ganz links zaubern und darauf schlagen. Nun die Hacke an der Stelle benutzen (mehrmals), an der das Pendel ausschlug.

17. Auf der Stelle vor dem Drachen zaubern und ihn aufnehmen. Gegen die Holzscheite schlagen und den Prügel in die Tierfalle werfen. Auf den

Prügel zaubern und das Deodorant und die Samen ganz oben ablegen. Die Samen benutzen, das Deodorant aufnehmen und auf den Fuß, wenn er gerade umdrehen will, sprühen (bis man den richtigen Zeitpunkt raus hat, braucht man ein wenig Geduld). Danach den Fuß auf die Erhöhung vor dem Drachen legen, bis dieser ihn röstet. Jetzt wird er der Freßbrücke vorgeworfen. Das Schwert nehmen und ebenfalls auf die Erhöhung legen, bis es geröstet wird.

18. Das Medaillon der Statue mit dem Schwert anzünden, auf die rechte Hand stellen — die Voodoopuppe aufnehmen und alle auf die rechte Hand stellen.

19. Gegen die Bananenstaude schlagen und Banane, rote Nase und Seife auf das Pult vor dem Schreiber legen. Jetzt alles benutzen, bis man das Zauberbuch erhält. Gegen das Tortgitter zaubern.

20. Auf den Knopf unter der Plattform, die zum Kopf des Djinni führt, zaubern. Dagegenschlagen, mit dem Zauberer nach oben steigen und auf den Korken im Ohr zaubern. Darauf neben dem Ohr aus dem Zauberbuch vorlesen. Das Pixel links oben im Bild (im Turm) aufheben und den so gewonnenen Köder rechts oben im Bild an der Stelle der Trinkschale ablegen. Die Trinkschale unter das linke Auge des Djinnis legen und ihm so oft aus dem Zauberbuch neben seinem Ohr vorlesen, bis sich die Schale mit Tränen füllt. Nun die Tränen auf das Monster vor dem Köder benutzen — die Steinschleuder aufnehmen.

21. Mit der Steinschleuder auf die Bananenstaude schießen, den Hebel ziehen und alle auf den Fisch stellen.

22. Mit der Steinschleuder auf den Topf schießen. Mit dem Zauberer auf die grüne Fledermause zaubern. Mit der Schleuder auf den Knoten der Schnur über dem Topf schießen. Schnur aufheben und auf den obersten Haken rechts im Bild des Skeletts werfen. Mit dem Boxer nach oben klettern.

Populous 2

Sage und schreibe 1000 Level gilt es in Bullfrogs neuem Strategieepos zu überstehen. Jan Freuer aus Tübingen weiß wie es geht und kennt die Paßwörter zu allen göttlichen Spielflächen.

POPULOUS II - Trials Of The Olympian Gods

Epimetheus:	49 SUSOAC	97 KOPI	148 NGATAF	196 OBRAD
0 DORAK	50 ERTRUK	98 ABNUAC	149 ITIHAT	197 ABGEFA
1 ABMAK	51 FTAKAT	99 KOLAK	150 MIFUAF	198 OCOOAT
2 LUNEG	52 BESIAB	100 ADPEAT	151 KIBAF	199 ABREB
3 ACNEB	53 CCUDAF	101 OMLAW	152 VERGAG	200 OPEKAF
4 OELIAD	54 LIDRAF	102 AFODAC	153 TIOG	201 ANJIG
5 OELIAD	55 BENTAF	103 KONGAG	154 KIBAF	202 UNQU
6 COAC	56 PIMODC	104 ATIS	155 IREAF	203 IREB
7 AGIIRC	57 NETRAC	105 UXUBAC	156 DINAT	204 UBITAV
8 OPOK	58 ISAFAT	106 ALTHAT	157 WUHRAF	205 HODPAT
9 AMLYAG	59 KONGAG	107 LITBET	158 GBRKAF	206 UOXUBA
10 UMHAD	60 IUNWAD	108 HEMRAF	159 SOBRAF	207 SOBRAF
11 EMDRAD	61 LILLAF	109 UPHRAD		208 QUSOAG
12 UETRAF	62 JIFE	110 FEMRAF		209 ETTU
13 HEAK	63 THLOAC	111 UHIF	Diomysus:	210 TURAD
14 USIAC		112 PEGRAC	160 LDOO	211 NESIAF
15 LEMKAF	Prometheus:	113 SUDAC	161 MONEAC	212 NGUDAF
16 CUDAG	64 DOCCAK	114 ERNEAT	162 ABMEAF	213 ITDDB
17 ETELEB	65 ANMATA	115 TTSOAB	163 HSIAT	214 HFEKAF
18 TURKAD	66 LOISAP	116 SEWED	164 AHSIAB	215 SIKRAG
19 NEMGAF	67 CUPAB	117 CCALG	165 OMAK	216 VETT
20 KEAF	68 HETRAF	118 IWI	166 AFICAF	217 TIAF
21 ITTIC	69 AKER	119 GNEKAC	167 WOPF	218 TIAFAD
22 HURUKAF	70 OORAC	120 PIFABF	168 ATYAC	219 UYFPAF
23 SIGHG	71 AGMKAF	121 NESEAT	169 UXECAF	220 DELLAB
24 VEPEB	72 KINAC	122 ISOWAB	170 ALUDAT	221 WIFEKAF
25 THROD	73 ANIBAB	123 LYENAF	171 URTUO	222 GHLOG
26 UXOCFA	74 UMUGAD	124 HEMRAF	172 HEMRAF	223 SOCC
27 IMAT	75 ERBRAG	125 LJIJ	173 UFSJAG	
28 KESAC	76 UMEAC	126 SJIRAC	174 FEUR	Iapetus:
29 WIFKAF	77 HEOCAC	127 THACAF	175 UBERAC	224 LBRAG
30 GHTRAG	78 UOYEK		176 PELEAF	225 MIFAF
	79 LEZPAT	Asclepius:	177 SUOAT	226 ABUPAT
Pan:	80 OCHIB	128 BOIKT	178 ERNGAB	227 HOFAT
31 SOERAB	81 ETOURD	129 ARUKAB	179 TTRAFK	228 ABUTAF
32 LDONAD	82 TUABG	130 LOYAD	180 ARUK	229 OHOGAF
33 KURAF	83 NEIT	131 ACEFAG	181 OCN	230 AFN
34 ABAL	84 KURAF	132 OMO	182 IGHAC	231 ACHAD
35 HOINAC	85 UTUKAF	133 AKTKAC	183 PIRAT	232 ATINAF
36 ADHAK	86 NHEAT	134 COAKAF	184 NESAC	233 UOGAT
37 OBRAT	87 SISUB	135 AGPIMT	185 ISATG	234 ALRAC
38 AFBGAB	88 TIDING	136 OMO	186 ISATG	235 UNKEAF
39 WOODAD	89 UXII	137 ANHLD	187 UNHLD	236 UYFPAF
40 ATWEAF	91 IURUC	138 UNLEAG	189 LTHAC	237 UFVE
41 KEH	92 UNKAT	139 ZHU	190 JIEFAC	238 FEMRAD
42 ALJIC	93 WIEZAT	140 KESAC	191 THORAT	239 KINAF
43 HEACAT	94 GEDOAB	141 KEGAF	192 THORAT	240 PEZAT
44 UYFAB	95 SOTTAD	142 USTIAT	193 LEUBAB	241 SUBAC
45 FEPAD		143 LEUBAB	144 QUGAD	242 ERITAC
46 UHXAF	Persephone:	145 EYTAG	146 TUHO	243 THOAG
47 FEZE	96 LDRAG	147 NEMAC	148 NEMAC	244 CNEHAD
			195 ACHU	245 IISOAF
247 HNSUAT	299 UNWAD		406 HNSUAD	458 UNKAF
248 PIDAC	300 MEGAB	352 LDAN	407 SIDAG	459 EMBGAF
249 NEIAC	301 UETIAD	353 NOINAC	408 VEI	460 UBTIAT
250 ISOXAG	302 FEBUAF	354 ABURKAF	409 TUXAC	461 HURBAB
251 LYI	303 UNKAT	355 HOAKAT	410 OKYKAF	462 UGGHAD
252 INEAFD	304 FEETAC	356 AUSEB	411 OYKAF	463 UYFPAF
253 LLDRAF	305 SUHOAK	357 OMOAD	412 DDOOAB	464 QUH
254 JITTAF	306 ERMGAF	358 ANEAF	413 MITAD	465 ETRKAF
255 THAKAC	307 TTRAB	359 OMO	414 GBRKAF	466 TUXATF
	308 UNKAT	360 ATTIC	415 SOTI	467 UBTIAT
Nike:	309 CCUFAP	361 UOXUKAF		468 NGUDAB
	310 ILIDAT	362 ALRAC	Aphrodite:	469 ILIDAD
256 DOPIAK	311 UNKAT	363 UNKAT	470 HNERAG	471 UYFPAF
257 RANAG	312 PLOWAK	364 NECPAD	416 LDMKAC	472 UNKAF
258 LOLL	313 NEMAG	365 UYFPAF	417 HOLLAK	473 VERNAC
259 ACEPAD	314 ISALAB	366 FEHE	418 ABPEAT	474 TIALAF
260 OMOF	315 LYHED	367 OMOAC	419 HOBEAF	475 KINAF
261 AKOATC	316 IUNHAF	368 PETHAK	420 AKOACD	476 HURAB
262 OONGAC	317 LL	369 SUADAT	421 OWMGAF	476 DDAKAF
263 AGISAK	318 JIEBAC	370 ERTIAT	422 AFIS	477 WIDGAF
264 OFEMG	319 THOAK	371 TURAD	423 NOBAC	478 GHOO
265 ANTH		372 BDDPAC	424 ATTKAF	479 SOHEAF
266 UMETAF	Hebe:	373 CEFE	425 UXTAT	
267 EROKAF	374 PIMOC	426 ALONAB		Selene:
268 UBERAF	320 DONBAG	427 UNHABD		480 LDMZAF
269 HEMKAF	321 ABMEAB	428 UNKAF		481 HOBIAT
270 UGNHAC	322 LOJAD	429 UPH		482 ASUBAC
271 LEHAG	323 ACUSAF	430 FENGAC		483 ROKAF
272 QELD	324 UNKAT	431 ULHAK		484 APILG
273 ETRHAD	325 AKIAC	432 UNKAF		485 ONKAF
274 TUWAF	326 COOPAK	433 SUOAB		486 OYKAF
275 NEVEAT	327 AGLYAG	434 ETRHAD		487 AFYKAF
276 NOKLAC	328 OUBAB	435 TLLAG		488 WOHKAF
277 ITWIK	329 ANEODD	436 UNKAF		489 UNKAF
278 HURHAF	330 UUTRAF	437 CCURAC		490 UXTUB
279 SIBAB	331 ERK	438 IIFABF		491 ALAKAF
280 UNKAT	332 UNKAT	439 EMDRAD		492 UNKAF
281 TUOAF	333 HEDKAC	440 FIDAF		493 UNKAF
282 UOYEAT	334 UOBOG	441 NWEAD		494 UPDCAF
283 INHEKAF	335 LELEB	442 ISHAG		494 FELFAF
284 DEKAK	336 QUNOAC	443 LJIJ		495 HROKAF
285 MISHG	337 EYTAG	444 INSAC		496 FENGAC
286 GHACAB	338 TUF	445 LLACAF		497 SUKAF
287 SOTIAD	339 NETYAC	446 JIITAF		498 ERTIAG
	340 UNKAT	447 THOPAF		499 TUF
	341 ITHGAF	493 HBRAG		500 SOBAC
	342 HPEBAC	394 UNNE	Eos:	501 CCPEAF
288 LDOPAF	343 SIBRAD	395 EMOOAC	448 SOLYAD	502 LIHAT
289 KOLYAT	344 UNKAT	396 OUBKAF	449 ABEGEF	503 PIFAK
290 UNKAT	345 TIAT	397 HEMKAF	450 LODO	505 NEISG
291 HODAK	346 UXISAC	398 UGNHAF	451 ACTTIC	506 SUGAF
292 ADTRG	347 IUPAK	399 LEQUD	452 OYKAF	507 LYTRAC
293 OUBAB	348 UNKAT	400 OUBAB	453 UNKAF	508 UNKAF
294 AFFIAD	349 WIERAB	401 UNKAF	454 COORAB	509 LLONAF
295 WOHAF	350 GHONAD	402 TUNOAC	455 AGLAD	510 JIHNAB
296 ATYAT	351 SONAF	403 NEDKAF	456 OFLEG	511 THAKAF
297 OXLEK		404 NHEAT	457 ANO	
298 ALLOK	Elithyia:	405 ITSOAB		

powertips

Helios:	565	CCSVAT	620	HEUBAF	672	LDUGAK	727	SLUXAK	
512	DOINAG	566	LIADAC	621	UPOHAT	673	HOAAAT	728	VELFAK
513	AUHU	568	PIUXAG	623	UNIBAK	674	FEETAC	729	TIFETAK
514	LOARAD	569	NELY	624	PEHAG	675	HOODAD	730	UXDOAB
515	ALBFAI	570	ISFADP	625	SUBATB	676	ADNEAF	731	ITTTAD
516	OCOCAT	572	LYDOAF	626	YUAFAB	677	ADNEAF	732	DUAGAK
517	AKNEAB	572	ITNTAT	627	TTUFAT	678	PIJACI	733	WIFT
518	OEDNAB	573	LILAKC	628	EBLADT	679	WOAKAT	734	GHUZAK
519	AGJADJ	574	JIPITAK	629	UNIBAK	680	ALTOAB	735	SOLLAK
520	OCUC	575	TRUHG	630	LIODAG	681	UNIBAK		
521	ARACAD			631	HNINAG				
522	UNITAT			632	PIALAB	684	NEDR	736	LOLEAT
523	EPOPAT			633	HEINAD	685	HEINAD	737	LELEAB
524	UBUWAB	576	DOLL	634	ISREAF	686	ETUTAK	738	ABCCAD
525	HEHEAK	577	LOAFAD	635	LY	687	UHADAT	739	HORAG
526	UGSOAG	578	LOFAD	636	INGDAB	688	PESIBAB	740	ADIS
527	LEFU	579	ACCAT	637	LEDOAK	689	DUODAD	741	OUWOB
528	QUADAD	580	ORAGC	638	TINEAG	690	EDORAF	742	ATEKAT
529	ESTISAF	581	AKISAK	639	THEBAB	691	TTFE	743	WERTAT
530	TUXAT	582	OUWOB			692	EDORAC	744	ATOMB
531	NEEDAB	583	AGTE	Athena:		693	CTTKAK	745	UCHEAD
532	NEPEAK	584	OPETAD			694	LIINAT	746	ALRANG
533	ITROAG	585	AKMOAF	640	DOJAD	695	MPIIAB	747	UNII
534	MITT	586	URHAT	641	ASUAF	696	PIJAD	748	WELDOK
535	SIFADP	587	EDAKAF	642	LEAC	697	WELFAK	749	UDOK
536	WEPYAF	588	AKYAK	643	ACTIAC	698	ISPP	750	FENETAT
537	TUNAT	589	HEUGAG	644	AKMOAF	699	LYLOAC	751	OSOBAB
538	UXLLAB	590	UGLD	645	AKYAK	700	INCKAK	752	PEVAD
539	HEPEAK	591	LENAD	646	WELFAK	701	CUJLAB	753	ULJLAB
540	DUWLAG	592	WENAF	647	AKMOAD	702	JIISSAB	754	ERMI
541	WICC	593	ETVEAT	648	OPUAF	703	THUAD	755	TURAC
542	GHRADG	594	TULAC	649	ARAK	756	UTURAC		
543	SOSIAP	595	NEWIAP	650	USITAK	757	CEBETAT		
		596	UNIBAK	651	ENDIAC	758	LIIOAB		
Styx:		597	ITRAB	652	UBDDAG	704	DOTAF	759	MNEDAD
		598	MEZAD	653	HELEAB	705	AES	760	PIREAG
544	LDUBAT	599	STIAC	654	UBODAC	706	ACIAC	761	HEIT
545	MOTBAB	600	VENAD	655	LEENFAG	707	CONAK	762	ISSUAC
546	ABERAK	601	THECAC	656	QYI	708	OHAMAT	763	LYACAF
547	HOOMAG	602	UXJAK	657	ETIAC	709	AKINAB	764	LIINAT
548	ADBN	603	AKYAK	658	HEUDAB	710	LEUDAB	765	LOPAB
549	OMRAD	604	DORCAB	659	NESHAG	711	AGRAD	766	JILYAD
550	AFINAF	605	WIAD	660	NHEPAB	712	OPHIE	767	THEBAG
551	WOGAT	606	GROPAF	661	ITHOAD	713	AMOCAC		
552	AFRAC	607	AKYAK	662	HECKAF	714	HECKAF		
553	UXOKAT	608	LHNEAC	663	SITT	715	EMEZAT		
554	ALCOAG	609	NODOK	664	VEISAC	716	UNIBAB	768	DODO
555	UNVE	610	ASTYAG	665	TIPAK	717	HEQUAD	769	ATTAC
556	HEDEAB	611	UXODAB	666	UXODAB	718	UXODAB	770	LOMAF
557	UPWIAF	612	ADPFIAD	667	HERBAB	719	LEIT	771	ACPIAT
558	FEQUAT	613	OUNAF	668	DORAD	720	QUOMAC	772	OUNAB
559	UBWAC	614	ARELAT	669	HNINAF	721	ETUMAK	773	AKLLAD
560	PEITAG	615	KOLEAC	670	CHUAF	722	TUREAT	774	COLLAG
561	SUMAG	616	ATYOK	671	SOINAC	723	NEOSAB	775	AGLO
562	ERUX	617	UXONAG	672	NSUDAD	724	NSUDAD	776	OPNAC
563	TTEHAD	618	ALRAB	673	ITADAG	725	ITADAG	777	ARAGAF
564	EGSOAF	619	UNTAD	674	NTII	726	NTII	778	URTIT

779	EUUBAB		886	IUXAG	938	ALUBAF	Zeus:		
780	UBGHAD	832	DOARAD	887	INLY	939	UNHAT		
781	HESTAG	833	ADGAF	888	PIFEAD	940	MEETAK	992	LDNEAB
782	WUHO	834	LYOCOF	889	HECOAF	941	VEHAK	993	MOODAD
783	LEZCAC	835	ACNEAB	890	ISSTAD	942	FEHAG	994	ABNEAF
784	QUTAF	836	OMEAK	891	LYAKAC	943	UYATAB	995	HOEI
785	ETIHAT	837	AKJYAK	892	INPIAK	944	PEIAD	996	ADJYAK
786	WUWAB	838	UNIBAK	893	CHUDAG	945	FEHAG	997	OSQYAK
787	NELDAB	839	AGCRAD	894	JILL	946	ERLADT	998	AFACAT
788	NGERAB	840	OPITAF	895	THEAD	947	TERAC	999	WOITAB
789	TOU	841	OMPAF			948	EGOMAK		
790	HEBNC	842	HEHAF			949	CHUDAG		
791	SIALAF	843	EHSPAK			950	LIALAB		
792	VEINAT	844	USBOAG	896	DOLOAF	951	MNINAD		
793	TIREBAB	845	HETU	897	ACIAC	952	PIUFAB		
794	WUBAK	846	UGADAD	898	HECOAF	953	HE		
795	INDGAB	847	LESTAF	899	ROSTAK	954	ISEBAC		
796	DDOO	848	QUADAT	900	OURBAG	955	LYOAC		
797	WINEAC	849	ETDAB	901	AKTH	956	INREAG		
798	GHEFAF	850	COETAD	902	COETAD	957	LELEAB		
799	SOJAT	851	NEWOG	903	AGOHAF	958	JLIJAD		
		852	NTI	904	OPHINAT	959	TURAF		

Gaea:	853	ITRPAF	905	ARHAC	Hades:	960	DORC		
	854	HEHAF	906	THEBAC		961	AIIFAC		
800	LDQUAB	855	SUNAT	907	ENUGAG	962	ADNEAF		
801	MOKAC	856	VELLAP	908	UBLD	963	ACLYAG		
802	ABJYAK	857	TIPAK	909	HEHEAD	964	ORHEAB		
803	OCOP	858	UDODAG	910	UNIBAK	965	ADORD		
804	ADLYAC	859	INCC	911	LEVEAT	966	AGAK		
805	OMEAF	860	DORAD	912	QUALAC	967	AKYAK		
806	ATOKAT	861	WISAF	913	ETWAK	968	OPSIAC		
807	WUBAB	862	UNIBAK	914	TURHAG	969	ARUDAK		
808	ATYAK	863	SOTBAB	915	NEBAB	970	UNIBAK		
809	UXISAG			916	NEGAD	971	AKLEAB		
810	LIU			917	ITWOF	972	UBORD		
811	UNIDAC			918	MNEAT	973	HEHAF		
812	HELEAF	864	LEDTAK	919	SIEAC	974	UNIBAK		
813	UPROAT	865	MOORAG	920	VEJYAK	975	UNIBAK		
814	FERBAG	866	ADBN	921	TISUAG	976	QUANAK		
815	HEHAF	867	UNIBAK	922	UNIBAK	977	ETWOF		
816	PENGAB	868	ADINAF	923	IMHAG	978	LETIAC		
817	SUN	869	OUWAT	924	DOOPAF	979	QUONAK		
818	ERHGAC	870	AFRAC	925	WILYAT	979	ETWOF		
819	ITPEAF	871	HEHAF	926	GHEHAC	979	HEHAF		
820	EGHAT	872	ATCOAG	927	SODOK	979	NEHOD		
821	COCCAB	873	UYO			980	NOCCAF		
822	LIYAK	874	LEZAD	Fosidon:	981	ITAT			
823	KRISAG	875	HEHAF		982	ITAC			
824	PIUP	876	MEQAT	928	LDUJAG	983	SIFAC		
825	NEBAC	877	UNIBAK	929	MOKAB	984	VEHAG		
826	ISERAF	878	FEIAC	930	AKIAB	985	TLEBAC		
827	LYOKAT	879	UNIBAK	931	HOVAD	986	WYODAD		
828	INDNAB	880	FEUD	932	ADLLAT	987	INDRAF		
829	LARAK	881	SUDAC	933	OWLEAC	988	DORC		
830	JINHAG	882	EGSOAF	934	AFLOAK	989	KLINAC		
831	TREB	883	TREB	935	KONGAG	990	GHUGAK		
		884	EGADAC	936	ATGAB	991	SORAT		
Oceanus:	885	CCIIAC	937	UTIAD					

Titel	Amiga	MS-DOS
Alien Breed	64,95	-
Another World	64,95	69,95
Battle Isle	74,95	94,95
Black Crypt		
Bundesl. Man. Pro 1 MB	74,95	74,95
Conan	69,95	84,95
Crime City	69,95	-
Dynabaster	69,95	-
Eye of the Beholder II 1 MB	74,95	74,95
Falcon 3.0		119,95
Formula 1 Grand Prix 1 MB	74,95	-
Gateway of the Sav. Fro.	74,95	74,95
Hagar	59,95	-
Leggings	59,95	79,95
Might and Magic III 1 MB	69,95	84,95
Monkey Island II kompl. D.	84,95	94,95
Pools of Darkness 1 MB	69,95	74,95
Populous II 1 MB	74,95	-
Sim Earth 1 MB	74,95	94,95
Starlight II 1 MB	59,95	74,95
Traders	69,95	74,95
Ultima VI 1 MB	19,95	52,95
Ultima VII	74,95	79,95
W.W.F. Wrestling	64,95	69,95
Wizardry VII		79,95

Gameby-Module zu coolen Spielen:
z.B. Bombbert, Bubble Bobble, Choplifter II, Dr. Mario Godzila, Gameboy-Wars, The Simpsons, Sword of Hope, Princesse Blodette etc.

Sega Mega Drive dtsch. Version inkl. Sonic **36,-**

Mega Drive and Game Module **a.A.**

Versandkosten 8 DM + Nachnahme, Vorkasse 5,-
Kein Ladenverkauf!
Abholung nur nach Vereinbarung
pers. Mo.-Fr. 16-20 Uhr, Sa. 9-13 Uhr

SEVEN ELEVEN FORT

Andreas Schneller
Pf. 5446 • 7500 Karlsruhe
Telefon & Fax 0721/21867



02151 / 390072

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

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

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

NAME	AMIGA	MS-DOS
Adventure Tennis	64,50	-
Airtugas A 320	109,50	-
Anarchy	29,50	-
Another World	64,50	-
Battle Isle	79,50	98,50
Big Run	74,50	79,50
Binds of Grey	79,50	-
Black Horror	29,50	-
Blues Brothers	64,50	69,50
Boston Bomb Club	64,50	64,50
Casual Levels	79,50	-
Casino of the World	64,50	79,50
Castles Data Disc	-	49,50
Champions	59,50	64,50
Charge of the Light Brigade	74,50	-
C		

Castle of Dr. Brain

Ronald Konheiser und Günther Hackner aus München haben die Rätsel in Doktor Brains Burg souverän gemeistert und weihen uns in Ihr Erfolgsgelächter ein.

Vor dem Haus benutzt man die Klingel und drückt die Farbenkombination nach, die einem vorgespielt wird. Man bekommt dafür eine Plakette. Wenn man im Haus ist, öffnet man die linke Türe und geht hinein. Jetzt muß man einige Rechenaufgaben lösen:

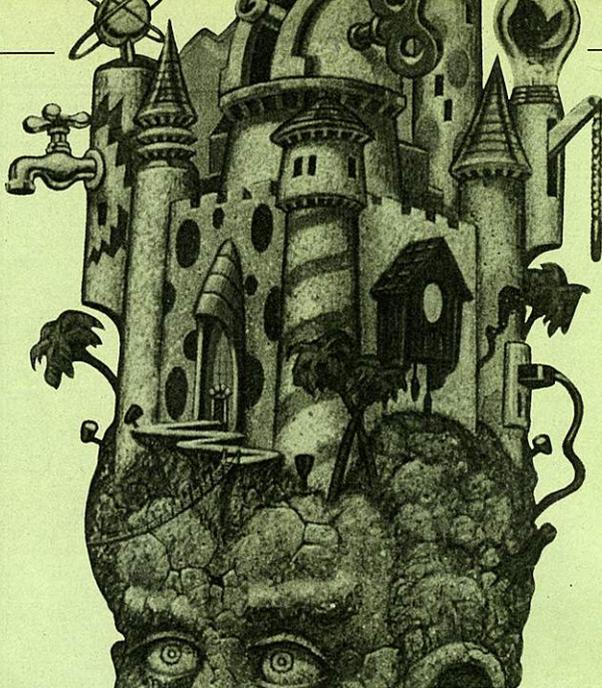
11	90	42	60
+22	-80	x02	:20
33	10	84	03

In der Truhe befindet sich ein Schlüssel, den man zusammen mit dem zweiten Code-Wort erhält. In der zweiten Tür muß man ein "Magisches Rechteck" zusammensetzen. Die senkrechten, waagrechten und diagonalen Zahlen müssen die Zahl 15 ergeben, wenn man sie addiert:

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Für das gelöste Rätsel erhält man das zweite Paßwort für die dritte Türe. Nun öffnet man die Schublade des kleinen Tisches. Darin befindet sich ein weiteres Puzzle. Man muß die Zahlen von 1-9 so verschieben, daß sie in der richtigen Reihenfolge sind. Hat man es geschafft, bekommt man das dritte Paßwort und man kann die drei Codes in den Computer hinter der dritten Türe eingeben. Die Tür öffnet sich und man kann in den Raum dahinter gehen. Dort muß man die große Uhr an der linken Wand ausschalten: Zuerst drückt man den zweiten Knopf von unten, um die Kuckucksuhr auszuschalten. Dann den zweiten Knopf von oben, um die Uhr aus- und die Alarmanlage einzuschalten. Der oberste Knopf muß gedrückt werden, um das Radio einzuschalten. Nun drückt man den untersten Knopf, um die Alarmanlage wieder auszuschalten und als letztes nochmal den obersten, damit das Radio ausgeschaltet wird.

Jetzt öffnet man den Schrank und knackt das Zeitschloß: Wenn man auf "Start" gedrückt hat, dreht man die rechte Sanduhr um und läßt die linke ablaufen. Wenn die 25 Sekunden vorbei sind, dreht man sofort die rechte Uhr um und



wartet, bis sie nach 15 Sekunden ablaufen. Nun drückt man sofort auf "Open" und der Schrank öffnet sich.

Man nimmt die Karten aus der Schublade und öffnet den Kasten neben der Kuckucksuhr. Man stellt die Uhr auf 4.48 und schiebt die erste Karte in den Schlitz. Dann stellt man sie auf 11.00 Uhr und schiebt die zweite Karte hinein. Die dritte Karte benutzt man um 1.45 mit dem Schlitz. Die Aufzugtüre öffnet sich und gibt den Weg in ein Labyrinth frei. Man muß sich nun den Weg durch das Labyrinth nach oben suchen.

Wenn man im zweiten Stock angekommen ist, sollte man zuerst in die rechte Türe gehen und den Schaltplan anschauen. Nun muß man die verschiedenen Teile richtig auf dem Schaltplan ordnen.

Jetzt muß man auf den rechten, vorderen Bildschirm schauen und die Dezimalzahlen bilden:

- 0.0010010
- 0.00110101
- 0.00101111
- 0.0011111

Nun nach links in die Türe und den Roboter durch das Labyrinth steuern. Hat man es geschafft, geht man zum Computer hinter der Türe im Norden und beantwortet die Fragen:

1c, 2e, 3d
Man ist jetzt im Labor und muß den Roboter programmieren. Den Kopf links unten und nacheinander jeweils einen Arm an den Computer stecken.

Die Karte in den Computer schieben und den Roboter programmieren:

Nun geht man zur nördlichen Türe, wo man ein "Tangram-Puzzle" zusammensetzen

linker Arm:	mittlerer Arm:	rechter Arm:
1 Begin	1 Begin	1 Begin
2 Move Left	2 Move Right	2 Move Left
3 Move Forward	3 Move Forward	3 Move Forward
4 Move Forward	4 Move Left	4 Move Forward
5 Move Forward	5 TURN ON	5 Move Forward
6 Move Right	6 Move Right	6 Move Right
7 Move Right	7 Move Backward	7 Move Forward
8 Move Right	8 Move Left	8 Move Left
9 TURN ON	9 Move Left	9 TURN ON
10 Move Left	10 Move Forward	10 Move Right
11 Move Left	11 Move Forward	11 Move Right
12 Move Forward	12 Move Forward	12 Move Forward
13 Move Right	13 Move Right	13 TURN OFF
14 Move Forward	14 Move Forward	
15 TURN OFF	15 Move Right	
	16 Move Forward	
	17 TURN OFF	

Wenn man die Gegenstände hat, öffnet sich die Aufzugtüre und man muß wiederum durch ein Labyrinth gehen. Am Ausgang angekommen, geht man in die linke Türe, wo man ein Worträtsel lösen sollte. Man muß aus einer großen Anzahl von Buchstaben 18 verschiedene Wörter aus dem Bereich Sport und Spiel finden. Hat man es gelöst, bekommt man ein zweites Rätsel:

SPaDES
HEaRTS
CRiBBAGE
BLaCKJACK
PoKER
BRIDGE
BaCKgAMMON
TiCTaCTOE
DoMiNOES
CHeCKERS
CHeSS

muß. Hat man es richtig zusammengesetzt, kann man das Wort "Enter" lesen und die Türe öffnet sich. Hinter der Türe befindet sich ein Puzzleteil, auf dem sich eine Truhe befindet. Die anderen Teile des Puzzles befinden sich in der Truhe. Ist das Puzzle fertig, verläßt man den Raum durch die Türe. Im Keller angekommen, schaut man hinter das Bild an der Säule. Man muß die richtige Safekombination herausfinden. Nun sollte man das "Galgenpiel" machen. Wenn man ein Wort erraten hat, erhält man eine Zahl. Hat man alle drei Wörter richtig, befreit sich der Strohmännchen und man kann den Schrank mit der Zahlenkombination öffnen. Im Schrank befinden sich eine Münze und ein Blatt Papier. Die Münze steckt man in den Schlitz am Fernseher, worauf

Karriere mit Computerspielen

Wenn Sie eine Herausforderung mit selbständiger, verantwortungsvoller Arbeit suchen, kann SOFTGOLD Ihnen viel bieten. Wir sind der größte deutsche Hersteller von Computerspielen. Neben unseren eigenen Entwicklungen, die unter den Markennamen RAINBOW ARTS und RELINE vertrieben werden, halten wir weiterhin Exklusivlizenzen führender amerikanischer Entwickler. Zu nennen wären zum Beispiel LUCASFILM, SSI und NEW WORLD COMPUTING, deren Produkte wir in einer deutschen Version von der ersten Vorlage über Herstellung und Vertrieb bis zum Marketing begleiten.

SOFTGOLD ist ein leistungsfähiges und expandierendes Unternehmen mit zur Zeit 30 Mitarbeitern in einem starken Firmenverbund. Unsere Büros liegen an der Autobahn in Kaarst. Düsseldorf ist mit dem Auto in 10 Minuten zu erreichen.

Was meinen wir mit Karriere? Wir bieten auch Berufseinsteigern oder -umsteigern die Mitarbeit in einem hochmotivierten, jungen und qualifizierten Team an. Auch als „Twen“ mit abgeleistetem Wehr- oder Zivildienst liegen Sie bei uns richtig. Durch das Wachstum der Firma und neu entstehende Betätigungsfelder können auch Sie Ihren Aufgaben- und Verantwortungsbereich ausdehnen - überdurchschnittliche Leistungen vorausgesetzt. Die Dotierung der einzelnen Stellen wird unseren hohen Erwartungen gerecht.

Per sofort oder später suchen wir den/die

Grafik-Designer(in)

zum Aufbau unserer internen Grafik- und DTP-Abteilung. Sie entwerfen, gestalten und betreuen bis zur Druckreife alle produkt- und marketingrelevanten Printmaterialien. Idealerweise haben Sie ein abgeschlossenes Hochschulstudium, Englischkenntnisse und Erfahrung in DTP-Anwendungen auf Apple-Macintosh Computern.

Weiterhin suchen wir per sofort oder später den/die

Lektor(in)

In enger Zusammenarbeit mit der Marketing- und Entwicklungsabteilung zeichnen Sie für alle Anleitungs-, Verpackungs- und werblichen Texte verantwortlich. Ziel Ihrer Arbeit ist es, basierend auf Vorlagen unserer ausländischen Partner oder internen Entwickler diese Texte in verständlicher, strukturierter und inhaltlich korrekter Form zu erarbeiten. Weiterhin koordinieren und überwachen Sie beauftragte Firmen und freischaffende Mitarbeiter in diesem Bereich. Sie verfügen hierzu über exzellente Deutsch- und Englischkenntnisse, waren idealerweise redaktionell tätig und haben sich zumindest privat intensiv mit Computerspielen beschäftigt. Spezielle Anforderungen an Ihre Ausbildung haben wir nicht.

Ferner suchen wir per sofort oder später den/die

technische(n) Produktbetreuer(in)

zur technischen Betreuung von Produkten unserer amerikanischen Lizenzgeber. Sie erstellen deutsche Versionen dieser Produkte. Neben der Übersetzung aller Programmtexte und deren Einbau gehört auch die Koordinierung der Lizenzgeber und freischaffenden Mitarbeiter zu Ihrem Aufgabenbereich. Wir erwarten von Ihnen überdurchschnittliche Deutsch- und Englischkenntnisse sowie grundlegende Erfahrung in der Anwendung von C oder Pascal. Weiterhin kennen Sie sich mit Adventure- und Rollenspielen gut aus. Spezielle Anforderungen an Ihre Ausbildung haben wir nicht.

Zur telefonischen Vorabinformation steht Ihnen Herr Morell zur Verfügung.

Ihre aussagefähige Bewerbung richten Sie bitte an:

SOFTGOLD Computerspiele GmbH

Daimlerstraße 10

4044 Kaarst 2

Telefon 02131-6602-0

Fax 02131-6602-63



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

man eine Nachricht entschlüsseln muß:

**YOUR MIND IST THE
KEY TO EVERY DOOR
SET YOUR MIND FREE.
AND NO LOCKS CAN HOLD
YOU, NO BARS RESTRAIN
YOU.**

Eine Türe öffnet sich. Dahinter befindet sich ein drittes Labyrinth, das man durchqueren muß. An dessen Ende befindet sich die Sternwarte. Dort muß man vier Sternbilder am Himmel erkennen und die Sterne der jeweiligen Sternbilder anklicken. Wenn man es geschafft hat, spielt man ein Memory-Puzzle, bei dem man

die Landschaften den jeweiligen Bewohnern zuordnet. Es erscheint eine Tür. Bevor man sie durchschreitet, muß man die Namen der Planeten bestimmen.

Im Büro von Dr. Brain öffnet man die Schublade mit Hilfe des Schlüssels und nimmt den Ring heraus. Man klickt die grüne Tafel an und ordnet die Bilder den jeweiligen Fähigkeiten zu. Jetzt benutzt man den Decoder-Ring mit dem Zettel aus dem Schrank und geht zum Bücherregal. Nun schaut man sich den Zettel an und befolgt die Anweisungen. Jetzt geht man in den nächsten Raum und wartet ab.

Double Dragon III

Wie wäre es mit unendlich vielen Credits für Euren Streetfighter? Matthias Oggenfuss aus Mettmensstetten in der Schweiz. Ihr geht mit den Tasten P oder F1 in den Pausenmodus und drückt dort 9mal die Taste F9. Schwubs, der Cheat ist aktiviert und Ihr dürft Euch mit unendlich vielen Leben austoben.

Leander

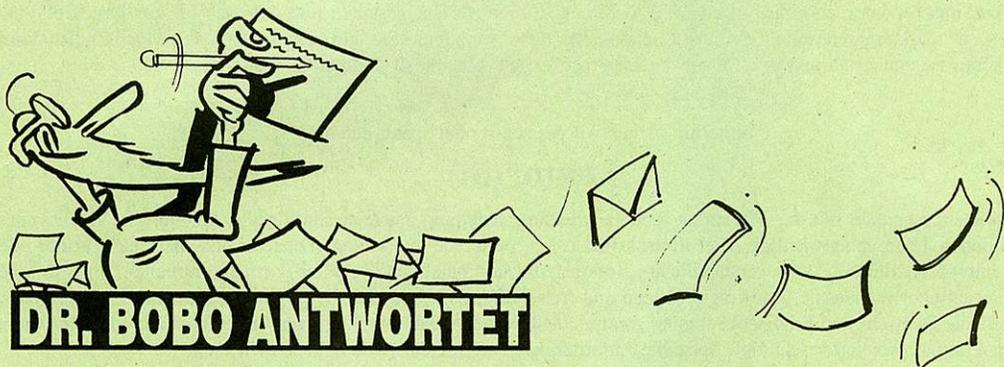
Axel Würthele aus Winsen/Luhe hat für das Amiga-Spiel

von Psygnosis folgende Paßwörter gefunden:

ZXSP — Start im 2. Level
LVFT — Start im 3. Level

Das Paßwort LTUS schaltet den Cheat-Modus an. Nun hat man unendliche Leben und kann mit den Funktionstasten im Spiel seine Waffe auswählen (F2-normale Waffe, F3-ein Dolch zusätzlich, F4-zwei Dolche zusätzlich, F5-Kraftklinge, F6-Sturm Klinge und F7-Löwenklinge).

Nachdem man den Cheat-Modus aktiviert hat, kann man immer noch in einem anderen Level beginnen. Abschalten läßt sich der Cheat durch ESPR.



Die Antwort zu Quackshot

Stefan Greß aus Egenhofen ist mit Donald bis zum Südpol vorgedrungen und versucht verzweifelt den Abgrund zu überwinden. Wir wollen ihn nicht lange auf die Folter spannen: Du beschießt den von links anfliegenden Vogel mit dem Gummisauger, der saugt sich am Po des Flattermannes fest und Donald hüpfert schnell hinterher. So wird jeder Abgrund sicher und bequem überwunden.

Die Antwort zu Conquest of Camelot

Boris Weber aus Mahlberg beantwortet die Frage von Volker Haga. Er hatte Probleme mit einem Taubenkorb.

Das Tuch dem Händler schenken. Dem Vetter mit dem

Besen ein Relikt schenken. Der andere Vetter hätte nämlich gerne eine saubere Stube. Dann beim ersten Vetter Braunkohle und Kräuter kaufen. Die Kräuter weiter an den Fischhändler reichen und dem Bettler zwei Kupfermünzen und die Kohle schenken. Beim Metzger Lammfleisch besorgen und an die Köchin weitergeben. Jetzt beim Vogelfutterverkäufer einen Sack voll kaufen und das Futter bei der Frau mit den Tauben ausschütten.

Die Antwort auf Eye of the Beholder II

Kai Rempé aus Hameln sitzt im dritten Underground Level fest. Dort befindet sich ein großer Raum hinter drei Türen. In diesem Raum sind neun Druckplatten auf 3 x 3 Felder aufgeteilt. An der hinteren Wand steht: "You must many things leave behind". Er hat auf jeder

Platte einem, drei und sogar neun Gegenstände hinterlassen, alle Kombinationen ausprobiert, es nutzt alles nichts.

Die Frage beantworten wir dem wackeren Recken direkt. Tja Kai, nicht einfach, das Rätsel. Da man vorher keinen vernünftigen Hinweis bekommt, hilft hier nur Ausprobieren: Du mußt mit den Gegenständen ein Kreuz auf den Druckplatten markieren (Ein X von Ecke zu Ecke). Ganz schön unlogisch was?

Die Antwort auf Final Fantasy Adventure

Michael Bauer kommt nicht in die "Cave of Oasis" rein. Die Frage beantworten wir ihm gleich selbst. Ihr geht in das Bild mit dem kleinen Teich und den zwei freistehenden Palmen. Diese beiden Palmen müßt Ihr in der Form einer Acht umlaufen und schwupps, schon ist der Zugang zum "Cave of Oasis" frei.



Super Ghouls'n' Ghosts (Super Famicom)

Und hier die sensationelle Level-Anwahl von Cliff Wissink aus Diemen (Niederlande): Im Option-Menü auf Exit gehen und zugleich L, Start auf dem zweiten Pad und Start auf dem ersten Pad drücken. Jetzt seid Ihr im Level-Anwahlmenü.



Outrun (Mega Drive)

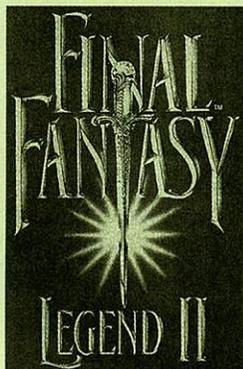
Um Euch einer echten Herausforderung zu stellen, drückt Ihr zehnmal den C-Knopf, bevor Ihr das Option-Menü anwählt. Nun wartet nach Level "Pro" noch "Hyper".

Link-Fans aufgepaßt! Der "Tip aus der Redaktion" läßt anfängliche Schwierigkeiten beim Super-Famicom-Spiel *Zelda 3* erst gar nicht aufkommen. Nähere Infos über endlose Spielnächte und wahnsinnige Telefonrechnungen erfahrt Ihr unten.

Der "Tip des Monats" geht an Christian Jagow für seine *Final Fantasy*-Lösung. Die sauber gezeichneten Karten des "Nasty Dungeon" sind für eine Veröffentlichung wie geschaffen. Christian hat sich die 500 Mark wahrlich verdient.

Der Mangel an kleinen Cheats zu aktuellen (!) Spielen hält immer noch an. Jeden Tag wird die große Postkiste nach diversen Joypad-Kombinationen durchsucht — wird man fündig, steht bald die gesamte Redaktion in unserem Spielzimmer. Also, laßt uns nicht warten und probiert was das Pad hergibt. Viel Erfolg dabei wünscht Euch

Kuroi



Euch noch 'nen MAGI-Stein (e).

Giant's World

Südlich der Säule liegt eine Stadt. Östlich vom Stadteingang trifft Ihr Euren Vater. Er gibt noch einen MAGI-Stein (g). Jetzt ins Geschäft am Ende des Weges. Jonny erzählt von einem Geheimgang (untere Felsentreppe). In der verlassenen Stadt die Mäuselöcher untersuchen (MAGI-Steine a,h). Nun das Haus nebenan betreten und sich den Verkleinerungstrank aneignen (Tisch — über Regale).

Ki's Body

Ihr müßt sechs MAGI-Steine in Ki's Körperteilen gefunden haben (b, d, e, f, g, h) und betretet jetzt erst den Kopf (MAGI c).

Apollo's World

Apollo schenkt Euch einen MAGI-Stein (d) und ein Rätsel. Nordöstlich liegt ein rätselhaftes Dorf, das allerlei Hinweise offenbart. Nördlich des Dorfes liegen zwei Eingänge. Der untere endet bei einer Truhe, der obere bei Lynn. Nehmt sie mit. Dunatis ist nur ein oller Roboter und wirksam mit THUNDER zu bekämpfen. Er hinterläßt

TIP DES MONATS

Final Fantasy Legend 2 Rollenspiel (Game Boy)

Der "Tip des Monats" stammt von Christian Jagow aus Borken. Alle verzweifelten Rollenspieler dürfen mal ein Auge in die leider stark gekürzte Lösung werfen.

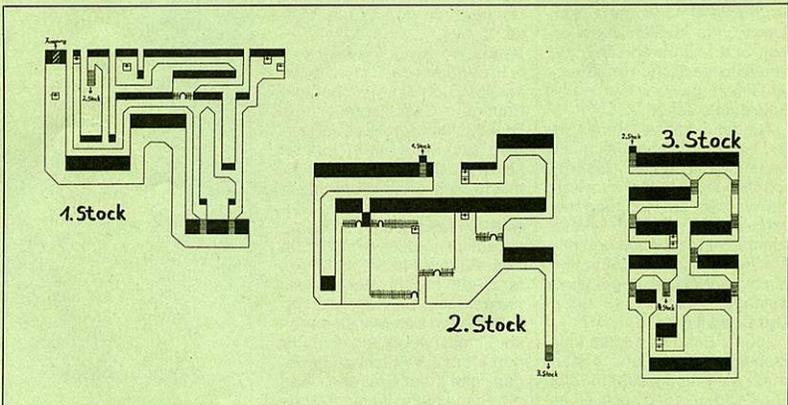
First World

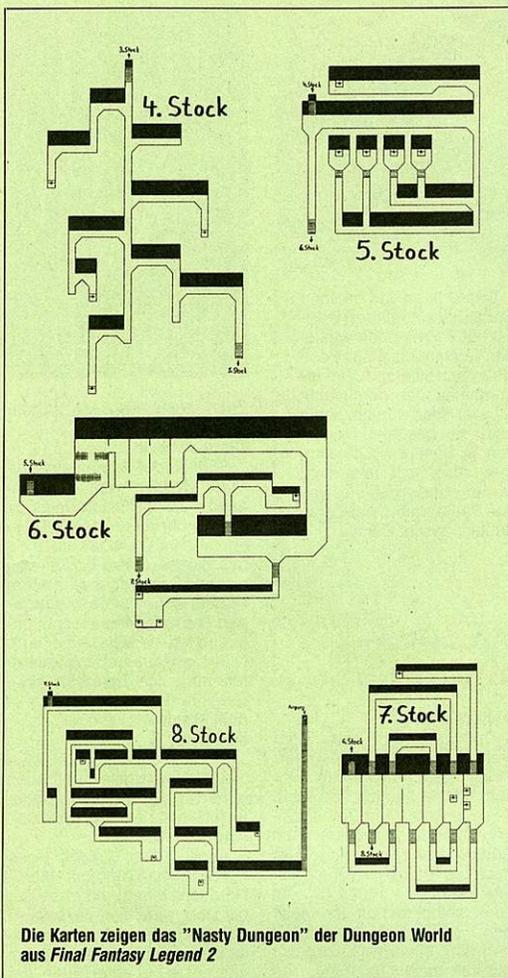
Nachdem Ihr mit Euch mit Eurem Freundeskreis auf die Suche nach dem Vater gemacht habt, verläßt Euch Mr.S noch vor Betreten der Stadt. Nach diversen Schwätzchen stattet Ihr der Priesterin Ki im westlich gelegenen Shrine of Isis einen Höflichkeitsbesuch ab. Sie gibt Euch den Standort der Relics of Ancient Gods: vom großen Felsen 4 Schritte

nach Osten und 3 nach Süden. Ihr findet an diesem Ort 3 MAGI-Steine und öffnet mit ihnen das Tor. Redet mit den beiden Halbtoten und wetzt wieder zu Ki. Sie kommt nun mit und auf geht's zu Ashura. Unterwegs darf noch in einer Stadt eingekauft werden. Seid Ihr angekommen, fix nach oben gekämpft und das Rhino plattgemacht (mag ICE absolut nicht). Jetzt noch schnell die MAGI's aus den Kisten holen und weg. Ki verläßt Euch nun wieder und Ihr macht Euch durch die Säule (Norden) dünn.

Ashura's Desert

Der Barkeeper in der Stadt weiß als einziger, wo Ashura's Tower steht. Marschier also vom Kaktus südlich der Stadt, 7 Felder östlich und 7 nach Süden. Jetzt immer weiter nach Süden. Unterwegs findet Ihr noch ein Städtchen für manch interessanten Plausch. Im Turm selbst befreit Ihr Mask und holt die Ausrüstung (Schrank hinterm Gefängnis). Mit ihm macht Ihr Ashura an (keinen Zauber!). Den Heiler der Gruppe vorher mit MAGI (e) ausstatten. Habt Ihr gesiegt, besucht Ihr Ki. Sie gibt





erscheinen nördlich des Dorfes. Als Ihr die MAGI-Steine vor dem Ausgang einsammelt, krallt sich der flinke Leon einen und geht stiften. Daraufhin mischt Ihr Euch unter die Hochzeitsgäste und stellt Euch nach einer ergreifenden Szene Venus. Diese behandelt Ihr mit STONE und schon gibt's allerlei MAGI. Leon ist nun auch wieder glücklich, gibt Euch den Stein und ab zur nächsten Welt.

Die restlichen Welten entschließen wir im nächsten Heft. Viel Spaß beim Monsterprügeln und MAGI-Sammeln.

Double Dragon 2 (Game Boy)

Sichere Tips um auch "Hard" zu schaffen, stammen von Markus Mayr aus Düsseldorf.

Die Gegner immer ohne Waffen angreifen, dann den Luftdreh sprung ansetzen, und wenn der Gegner am Boden liegt, den fliegenden Knie schlag (nah heran gehen und A oder B) benutzen. Bei bewaffneten Gegnern immer in Bewegung bleiben und warten, bis sie nahe genug sind. Dann zweimal A und B. Mit dieser Taktik besiegt man auch alle Endgegner. Viel Spaß!

F-22 Interceptor (Mega Drive)

Die Paßwörter zum testen (und einzigen) Flugsimulator auf dem Mega Drive kommen von Silvio Urbiks aus Lahr. Viel Spaß beim "afterburnen" und allezeit gut Flug!

59gbgn ba0h0b

61ggeg
65gek2
69gf0c
61gi02

Irak

cag00b
ceg04j
cig08r
cmg0Ca
cug0kq
d2g1g1
d6g1s5
dag2g5
dgg30v
e2g3s4
e6g4cp
e6g6cr
eag6c6
eeg6ki
eig7gj
eug88h
f2g8k2
f6g90c
fagaci
fegb8d
figc8h
fqqd0i
fugdKh
g2geg
g6gfk1
giggg5
gmghoi

UdSSR

hj0002
hn0006
hr00sd
i701sk
ib0342
if03kt
ij04gu
in05cv
ir078q
j307sn
j708oo
jf0abp
jj0b0m
jn0gbh
jr0c0v
jv0egs
kb0fc6
kf0gcb
kj0hgk
kn0i02

Ace's Challenge

lJg041
Ing045
lrg08d
lvg0cs
m3g0gu
m7g0oa
mbg14r
mfg1ce
mjg1kq

Tip aus der Redaktion: Zelda 3 (Super Famicom)

Kaum trudelte die neueste Zelda-Version in unserer Redaktion ein, war es um die Link-Liebhaber Michael und Martin geschehen. Trotz japanischer Texte wurden die Geheimnisse des Moduls in nächtelnden Spielesitzungen enträtselt. Stolperten unsere Tester über ein härteres Problem, dampften die privaten Telefonleitungen. Michaels Telefonrechnung erreichte neue schwindelerregende Höhen: Er rief sogar bei Nintendo in Japan an. Natürlich wollen wir Euch unsere Erkenntnisse nicht vorenthalten. Hier findet Ihr die erste der beiden Landkarten von Hyrule und der Schattenwelt, nebst Markierungen für besondere Orte, die Ihr besuchen solltet.

mh

USA

0lg047
0pg04b
0tg0cu
1lg0cs
15g0g4
19g0og
1dg10t
1lg18d
1pg1k4
1tg1sg
21g28k
2tg35j
31g50f
35g68t
39g8ce
3tg94r
41g98t
45g445
4tgagn
51gb0v
51gbgn

Korea

7e000c
7n004o
7q0181
820284
860288
8ae2gn
8i02oi
8mb4g2
8qb50g
8ub64p
9a06g7
9i06g9
9u07s8
a2088j
a60akj
aa0ao2
ae0b4c
ai0dk9
am0fkp
b2f0fp
b6g43

MAGI (a, b, c) und einen Heiltrank. Jetzt Lynn nach Haus bringen. Im südlichen Dorf mit dem Wirt reden. Das Auge findet Ihr im Unterwasservulkan (Landzunge südlich des Dorfes), und noch mehr. Nun zur Höhle im westliche Gebirge — MAGI (c, f, g).

Guardian's Town

Auf der Jukebox "Heroic Tune" spielen, worauf sich ein Geheimgang öffnet. Überraschung! Nach allem Wirrwarr die Wachen am Ausgang niederstrecken (MAGI). Vater kommt nun auch wieder mit. Am Fuß der Säule informiert Euch ein Wächter über Lynn's Gefangennahme.

The Dead End

Lynn's Entführer sollte kein Problem darstellen. Vater stürzt sich mutig auf ihn, gibt Euch vorher aber noch einen

MAGI-Stein. Dem Ninja nehmt Ihr noch 'nen MAGI-Stein ab. In Lynn's Haus angekommen, kriegt Ihr einen weiteren als Dankeschön von Lynn's Mutter.

Venus World

In der Stadt der Göttin Venus erzählt Euch ein Mädchen die traurige Geschichte ihres Bräutigams. Im Dorf, außerhalb der Stadt, trifft Ihr auf Leon, den Bräutigam. Er macht sich große Sorgen um sein Mädchen. Auf einen Hinweis hin untersucht Ihr die Kanalisation nördlich der Stadt. In zwei Räumen findet Ihr je drei MAGI-Steine. In der jeweils rechts unten befindlichen Truhe befinden sich Monster — also Finger weg! Versucht Ihr nun Flora zur Flucht zu bewegen, gibt's ein Erdbeben und die Ruins of the Ancient Gods

Hyrule

1: Links Haus. Hier startet das Abenteuer.

2: Hier wohnt ein älterer Mann, der Link ein paar famose Stiefel vermagt, die Ihr später gut gebrauchen könnt.

3: Der erste Dungeon. Ein Edelstein muß dort gefunden werden.

4: Das Hexenhaus. Vor dem Haus steht eine Hexe und kocht ein Süppchen. Die Hexe nimmt Euch die Pilze ab, die Ihr in dem Wald findet. In dem Haus befindet sich eine Kräutlerfrau die drei verschiedenfarbige Tränke, einer zur Heilung, einer zum Aufrischen der Magiepunkte, einer für beides.

5: Der obere Wasserfall. Vom Hexenhaus könnt Ihr zu diesem Wasserfall bequem zu Fuß gehen (immer auf den Sandbänken bleiben). Kommt Ihr an dem oberen Wasserfall an, bebt kurz die Erde und ein Monster erscheint. Erfreulicherweise mag das Untier Link und schenkt ihm einen Satz Schwimmflossen.

6: Der untere Wasserfall. Mit den Schwimmflossen könnt Ihr in diesen Wasser-

7: Die Kirche. Hier landet Ihr, wenn Ihr die Prinzessin aus dem Königsschloß befreit habt.

8: Das Königsschloß. Zweimal müßt Ihr in das Schloß. Das erste Mal wartet die Prinzessin auf Eure Befreiung (der Thron im Thronsaal läßt sich verschieben!). Das zweite Mal müßt Ihr zurückkehren, wenn Ihr alle Edelsteine und das Schwert gefunden habt. Der Obermottz des Schlosses läßt sich mit einem Trick erledigen. Wenn der Finsterling Magiekugeln auf Euch abschießt, können diese per Schwert hieb an den Absender zurückgeschickt werden. Greift niemals den Knaben direkt an — ein Treffer mit dem Schwert entzieht Euch den Lebenssaft, nicht dem Obermottz.

9: Der Friedhof. Alle Grabsteine lassen sich verschieben, aber nur unter dem Stein in der linken oberen Ecke befindet sich ein Geheimgang.

10: Die Holzfällerhütte. Erst später, wenn Ihr die Schattenwelt besucht habt, kommt Ihr an dieser Stelle weiter.

11: Der Zugang zum Bergmassiv.

die Schattenwelt zu erreichen. Unter dem Stein in der Mitte des Steinkreises befindet sich ein Warp-Feld, mit dem Ihr in die Schattenwelt gelangt. Neben zwei Monstern befinden sich auf der linken Seite besondere Markierungen. Hier müßt Ihr den Spiegel benutzen.

14: Der Wald. In der linken oberen Ecke befindet sich das "Mastersword". In Eurem Gepäck ist neben dem Schwertsymbol die Ziffer "2" zu sehen, wenn Ihr das richtige (ein paar falsche liegen im Wald herum) gefunden habt. Insgesamt gibt's vier verschiedene Schwerter im Spiel. Außerdem findet Ihr zwei Pilze (Ihr müßt zweimal in den Wald). Bringt die Pilze zu der Hexe. In der Hütte gibt es dann ein feines Zauberpulver.

15: Das Dorf. Die drei wichtigsten Plätze im Dorf sind der Wetterhahn, die Hütte mit dem kranken Jungen und der Flaschenhändler. Wenn Ihr die Hütte des Jungen betretet, bekommt Ihr ein Fliegenetz, mit dem Elfen und Bienen gefangen werden können. Der Wetterhahn wird lebendig, wenn Ihr die Flöte gefunden habt. Der Flaschenhändler verkauft zwei Flaschen.

17: Der Flötenwald. Auf dem Baumstumpf, in der Mitte des Waldes trifft Ihr einen Flötenspieler, der sofort verschwindet, wenn Ihr auftaucht. In der Schattenwelt sitzt an der gleichen Stelle ein alter Mann, der Euch eine Schaufel überreicht. Mit der Schaufel könnt Ihr die Flöte ausgraben. Diese findet Ihr in der linken oberen Ecke des Hyrulewaldes.

18: Der Eremit. Ein recht einsilbiger Bursche, der erst ein paar Worte spricht, wenn Ihr das Holzschild neben ihm herausreißt. Um einen Gegenstand von ihm zu bekommen, müßt Ihr in der Schattenwelt die blaue Kiste aus der Schmiede abholen und zum Eremiten bringen. Der Lohn der Mühe ist eine leere Flasche.

19: Die Brücke. Mit den Schwimmflossen könnt Ihr unter diese Brücke paddeln. Hier schläft ein alter Saufbruder, der Euch eine weitere leere Flasche gibt.

20: Der Damm. Um in der Schattenwelt in den zweiten Dungeon zu gelangen, müßt Ihr in Hyrule erst den Damm öffnen — einfach an dem Hebel ziehen.

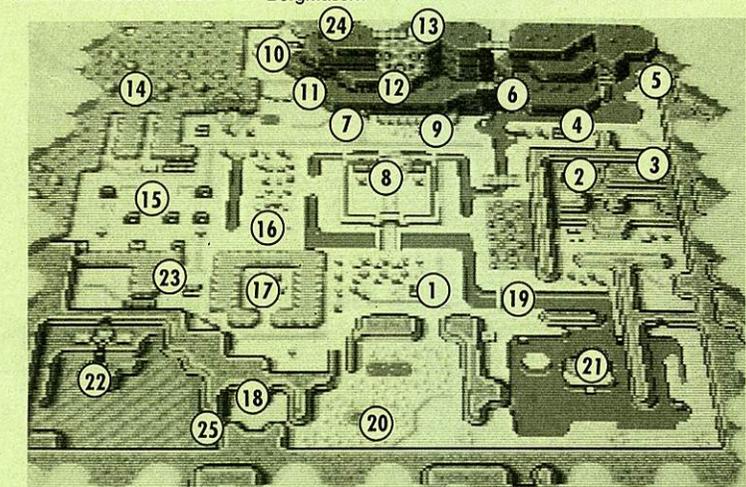
21: Die Vermehrungstee. In der Höhle auf dieser Insel befindet sich eine Fee, die gegen Einwurf von 100 Kristallen die maximale Anzahl der Bomben oder Pfeile erhöht. Ebenfalls nur über diese Insel könnt Ihr den fünften Dungeon in der Schattenwelt erreichen.

22: Das Wüstenlabyrinth. Dies ist der zweite Dungeon in Hyrule. In das Labyrinth gelangt Ihr, wenn Ihr am Eingang das Buch aus der Bibliothek vorzeigt.

23: Die Bibliothek. An das Buch auf dem Regal kommt Ihr, wenn Ihr mit den Pegasuschuhen ausgestattet seit. Einfach gegen das Regal laufen.

24: Der erste Magiestein. Link muß der grünen Säule das Buch aus der Bibliothek zeigen. Dann zerspringt die Säule und Ihr bekommt den ersten Magiestein.

25: Der zweite Magiestein. Um die grüne Säule zu zerstören, verwendet Ihr wieder das Buch. Um aber zu der Säule zu gelangen, müßt Ihr erst in die Schattenwelt und von dort via Spiegel wieder zurück.



fall hineinschwimmen. Oben befindet sich ein Zaubrunnen. Die Elfe, die hier erscheint, wandelt zwei Eurer Gegenstände um. Aus dem blauen Bumerang wird ein roter mit höherer Reichweite, aus dem Standard-schild ein besseres Schild.

12: Hier wohnt ein alter Mann, der Euch einen Spiegel gibt. Nur mit dem Spiegel und speziellen Warpzonen könnt Ihr zwischen Hyrule und der Schattenwelt pendeln.

13: Der Bergfestung. Dieses Labyrinth ist nur durch

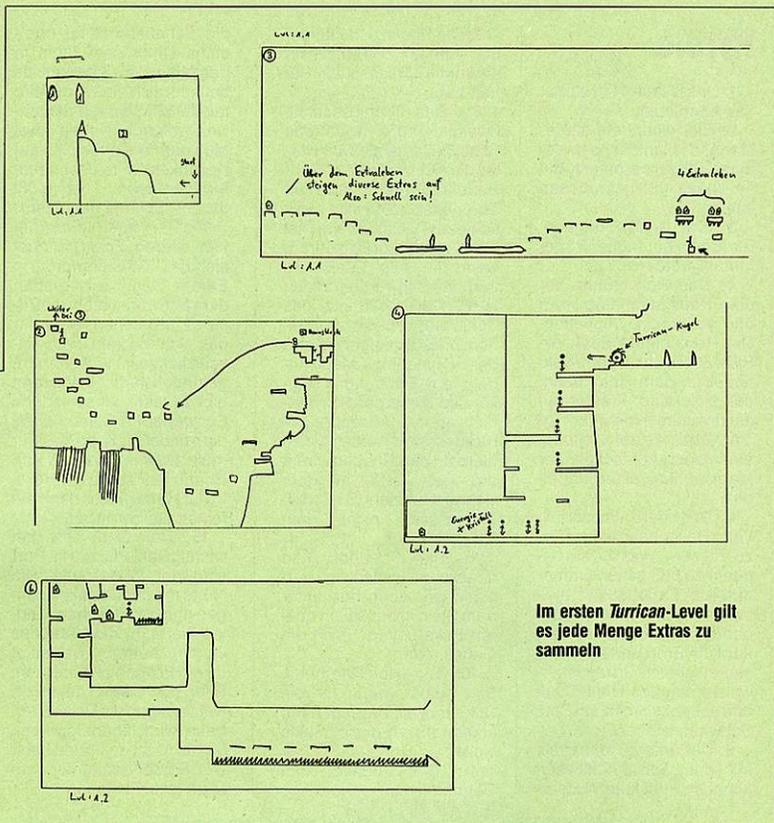
16: Der Schmied. Ohne seinen Gehilfen kann der Schmied nichts machen. In der Schattenwelt findet Ihr einen eingesperrten Frosch. Wenn Ihr diesen zur Schmiede bringt, basteln die beiden ein neues Schwert (Nummer 3).

Turrican (Game Boy)

Ein paar Karten und kleine Tips zum Action-Hit *Turrican* kommen von Nils Trapp aus Neußheim.

End- und Mittelgegner immer als "Turrican-Kugel" bekämpfen. Sie können Euch keine Energie abziehen, Ihr hingegen dürft sie mit "Power-Lines" und normalen Schüssen zermürben.

Auf den Karten seht Ihr, wo 11 Extraleben im ersten Level versteckt sind.



Im ersten *Turrican*-Level gilt es jede Menge Extras zu sammeln

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	VLL1	26	4GL1	51	FLLF	76	HGL3
2	VGL1	27	CLL1	52	FGLF	77	ZLL3
3	KLL1	28	CGL1	53	3LLF	78	ZGL3
4	KGL1	29	5LL1	54	3GLF	79	GLL3
5	WLL1	30	5GL1	55	DLLF	80	GGL3
6	WGL1	31	BLL1	56	DGLF	81	1LL3
7	JLL1	32	BGL1	57	4LLF	82	1GL3
8	JGL1	33	VLLF	58	4GLF	83	FLL3
9	XLL1	34	VGLF	59	CLLF	84	FGL3
10	XGL1	35	KLLF	60	CGLF	85	3LL3
11	HLL1	36	KGLF	61	5LLF	86	3GL3
12	HGL1	37	WLLF	62	5GLF	87	DLL3
13	ZLL1	38	WGLF	63	BLLF	88	DGL3
14	ZGL1	39	JLLF	64	BGLF	89	4LL3
15	GLL1	40	JGLF	65	VLL3	90	4GL3
16	GGL1	41	XLLF	66	VGL3	91	CLL3
17	1LL1	42	XGLF	67	KLL3	92	CGL3
18	1GL1	43	HLLF	68	KGL3	93	5LL3
19	FLL1	44	HGLF	69	WLL3	94	5GL3
20	FGL1	45	ZLLF	70	WGL3	95	BLL3
21	3LL1	46	ZGLF	71	JLL3	96	BGL3
22	3GL1	47	GLLF	72	JGL3	97	VLLD
23	DLL1	48	GGLF	73	XLL3	98	VGLD
24	DGL1	49	1LLF	74	XGL3	99	KLLD
25	4LL1	50	1GLF	75	HLL3	100	KGLD

Die 100 Paßwörter zu *Bubble Bobble* (Game Boy)

Bubble Bobble (Game Boy)

Alle 100 Paßwörter zu dem lustigen Kaugummispektakel *Bubble Bobble* sandte uns Jürgen Weinelt aus Hammelburg.

Rolling Thunder (Mega Drive)

Und hier endlich alle Paßwörter zum Mega-Drive-Spiel *Rolling Thunder 2*. Sie stammen von Christian Donauer aus Neumarkt.

A.P.B. (Lynx)

Um bei *A.P.B.* besonders schnell zu tanken, haltet Ihr am Highway 12 genau zwischen zwei Tankstellen an und der Tank füllt sich zweimal so schnell.

Road Rash (Mega Drive)

Um im vierten Level mit sieben Millionen Dollar zu starten, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:
34441 01ms0
nv8uc 3qj8r

Level 2	—	MAGICAL THUNDER LEARNED SECRET
Level 3	—	NATURAL FIGHTER CREATED GENIUS
Level 4	—	ROLLING NUCLEUS SMASHED NEURON
Level 5	—	CURIOUS PROGRAM PUNCHED POWDER
Level 6	—	LOGICAL LEOPARD BLASTED SECRET
Level 7	—	PRIVATE ISOTOPE DESIRED TARGET
Level 8	—	NATURAL RAINBOW ELECTED FUTURE
Level 9	—	MAGICAL MACHINE MUFFLED KILLER
Level 10	—	DIGITAL NUCLEUS PUNCHED DEVICE
Level 11	—	PRIVATE THUNDER CREATED POWDER

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, SS13 1BJ, 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.

ST Amiga PC		ST Amiga PC		Sega-Mega-Drive		Operation Wolf	
1/2 MEG Upgrade	78,90	Kick Off 2	34,90	3D Blackout	86,90	Outrun	78,90
1/2 MEG Upgrade + Clock	80,90	Kick Off 2 (1 MEG)	43,90	688 Attack Sub	100,90	Outrun Europa	78,90
2 Hot 2 Hardie	63,90	Kick Off 2 Find Whale	25,90	Aprahans Tank	100,90	Pacomania	81,90
3D Pool	25,90	Kick Off 2 Return to Europe	23,90	Afterburner 2	86,90	Populous	81,90
40 Bowling	50,90	Kick Off 2 Winning Tactics	23,90	Afterburner 2	86,90	Rambo 3	78,90
40 Darts (1 MEG)	63,90	Klaxx	23,90	Back to the Future 3 *	100,90	Rampage	78,90
AS20 Actus	75,90	Knightmare	63,90	Battle Squadron	100,90	Rastan	78,90
Aftersburner	23,90	Knights of the Sky (1 MEG)	75,90	Blades of Steel	100,90	RC Grand Prix	78,90
Alien Breed (1 MEG)	50,90	Last Ninja 3	23,90	Budokan	100,90	Running Battle *	78,90
Alien Storm	50,90	Lemmings	50,90	California Games	100,90	Shadow Dancer	78,90
Alienated Beast	23,90	Lemmings Construction Kit *	75,90	Centurion	100,90	Shadow of the Beast	81,90
Another World	23,90	Lemmings Data Disk *	45,90	Century	100,90	Shap Shot	78,90
APB	23,90	Licence to Kill	23,90	Crackdown	100,90	Sonic The Hedgehog	81,90
Archaeophobia	63,90	Links	23,90	Dark Castle	100,90	Speedball	78,90
Arkland 2	23,90	Lombard Rally	23,90	Dark Castle	100,90	Spiderman	78,90
Armour Goddon	50,90	Lord of the Rings	63,90	De Cap Attack	100,90	Summer Games	78,90
Bottom Caped Crusader	23,90	All Tank Platoon	63,90	Die Trac	100,90	Super Kick Off	78,90
Bottom The Movie	23,90	Magic Fly	25,90	Dynamite Duke	100,90	Super Monaco	78,90
Bottomless 2	50,90	Magic Pockets	50,90	EA Hockey	100,90	Tennis Ace	78,90
Beach Volley	23,90	Man LTD Europe	50,90	F22 Interceptor	100,90	Thunderblade	78,90
Beastbusters	50,90	Max	63,90	Fantasia	100,90	Time Sclanders	78,90
Big Run *	50,90	Mega Twins *	50,90	Fantasy	100,90	Vigilante	78,90
Bits of Pray (1 MEG)	75,90	Megatattass	80,90	Farey Tale	100,90	Wonderboy 3	78,90
Blue Max (1 MEG) *	63,90	Microprose Golf	75,90	Fate! Labyrinth	86,90	Xenon 2	78,90
Blues Brothers	50,90	Midwinter 2	75,90	Flicky	86,90		
Bonanza Bros *	50,90	Mig 29 Super Falcon	80,90	Forgotten Worlds	86,90		
Bubble Bobble	23,90	Might and Magic 3 *	63,90	Ghostbusters	100,90		
Bubblun	25,90	Monsters (1 MEG)	43,90	Ghosts and Ghouls	100,90		
Cabal	23,90	Myth *	50,90	Golden Axe 2 *	100,90		
California Games	23,90	NAM	43,90	Killing Game Show *	100,90		
Capcom Collection	63,90	New Zealand Story	23,90	Allegory of Love	100,90	Columns	50,90
Captain Planet	30,90	Operation Wolf	23,90	Mickey Mouse	100,90	Donald Duck	63,90
Carrier Command	75,90	Outrun Europa	50,90	Midnight Resistance	100,90	Dragon Crystal	63,90
Cashe	63,90	Outrun 2 *	50,90	Moonwalker	86,90	Factory Panic	63,90
Centurion	50,90	Paradise Stars *	50,90	MS Pacman	100,90	Frogger *	63,90
Chaos Engine *	50,90	Pegasus	50,90	MS Pacman	100,90	G Lock	63,90
Chuck Yeager Combat	75,90	PGA Tour Courses	34,90	PGA Tour Golf	100,90	Golden Axe *	63,90
Cisco Heat	50,90	PGA Tour Golf	34,90	Populous	100,90	Joe Montana	63,90
Continental Crew	25,90	Planet	23,90	Powerball	100,90	Leaderboard	63,90
Croket 1 MEG	29,90	Pods Of Darkness *	63,90	Rambo 3	100,90	Mickey Mouse	63,90
Curse of the Azure Bonds	63,90	Populous	25,90	Revenge of Shinobi	86,90	Ninja Gaiden	63,90
Cyberball	23,90	Populous 2 *	63,90	Rings of Power *	119,90	Onjo	50,90
Daley Thompson	23,90	Powered!	23,90	Road Rash	100,90	Psyonic World	50,90
Das Boot	63,90	Powermovers	63,90	RoboCop	100,90	Putter Golf	63,90
Death Knights Of Krynn (1 MEG)	63,90	Powermovers Data Disk 1	34,90	Rolling Thunder 2	119,90	Shinobi	50,90
Deathliners	63,90	Protein	23,90	Shadow Dancer	86,90	Super Monaco	50,90
Demogorgon	63,90	R Type	23,90	Shadow of the Beast	100,90	Wonderboy	50,90
Deuterons *	63,90	R Type 2	50,90	Shining in the Darkness	119,90	Chessmaster	63,90
Double Double Bill	63,90	Railroad Tycoon	75,90	Sonic The Hedgehog	100,90	Woody Pop	63,90
Double Dragon 3	50,90	Rainbow Collection	50,90	Speedball 2	100,90	Function	63,90
Dragon Ninja	23,90	Rambo 3	23,90	Spiderman	100,90		
Dragon Spirit	23,90	RBI 2 Baseball	63,90	Street Smart	100,90		
Dragonair Time warp	80,90	Red Baron (1 MEG)	75,90	Streets of Rage	100,90		
Eli	50,90	Red Heat	23,90	Strider	119,90		
Elite *	89,90	Robin Hood	50,90	Super Hang On	86,90		
Elite 2 *	78,90	RoboCop	50,90	Super Monaco GP	86,90		
Epic *	63,90	RoboCop 2	50,90	Super Thunderblade	100,90		
Eye of the Beholder	63,90	Roller	50,90	Super Volleyball	100,90		
Eye of the Beholder 2	63,90	Rugby World Cup	50,90	Sword of Sodan	100,90		
Eye of the Storm *	89,90	Rules of Engagement	50,90	The Immortal	100,90		
F117A Nighthawk	75,90	Run The Gauntlet	23,90	Toe Jam and Earl	119,90		
F15 Strike Eagle 2	75,90	Secrets of the Luffwaffe	80,90	Trust	100,90		
F15 Strike Eagle Scenario Disk	63,90	Shadow Smecker	63,90	Twin Cobra	86,90		
F19 Stealth Fighter	50,90	Shadolians	25,90	Two Crude Dubbs	100,90		
Force Off	50,90	Shinobi	25,90	Wastie War	100,90		
Falcon 3 *	116,90	Shufflepuck Cafe	23,90	Xenon 2 *	100,90		
Ferrari Formula 1	25,90	Silent Service 2 (1 MEG)	75,90	Zany Golf	100,90		
Final Blood	50,90	Sim City + Populous	63,90				
Final Fight	50,90	Sim Storm	75,90				
Final Samurai	63,90	Ski or Die	25,90				
Flag *	63,90	Smash U2	50,90				
Flight of the Intruder	75,90	Space 1889	63,90				
Football Crazy	50,90	Space Ace 2	80,90				
Formula One Grand Prix *	75,90	Speedball 2	43,90				
Go! Go!	50,90	Spirit Of Football	50,90				
Goatler 3	50,90	Stirkefekt	50,90				
Godfather Action	63,90	Strip, Poker 2 + Data	23,90				
Gods	50,90	Switblade 2	50,90				
Graham Gooch World Cricket *	63,90	Team Rages *	63,90				
Gunsling 2000	89,90	Team Tactics 2 *	63,90				
Head Drive	23,90	Terminator	50,90				
Headburn	50,90	Terminator 2	63,90				
Head Over Heels	23,90	Test Drive 2 Collection	63,90				
Heimlich!	63,90	Test Drive 3	75,90				
Herzog	50,90	The Simpsons	50,90				
Herzogest Data Disk	30,90	Thunderhawk	63,90				
Hudson Hawk	50,90	Tiger	50,90				
Hunter	63,90	Tie Fighter	23,90				
Ik *	23,90	Turbo Challenge 2	50,90				
Immortal	25,90	Turbo Outrun	23,90				
Indy Jones Atlantis Action *	63,90	Ultima 6 *	63,90				
Indy Jones Crusade Action	23,90	World Class Rugby	50,90				
Jack Maddox	43,90	World Wrestling Fed	50,90				
Jimmy Whites Smoaker	63,90						
John Madden	50,90						
Kick Off + Extra Time	23,90						

Sega-Game Gear

Columns	50,90
Donald Duck	63,90
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
Onjo	50,90
Psyonic World	50,90
Putter Golf	63,90
Shinobi	50,90
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
California 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
F 1 Racer	63,90
Flippi!	63,90
Gremkins 2	63,90
Home Alone	63,90
KWRK	63,90
Loops	63,90
Matus Mission	63,90
Mega Man	63,90
Mickey's Dangerous Chase	63,90
Wacky Mouse	63,90
Navv Seals	63,90
Nemesis	63,90
NFL Football	63,90
Ninja Gaiden	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 Turfles	63,90
Teenage Turfles 2	63,90
Tennis	63,90
Tour de Thrash	63,90
Turrican	63,90
WWF	63,90

Sega-Master-System

Ace of Aces	78,90
Afterburner	78,90
Afterburner 2	81,90
Asterix *	81,90
Back to the Future 2	78,90
Battle Outrun	78,90
Bonanza Bros	78,90
Bubble Bobble	78,90
California Games	78,90
Casino Games	78,90
Chase HQ	78,90
Donald Duck	78,90
Double Dragon	78,90
Dragon Crystal *	78,90
Flinstones *	78,90
G Lock	78,90
Golden Axe Warrior	78,90
Golfmania	81,90
Heroes of the Lance	78,90
Indiana Jones	78,90
Joe Montana	78,90
Klax *	78,90
Laser Squad *	78,90
Leaderboard	81,90
Line of Fire	78,90
Maces	81,90
Mickey Mouse	78,90
Moonwalker	78,90
MS Pacman *	78,90



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

YARTAR

Eure Heimatstadt ist YARTAR und wird auch "Zentrum des Savage Frontier" genannt. Die Gruppe sollte die Stadt in regelmäßigen Abständen besuchen, um hier Ausrüstung zu kaufen, Charaktere zu schulen, Wunden zu heilen usw. Diese Dienstleistungen werden auch in einigen anderen Hauptstädten angeboten, aber Yartar scheint oft auf dem Weg zu liegen.

Zu Beginn sollte die Gruppe sich ausruhen, sich die Zaubersprüche einprägen, Waffen und Rüstung einkaufen und die Stadt erkunden.

Ruheort: Nur im Inn.

Rückkehr nach Yartar: Im späteren Verlauf des Spieles findet die Gruppe den Ring of Reversal. Wenn Ihr Yartar mit dem Ring durchquert, geratet Ihr beim Verlassen der Stadt in den Hinterhalt von Kraken Society. Seht daher zu, daß Euer Spielstand vorher gespeichert ist, alle Wunden abgeheilt und die Zaubersprüche gemerkt sind.

Monster: Sollte die Gruppe den Ring of Reversal errungen aber Sub-Yartar noch nicht gesäubert haben, werden Krakens Agenten Euch in den Hauptstraßen angreifen. Ist Sub-Yartar erstmal gesäubert, müßt Ihr noch zwei Attacken überstehen, danach ist Yartar sicher.

1. Die Wächter halten die Gruppe beim Eintritt in die Stadt an. Wenn Ihr die Stadt erkundet habt, lassen sie Euch passieren.

2. Der Inn of the Glowing Gem. Hier beginnt das Spiel. Versichert Euch, daß Euer Spellmaster sich die Zaubersprüche gemerkt hat.

3. Die Tired Traveller Tavern.

4. Das Yartar Waffenarsenal. Hier kauft Ihr Waffen und Rüstung ein.

5. Das Schulungsgebäude. Charaktere, auch NPCs wie Krevish, können hier geschult werden, um die Kenntnisse des nächsten Levels zu erwerben.

Clue-Book (1)

Die ersten drei Städtekarten und die Ereignisse in den jeweiligen Städten findet Ihr im ersten Teil des neuen Clue Books.

6. Der Stadtwächterposten. Die Wächter leiten die Gruppe zu den Riverboat Rentals und lassen Euch wissen, daß Schiffe, die die Trackless See befahren, von Luskan auslaufen.

7. Der Tresorraum. Hier könnt Ihr Gegenstände oder Geld aufbewahren, das Ihr nicht mit Euch tragen wollt. Später erwirbt die Gruppe die magische Karte und hat damit Zugang zu den hier lagernden Schätzen auch in den Tresorräumen von Silvermoon und Neverwinter. Bis dahin ist nur dieser Tresorraum geöffnet.

8. Hier wohnt der Waterbaron, der Befehlshaber von Yartar.

Er erzählt Euch von einigen der Probleme, die diese Gegend hat.

9. Der Tempel von Tymora. Gegen eine Gebühr könnt Ihr hier Tote zum Leben erwecken, Wunden heilen, Gift neutralisieren und zu Stein gewordene Charaktere wieder lebendig machen.

10. Das Hauptquartier der Stadtwächter.

11. Frydhazes Laden für ungewöhnliche Gegenstände.

12. Am Flußufer befinden sich Kahnbaugesellschaften.

13. Boat Rentals. Die Gruppe kann in fast jeder Stadt ein Boot mieten. Ein Pfand muß

hinterlegt werden, das Ihr wiederbekommt, wenn das Boot hier oder in einer anderen Stadt unbeschädigt zurückgegeben wird. Mit den Booten kann die Gruppe die Flüsse der Wilderness Landkarte befahren. Das Befahren der Flüsse ist der sicherste Reiseweg, da Monster hier selten angreifen. Das Boat Rental öffnet erst, wenn die Gruppe einen Teil der Stadt inspiziert hat.

14. Northwaters Fischmarkt.

15. Dessarin Bootsreparatur.

16. Three Rivers Festhall. Es ist ein geheimes Versteck der Kraken. Zu Beginn sieht es aus wie jede andere Taverne. Nachdem Ihr den Ring of Reversal errungen habt, werdet Ihr hier von Krakens Spionen angegriffen.

17. Die hinteren Räume der Festhall. Es besteht eine 50%ige Chance, daß Ihr hier auf einen Krakenhauptmann oder Krakenspione trifft. Ein Besiegen vertreibt sie für immer von hier.

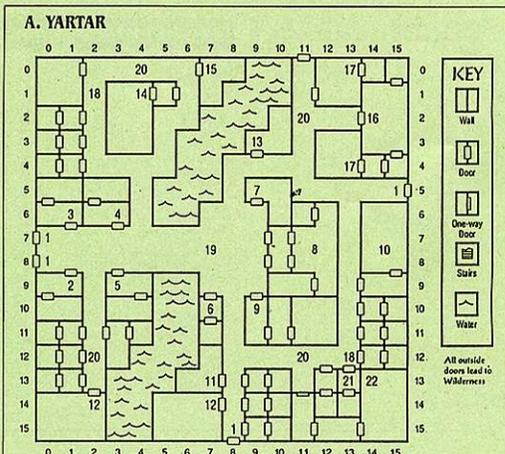
18. Ein Wohngebiet.

19. Dunkle Reiter galoppieren an der Gruppe vorbei, wenn Ihr das erste Mal hier entlanggeht. Einer von ihnen ist Vaalgamon, der Zhentarimgeneral, der die Invasion des Savage Frontier organisieren soll.

20. An einem dieser Örtlichkeiten hat die Gruppe die Möglichkeit, einem kleinen, verängstigtem Mann, der von Banditen eingekreist ist, zu helfen. Solltet Ihr dem Mann nicht helfen und die Banditen laufen davon, trifft die Gruppe sie wahrscheinlich wieder. Helft Ihr dem Mann, wenden sich die Banditen Euch zu.

Der Mann, dem die Gruppe zu Hilfe kommt, heißt Krevish. Er kann die Gruppe bis zum Ende des Spieles begleiten. Er kämpft an Eurer Seite gegen die Banditen.

Benutzt einen Schlafspruch, um die Banditen zu stoppen. Versucht so viele wie möglich in dem 3 x 3 quadratischen Gebiet zu erwischen. Der Schlaf-



In Yartar beginnt Euer Abenteuer

spruch ist die wichtigste Waffe zu Beginn des Spieles. Können zwei der Gruppenmitglieder Magic-User-Sprüche benutzen, sollten sie sich beide den Spruch merken. Nach dem Kampf nehmt das Geld und die Gegenstände der Banditen an Euch. Ihr könnt die Gegenstände gegen Bargeld in einem Waffengeschäft verkaufen.

Nachdem die Banditen besiegt worden sind, bietet Krevish Euch Hilfe bei der Arbeitssuche an. Azeptiert Ihr seine Hilfe, führt er Euch zum Hauptmann. Verweigert Ihr die Hilfe, könnt Ihr Eure Meinung ändern, indem Ihr zu Krevishs Haus, Nr. 21, geht.

Der Hauptmann bietet der Gruppe an, nach Nesme zu gehen, um einen bösen Kleriker zu erledigen, der dort sein Unwesen treibt. Der Hauptmann geht, wenn Ihr das Angebot annehmt. Lehnt Ihr ab, müßt Ihr erst einige Krakens beiseite räumen, um das Zimmer verlassen zu können.

In beiden Fällen bietet Krevish Euch an, mit Euch zu gehen. Wenn Ihr ihn mitnehmt, besorgt viel Pfeile für ihn und haltet ihn in der hintersten Reihe. Von Zeit zu Zeit gibt Krevish Hinweise oder Ratschläge. In jedem Fall sagt er die Wahrheit oder gibt einen guten Rat. Solltet Ihr Krevishs Gesellschaft ablehnen, könnt Ihr Eure Meinung immer noch ändern, indem Ihr zu seinem Haus, Nr. 21, geht.

Hinweise für die Strategie der NPCs:

Krevish und die Charaktere Ereik, Jagaerda und Muthtur (alle können der Gruppe eine Weile helfen) werden bei Kämpfen vom Computer gesteuert. Stellt sicher, daß Krevish und andere NPCs ihre Bogen bereithalten, genügend Pfeile besitzen und sich in der hintersten Reihe aufhalten. Sollten einem NPC die Pfeile ausgehen, stürzt er sich auf den Feind und gefährdet sich und die Gruppe.

21. Krevishs Haus. Habt Ihr seine Angebote abgelehnt und wollt Eure Meinung ändern, kommt hierher.

22. Unterkunft des Hauptmannes. Hier trifft die Gruppe den Hauptmann, nachdem sie Krevishs Angebot angenommen haben.

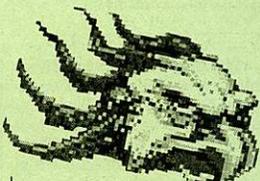
NESME

Nesme ist ein gutbewachter Ort mit Stadtmauern am Rande des Trollmoors im nordmittleren Teil der Landkarte. Die Stadtväter fürchten sich vor Mutmauungen, in denen sich Trollarmeen vor ihren Toren

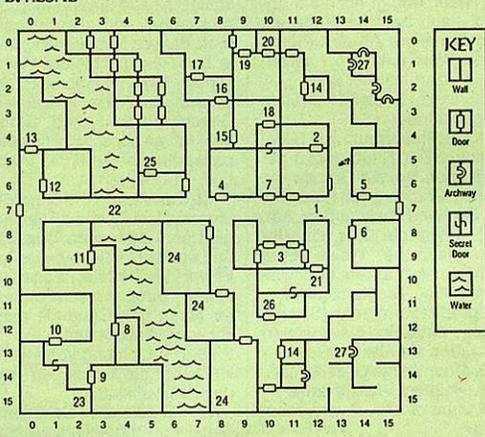
sammeln. Sie haben jedem Abenteuerer eine Belohnung versprochen, der Trolls in der unmittelbaren Gegend erschlägt.

Ruheort: Sicher ausruhen kann sich die Gruppe im Inn oder jeder anderen Nichtstraßenkneipe.

Monster: In den Ruinen außerhalb der Palisaden im Nordosten und Südosten halten sich Trolls auf. In den Straßen können bis zu fünf Truppen die Gruppe angreifen.



B. NESME



In und um Nesme treiben fiese Trolle ihr Unwesen

1. Eine Proklamation bietet jedem 100 Goldstücke, der in den Ruinen außerhalb der Stadt Trolls erschlägt.
2. Stadthalle von Nesme. Hier wird die Belohnung für die erschlagenen Trolls ausbezahlt. Der neue Hauptmann, Longtresses Alaraun, erzählt der Gruppe von den Vorfällen in der Stadt, indem er dem Tempel von Waukeen die ganze Schuld gibt.
3. Der Tempel von Waukeen. Die Dienstleistungen der Heilkunst werden hier angeboten.
4. Die Taverne of the Rivers.
5. Die Evermoor Inn.
6. Der Palisaden-Waffen-Laden.
7. Das Schild besagt: "Wir vertreiben die Pest." Es ist der geheime Banitektempel. Die Gruppe muß das Schloß aufbrechen oder die Tür eintreten, um hinein zu gelangen. Eine

Geheimtür befindet sich in der Nordwand. Brecht das Schloß oder tretet die Tür ein, um in den Tempelkomplex zu kommen.

8. Basanicas Boat Rentals.
9. Hier ist das Hauptquartier der Reiter von Nesme. Der Hauptmann erzählt Euch seine Version der Vorgänge in der Stadt.
10. Der Stall der Reiter von Nesme. "Die Pferde werden uns gestohlen," sagt der Stallbursche.
11. Hauptquartier des Hafenmeisters.
12. Ein leeres Warenhaus.
13. Dieses Gebäude ist in Vorratsbunker unterteilt. Lizardmänner haben sich Lebensmittelvorräte erkämpft. Sie greifen auch die Gruppe an, wenn sie hier auftaucht.

14. Station der Stadtwächter. Die Ausgänge liegen am Ende der Straße nahe der Wächterstation.
15. Die Bibliothek des Banitektempels.
16. Wandgemälde zieren die Decke.
17. Eine Gruppe Orks und Banitekleriker halten sich in diesem Raum des geheimen Tempels auf.
18. Lizardmänner und Orks bewachen den Eingang zum Banitektempel.
19. Das ist der Raum des Baniteklerikers, den die Gruppe sucht. Hier findet der erste große Kampf statt. Der Kleriker wird von einer Truppe Orks, Lizardmänner und einigen Anhängern seines geheimen Schreines beschützt. Versichert Euch, daß Ihr alle gesund seid und alle Sprüche gemerkt sind, bevor Ihr diesen

Raum betretet. Ein Bless-Spruch kann der Gruppe nützlich sein. Haben die Magic-Users sich die Sleep- und Charm-Person-Sprüche eingeprägt?

Ist er einmal besiegt, mobilisiert der Banitekleriker seine letzten Kraftreserven, um einige Papiere anzuzünden. Ein Blatt fällt dem Feuer zum Opfer, ausgerechnet der Plan des Zhentarim zur Eroberung des gesamten Savage Frontier.

Normalerweise sind die Banites mit Zhentarim verbündet. Doch bei einer Eroberung fürchten sie, daß die historische Beziehung zwischen dem Tempel der Banite und den Kräften des Zhentil Keep ins Wanken geraten könnten. Daher haben sie beschlossen, den Plan zur Eroberung des Savage Frontier zu vereiteln.

Der Brief besagt, daß der Kleriker, der gerade getötet wurde, einer der drei Männer war, die den Plan des Zhentarims stoppen könnten. Die zwei anderen sind ein kollegialer Banite, der in Silvermoon lebt, und ein Magic-User, der sich im Süden aufhält. Der Mann war auf dem Weg nach Silvermoon, um seinen Komplizen während des Festivals von Miellikki zu treffen.

Aus Versehen habt Ihr genau das getan, was die Krakens geplant haben: einen der Wegsteine zu Zhentarims Plan beiseite zu räumen. Nun müßt Ihr Euch einer neuen Mission annehmen: Findet den Banitekleriker in Silvermoon und rettet das Savage Frontier!

20. Drei Zhentarimagenten sitzen hier ein. Wenn sie befreit werden, sind sie überrascht und erfreut zu hören, daß der Banitekleriker getötet wurde. Sie waren nach Nesme geschickt worden, um die gleiche Aufgabe zu erfüllen.

21. Die Gruppe überrascht die Priesterin von Waukeen in ihren privaten Räumen. Sie glaubt irrtümlich, daß Ihr geschickt worden seid, um sie zu töten. Schnell bemerkt sie aber, daß Ihr die Geheimtür entdeckt habt, nachdem Ihr gegen die Krakens gekämpft habt. Sie erzählt Euch ihre Version der Dinge, die in Nesme geschehen sind und gibt allein Longtresses die Schuld.

22. Eine Steinbrücke, die über den Fluß Surbin führt.

23. Banites verstecken sich hinter der Geheimtür in der Palisaden. Sie haben Pferde um einen Bürgerkrieg zu entfachen. Sie haben versucht die Schuld den Barbarians zuzuschreiben.

Silvermoon ist eine Stadt der Magier und Musiker

24. In jedem dieser Warenhäuser kann die Gruppe auf eine Horde Riesenfrösche treffen. Sie greifen die Gruppe bei den nassen Wänden nahe dem Flußufer an.

25. Ihr werdet von Barbarians angegriffen.

26. Die örtlichen Kraken-spione haben hier ihr Versteck. Sie wollen die Priesterin von Wauken entführen, indem sie die Geheimtür an der Rückseite des Tempels benutzen. Die Kraken haben den Haß zwischen der Priesterin und Longtress geschürt, um von ihren eigentlichen Absichten abzulenken.

Nachdem die Kraken-spione besiegt worden sind, findet Ihr, wenn Ihr Euch im Suchmodus befindet, die Geheimtür in der Nordwand des Raumes.

27. Trolls bewohnen die Ruinen außerhalb der Palisaden. Sie sind immun gegen Sleep-Sprüche. Sollte ein Magic-User sich mindestens im dritten Level befinden, benutzt den Stinking-Cloud-Spruch, um die Trolls zu zwingen, durch eine schädliche Gaswolke anzugreifen.

Stellt Euch so auf, daß sich die besten Kämpfer in einer vertikalen Linie in dem Torgang in der Kampfszene aufbauen und die übrigen Kämpfer dahinterstehen. Da die Trolls zwei Quadrate hoch sind, kann immer nur einer die vorderste Reihe angreifen. Die hintere Reihe kann Sprüche benutzen oder weitreichende Waffen einsetzen. Wenn ein Troll gefallen ist, stellt dort einen Krieger auf, damit sich der Troll nicht regenerieren kann.

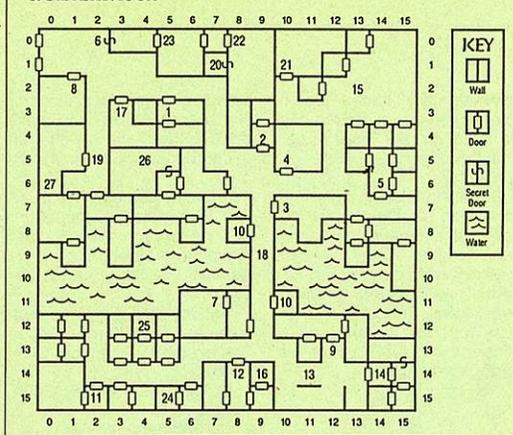
SILVERMOON

Silvermoon ist eine große Stadt im Nordosten der Landkarte. Die Bewohner kümmern sich mehr um das Studium der Magie, Musik usw. und nicht so sehr um die Verteidigung der Stadt. Hier ist der Sitz einer der Geschäfte, bei dem Ihr magische Gegenstände erwerben könnt.

Das Festival von Mielikki wird auf der Lichtung von Mielikki gefeiert, in dem kleinen Teil der Stadt südlich vom Fluß. Es findet jeden siebten Tag in dieser Jahreszeit statt. Transparente überall in der Stadt verkünden, in wieviel Tagen das nächste Fest stattfindet. Die Gruppe kann im Inn übernachten bis das Fest beginnt.

Ruheort: Ihr könnt Euch im Inn sicher ausruhen oder an jedem anderen nichtöffentlichen

C. SILVERMOON



Ort. In den Straßen, auf dem Markt oder auf der Lichtung von Mielikki könnt Ihr nicht verweilen.

Monster: Am Marktplatz lauern Euch Banditen auf. Wenn Ihr das Versteck gefunden habt, erfolgt noch ein Angriff, dann habt Ihr Ruhe vor den Banditen. An den Pieren und Warenhäusern setzen Euch Lizardmänner zu.

1. Vilriels Laden für nützliche Gegenstände
2. Der Tresorraum von Silvermoon. Der Raum bleibt geschlossen bis die Gruppe die Card of Counting von Amanitas in Everlund bekommen hat. Habt Ihr erst die Karte, könnt Ihr auf magische Weise Eure Schätze verwahren und wiederhalten. Die Karte gilt in allen drei Tresorräumen (Silvermoon, Yartar und Neverwinter) als wären sie alle ein Raum.
3. Moonbridge Boat Rentals.
4. Helmers Wall Taverne.
5. Inn of the Downstream Run.

6. Eine Geheimtür im Osten führt zu den versteckten Gebieten, wo die Zhentarim ihre Gefangenen halten.

7. Das Lady's College. Der Dekan erzählt Euch von den Problemen der Stadt.

8. Padrumms Waffengeschäft.

9. Der Tempel von Mielikki. Ein Transparent zeigt an, wieviele Tage es noch zum Festival sind, das jeden 7. Tag stattfindet. Im Tempel könnt Ihr heilende Dienstleistungen in Anspruch nehmen.

10. Die Brückenwächter garantieren Euch, daß die unsichtbare Brücke über den Fluß Rauvin sicher ist.

11. Miresk's School of Thaumaturgy und Laden für magische Gegenstände. Die magischen Gegenstände sind teuer, zu teuer für diese frühe Phase des Spieles. Später, wenn die Gruppe mehr Geld besitzt, sollte sie nach Silvermoon zurückkehren und alles mitnehmen, das von Nutzen sein könnte. Das Geschäft bietet drei verschiedene Kleriker scrolls, Zauberkraft für Unsichtbarkeit, Geschwindigkeit und Extrahelkraft an, Geschicklichkeitspanzerhandschuhe, +1-Pfeile und +1-Dolche.

12. Das Vault of the Sages. In dieser alten Bücherei für Magic-Users hält sich Amanitas auf, wenn er in Silvermoon ist. Er war kürzlich hier, ist aber bei einem Streit verschwunden. Ihr könnt das Gebäude nach Hinweisen absuchen.

13. Die Lichtung von Mielikki. Hier findet alle sieben Tage das Festival statt.

14. Brodlands Schmiede, Sattel- und Zaumzeuggeschäft. Der Laden ist nur während des Festivals geöffnet. Dort befindet sich auch der verborgene Baniteschrein. Sobald Brodland erscheint, wählt "Discuss Festival" und dann "Friend in Nesme sent us".

Brodlands hält Euch fälschlicherweise für den Banitekompizen und führt Euch durch die geheime Öffnung im hinteren Teil des Geschäftes.

Dort berichtet Brodland über den Zhentarimplan und erklärt, daß ein Magic-User namens Amelior Amanitas einen Weg gefunden hat, den Angriff auf die Region zu verteilen. Amanitas wohnt im Vault of the Sages. Brodland rät Euch ihn aufzusuchen.

15. Hier ist der Marktplatz. 16. Beim Durchsuchen des Raumes findet die Gruppe einen Hinweis auf das Versteck im Norden der Stadt, zu dem die Zhentarim Amanitas verschleppt haben.

17. Hall of Training.
18. Das ist die Moonbridge, die sich unsichtbar über den Fluß Rauvin hinzieht.
19. Die Warenhäuser und Piere sind entlang dem Fluß gebaut.

20. Ereik, Amanitas grimmiger, aber loyaler Assistent, ist an die Wand gekettet. Nachdem Ereik befreit wurde, erzählt er, daß Amanitas nach Everlund verschleppt wurde. Von dort aus soll Amanitas von den Zhentarim zum Zhentil Keep gebracht und gefoltert werden. Ereik fleht die Gruppe an nach Everlund zu ziehen, um den großen Magic-User zu retten. Er bietet Euch an mitzugehen bis Amanatis befreit wurde oder die Gruppe das Gebiet von Silvermoon und Everlund verläßt.

21. Mehrere Banditen sortieren hier im Versteck ihre Beute.

22. Eine kleine Gruppe von Trolls bewohnt den Raum. Jemand schreibt sie an, doch die Gruppe muß sich erst gegen die Trolls behaupten, bevor sie sehen kann, wer dort ruft.

Es ist eine wichtige Schlacht. Die Trolls sind robust. Versichert Euch, daß alle bei Gesundheit sind und jeder Zauberspruch gespeichert ist. Ein Bless-Spruch vor dem Kampf könnte helfen.

Die Gruppe befindet sich in einem Türbogen, als der Kampf beginnt. Die drei besten Kämpfer sollten sich wieder vertikal im Türbogen aufbauen, der Rest der Gruppe dahinter. Da die Trolls zwei Quadrate hoch sind, kann immer nur einer die vorderste Reihe angreifen. Die hintere Reihe kann Sprüche benutzen oder weitreichende Waffen einsetzen. Wenn ein Troll gefallen ist, stellt dort einen Krieger auf, damit sich der Troll nicht regenerieren kann.

Ihr erbeutet auch ein Stück Schmuck. Laßt es in einem Laden schätzen. Wenn der Wert hoch ist, könnte das Geld einigen Mitspielern zu einer Schulung verhelfen.

23. Einige Orks bewachen den Raum.

24. Eine Horde Orks versteckt sich im Haus.

25. Dieses Gebäude wurde von Barbarians eingenommen.

26. Hier im Versteck befinden sich mehrere Kraken-spione und ein Krakenhauptmann. Benutzt einen Sleep-Spruch für die Spione und umzingelt dann den Hauptmann. Nach erfolgreichem Kampf findet Ihr eine Karte des Krakengebietes unter Yartar.



- Wir sind eine marktführende junge High-Tech-Unternehmensgruppe mit überdurchschnittlichem Wachstum. Unser Metier sind Zeitschriften, Bücher und Software. Mit unseren über 1000 Mitarbeitern in fünf Ländern Europas und in den USA erzielten wir 1990 einen Umsatz von mehr als 450 Millionen DM.

Wir suchen

● Anzeigenverkäufer/innen im Zeitschriftenverlag

Ihre Aufgaben:

- Zu Ihren Aufgaben gehört es, neue Anzeigenkunden zu akquirieren sowie den vorhandenen Kundenstamm zu pflegen.
- Die wichtigsten Marketinginstrumente sind Kundenbesuche und das Telefon.
- Sie beraten den Kunden bei seiner Mediaplanung. Das bedeutet im Kern, dem Kunden zu zeigen, welche unserer Computerzeitschriften eine besondere Affinität zu seinen Marketingzielgruppen aufweist. Für diese Beratung steht Ihnen ein breites Spektrum an Argumentationshilfen unseres Marketingservices zur Verfügung.

Unsere Anforderungen:

- Sie sollten Spaß am Verkaufen haben und selbstbewußt auftreten können.
- Idealerweise haben Sie eine kaufmännische Ausbildung und bringen Computer-Know-How mit. Verlagskenntnisse sind von Vorteil.

● Verkaufs-Außendienstmitarbeiter/innen im Buch- und Software-Verlag

Ihre Aufgaben:

- Sie sind für den Verkauf von Büchern und Software an Buchhändler, PC-Fachhändler und Warenhäuser zuständig.
- Sie gewinnen neue Händler und präsentieren unsere Produktpalette.
- Sie pflegen die Kontakte zu unseren Kunden.

Unsere Anforderungen:

- Sie haben Freude am Verkaufen.
- Sie kennen die Verlagsbranche.
- Sie besitzen ausreichend Kenntnisse über die wichtigsten Standard-Softwareprodukte auf dem Markt.
- Sie verfügen über ein sicheres Auftreten und können überzeugen.
- Sie sind selbständiges Arbeiten gewöhnt und bereit, Verantwortung zu übernehmen.

Bitte wenden Sie sich auch an uns, wenn Sie sich für eine Tätigkeit als Account Manager/in, Traffic Manager/in in der Werbung, Fachredakteur/in oder Layouter/in interessieren.

Besuchen Sie uns am 15. März von 11 bis 16.30 Uhr in unserem
Karriere-Corner auf der CeBIT in Halle 7, Stand D34/E33.

Ab sofort können Sie Terminvereinbarungen mit Frau Schmitt (Tel. 089/4613-475) treffen.
Oder senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen an unsere Personalabteilung.

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München



Markt & Technik

BÖRSE
ONLINE

COMPUTER
live

ST *Sticker*
MAGAZIN

Computer
PERSÖNLICH

UINIIXI
MAGAZIN

DECKBLATT

DESIGN & ELEKTRONIK

64'er

AMIGA

POWER
RAW

PC
Magazin

NO TAT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der Juni-Ausgabe (erscheint am 13. Mai '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. April '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der Juli '92-Ausgabe veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlager-Nummern werden nicht veröffentlicht.



C 64/128

Hallo Computerfans, wer hat Lust in einen Club einzutreten? Kostenlos brandneue Spiele, schreibt an: Stefan Claude, 1. Pl. des Sacrilies, L4-115 Esch/Alzette

Verk. C 64 + Floppy 1541 II, 3 Joy-Sticks, 20 Orig.-Spiele, 1 Diskbox, 66 bespielte Disks mit ca. 250 Spielen, u. a. 1 Anl., 1 Steckmodul, Diskettenlocher. Preis 649 DM. Tel. 07052/2153

Suche immer neue Spiele, z.B. Mr. Heli, L. Dragon Breed u.v.m., tausche gg. Turrican I+II, Kakakis, R-Type, Robocop I + II, X-Out, Sh. Dancer u.a., Tel. 02104/46351 (Markus)

Verk. C 64 + 1541, FC III, ca. 320 Disks, viel Orig. (Turrican, X-Out, Magic-Disks, PD...), techn. 100% o.k., VB 320 DM. Kaufe Games für SMD/SSG, GB, Amiga. Tel. 0662/7358 (Raphael)

Verk. C64 II, Floppy 1541, Drücker, Datenset, Action Contr. MK 6, Grunom, Joysticks, Diskboxen mit 158 Disks und 22 Orig. (z.B. Turrican I u. II), für nur 900 DM. Tel. 0421/551629 (Jürgen)

Verk. C 64, Floppy 1541, Drucker + Endl.-Papier, 8 Computerbücher, 64er Hetite, 200 Disks, 3 Diskboxen, alles 100% i. O., zus. für 450 DM. Tel. 05101/14541 (Alex)

Gut erhalten: C 64 von Schüler (günstig) gesucht. Telefon: 089/7182571

Verk. f. C64 Orig.-Spiele, Disks und Cass., z. B. Sim City, Gunship usw., sowie neuw. Bücher u. Paddles, z. B. C 64 Intern, Tips und Tricks, Floppy-Buch usw., Tel. 0911/708255

Verk. def. C 64, 1541 II, Geos V 2.0 etc. + 1 Joy + 3 Magic-Disk + 2 Game One + 5 Games + 170 Ledsdisks, Preis VBH 310 DM, auch einzeln. Tel. 04543/655

Suche das Spiel Bataleth mit Beschreibung, zahlte bis 50 DM. Stefan Kreye, Piesporkir-Str. 79, O-1120 Berlin

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Spiele, z. B. F-16 Combat Pilot, Moonfall, Volfied, für je 25 DM. C 64er Heftle, alles gut erhalten, für 600 DM. Tel. 05961/5506 (Carsten)

Suche Neomancer für 20 DM. Verk. X-Out, Baswiv und Klax für je 25 DM, Startrash, Badcat und Summer Smashes für je 20 DM. Tel. 07392/650 (Ralf)

C 64, 1541 II und Mon., alles 100% o.k., Elvira, 64er Bücher, Kamil Bronn, 3500 Kassell, Waldemar Petersen 38, Tel. 0561/572589

C 128 + Grünom. + 1571 + Epson LX-800 + Expert-Cartridge + BTX-Decoder II, Pagefol, Handyscanner 64, Giga Paint, 100 Disks, 64er, alles m. dt. Anl., VB 2000 DM. Tel. 09536/260

Verk. C 64 + Disk-LW, Spiele, SW-Fernseher, ca. 450 DM. Tel. 09199/412 (ab 18 Uhr anrufen)

Verk. Orig. Hammerist, Turrican, Myth, The New Zealand Story, Back to the Future III, The Second World, Moonfall, Volfied, für je 25 DM. Tel. 04521/33446 (Ante Verl.)

Verk. Challengers ohne Kick Off für 25 DM. Tel. 02102/471620 (A. Verhoeven) ab 18 Uhr

Verk. C 64, 2 Floppys, def. Datenset, 170 Disks, 2 Diskboxen, Orig.-Spiele Wheels Fire u. Overland, für 380 DM. Tel. 0234/411921 (Andreas o. Martin)

Verk. folgende Spiele: Hillsfar, Curse of the Azure Bonds, Super Ointell (Spielesammlung), Jump Jet u. Bard's Tale I. Tel. 05223/72385 ab 19.30 Uhr

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Disksboxen mit Spielen, Geos 2.0, Megapack I u. II, Giga-Cad, Videofox, Colourprinter, Stairprinter, nur kpl., Preis 600 DM. Tel. 06131/679260

Verk. C 64 II, Floppy, Drucker, Datas, Orig.-Spiele und Lernpg., 55 Computerheft, Act. Replay MK 4, u.v.m., für 699 DM (NP über 2000 DM). Tel. 02234/84112

Verk. für C64: Secret of the Silver Blades, Buck Rogers, Gateway to the Savage Front. Tel. 0661/44217 Thomas Neubert, nur am Wochenende

Verk. C 128, Farbmon., 2 Floppys, Drucker MPS-801, Modul MK V, 20 Orig.-Spiele, 2 Joysticks, Lit., für 1250 DM VBH. Tel. 04533/1561 ab 18 Uhr

Verk. Orig.-Spiele für C 64. Ältere Top-Spiele vorhanden. Schreibt an: Dirk Schönbohm, Therienweg 5, 7115 Kupferzell (1 DM RP oder ruf an: 07944/2488)

Verk. C 128 D, 1084, Maus, GeoRam, Joms, Geos 2.0, Textverarbeitung, P. Rotal + kom. OP/M-System, Exprommer + 256 K-RAM-Karte, ca. 30 Spiele, 1250 DM, B. Schimpf, J.-H.-Becher-Str. 26, 2400 Wismar

Verk. Orig.-Spiele: Flk D, II, Tie Break, Turrican, F-19 Stealth Fighter, F-16 Combat Pilot, Rainbow Islands, Turbles, Double Dragon II u. v.m., Tel. 09266/8307 (Mario)

Verk. A 500, V 1.3, 512 KB-Erweit. mit Uhr, 2 LW, Modulator, Supra 500P m. Quantum LP 105 MB, SCSI + 2 MB RAM, 3 Monate Garantie, wenig benutzt, und 50 Disks, abzugeben für 2300 DM VB (billige Originale). Tel. 0721/573647

Welcher Amiga-User tauscht Games mit mir, habe selber viel und gute Software. Wer tauschen will, schreibt an: Alois Schmalz, Probsberg 62, 84111 Wenznach

Verk. Invest, The Second World, Dyer, Railroad Tycoon, für 400 DM. Tel. 05732/6457 (Sven)

Amiga-Orig.: Red Baron VB 50 DM, Midwinter II VB 45 DM, Battle Isle-Zusatzdisk (neue Isle) VB 30 DM, Their Finest Hour m. Missionsdisk VB 55 DM. Tel. 02595/9272

Amiga-Soft aller Art zu verkaufen. Info bei Wattenhofer Roger, Büelstr. 7, CH-8854 Siebnen/Schweiz, Fax 055/645074 (Auch viel Anwenderroll)

Verk. A 500, 2 LW, 1 MB, F-Mon, Philips 8802, Action Replay MK 3, Roc Knight (Virenschutz), Joystick, Abdeckhaube, Maus, NP 2000 DM, VB 1150 DM. Tel. 02235/72762

Verk. Red Sector Demolitionmaker (Data Becker), Texteditor, eigene Logos u.v.mehr: 1 MB nötig, Demo läuft später auch auf 0,5 MB, NP 757 Ettenheim 4

Verk. Amiga-Orig.: Railroad Tycoon, Chaos Strike Back, Imperium, Starfighter II, Capt. Blood, Virt. Real, W. Dreams, 20 - 50 DM. Tel. 09421/6031, Markus ab 17 Uhr

Verk. Amiga-Orig.: Railroad Tycoon, Chaos Strike Back, Imperium, Starfighter II, Capt. Blood, Virt. Real, W. Dreams, 20 - 50 DM. Tel. 09421/6031, Markus ab 17 Uhr

Verk. M1-Tank Platoon 55 DM und Robocop II nur 45 DM, sowie Textverarbeitung (Textomat) + Buch nur 70 DM (orig. mit Vers.). Tel. 040/8901194 (T. Götz, 2000 HH, Bökenkamp 38)

Verk. Robocop II, Cadaver, Batman Movie, West Phaser, Lost Patrol, Total Recall, Thunder Blade, Untouchables, Batman, Crusader, Galaxy Force für je 10 DM. Tel. 0611/25546

Verk. Space Ace, Xenon II, Weird Dreams, Day of the Viper, Interphase, Chicago 90, Chase H.O., Mr. Heli, Moonwalker, Stun Runner für je 10 DM. Tel. 0611/25546

Verk. einige Amiga-Soft u. auch Demos. Info gg. RP bei: H. Dengler, Reuterstr. 12, W-5300 Bonn 1

Verk. (orig.) Megalomania (2 Mon. alt) für 50 DM, Verk. und The Immortal für 30 DM. Beides 100% o.k., Tel. 04123/2136 (Leif) ab 16 Uhr

Verk. Wonderland, Loom, Return of Medusa, für je 40 DM (nur Orig.). Tel. 04633/247 (tragt nach Marco)

Verk. Eye of Horus, Knight Org, Star Geos, Micropro Soccer, Pete Beardsley für je 15 DM (Adventure, Sport, Action-Spiele). Tel. 05241/55600

Verk. A 500 + Speichererw. + Monitor + LW, 4 Joysticks, 150 Orig. u. v. Fachlit., NP ca. 2800 DM, VB 1600 DM. Tel. 07159/31127 ab 17.30 Uhr

Suche Amiga- oder C64-Computersystem, evtl. mit Mon., Drucker etc., Angeb. an Thomas, Tel. 0221/5462263 (sollte preisgünstig sein)

Verk. Monkey Island und Loom, beides kpl. dt., für je 50 DM und Elite für 35 DM. Tel. Mo - So ab 14 Uhr, Tel. 02565/3772 (Heiko)

Verk. A 500, V 1.3, 512 KB-Erweit. mit Uhr, 2 LW, Modulator, Supra 500P m. Quantum LP 105 MB, SCSI + 2 MB RAM, 3 Monate Garantie, wenig benutzt, und 50 Disks, abzugeben für 2300 DM VB (billige Originale). Tel. 0721/573647

Verk. Amiga-User tauscht Games mit mir, habe selber viel und gute Software. Wer tauschen will, schreibt an: Alois Schmalz, Probsberg 62, 84111 Wenznach

Verk. Invest, The Second World, Dyer, Railroad Tycoon, für 400 DM. Tel. 05732/6457 (Sven)

Amiga-Orig.: Red Baron VB 50 DM, Midwinter II VB 45 DM, Battle Isle-Zusatzdisk (neue Isle) VB 30 DM, Their Finest Hour m. Missionsdisk VB 55 DM. Tel. 02595/9272

Amiga-Software passend zum Schulbuch (neuerwertig): Modern Course Gym III, Etudes Francaises Edouard I + 2, Bezahlung per NN, Guido Wagner, Kastanienstr. 8, 6380 Bad Homburg 6

Verk. Amiga-Spiele: z.B. Kings-Quest V, Starbyte S. Soccer, Silent Service II, Space Quest II, Face Off, Bundesl. Prof. M.U.D.S. und andere. Preis VB, Tel. 02151/393144

Verkaufe Professional Page 2.0, 1 MB RAM, NP 698 DM, Preis VB, Robert Straß, Münchner Straße 12, 8852 Rain am Lech, Telefon 09002/2944

Suche gg. A 500 o. 1000 mit 1 MB RAM und TV-Modulator. G. Klein, Milkmanstr. 4, 4444 Bad Bentheim/Güldenhaus

Verk. Orig.: Lotus II, Legend of Faerghall, M-1 Tank, je 45 DM, Eye of the Beholder, Spirit of Adventures, je 50 DM, Xenon II 20 DM. Tel. 02373/70655 ab 16 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, Farbmon., 10 Orig.-Spiele und viel Zubehör. VB 1600 DM. Tel. 02051/85702

Verk. Eye of the Beholder, Death Knights, Supernacy, Deuteros, für 40 - 50 DM. Tel. 06029/4172 (Marco)

Verk. Orig.: Fire and Brimstone 30 DM, Guns-nip 30 DM, suche für PC: Tunnels and Trolls u. a. Rollenspiele, Tel. 0821/889772 (Michael)

Verk. Their Finest Hour, Pit-Fighter, Italy 90, Bundesliga Manager Pro, Dragonflight, Indiana Jones-Adv., Preise VB. Tel. 0937/84450

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon., 1084, Freezer, 70 Top-Disks, Lotus I + II, F-15 II, Indy 500, Battle, Powermonger, Railroad Tycoon, DP II, Top-Zustand, 6 Mon. alt, VBH 1900 DM. Tel. 06136/2125

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Bücher, Joysticks, ca. 300 Disks, reichlich Zub., für 1100 DM. Tel. 06152/62315

Suche Hockey League-Simulator von Bethesda Softworks (orig.), bietet 40 DM - 50 DM. Tel. 04102/55632

Verk. Elvira: Lemmings 25 DM, Loom 30 DM, Elvira I 25 DM, Gods 25 DM, alles für 90 DM, Elite u. Rolling Thunder I 30 DM, alles neuwertig. Martin, Tel. 0471/88209

Verk. Amiga Action-Replay II (dt.) 115 DM, PGA Golf (dt.) 40 DM, Muds (dt.) 27 DM, Masterblazer (dt.) 18 DM. Tel. 08868/1309

Austrial Amiga-Orig.: 35 Games vorhanden (z. B. Populous II für 350 öS), Liste bei Eichler Georg, Weinharstr. 5, A-6020 Innsbruck

Kaufe orig. Kings Quest 1-5, Space Quest 1-4, Larry 1-5, alle ältere Prg., Lösungsbücher, Anleitungen, Joanna Starzyk, Box 38, OO-979 Warszawa 34 / Polen

Verk. Bards Tale I & 2, Kings Quest 2 + 3, Neomancer, Hitchhiker Guide, Gunship Pawn, Midwinter, Drachen v. Laas, Legend of Faerghall, Preise 20-45 DM. Tel. 0307058707

Filigrane aufgebraut: Verk. orig. Monkey Island (1 MB) für 65 DM, nagelneu, erst 1-mal benutzt, Top-Zustand, es lohnt sich. Tel. 089/9101735 von 19 - 20 Uhr

Tausche orig. Harpoon, Deluxe Paint IV, Megalomania u. a., suche ältere Orig.-Prg. und Anleitungen, Joanna Starzyk, Box 38, OO-979 Warszawa 34 / Polen

** Amiga ** Ich suche für den Amiga das Spiel Elite. Es muß 100% o.k. sein, Preis VB. Tel. 02471/4520

Verk. Eye of the Beholder, Might & Magic II, Legend of F., je 40 DM, The Immortal 25 DM, Dragonflight 45 DM, Pätzold, Neustr. 32, 5180 Eschweiler, Tel. 02403/34820

Verk. Orig. Bundesliga-Manager Pro + Editor-Disk für 70 DM, Super Starbyte Soccer 60 DM und Monkey Island II (dt.) 55 DM. Tel. 07171/81632 (Thorstein)

Suche Tauschpartner für Amiga 500 im Raum Langenhahn. Tel. 0511/737719 ab 18 Uhr

Orig. F-15 II 40 DM. Silver Blades, Gunship, Might & Magic II je 30 DM. Falcon Mission 1, Yuppies Revenge je 20 DM. Azure Bonds Clubbook 10 DM. Timm Hirschts, Tel. 040/6785375

Verk./taucher Tickets, Kick Off 2, Player-Manager, Summer Olympics (Epyx) etc. Oh no more Lemmings, BMP II (nur Orig.). Tel. L-003521512346 ab 19 Uhr (Montag nicht anr.)

Verl. A 500, 1 MB, 1084-Monitor, Orig. Textomat, Datamat, Lit., zus. nur 999 DM. Orig. Bundesliga Manager Pro., Tie Break, je 40 DM. Tel. 08731/2804

Verk./für alle wiede gute Orig.-Spiele. Gratis-liefernord bei: Walter Drum, Friesenstr. 34, 6604 Brebach

Verk. Lotus II, Bundesl.-Manager Prof., Great C. II je 45 DM. Silent S. II, Monkey Island, Lemmings, Railroad Tycoon, je 50 DM. Tel. 07231/55367 ab 16 Uhr (Thomas)

Verk. A 1000, Bücher, Kabel und Orig. Turrican 1 II - II wegen Systemwechsel für 500 DM. Tel. 04635/356 (nach Absprache fragen), Verk. Monitor 1084 Stereo für 500 DM.

Tausche Originals: Suche Silent S. II, Ultima 6, Sim City, Habes Ultima 6, Star Wars, F-15 u.a. Games (Orig.). Tel. 02675/1038 ab 20 Uhr

Verk. Orig. Return of Medusa 50 DM, Dino Wars 35 DM, Skivox 25 DM, Bionic Commander 1 + 2 DM, Untouchables 25 DM und Learning English 1 + 2. Tel. 0911/481326

Je 40 DM: Goldrush-Comp., Flood, Cadaver, Eye of the Beholder, Powermonger, Killing Game, je 5 DM: Mechanikus, Black Lamp, IronD, Typhoon. Tel. 02364/13144 (Baslam)

Verk. Interceptor (SSI), Shanghai, für je 35 DM, 7 Cities of Gold 15 DM, Bard's Tale 1 + II je 20 DM, beide zus. 35 DM. Tel. 0209/86381

Verk. 3-D-Contr.-Kit, erst 1 Woche benutzt, für 89 DM, F-16 Falcon 39 DM, F-29 Retr. 35 DM. Tel. 05603/4792 (nach Jens fragen)

A 2000, 1, 3, 4 MB RAM, 40 MB, 2 Floppys, Mon. 1084 S. Joysticks (Gravis u.a.), Mäuse, viel Anwender + Spiele, Orig.-Soft, viele Bücher, Hefte, alles neu, 2950 DM VB. Tel. 07231/101124 W-Ende

Orig. verk./ Sim City, Dungeon Master, Castle, II, II Games Desert, Xel, Xenon, Weird Dreams, Archipelagos, Blood Money, 20 - 40 DM. Tel. 07231/101123 W-Ende

Orig. verk./ Shadow o. the Beast 1, Personal Mind, Chronoquest 1, Stadt d. Löwen, Midwinter 1, Battle Squadron, North and South, Manhunter 1, Maniac Mansion, Castle M. 1, L.S., Typhoon Roll, 20 - 40 DM. Tel. 07231/101123 W-Ende

Verk. A 500, Farbmon., Spiele, Anwenderprg., Joystick, Maus, Farbm., alles Top-Zustand, 1100 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 Uhr

Verk. A 2000, 1084, Pp., 3 Simulationen, Joystick, Fachbücher, 100 % i. O., 1450 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 Uhr

Orig.-verk. weg. Systemwechsel Spielesammlung je mit Orig.-Verk. + d. Atl., Hitzspiele 39 DM, ältere 19 DM. Comp. Bequest 50 DM, Dragons Lair, Trainersdk + Kpl.-Lösung 40 DM. Tel. 07154/22288

Verk. Turtles, 1, Spiderman, Volleyball, in your Face (Basketball) zu 25 \$fr., zusammen 95 \$fr. Amiga, Their Finest Hour, 35 \$fr. Tel. 0041/0257318167 (Ruwen)

Verk. A 2000, 1084 S-Monitor, Tastatur, Maus, Spieladap., alles neu, 1 LW 3,5 \$fr. Preis damals alles 2000 DM, ich verk. f. 1300 DM. Tel. 06255/2526

Verk. Rambo III Shadow Dancer, Mickey Mouse, zu je 40 DM, u. Striker 30 DM. Tel. 02353/4037 (verk. für Game Gear: G-G, Shinobi, 45 DM, verk. für Amiga F-16 Falcon 50 DM)

Verk. Action Repl. II für Amiga 2000 C, 5 Mon. atl., kein einziges mal benutzt. Tel. 07222/29057, Preis 130 DM. Suche Feary Tale-Adv., Orig., zahle bis 40 DM.

Verk. 60 Orig. zum halben Preis! Ob Simulationen, Rollenspiele, Action oder Strategie. Feinhaut Franz, Heberich, alle neu, 1 LW 3,5 \$fr. Preis damals alles 2000 DM, ich verk. f. 1300 DM. Tel. 06255/2526

Verk. für 35 DM: 688 Attack Sub, F16 Combat Pilot, Indiana Jones, Their Finest Hour, Populous, Hard Drive II, Buck Rogers, F-29, Thomas E. ab 17.30 Uhr. Tel. 0431/321520

Suche Wayne Gretzky-Ichocky + Zusatz-Disk, Gunboat und Cadaver. Tel. 04361/1238

Verk. 512 KB Speicher, für 100 DM, 4 Mon. atl., LED-Strom für 20 DM, Sorcerer Lord 20 DM, alles orig., Amiga-Maus 50 DM. Tel. 08670/720 bis 20 Uhr

Suche preiswerte Festplatte, außerdem Orig.-Spiele, Anwenderprg. und Zubehör. Zuschriften an Stefan Gemeinet, Liebenauerstr. 146, O-4020 Halle/S

Hey!l! Einsteiger geeignet! Verk. für lumpyje 1200 DM, Amiga 500 und Mon. 1 MB und Diskbox und ca. 40 Games, Wichtig: nur Selbststahler. Tel. 089/6907323

Verk. Amiga-Orig.: Larry III atl., 45 DM, Elf 35 DM, Cruise für a Corps 45 DM, Mega Drive: Might and Magic 75 DM, K. Reckheimer, Waldstr. 29, 6702 Bad Dürkheim 4

Amiga Musician suchte Kontakt zu anderen Music-Wizards. Tel. 069/664602 (Thomas verp.) PS.: Suche ständig neue Samples!

Amiga-Orig.: Muds 25 DM, Time, Powermonger, Prince of Persia, Sleeping Gods Lie, Worlds Cup Year 90, Prison, IronD, Bloodwitch, Austerlitz, je 20 DM. Tel. 09221/5234

Verk. Orig. Amiga-Games, Stück 30 DM: Battle Isle, Elvira, Red Baron, Silent S. II, Falcon mit Miss. I und II, Railroad Tycoon, Pirates, Lotus Esprit u.v.m.. Tel. 0252/260525

Verk. über 100 Originale: z. B. Cronoquest II, Indy III, Flood, Microgore Soccer, Gods, Pro-jectivity, Ultima 4, 5, The Cyacles, Cadaver u.v.m.. Liste anfordern. Tel. 0271/355297

Orig. mit Anl. + Verp.: Pool of Radiancia, Ch. of Kryn, C. o. the Azure Bonds, Populous, Sim City, Grand Prix Circuit, Zak McKracken, Micro, Soccer, zw. 20 und 40 DM. Tel. 0615/171581

verk. Amiga-Orig.-Soft, 100 % i. O., mit Verp. und Anl., Preise zwischen 15 und 70 DM. Suche Redland, eventuelle Tausch mgf., Tel. 02133/80635

Verk. A 500, 1,5 MB, Mon., Abdeckhaube, 20 MB-Festplatte, Maus, Joysticks, 15 Orig. und Extras an Meisbitenditen. NP 3500 DM. Tel. 06427/2243, Alexander

Superbillig! Verk. A 500 für schlappe 499 DM. Schreibt an Rouven Wasmuth, Im Winkel 4, 4799 Borchendorf, Tel. 05292/643 ab 13 Uhr

Amiga-Orig.: Kings Quest 65 DM, Super Soccer 50 DM, Cash 40 DM, Populous/Sim City 40 DM, Terminator II 40 DM, Fate Off 30 DM, SilentS. II 55 DM u.a.. Tel. 026566/1000 (Timo)

Verk. Orig.-Spiele: Larry III für 60 DM, Advantage Tennis für 70 DM, Blueberry für 30 DM, Asterix 40 DM, Conqueror für 20 DM, Spherical zu 35 DM. Tel. 09369/8605

Verk. Amiga-Originals: Bundesl.-Manager Pro., F-15, On Road, F-19, Buck Rogers, R. Tycoon, Deuteros, Fate, Star-Byte Soccer, D. Wars, Muds, Invest, Shadow Sorcerer usw., Tel. 07621/74370 (Florian)

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. und Verp.). Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshoferstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. Originale: Theme Park Mystery für 20 DM, The Hound of Shadow 30 DM, zus. für 45 DM. Tel. 06631/4982 ab 18 Uhr (Christoph)

Verk. A 500, extern LW, Action-Card, A 501, Software, Bücher, Joysticks, HF-Mod., Preis VB, ca. 1000 DM. Tel. 02041/25358 ab 16 Uhr

Verk. A 500 mit 1 MB, Farbmon., 2 LW, 3 Joysticks, Maus, 15 Disks, 3 Diskettenboxen, Bücher und Zeitschriften, für 1350 DM. Tel. 03092/6872

Verk. Orig.-Spiele: Flight of the Intruder und Knights of the Sky zu 50 DM pro Spiel. Tel. 0931/2243 (Gerold Reithalm, 8700 Würzburg, Gabelsbergerstr. 2)

Verk. C 64 + Floppy + 1541 II + Games, Preis VB oder tausche geg. Amiga 500. Tel. Dresden: 2752788

A 2000, Farbmon. 1081 S. 1 MB, 2 LW, Joysticks, Floppys, 2 Orig. (Oxpe, F-15 Strike Eagle). Tel. 05584/317 ab 19 Uhr

Amiga-Originale zu Mini-Preisen: Uninvited, Damocles, Immortal, Golden Path, je 25 DM, Ultima V 20 DM. Tel. 06106/3945

Verk. Orig.: Buck Rogers, Curse of the Azure Bonds, Elite Flight, Sim City, Finest Hour, Kings Quest 1-3, alles nur 10 - 45 DM. Tel. 040/802590

Biete zum Tausch: Beast 2, Awesores, F-29, Speedball II, Turrican II, NY Warriors (1 MB) u. a. (Orig. anl., Verp.). O. Gaide, Bürgerstr. 63, 4100 Duisburg 1

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joysticks, Mon. 1084, Spiele, Anwenderprg., Bücher, Spiele u.a., R. Tycoon, Silent S. II, Bund. Prof., Fate, Lotus II, Kpl. Preis 1400 DM. Tel. 0211/400410

A 2000, KICK 1.3, 1-MB-Chip, 2 Floppys, A 2300 (FPU, CPU, 4 MB, 32-Bit-RAM, 52-MB-SCSI HD, Flicker, A 2320, Multisync (1024 x 768), viel Soft & Lit. etc., für 4500 DM. Tel. 06105/43004

Verk. billig Amiga-Orig.: Glücksrad, Goofy, Clown-o-Mania, M-1 Tank Platoon, für 200 DM, Ab 19 Uhr zu erreichen unter der Nummer 069/7841684

Verk. neuw. A 500 mit Zub. außerdem noch Originale (Midwinter, Bloodwitch, Fate, Night & Shift, Satan, Spherical u.a.). Tel. 089/659443 ab 18 Uhr (Murat)

Verschiedene Amiga-Spiele zu vergabe. Liste anfordern bei: Johann Grill, Eisner Garage 111, 1110 Wien oder Tel. Osterreich, 0222/4501024 ab 17 h

Schweizell! Verk. A 500, 1 MB, Philips-Mon. CM 8653, Star 24-Nadel-L 524-10, 2 Joysticks, ca. 200 Disks, 2 Orig. (Powermonger, Imperium), VB 1000 \$fr. Tel. 0134/12800 (abends)

Verk. Cruise für a Corps 40 DM, Spirit of Adv. 45 DM, Elvira 30 DM, Dragon Wars 20 DM, Bundesliga-Man. Prof. 45 DM. Tel. 0211/401556 (Michael)

Verk. über 31 versch. Amiga-Orig., nicht teuer! ab 15 DM, 100 % i. O., z. B. Xenon II - 10 DM. Tel. 0611/255446 (Andy)

Verk. Orig. Battle Isle, Red Baron, Birds of Prey F-15, Knights of the Sky, DPaint IV u.v.a. sehr günstig. Robert Hermann, Tel. 09007/1675

Verk. Starflight, 688, Pool, Dragonflight, Ultima 5, Heroes Quest, Larry 2, Lof, Buck, DeJaVu 2, Interphase, Silent Service, Times of Lore, Galatrons Domain, für je 50. Tel. A-0557/87585

A 500 m. defl. Port + TV-Tuner + 3 Joysticks, Zub., Bücher, 800 Etiketten usw., Tel. 089/3203820 (Wolfgang Droschka, Römerhofweg 41, 8046 Garching b. München, VB 400 DM)

Verk. Lords of War 25 DM, Lotus I 25 DM, AH 73 M, Thunderhawk 45 DM, Kick Off II 40 DM und Starglider II für 15 DM. Tel. 0711/378588 Robert

Verk. Amiga Top-Spiele wie z.B. Black Gold, Wild West World on the Road, Kaiser, Centurion, und weitere 45, 100 % Orig.-Programme. Tel. 02256/3143 ab 17.30

Verk. ca. 50 Orig. Orig. für ca. 20 DM pro St., kausale Spielbestände (mgf. billig) auf, suche alle Adventures und Strategiespiele. Tel. 0271/355297

Verk. AT-Emulator ATence für A 500, neuw., für 250 DM Spielte: Fate, Rise of the Dragon, Cosmic Forge, Powermonger Data Disk, Tel. 02241/316439 ab 15 Uhr

Verk. A 500 mit Mon., Speichererw., 2 LW, Drucker, Modul, Zub. und Spielen für 2000 DM, alles 100 % o.k., Tel. 07231/65697 ab 15 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, habe alte und neue aktuelle Games, A Brennecke, Meigenstr. 68, 5650 Solingen 1

Biete Orig.-Software (Amiga): Secret of Monkey 40 DM, Return of Medusa 40 DM, On the Road 30 DM, Red Baron 60 DM, Versand per NN + Porto. Tel. 02140/33463

Verk. TV-Mod. für A 500, einschließl. Bedienungsanl. und Kauf gebraucht, nur 29 DM. Tel. 02156/824, Alexander

Verk. das Superbillig Manchester United Europe für 35 DM und Chuck Rock (Amiga Joker II) für 35 DM, beide zus. nur 65 DM. Tel. Thorsten, 0721/593805

A 2000, 6 Mon. Garantie, 1084 S., Epson-Printer, XT-Karte, 2x3,5" + 1x5,25", Sound Dig, 26 Orig. Disk, 350 Disks, für 2200 \$fr. Dominik Jakob, Tel. 031/220669 (Bern, Schweiz)

Kaufe Amiga-Orig. nur mit Anl. u. Verp., Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshoferstr. 38, 8070 Ingolstadt

Amiga Originale! Red Baron, Eye of the Beholder II, Rings of Medusa II, Monkey Island II, Populous II, Space Ace II, Gun Spy, Silent Service II, Larry V, Fate Gate of Dawn. Tel. 0761/3925 abends

Tausche Be Amiga-Spiele (L. E. D. Storm, Super Wonderboy, Microprose Soccer, Kick Off II, Summer Olympic, 350 Disks, für 2200 \$fr. RGB PC-Engine. Tel. 041/894549 GOR (CHI)

Verk. 3,5" interne Orig.-Floppy für A 500/1000, neuw., 4 Monate allf. für 100 DM. S. Löwer, Adolfsr. 69, W-4330 Mülheim an der Ruhr, Tel. 0208/34298

Verk. Orig. Cadaver, Z-Out, Turbo Out, IronD, Batman, Battle Isle, Magic Pockets, Bug Bomber, Birds of Prey, tausche geg. First Samurai, Microprose Grand Prix. Tel. 08195/3274

Verk. Orig. Sim City, Populous, Sim Archt. I und II, zus. 110 DM, Police Quest I und II, zus. 100 DM, Zak McKracken, Indy III, Powermonger, 110 DM. Tel. 06704/1555 (Thomas) nach 19 h

Verk. A 500 + Mon. 1084 mit 1 MB + 3,5" ext. 1084, 4 Joysticks, Joystick-Hafte, 350 Disks, Monkey Island, MegaMolm, DM 1000. Tel. 06196/71525, Fax 72898 (Thomas)

Verk. Operation Stealth, Transworld, je 50 DM, Der Spion, der Mich liebt, Manchester United, je 30 DM, Protector, Scramble Spirit, Karting Grand Prix, je 10 DM. Tel. 04342/82871

Verk. Turrican II 30 DM, Muds 25 DM, Battle Isle 30 DM, Operation Stealth 30 DM, Star Flight 30 DM, Colonels Bequest 4 DM, alles Preise plus Versand od. NN. Tel. 08762/7840 (Jörg)

Verk. wegen Systemwechsel Bundesliga Manager Prof. + Italy 1990 - 100 % o.k., mit Orig.-Verpackung, 1000 \$fr. für 50 DM, Italy 90 für 35 DM. Tel. 06508/487

Verk. A 500, 1 MB, Maus, 4-Player-Adaptee, 2 LW, 3 Joysticks, Handbücher, Nullmodem, 340 Disks in 4 Boxen, Stereocanalverbindung für VB 1250 DM. Tel. 0821/717879 (Thomas)

Verk. A 1000 + 2 LW, Lit., für 5700 DM. Ch. Jagosch, Nikolsburgerstr. 23, 8950 Kaufbeuren

Verk. A 500, 1 MB-Erw., 1084-Farbmon., 250 Disks, 4 Boxen, 3 Joysticks und 10 Orig., VB 1800 DM. Tel. 06023/4172

Verk. A 500 inkl. 2 LW, 1 MB, Elvira, 2 Jyvs, 30 Disks in 2 Boxen, 200 \$fr. Preis 750 DM. Bitte wenden an: Alexander Popping, Telefon 02150/1527

Verk. Indianapolis 500, Horror Zombies from the Crypt, MI-Tank Platoon usw., alles Originale. Liste geg. RP von Jens Lehmann, An der Bergmühle 3, 3548 Arolsen

Verk. A 500, Mon., 1 MB, 2 LW, Drucker, Lit., Joysticks, Diskbox, 15 Orig.-Spiele + 160 Disks, alles 1 Jahr alt, NP 2500 DM, für 1959 DM VB. Danny Berens, Grabenstr. 2, O-4734 Oldisleben

Verk. für Amiga Railroad Tycoon, Traders, Kings Bounty, zum Preis von je 50 DM. Tel. 05641/1797 (Martina Berendes, Frankenstr., 15, 3530 Warburg)

Verk. Orig.: The Second World 40 DM, Inspektör Griffu 20 DM, suche Cabal, Ruff an bei Nils Bauer, Tel. 06732/5209

Verk. Red Baron (Orig.) für 60 DM, Michael Backes, Freilichtstr. 8, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/602816 (erst nach 17 Uhr anrufen)

Verk. Amiga-Orig.: Railroad Tcoon für 50 DM, Larry III, Night Shift, Prince of P., Lords of Doom für je 50 DM; Loom, Car Vup, World Champ Soccer für je 40 DM. Tel. 07262/7711 (Christian vierlangen)

Verk. A 2000, PC-AT-Karte, 2x3,5" + 1x5,25", 1541, 52-MB-Festplatte, 68 Disks, 15 Orig.-Spiele, alles natürlich orig., Tel. 07621/48216

Verk. Orig. mit Verp. und ev. mit Lösung, Habe Loom, Century, M. Mansion, R. o. Medusa, Angeb. an Jens Kröger, Akazienw., 11, 4030 Ratingen (alle 100 % o.k.)

Buck Rogers 35 DM, Invest 30 DM, Bloodwys + Data Disk 45 DM, Xenomorph 30 DM, Drakkhen 30 DM, E-Motion 20 DM, Liste gg. R-Porto von H. Müller, Dorfstr. 1, 8852 Rain

PC-Spiele: Drakkhen 30 DM, RA 25 DM, Starglider II 25 DM, M.U.D.S. 35 DM, Neumancer 30 DM, Blockout 25 DM, Liste gg. R-Porto von H. Müller, Dorfstr. 1, 8852 Rain

Verk. Amiga Top-Soft: z. B. R. Tycoon, Silent S. 2, Genesis K., Saug, Hoelmanners, S. Super Soccer, Kaiser, Quark-Quark (FP-Sicherung) u.v.m., Tel. 0573/76278

Verkaufe Amiga-SOFTWARE an Stephan Eisermann, Kaiser-Friedrich-Str. 124, 4100 Duisburg 11

Verk. Dungs, Master, Balance of Power 90, Sim City, Thiel, Fate, Imperium, Dvpcap-Assembler, Assembler-Buch, Spiel-Computer-Gratik-Buch, Pr. VB, Tel. 0941/760886 (Mo-Fr)

Tausche Yamaha-Keyboards VSS-200 mit eingeb. Sampler und Synthesizer gg. Stereo-Amiga-Monitor oder Farbmonitor mit Scart & AV-Buchse, Tel. 02594/5027 (Ka)

MS-DOS

Verk. div. Software auf 3.5" und 5.25". Tel. Österreich (0) 5522/77488 ab 18.30 Uhr, Christian veranlagen.

Verk. Orig.-Soft für MS-DOS auf 3.5" und 5.25"-Disks. Tel. Österreich (0) 5522/77488 ab 18.30 Uhr, Christian veranlagen.

PC — Verk. Wing Commander 40 DM, Populous 40 DM, Gunship 200 50 DM und Wing Commander II Speech-Pack 25 DM, Tel. 04633/1000 (fragt nach Heiko)

Verk., tausche Ports of Call, BT 1, Sim City, Ultima 4, Empire, Wargame, Preis auf VB ab 20 DM, Tel. 04155/9278 (verf. Karsten)

Verk. Great Courts II, Indianaapolis 500, PGA jeder Golf, Monkey Island I, Budokan, W. Greitz, Ice Hockey (engl.), alle je 38 DM, mit d. Anleitung, Tel. 0511/553396

Suche: Falcon 3.0, SWOTL u. Civilization in dt., Tel. 07520/6248, Andrea Weber, Mühlengasse 4, 7989 Amtzell (PS, Suche Wings of Fury, tausche auch u.a. Mad TV)

Orig. WC + SM + 1 + 2, Monkey 1 + 2, Indy 3 + 4, BMS 1, 2, MM3, Lemmings 1 + 2, ROM2, Battle Isle, Uck 2, Hoc, Riders of Rohan, Hard Nova, Best Ofre, Ultima 6, Warlords, Tel. 07405/8087 o. 07258/8520

Suche Tauschpartner für CGA, EGA, VGA, jeder Brief wird beantwortet, Maria Dittich-Schönauerer, 6-O-9701 Trieb/Vogll, Tel. 0293/769

Verk. für IBM-F19 Stealth 45 DM, Silent Service II 50 DM, Life & Death 45 DM, Trans World 45 DM, Mech Warlord 50 DM, Thunderstrike 40 DM, Tel. 06855/4314 (Martin) von 17-19 Uhr

Suche für meinen PC 5.25" (EGA) neue billige Software, z. B. Wizardry VI, Eye of the Beholder, Monkey Island usw., Tel. 030/3948760

Verk. 26er PC: 16 MHz, 1 MB RAM, 60 MB Festspeicher, 5.25" und 3.5" VGA + Farbmonitor, NP 6000 DM, VW 2500 DM, Tel. 09871/2712 Wintharter, Martin-Böttch-Str. 10, 82635 Neutötting

Verk. Kings Quest III für 50 DM und North and South für 20 DM, Müller Hölzer, Witzling 19, 8358 Wislhofen, Tel. 08541/5480 abends

Verk. 2 PC-Pakete: 3.85 und 5.25" mit je ca. 6 Spielen, Tel. 099/609304 (Do. 17-18 Uhr, Christoph)

Achtung! Verk. Castles, Command HQ, Mad TV, Sim City u. Populous (zusammen), Monkey Island, Preise nach VB, Tel. 089/8544052

Verk., tausche PC-Orig.: Larry III dt., SWOTL, Elite Plus, S. S. 2, Monkey Island je 50 DM, PC Skat 30 DM, Tel. 06136/7330 ab 17 Uhr

Tausche oder verk. Orig.: Wing Commander II, No. Collection, Command HQ, Crash Course, Monkey Island, Police Quest 3 u. Railroad Tycoon, Tel. 02747/30374

Verk. Orig.-Disks: Vette (EGA + CGA), Ferrari-One, Hard-Divin I und Stunt Car, Highway-Porter, alle Preise 20 DM, Tel. 05353/8105 (Timo)

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS-Games, habe zum Beispiel Links, Larry, Buck Rogers, Monkey Island, Anruf genügt! Swen, 07193/6933

Suche Tauschpartner für IBM-PC, 3.5" und 5.25"-LW, Schreibe Euren Listen an: Ernst Seebacher, Wachtel 14b, A-5421 Adnet, Tel. 06245/3115, Fax: 06245/3115

Verk. PC-AT mit MS-DOS V 3.2, 640 KB, MS-Windows V 2.1, 20 MB FR, SW-Mon. u. 80286, FR, 640 KB, mit vielen Spielen, Preis ca. 900 DM, Tel. 02163/59946

Verk. Wing Commander II zu 45 DM, Telefon: 0211/287393 ab 14 Uhr

Verk. PC-Orig.: Lemmings 40 DM, Silent S. II, Wild 500 40 DM, Jetting-Mon. u. 80286, Budokan 30 DM und Skate o Die 15 DM, Tel. 05574/1235 (fragt nach Michael)

Verk. 386 DX-254 MB RAM, 80 MB HDD, VGA-Karte + Mon., Chrono-Tastatur, 5 Orig.-Prog., 8 Bücher, LW 5.25" und 3.5" (1.2 + 1.44 MB), 4 Mon. alt, VB 3400 DM, 100% o.k., Tel. 09187/8487 ab 18 Uhr, Markus verf.

Verk. Ultima 6 85 DM, M & M II 55 DM, Wing C. II + Speech 85 DM, Bane 60 DM, Wonder and War, 26er PC, Bane 50 DM, Lemmings 50 DM, Savage Empire 50 DM, Tel. 0631/16559

Ausverkaufe!!! Alle Games 5.25" BT, Sp. 201, WC 2 inkl. Speech, 60 DM, KO 5, kpl. dt. (VGA) 70 DM, Loom kpl. dt. 50 DM, WCM II 20 DM, Mag. Sc. Collection 65 DM, Tel. 07663/3644 ab 17 Uhr

Tausche Wing C. II, Speedball II, Larry V, Monkey Isle II, PGA Golf und LES Manley: Lost in L.A., Tel. 09951/8782

Verk. Budokan, 40 sFr., L. Ninja 1, 30 sFr., Sim Earth 40 sFr., Lucky Luke 50 sFr., Airline 40 sFr., Flight in the Sky, 40 sFr., Test Drive II + Land Auto 20 sFr., Gunship 20 sFr., CH-Tel. 065/35242 (Julian)

Verk. GS 2000, 40 sFr., je 60 sFr., TV Sport B, 50 sFr., Eye of Beholder 60 sFr., Cadaver 50 sFr., Knights of Sky 50 sFr., Mad TV 60 sFr., Battle Isle 70 sFr., 3-D C. Kit 70 sFr., PC Cos. 60 sFr., CH-Tel. 065/35242 (Julian)

Verk. od. tausche Bane, Might and Magic II, Heros-Quest I, Hostage, Mechwarrior, Fish, Don't go Alone, Speedball I, Eye of the Beholder II, Tel. 02255/5621 ab 17 Uhr

Suchel Dan Spielhallen!!! Moon-Patrol für IBM mit Tausch gg. Orig.-Programm, Prof. Matthias Saas, Lanternturm 15, 5778 Meschede, Tel. ab 18 Uhr: 0291/4652

Verk. PC 20-118, 5.25"-LW, 20-MB-Festplatte, VGA, VGA-Mon., Game Card, MS-DOS 4.01, für VW 1500 DM, Tel. 09185/1552

Verk. 386SX-16 MHz, 20 MB HD, 3.5" LW, 1,4 MB, 5.25" 1.2 MB, VGA, Keyboard, Maus, Joystick, Controller, iO-Karte, DRP-DOS, 7 Topsiele, für VB 1350 DM, Tel. 09872/8159 von 13-19 Uhr

Suche Orig.-Software (besondere Wirtschafts-sim.) für C 64, MS-DOS-Systeme. Listen an: Marko Hain, Leinertstr. 15, 7798 Pflundorf, Tel. 07552/5439

Achtung!!! Suche Tauschpartner für PC-Spiele in Österreich (oder Deutschland, Schweiz) Reinhard Jud, A-8385 Neuhaus, KLB 184, Österreich

Verk. Conquest of the Longbow zu 60 DM, Elite Plus 50 DM, Cadaver 50 DM, Wing C. II + Speech + Mission I 150 DM, Tel. 07478/8140 ab 18 Uhr

Die Edelkarte (P12191): Roland Soundkarte LAPCI, 32 Stimlinien, 128 SOUNDS, 30 Drums, 33 Effekte, HALL, Hi-Fi-Stereo, ADlibi-kompatibel, VB 800 DM, viele-Fragen, Tel. 0711/6401147

Orig. verp.: Ultima 6, Elvira, Monkey Island, Marians Dreams, Wing C. I, SO IV, Rise of Dragon, Southlander, EB, Heart of China, Ch. o. Kryn, Wonderman, MM3 (je 65 DM), alle um je 50 DM, Tel. 07231/101124 (Wol-Ende)

Verk. für 35 DM: F-19, PQ II, Silent Service II, Railroad Tycoon, SQ III, Larry V (Orig.), Rise of the Dragon, Red Baron, Indy III, VGA, Champions of Kryn, Tel. 0431/321250 ab 17.30

Verk. Larry III (orig.) 50 sFr., 1 M. alt, oder verk. oder tausche gg. Wain Greitz Hockey II, Tel. 06192/6932, F. Amser, Fischmarkt 28, CH-4140 Liestal

Verk. NES PC Powermate 386/25 MHz, 3.5" HD-LW, 100-MB-Festplatte, 640 KB, 2 MB, VGA, Soundblaster 2.0, MultiSync 2A-Mon. von NEC + Maus, Analog-Joyst., 1.5 Jahre alt, 5000 DM, Tel. 0206/453958

Tausche WC I, WC II + Speech, Ultima 6, SS II, Crash Course, MM III, suche GS 2000, Links, Monkey I, Nova 9, UMS II, Terminator etc., nur Orig., Tel. 05241/35100 ab 17.30 (Jan)

Verk./tausche MM 3, Death Knight dt., Kathedrale, Savage Emp., Spirit of Av., Command HQ, Kull, 3D-Constr., Seb, Wizard, Beholder II, Tel. 0803/3623 Stefan, nur Orig.

Verk. Wing Commander + Secret-Miss. I + II für 75 DM, Swol, Mad TV für je 65 DM, Heart of China 50 DM, suche Larry V, Railroad Tycoon, Gunship 2000, Police Quest 3, Telefon 04292/2949

Bundeshilfsmannager Prof., Cadaver, Bat (VGA), Wing Commander 2000, S. II, Pool of Darkness, Return of Medusa, Altered Eights, Spellcasting 201, Jetfighter II, M. Andreiti, 4D Sports Driving, je 50 DM, Tel. 07231/26636

Verk. Wing Commander II + Mission Disk I zu 45 DM und Swoll + P 38-Disk für 50 DM, Tel. 09331/7249 ab 17 Uhr (Oliver verf.)

Verk./tausche: Larry mit dt. HB, Indy III VGA, Hard of China kpl. dt., Space Quest III, 4 WC Speech, Vermor, Preise VB; suche PQ III, dt., LA, V, dt., Indy 4, Tel. 02023/87475

Tausche: S. Quest, Baron, GC II, GS 2000, TGWC, WC II, Eye, Swoll, Indy, Hard, LHX, Bb, Civilization, Hq, Monkey II, KO V, PO III, suche: Driving, Gods, Aircombat, Nova 9, Wizardry 7, Tel. 07673/7253

Verk. Originale: PQ II + Cyb. II + North and South, Tel. 04101/65823 (Tobias Koberg)

Pro, Transworld, Lord of the Rings, SO IV, K. V. Mechwarrior, Battlech I, je 45 DM; Atornu, Revelation je 30 DM; Heart of China, Rise o. the Dragon je 50 DM, Tel. 07525/60417

Tausche oder verk. Kings Quest V und Indiana Jones III, Telefon 0211/55991 ab 17 Uhr, Markus

Tausche Orig. Larry V, SQ III usw., suche SQ IV, M + M III, PQ II usw., bevorzugt deutsche Games, Tel. 02872/7369 (abends)

Verk. Gunship 2000 für 70 DM, LHX für 50 DM, Tel. 040/732875 von 20 - 22 Uhr

Austria! Verk. Orig., Might & Magic III, Rise of the Dragon (alt), Larry I (VGA), Silent Service II, Space of the Dragon (alt), Eye of the Beholder, Elvira, Bard's Tale 3, Gateway to the Savage, Frontier, u.v.m., Tel. A-02747/2023 (Chris)

Verk./tausche Larry V für 80 DM oder tausche gg. Original, Might & Magic II, Melde dich bitte unter der Nr. 05138/3138 (nur Top-Zustand)

Verk. Monkey Island dt., Loom dt., Microsoft Flight-Sim III dt., alles orig. ca. 140 DM zus., auch einzeln, Tel. 089/366123 (Johannes ver-langen)

Monkey Island I in dt. für nur 40 DM + mgl. Versandkosten im voraus, Tel. 0711/618859

Shogun-Inform-Adventure gesucht!!! Verk. Originale, 0221/5461393

Suche orig. Indiana Jones-Adv. in 5.25". Telefon: 08171/6689

Suche alle von Infocom, auch Poster, Orig.-Hint-Boks und natürlich die Spiele selber: Nur Originale, keine Neuaufflagen, Carsten Rigel-sen, Tel. 040/5217441

Verk. Nova 9 zu 50 DM, LHX Alt, Ch. 35 DM, Dark Courts II 40 DM, suche: Conan, Return of Med., Gods, zahle je 40 - 50 DM, Tel. 08761/8466 (Dieter)

TVS Basketball 40 DM, Eye of Beholder 40 DM, Starbyte Super Soccer 50 DM, Musters, Master-blazer je 40 DM (auch Tausch), Tel. 05085/7549 (Henning) ab 18 Uhr

Verk. Wing Commander II (Orig.) für 50 DM, Frank Lange, Ostrowski-Str. 30, O-6500 Gera

Kaufe Ultima 6/7 (dt. Anl.), Preis VB, Verk. jede Menge C64-Games (haupts. Rollenspiele), außerdem tausche ich GB-Module (z. B. F.F. L., Sword of Hh), Tel. 04952/7635

Verk. Ultima VI 50 DM, Pools of Darkness 60 DM, Gateway to the Savage 45 DM, Death Knights 40 DM, Eye of the Beholder 50 DM, MM3 50 DM, Space Quest 45 DM, alles Originale, Tel. 04137/7723

Verk. Bane of Cosmic Force 70 DM, Sim-City Architecture I 30 DM, High Energy 40 DM, Omnicron Conspiracy 20 DM, alles orig., Tel. 0951/55718 (Mo-Do ab 16 Uhr)

Verk. 8086 XT, 6 MHz, 512 KB RAM, 2.5"-LW, CGA, SW-Mon., Maus, Tastatur, ab 250 DM an Selbstabholer, M. Poggoli, Dussinger Weg 25, W-7400 Tübingen

Larry 5, Police Quest 3, Return of Medusa, Pools of Darkness, Ultima 6, Buck Rogers, Big Business, Conflict Middle East, alles Orig., Tel. 06421/31138

Space Quest 4 (kpl. dt.) 80 DM, KO 5 (kpl. dt.) 70 DM, Larry V 65 DM, LSL I (VGA-Vers.) 65 DM, Monkey Island II (kpl. dt.) 80 DM, alles PC-Orig., Tel. Ost/Cottbus: 003759/522543 (Christi-an)

Kaufe, tausche, verk. für MS-DOS: Sim Earth, Midwinter, Operation Stealth, Castle Master gg. Ultima 7, SIV, Links, Might & Magic III, Tel. 06359/82099 (Daniel Nink)

Verk. Adlib-Karte 150 DM, Battle Isle 45 DM, Secret Weapons of the Luftw. 45 DM, Megatru-eller I 45 DM, Sim Earth 35 DM, WC 1 40 DM, WC II 45 DM, Railroad Tycoon 40 DM, Tel. 06101/43677 ab 17 Uhr

Verk. WC 2 + Sp. Ops 1, WC 1 + beide Mission-disks, SS 2, Lemmings, Sim Earth, The Island 1, Populous + Lands, Big Business, The Krystal, Klax, Tel. 08761/4442 (Stefan) ab 16 Uhr

Verk., tausche LHX, PGA, Indy 3, Monkey, Rom, L., Lemmings, JF 2, Logical, SimCity, Pop 2, Mhangr (3.5"), Suche Falcon 3, Monkey 2, Pop 2, Sheer 2, PO 3, Indy 4, Tel. 09205/726

Habe: WC + SM 1 + 2, 3-D-Kit, JF 2, Warlords, PD, Paints, Spiele, Verkaufte Adlib-Card, suche: DPaint3, Crusaders o. I. D. S., Nova 9, Conan, Falcon 3, Populous 2, Christian Buchholz, Tel. 09123/5482

Verk. 1. 50 DM: Sim Earth, LHX, Monkey, FR Tycoon, Sim + Popu, SS 2, ATP, WC, Thee, Inest Hour, Für 40 DM: Lemmings, Crash Course, Für 20 DM: Stunt Car, Indy, Für 60 DM: Gunship 2000, Tel. 08321/82571

Verk. Orig. Grand Monster Slam, KG 4, Xenon 2, Hillfazer, suche Loom, Castlemaster, Deat-tracker, Xenomorph, Gamicam Ugly Lymphs, Firepope Soccer, Mantis Mansion, Tel. 07111/744286

Verk. 1. 50 DM: Sim Earth, LHX, Monkey, FR Tycoon, Sim + Popu, SS 2, ATP, WC, Thee, Inest Hour, Für 40 DM: Lemmings, Crash Course, Für 20 DM: Stunt Car, Indy, Für 60 DM: Gunship 2000, Tel. 08321/82571

Verk. Orig. Grand Monster Slam, KG 4, Xenon 2, Hillfazer, suche Loom, Castlemaster, Deat-tracker, Xenomorph, Gamicam Ugly Lymphs, Firepope Soccer, Mantis Mansion, Tel. 07111/744286

Adlib-Soundkarte 1100 DM, Tel. 06023/30301

Tausche Bard's Tale II (3.25") gg. Eye of the Beholder I oder verk. für 35 DM, Frank Gen-ner, Lagerstr. 77, 6833 Waghäusel 2, Tel. 07254/2519

Verk. AT 286, 12 MHz, 2.5 MB RAM, für 2300 sFr. inkl. 40 MB HD, 3.5" HD-LW, Soundblat-ter, Maus, Drucker, VGA-Karte, Colorman-DOS 5.0, Tel. 0047/062516762 (Luca) verf.

Orig. dt. A: M-I 60 DM, Ft. of Intruder, SS I je 25 DM, Champ of Kryn 50 DM, Monkey Moods, Loom, Pop, je 45 DM, B.T. III, Oil, Water I, Xenon 2, Kult je 40 DM, B.T. II, Archipelagos je 35 DM, Tel. 04183/2927

PC Spiele im Paket: Speedball, Rick Danger-ous 2 für Tandy-PC, Kings Quest I, II, I, Gosf'n Goblins, Tetris, Wisbringer für 130 DM, Tel. 04183/2927

Tausche, verk. für MS-DOS: Wing Commander, PO II, F-16, Bop 2, Xenon 2, Muds, Master-blazer, FS 3, Battle Chess u.a., Tel. 06182/24047 Tobias, oder Tel. 06182/24474 Ralf

PC-Originale sportbillig: Die Hard, Ultima 6, je 40 DM, Battle Chess 2 - Chinese Chess (5.25") 30 DM, RA, Blood Money (3.5") je 25 DM, Tel. 01606/79945

Achtung! Verk. günstige PC-Hard- u. Software. Schriftliche Anfragen an Thomas Schack, J.-Schares-Str. 3, O-2520 Rostock 25

Verk. IBM-Games: Gunship 2000 50 DM, Upo 40 DM, Hyperspeed 40 DM, Strike II 40 DM, Thunderstrike 20 DM, Tel. 08141/94104 ab 18 Uhr (Karsten)

Suche dringend: Empire, Wargame of the Century IBM-PC; zahle sehr guten Preis, Tel. 07571/2389 (Lutz)

Biete SO 4, WC 2 mit Speech, GS 2000, JF 2, LOF, Riders of Rohan u.v.a., suche: Strike Commander, Ultima 7, Might & Magic II, Popu-lous II, Indy u.v.a., Tel. ab 18 Uhr: 0941/36816

Super Gelegenheit!!! Tausche Manchester Castle, Kick Off II oder Deja Vu gg. Kick Off 2, Tel. 06629/6325

Tausche Swoll o. 3-D-Constr.-Kit gg. Wing Comm. o. Sim Earth, weitere Orig.-Spiele ver-handen, mgl. Raum Habung, Michael Vor-gew, Prof.-Brx-Weg 9, 2000HH 50, Tel. 040/3894534

Verk. Battle Isle, Monkey Island, Larry 5, Bandit Kings, Death Knights of Kryn, Preis nach VB, auch Tausch. Suche auch Tauschpartner für 5.25", Tel. 09191/15106

Verk. Castles, Mad TV, Swoll, Wing Commander II, WC Secret Miss. I, II, WC II. Special Operation, alles orig., Tel. 02173/7638 ab 18 Uhr

Verk. Castles, NAM-Vietnam, Bundesl.-Man. Strategie, für je 40 DM. Tel. 05224/2465 (Josi)

Verk. Orig. PC-Spiele: z.B. Cover Action, Disc, Tennis Cup, Block Out, Theodor II, Thundershock, Deathranch, Jones in the Lane, Vette, Powerdrome. Tel. 0208/675021

Verk. PC: King's Quest III 20 DM, Police Quest I + II 30 DM, PQ II 60 DM, Space Quest I + II 25 DM, Hero's Quest 130 DM, Conquest Camelot 30 DM, Gold Rush 30 DM. Tel. 07333/6081

Su.che Vermeer, Defender of the Crown, Verk. R.T. Tycoon zu 55 DM, Budokan zu 40 DM. Tel. 04522/9556

Monkeys Island II dringend gesucht, VGA-dt., komplett, 100 % ok., Michael Röhr, Hees-Backen 10 Kreuztal 1, Tel. 02732/3669, Fax: 02732/27502

Verk. EGA-Color-Monitor für VB 500 DM, Gamspart 30 DM, Sound-Blaster 1,5 für 300 DM. Tel. 06033/6804 (Erik) ab 17 Uhr

Verk. PC-Spiele (orig.): Great Courts 2, Bundesliga Manager Pro, für 55 DM, Zany-Million! Golf 25 DM. Tel. 0201/273347

Verk. orig. PC-Spiele: Monkey Island II 60 DM, Swool 50 DM, Bundesliga Man. Pro 60 DM, Lemmings 50 DM, Command HQ 40 DM, Spellcasting 101 40 DM, Ull Meyer, Tel. 04102/56635

Tausche Orig. Red Baron, Black Gold, Railroad Tycoon gg. Wing Commander, Ultima 7, Eye of the Beholder usw. oder verk. für 50 DM. Tel. 08456/1572 (3,5')

3,5'-Originale! Monkey Island (VGA), Zak, Larry II, Op. Stealth, Air Combat Aces, Tel. 06623/5491 ab 17 Uhr

Tausche, verk. Andrei, Castles 40 DM, StarRay, Eye of Horror, Fatman, Archipelagos, je 15 DM, zus. 50 DM. Tel. 0721/33989 (Ralf)

Verk. Orig. Battle Isle, Civilization je 60 DM, WC II + Sap 65 DM, WC I + SM I + 150 DM, Marlian SavageMM 2, je 45 DM, LL II, SO II, SS II je 35 DM, SQ IV 50 DM. Tel. 07433/046 ab 16 Uhr, Jochen

Verk. Orig. Wing Comm. + Speech-Pack, Gunship 2000, Knights of the Sky, Rise of the Dragon, Buck Rogers, Broker King RA, Indy 500, Night Shift, Tel. 02684/4258

Verk. Gunship 2000 60 DM, Wing C. 40 DM, Bane of Cosmic F., 40 DM, solche Monkey II, Spellcasting 201, Timequest, Might + M., Wizardry 7. Teil, Mo - Fr, von 14 - 19 Uhr. 02572/8879 (Herbert, Rückl)

Suche dringend für den PC das Spiel Sokoban (nur Orig.), zähle lären Preis, Tel. 0951/53671 (Herbert, Rückl)

Verk. Orig.-Software: z.B. Lemmings 40 DM, Battle Isle 45 DM u.a., Telefon 09732/6693 nach 18 Uhr

Verk. PC-Spiele (Orig.) preisgünstig: Count Down, PGA Tour Golf, Operation Stealth, Muds, z.B. je 48 DM. Tel. 04371/1608

Tausche kpl. Version von 'Die Kathedrale' dt. gg. beliebiges dt. Spiel. Tel. 0211/882-3707 bis 16 Uhr, abends 02106/92054

Verk. Heroes of the Lance, Dragons of Flame & Hillstar zu je 20 DM (kpl. 50 DM), TV Sports Basketball 40 DM (VGA), Tel. 02103/8670

Verk. 286, 16 MHz, mit 80 MB-Harddisk, 2 Floppies, VGA-Mon., Game-Port, Büchler, 70 Spiele + Prg., VB 20.000 € (NP 30.000 €), Tel. A-05556-34642 (VLSG)

Tausche und verk. MS-DOS-Originale! Habe: Bundesliga Pro. M., Prods., Super Off Road, Transworld, Monkey Island I + II, Jeanne d'Arc, Florian Döflner, Benzstr. 7, Haag 1, OB

Tausche oder verk. orig. Heart of China, Lemmings, Populous, solche Strike Commander, Monkey II, Indy 4, Star Trek, Michael Wilke, Tel. 089/8344377

Zu verk.: Wonderland 40 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Might + Magic II 40 DM, Robin Hood II 40 DM, Police Quest III 45 DM, Monkey Island II 45 DM. Tel. 069/612492

Verk. Originale: Die Kathedrale, Wings, II je 65 DM, KO 5 (VGA) 55 DM, F-19, Conqu. of Camelot je 45 DM, WC-Speech 30 DM, Starglider II, Star Control, je 20 DM, Telefon 0721/621792

Schneider CPC 6128 mit Mon. und Drucker und viel Soft für 700 DM zu verkaufen. Tel. 02594/6618 ab 14 Uhr

Tausche, verk. 3D Hell, 688 Sub., Bards Tale, Archipelagos, Buck Rogers, Castles, F-15, Krnyn, Cy Air Combat, Iceman, Countdown, Koschnicke, Tel. 00324/1627831 ab 19,30 h

Suche Tauschpartner für PC-Soft, 3,5' und 5,25' Ernst F., Postfach 38, A-4775 Taufkirchen/Prum - Austria

Eye of the Beholder, Sim Earth, Die Kathedrale, Archipelagos zu verkaufen oder tauschen; suche F-117, Intruder, Gunship 2000, Heart of China, Wollpack, Bat, F-29, Tel. 09312/72114

Verk. meine Spiele!! Liste anfordern bei: Leitgeb Michael, Limbach 75, A-3314 Stregenberg (nur innerhalb Österreich)

Biete: WC II, Swool, Buck Rogers (dt.), Monkey Island (EGA), Monkey Island II (engl.); suche: Civilization, Spellcasting 201, Battle Isle. Tel. 06321/85344 von 18 - 19 h

Verk. PC-Originale: Berlin 1948, FS Sconery Hawaii, Future Wars, Gunship 2000, Indy 3, Adv., Indy 500, Powerdrome, Wonderland, Xenon II, M. Wols, Tel. 07256/1719 ab 18 Uhr

Tausche Terminator II auf Indy II, suche Eye of Horror, Thargan II je 10 DM, ich suche noch Indr. 4, Stefan Hierleimer, Am Lindenrain 11, 8452 Hirschau

AT 286/16 MHz, 40 MB, 1 MB RAM, VGA-Karte, S-VGA-Mon., 5,25'-Floppy, 3,5'-Floppy, Mouse, PC-Joystick, Windows 3.0, 3 Mon. Garantie, VB 1500 DM. Tel. 0203/775796

Verk. orig. Jettfighter II zu 50 DM und Space Quest III zu 45 DM. Tel. 02151/754654

Verk. Gunship 2000 für 70 DM, LHX für 50 DM. Tel. 0407328755 von 20 - 22 Uhr

Suche Strom Across Europa, Panzer Battles, Under Fire, Action Stations, Megalotress, Blitzkrieg Ardennes, Lost Admiral, Patriot u.a. Strategie-Games, zahle 40 - 60 DM. Tel. 09324/3551

Atari ST

Verk. Atari Lynx (altes Modell) ohne Modul für 100 VB, Anatol Czotzki, Tel. 02232/45406

Gelegenheit: Hunter (dt.) 55 DM, Battle Commander (DA) 30 DM, zus. 80 DM. Tel. 07231/73833

ST-Orig.: Ultima V, Cadaver, The Pay off, Dungeon Master, Chaos, Loom, Powermon-ger, F-15 Strike Eagle II, Running, Time & Magic, je zwischen 30 - 50 DM + Verp. u. Anleitung, Tel. 06144/42108

Atari ST: Verk. Elvira 50 DM, Drakhnin, Ultima V, je 35 DM, Kult 30 DM, zus. 130 DM. Tel. 05232/71103 ab 17 Uhr

Turiscan 1/3000, Rock Roll, Rogue Trooper, Masterblazer, Light Corridor, Quest I, The Timebird, Ghost'n Goblins, Future Wars, je 20 DM, Atari ST-Originale, Tel. 05232/71103 ab 17 Uhr

Verk. Orig. Indy III-Adv. (dt.) 40 DM, Monkey Island-Adv. (dt.) 50 DM, Rodland 40 DM, alles neuw., Liste anfordern, Tel. 04351/84418 (Gerni), alle 31 Spiele nur 40 DM (neu über 1000 DM)

Verk. Fairborn, SC-1224 für 350 DM + Orig.-Spiele Ultima V, Dragonlight, Maniac Mansion, Klax, Bards Tale, Sentinel, Interphase, Tass Times u.a. zu 15 - 40 DM. Tel. 0941/49968 ab 14 Uhr

Atari 1040 ST (1,5 Jahre alt), Fairborn, SC-1224, 1 Jahr, über 60 Orig.-Spiele, Soundprg., Maus, Joystick, wegen Systemwechsel nur 1300 DM. Tel. 06271/71348

Verk. orig. Rings of Medusa, Invest Transworld, Sorcerer Lord für 55 DM, suchte orig. M-1 Tank Platoon bis 20 DM. Tel. 06758/7414

Suche Railroad Tycoon für ST (kpl. dt. mit Anl.), biete bis 45 DM. Tel. Berlin 030/8194199 von 17-22 Uhr (Pfn. Runge, Wiskir, 105, 1000 Berlin 37)

Suche Tauschpartner für Atari ST (aber nur zuverl.), Listen an: Tobias Nolte, Mogsfr. 19, Sangerhausen C-4700, Tel. Sangerhausen 2590

Verk. Lemmings 30 DM, Populous, Sim City, 40 DM, Monkey Island 35 DM, B-Liga-M. I zu 30 DM, Loom 35 DM, Suche Zack McCracken u. Maniac Mansion. Tel. 02803/1540

Verk., tausche Kick Off II u. Nitro, Oids, Great Courts I und II, Monkey Islands, Kaisers, Battlehawks, Fish, Future Wars, Black Lamp u.v.a., Bernd Wiedemer, Tel. 07844/1839 ab 17 Uhr

Verk. für ST-Orig. Monkey Island, Trivial Pursuit, Kaiser, Ringside, Last Trooper, Championship, Waterskiing, Tel. 06652/1610 u. 14-17 Uhr

Tausche viele Spiele, habe u.a. F-16 Falcon, Populous, Larry II, solche Simulationen und Action-Spiele, Tel. 07485/448

GFA-Assembler 80 DM, MCC-Assembler 50 DM, Dragonlight 40 DM, North Sea Inferno gratis bei Kauf eines Programms, Tel. 05174/52367 ab 14 Uhr (Suche Crise I. Corp.)

Verk. Wonderland u. Monkey Isle je 40 DM, Cadaver 30 DM, Dungeon Master 30 DM, Klax-Hubrich, Tel. 02103/51627 ab 19 Uhr

Verk. ST-Games, z.B. F-16 Falcon, Xenon II, US I, Invest, Quartz usw., Insrg. 75 Orig., only 50 % vom KP. Tel. 09363/5449 (nur Fr-Sa, So)

Verk. ST-Originale, z.B. Midwinter, Monkey Island, M-1 Tank Platoon, Kick Off I und II, Emlyn-Hughes-Soccer, Great Courts II, Powermon-ger, Invest, Kult, Manch. Utd. usw., Tel. 02607/1520

Verk. Atari ST-Software, Megadrive (Orig.), Schreibart an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen (Holland)

Verk. Orig. F-29, Panza Kick Boxing, Loom, kpl. dt., Dyer 07, Intruder, F-15 II usw., Spiele mit dt. Anl. oder komplett dt., Preise nach Aufr. Tel. 06671/3731 (Kilian)

Verk. Atari 520 STM, 1 MB, Mon. SM 124, SF 314, Maus, 35 - 40 Orig.-Spiele, 50 Anwender, 100 Spiele, 100 Spiele, 100 Spiele, 100 Spiele, 06241/53279 ab 16 Uhr (VB 900 DM)

Verk. 1040 STE mit 2 Joysticks und 20 Orig.-Kalkulation und Textverarbeitungsprogrammen, Preis VB. Schreibart an: M. Oehler, Jordan 9, O-4241 Langeneichstätt

Suche Tauschpartner für Atari ST-Games! Holger Häußler, Allestr. 8, 4270 Dorsten 1

ST-Orig.: Lemmings 35 DM, Midwinter 30 DM, King's Quest I + II, Populous je 25 DM, Megatraveler, F-15 Strike Eagle II je 40 DM. Tel. ab 18 Uhr: 0228/343301

Verk. oder tausche orig. Cadaver, Railroad Tycoon (beide dt.), suche Lemmings, Monkey Islands, Sim Earth, M. Golde, Oberer Molkenborn 11, W-4700 Bidingen

Tausche Orig.: Elvira, RA, Monkey Isl., R. of Medusa, gg. Adventures, oder verk. zu 30 - 45 DM, Dirk Papstella, Dieckmann-Str. 15, O-2520 Rostock 25

Suche: R-Type, Xenon I, Wings of Death, Turiccan, Lemmings und Thunderhead, zahle je Spiel 30 DM. Tel. 09954/1595 ab 17 Uhr

Suche Silent Service II, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe, nur fehlerfrei Originale, F. Farschmann, Am Hain 25, 6361 Niddatal 1, Tel. 06034/5768

Atari ST: Verk. Orig.-Soft (18 St.), z.B. Jug Barbarian II, Purple Saturn Day, Falcon, Ods, Nebulus, alle zu 40 DM, Liste bei Schöllkopf-Koppe, Haldenstr. 56, CH-9642 Ebnat-Kappel

Verk. Atari 1040 STFM, Farm, Joy, viele Spiele, Sim City, Monkey Island, Silent Service u. a., 1 Jahr alt, 100 % ok., Angeb. an: E. Mittmann, Mühlentor 4, 2732 Rehna (jedes Angebot zählt)

Verk. Orig.-Spiele: Day of Pharaoh, Days of Thunder, Time Machine, Volleyball-Simulator, u. a. zu 20 DM, Liste anfordern bei: H. Müller, Dorfstr. 1, 8252 Rain

PC-Engine

Suche: Parasol Stars, Devil Crush, Jacki Chan, F1 Triple Battle, PC Kid 1 u. a. game PC-Engine, zahle gut, Tel. 08458/1375

Suche dringend für PC-Engine deV. suchte u. Spirit Fighter (CD-ROM), 100 % ok., zahle gut, Tel. 0781/32824

Verk. Dragon Boy, Wataru, Kikkikai, Droppack, R-Type I, S. 300, Dondokony, Young Master, Finalzone II (CD), Legion (CD), St. 60 DM. Tel. 0531/894307 (Kai Müller)

Neueste PC-Software (Orig. + PD), umständlicher günstig abzugeben, Info: Hauer Eric, Steinbauer 1-7/1/318, A-1120 Wien

Kaufe, verk., tausche alles für Mega Drive, PC-Engine, Famioom, Neo-Geo, Gamegear, Lynx, Gameboy, kaute auch ganze Bestände, Tel. 0891/403732

Suche für PC-Engine: HU-Cars aller Art, speziell alter und seltene Spiele, zahle absolut zu Höchstpreisen, auch Pads und Color Booster, Suchte Jacky Chan, Galaga, Final-Match I, Devil Crush, Hero Tomba, Tetris, Bonks II u. a., zahle 30 bis 50 DM. Tel. 02872/7369 (Mitw. ab, sonst Anrufbeantwort.)

Suche Suchte Chan, Galaga, Final-Match I, Devil Crush, Hero Tomba, Tetris, Bonks II u. a., zahle 30 bis 50 DM. Tel. 02872/7369 (Mitw. ab, sonst Anrufbeantwort.)

Verk. 4 PC-Cardes an Meistbietenden (Parasol Stars, Cadaver, Devil Crash, Gunhed PC-Kid 1 + II, Aero Blast, Neutopia II, Ninja Spirit etc., Tel. 069/598734 (Tom) ab 17 Uhr

Verk. PC-Engine (RGB) + 2 Joypads, 4-Player-Adapter, 8 Games, z.B. Devil Crush, Gunhed, Puzzie, Tiger Hell usw., Preis 600 DM VB. Tel. 04944/5184 (Frank)

Devil Crash, Bomberman, Final Match, Springen (CD-ROM) zu verk., solche Hellfire (CD), 1941 (S-Graf), Altdynes (Gfx), verk. auch für MD + SF. Tel. 0214/503965

PC-Engine mit 5-Player-Adapter, XE-1, 26 Cards (z.B. Darius Plus, R-Type, Klax, Ninja Spirit, Tiger Hell, Be Ball, Sokoban, PC-Kid, usw.) zu verkaufen, VBH 590 DM. Tel. 06232/1000

Verk. PC-Engine (RGB), 6 Spiele und ein Extra-Joystick für VHB 450 DM, auch Tausch gg. Super NES oder Mega Drive + Spiele mgl., alles 100 % ok., Tel. 08395/7205

Tausche PC-E (RGB), 10 Cards, Dragonlight, Springen (CD-ROM) zu verk., solche Lyrax II + 6 Games od. GB + 10 Games od. verkaufe für 700 DM, Tausche MD-Games, z.B. Sonic, Mickey, suche Musha. Tel. (081) 0823/71113

Suche für PC-Engine: Devil Crush, Bomberman, Parasol Stars, Gunhed, 1941 (SG), PC-Kid I, evtl. Tausch gg. MD, PC-E, SF-Module, Thomas, Tel. 0292/27431

Master System

Spiele zum halben Preis! Ghoulhouse, Ghostbusters, Dynamite DX, Phantasy Star, Slapshot, Acefaces, Tel. 05542/6716 ab 18 Uhr

Verk. Master System + 5 Top-Games + Arcade Power-Stick, 300 DM VB. Tel. 07574/2978 ab 18 Uhr

Verkaufe 10 Master-System-Spiele für je 50 DM, Tel. 07401/42288

Verk. SMS + 2 Joypads + Ultima + R-Type + Battle Out Run + Crystalflit, wegen Systemwechsel, Preis VHB. Angeb. an: Thomas Kucher, Schloßstr. 36, O-2425 Klütz

Suche Altered Beast, Golden Axe, Psycho World, Mickey Mouse, Golden Axe, Warrior, Double Dragon, Wonderboy III, Strider, Tel. 0451/60555 (Markus)

Verk. Mastersystem und über 20 Games, z.B. Phantasy Star, Gouellius, Y'S, Ultima V, Spellcaster, Wonderboy II + III, u. v. m. für 40 - 100 DM. Tel. 089/3544408

Suche Ultima IV, Populous, Sonic, The Hedgehog für SMS, Tausche oder kaute sie, Habe Golden Axe, Warrior, R-Type, Wonderboy II, California Games, Altered Beast, Tel. 08158/2890

Verk. ein 3/4 Jahr altes Mastersystem + 2 Joypads u. 2 angeb. Spielen (Jan on, Labyrinth) u. 5 Spiele: Wonderboy I und II, Golden Axe, Shinobi, Altered Beast, Top-Zustand, Tel. 09947/1576

Verk. Master-System + 5 Spiele und Light Pen für 300 DM oder tausche gg. PC-Engine-Spiele (RGB), Tel. 06128/48321 (Erik)

Mega Drive

Okay, Ihr habt's ja so gewollt, wenn keine mehr mit mir Module tausch, trage ich meine MD trotz in die Kiste und benutze sie als Toaster. Tel. 05021/13259

Verk. Mega Drive-Spiele Dick Tracy, Super Hang On, Altered Beast zu je 60 sfr (70 DM), Lieferung nur per NN, Vorkasse, Schweiz, 034/455769, Deutschland 040/134/455769

Suche Module für Sega Mega Drive und Arcade-Powerstick, Ansehnen an Kober, Stefan, Außen R2, A-4552 Warberg, Krems, Österreich

Verk. Orig. (Jap.) DM 40, Alien Storm (dt.) 60 DM, Altered Beast 20 DM, alle zus. 100 DM, Anatol Czotzki, Tel. 02232/45406

Verk. Shining Drakes 90 DM, Quackshot 60 DM, Sonic 60 DM, Mickey Mouse 60 DM, und Amiga-Orig. Switch Blade 125 DM, Cruise für Corpse 25 DM. Tel. 0431/51651

Verk. oder tausche Mega-Drive-Module Quack Shot und Out Run. Für PC verk. ich Might & Magic III, suche für MD Mushu, Gynoug, Devil Crash, Mickey M. Tel. 02823/6122 (Björn)

Tausche oder verk.: World Soccer, Ultima IV, Vigilante, Miracle Warriors, Dead Angel, Budokan. Suche: Golden Axe, Immortal, Roadraah, Barenucke, Wonderboy 5. Tel. 08553/340

Super Famicom, Mega-Drive, Neo-Geo usw. gesucht + Spiele, auch Verkauf; suche gut geb. CD-RAM für Mega Drive u. Software. K. Rosenhahn, Tel. 02154/40936

Verk., tausche Gynoug, Goldenes, Magical Hat, Budokan, Twin Hawk, Gaiden, Alien Storm u. a., suche Quackshot, Speedball II. Tel. 09180/2919 abends bis 23 Uhr (Jörg)

Joypad 25 DM, Netzteil 15 DM, RGB-Kabel 15 DM, Abschluss 45 DM, Neo-Geo-Joypad 69 DM, Suche Mega-Drive-Platinen und def. MD. Ludwig, Hutterstr. 51, O-4020 Halle, Tel. 0037/46/41082

Atomic Bob., Hand-Driving, James Pond, Golf, S. M. GP., Wonderboy, Magical Hat, Danna Street Smart, Sword of Soday u. a., zu tauschen. Ludwig, Hutterstr. 51, O-4020 Halle

Verk. Mega-Drive (PAL-Import) mit 2 Spielen, Joypad, RGB-Kabel, für 269 DM, 100 % i.O., Tel. 02236/50777

Verk. Rambo III, EA Icehockey, Out Run, Shadow Dancer, 30-60 DM je Spiel, suche Devil Crash, auch Tausch. Tel. 0494/45184 (Frank)

MD: Budokan (US) 50 DM, Gynoug 55 DM, Gain Ground 39 DM, Crack Down 35 DM, Wonderboy III 29 DM, E-Swast 25 DM, PC-Columbus 45 DM, Download 35 DM. Tel. 05069/2622 nur Sa/So

Tausche, verk. brandneue MD-Games: EA-Hockey, Shinning Streets, of Rage usw., sowie SS: Ultima IV, Won. Boy III u. a., Game Gear: Donald D., Aleste. Tel. 09378/501 (Raumund verl.)

Habe nur Thunderforce III und Sonic, suche nur Aleste, EA EShockey, Shining in the Darkness oder Long Rider. Habe außerdem Game Gear G-Log, gut, Out-Run oder Sonic. Tel. 07436/786

Kauf und Verkauf von MD-Spielen. Verk. Junction, Crack Down, Ishido ab 40 DM, suche Sonic, Fantasia, Speedball II, Quark Shot, zahle bis 50 DM. Tel. 08064/1007 (Markus)

Verk. MD (RGB) und GG + 4 Spiele, 100% o.k., alles 2 Mon. alt, für 800 DM VB. Tel. 07667/1061 ab 15 Uhr

Verk. Sega Mega Drive mit Garantie und Module + Extra Joypad, verk. Game Gear + 1 Spiel mit Garantie. Tel. 0431/641670

Verk. für MD Master-System-Adapter + Golvelius oder tausche beides gg. Phantasy Star II, tausche fürs NES Faxanadu, suche Maniac Mansion, Behrnt Igno, Scheibenbergstr. 4, O-9308 Eiterlein

Verk. für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC-Engine, Super Famicom, Roger Kerber, Fidsbg, Landstr. 56, 2300 Kiel 1, 0431/61670

Verk. 8 MD-Spiele (Sonic, Rambo 3, Moonwalker etc.), zu je 80 DM. Tel. 07041/42288

Verk., tausche: Castle of Illusion 60 DM, S. Shinobi 60 DM, Alex Kidd 45 DM, Phelios 30 DM, u. a., suche: Magical Hat, Wonderboy, III. Tel. 06702/7840 (Jörg)

Verk. Golden Axe (ohne Ant.), Alex Kidd, Golden Axe II, Groul, Hellfire, Dick Tracy, Golden Axe, Quackshot, suche: Mercs, Devil Crash u. a., Tel. 07251/5473 ab 18 Uhr, verkaufe auch

Tausche Mega Drive und Super Famicom-Spiele, wie z. B. Final Fight, UN Squadron, Graduis III; MD: Sonic, Devil Crash, EA usw., suche Ghoust'n Ghouls u. a., Tel. 08395/7205

Suche Module + Konsole für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC-Engine, Roger Kerber, Fidsbg, Landstr. 56, 2300 Kiel 1, 0431-61670

Tausche: Gameboy + Northstar, Bubble Ghost, Tetris, Ninja-Adventure, Mickey Mouse, Mr. Chin's, gg., mindestens 5 MD-Module, z. B. Mickey I und II, Sonic usw., Tel. 040/612176 (Julian)

Top-MD-Module zu verkaufen: Starflight 90 DM, Gynoug 50 DM, PS III 90 DM, Shining in the Darkn. 90 DM, Thunder F. III 70 DM, PGA 70 DM. Tel. 0431/335640

Verk. Mega Drive + 9 Top-Spiele, z. B. Shinobi, Hellfire, Gynoug, Strider, Ghoust'n Ghouls, Darius II, Thunderforce II, Fatal Lab, Mystic Defender, leider ohne Joypad, VB 750 DM. Tel. 07136/4934

Verk. oder tausche Herzog II, World Cup Italia 90, Quackshot, alle dt., Tel. 05376/1222

MD-Module (nur Tausch), habe z. B. James Pond 2, Klax, Might + Magic, Phant. Star II, Cyberball, Aeroblaster, suche: J. Madden, Devil Crash, Ishido u. a., Tel. 02331/330880 (Thomas)

Verk. 17 MD-Spiele günstig. Liste anfordern unter Tel. 07141/81450 ab 18 Uhr (nach Oliver fragen)

Verk. Hellfire (jap.) 50 DM, Ph. Star II 80 DM + 5 DM NN-Gebühren, suche Immortal, F-22, auch GG-6, sehr billig zu verk., Tel. 089/7003445 (Philipp)

Verk., tausche, kaufe Spiele für MD, GG, SF bzw. S-NES und Lynx, suche SF Final Fight, Formation Soccer, Verk. Lynx-Spiele: Electrocop, Gates. Tel. 06071/44448 (Kersten)

Kaufe, tausche MD S. Famicom, GB-Spiele, tausche MD (jap.), RGB + Scart, 2 Games, Fpd, Netzteil + 40 DM gg. dt. MD mit 1 Game, suche Game Gear, TV-Tuner. T. 08020/894 (Fabian)

Verk., tausche, kaufe Megadrive-Module: Golden Axe II, Quackshot, Aleste, Th. Force II, Mercs, EA-Hockey, Aeroblasters u. v. m., Rutt mich an! Österreich, Tel. 03182/8250

Tausche Master-System mit 9 Spielen, z. B. Spelacaster, Vigilante, Teddy Boy, Spy VS Spy, Transbot, Ghost House, Bank Panic usw., gg. Mega Drive + 3 Spiele. Tel. 05378/271

Verk., tausche, kaufe SMD-Games, z. B. Altered Beast, Alex Kidd, James Pond, suche M. M. II, Quackshot, Super Hang on, Super M. GP., Out Run, EA Hockey, E-Swast. Tel. 0551/58267 (Arn)

Suche Tauschpartner für Super Famicom + Mega-Drive, habe z. B. Super Airwolf, M. M. Mushu, Aleste, Altered Beast, Dynamite Duke, Tel. 09193/9865 (Konrad Wohring)

Verk. Gynoug, Super Shinobi, Moonwalker, Ghoust'n Ghost, Rambo III, Super Thunder Blade, Columns, Phantasy Star II, Preise von 40 - 60 DM. Tel. 02151/79861

Verk. MD (jap. PAL, 100% o.k.), 6 Mon. alt, pl. und mit Sonic (dt.) für 250 DM, Matthias Stadler, Tel. 0941/47543, bitte nur nachmittags

Kaufe Mega Drive, Famicom, Neo Geo-Games, verk. auch 100% o.k., Klaus Rosenhahn, Tel. 02154/40096, wochentags ab 18 Uhr

Suche dringend Super Famicom + Neo Geo, kaufe Konsolen, Spiele, kaufe auch Game Gear, Gameboy, tausche, verkaufe auch, Phone me fast. Tel. 0201/305696 (Dennis)

Suche dringend Neo Geo, Mega Drive und Gameboy, suche pl. Geräte, suche aber auch Spiele einzeln; suche auch Yamma-Platinen und Amiga. Tel. 0201/309696

Verk. und tausche MD-Spiele, verk. Altered Beast 25 DM, Fatal Labyrinth 45 DM, EA Hockey und Rev. of. Shinobi 80 DM etc., meldet Euch bei Karsten, Tel. 05021/4220

Verk. Game Gear mit Shinobi, Mickey Mouse, Golden Axe, Columns für 400 DM, alle Spiele mit 1. Mon. alt. Nicolai Scherbinski, Tel. 0221/760249

Suche die dt. Version von Sonic, tausche sie gg. die jap. Vers., Adresse: Alexander Skwar, Staubenthaier Höhe 53, 5600 Wuppertal 21, bis bald

Verk. Mega Drive-Module: Twin Hawk, Super Thunder Blade je 60 DM, Tel. 05361/48159

Tausche MD-Games, wie z. B. Quackshot, Street of Rage, EA-Hockey, Turrican, Midnight R., Darius II, Zany Golf, PGA (wieder mal) etc., Tel. 02428/4740 (Heinz-Gerd)

Verk. Mega-Drive (RGB + PAL), 8 Topgames und 3 in 1 Power-Start, Preis VB. Tel. 02773/6969

Verk. Sega Mega Drive mit Garantie. Converter, Extra-Joysticks, 20 Module (Sonic, Mickey Mouse I + II, Gain Ground etc.), verk. auch Sega Master, Tel. 0431/64170

Verk. Mega Drive neuwertig + Midnight, Resistance, 18-Zustand, für 300 DM mit Orig.-Verpackung. Tel. 07152/21967 (fragt nach Daniel) nach 18 Uhr

Verk. Mega Drive (3 Mon.) und 3 Spiele (M. M., Alex Kidd, Altered Beast) für VB 550 DM. Tel. 08251/7250

S-Shinobi, Marvel Land, je 45 DM. Game Gear Notf., Castella III, versch. Game-Boy-Module, je 25 DM, Markus Riedl, Kehrstr. 5, 6112 Bad Kohlgrub, Tel. 08845/9547

(Ver)kaufe, tausche Mega-Drive und Game-Gear-Module, Tel. 08020/1737 (Bani verlang.)

Tausche, S. Famicom u. Mega-Drive, suche Alien Storm, E. D. F., Fantasy V, Paperboy II, S. Chinese, Raiden, Castlevania, tausche nur neue Games. Tel. 05341/39214 (Michael)

Kaufe, verk., tausche Mega-Drive, S. Famicom und Game-Boy-Module, Tel. 05121/34382 ab 18 Uhr

Verk., tausche MD-Games, Devil-Crush, 70 DM, Alien-Storm 65 DM, E-Swast 90 DM, Ghostbusters 35 DM, 5 Mon. 50 DM, Klax 45 DM usw., M. Massucci, James Hagen, Tel. 02331/587349

Verk. Put'n Putter, G-Loc, für je 25 DM oder tausche gg. Baseball 91, Sonic für GG, suche RGB-Kabel für Sega Mega. Tel. 030/3825871

Verk. Europ. MD mit 4 Super Spielen, für nur 350 DM, sowie einen Gameboy mit 3 Spielen für 299 DM, alles neu. und fehlerfrei. Tel. 0261/25251 Thomas

Tausche folgende MD-Module: PGA Golf, EA-Hockey, Truxton, Hang On, Phelios, Jewel Master, Gynoug, Dangerous Seed, Wonderboy, Tel. 030/3655671

Game Boy

Kaufe GB-Module (20 - 30 DM), auch in großen Mengen. Kauf/Tausch von SF-Modulen. Tel. 05108/5636

** Game Boy ** - Suche Module aller Art, z. B. Final Fantasy II + II, Turfles II, Game Boy Wars, Tail Gator), ml. gunstig, eventuell auch Tausch. Tel. 06101/86829

Suche GB, zahle bis 70 DM, sowie GB-Spiele (All Star, World Cup, SML usw.) bis 25 DM. Tel. 0201/806216 (Essen)

Verk. GB-Spiele: Choptifler II und Duck Tales für je 45 DM, Solarstriker, Kwirk und Golf für je 30 DM, J. Schmidt, Schwerner Str. 41, O-8010 Dresden

Verk. GB mit Akku-Set, Lupe und Super Mario Land, NP 300 DM, jetzt nur 240 DM, guter Zustand. Anfragen: Tel. 06181/573079 (nur Mittwochs und Donnerstags, Roland)

Verk. GB mit 10 Spielen, z. B. Duck Tales, Gargoyles Quest, Super Mario Land, sowie Lupe und Licht für 450 DM, Klaus Fahrnick, O-4370 Köthen, Bernburger Str. 34

Verk. Spiele, Preis je 35 DM: Game Boy Golf, Tennis, Tetris, Super Mario Land, Alleyway, alle in Super-Zustand. Tel. A-043/07752/65504

Verk. GB pl. + Tasche, Super Mario Land, Finsternis, Legend 1 + 2, Sword of Hope, Shanghai, R-Type 2, nur kpl. für FP 350 DM. Tel. 06105/22266 (Holger)

Verk. Gameboy mit Tetris, Kopfhörer, Dialogkabel (orig. verk.), per NN für 100 DM, Florian Regenbrecht, Kirchnerstr. 118, 7319 Dettingen, Tel. 07021/844595

Kaufe Gameboy + Zubehör für 75 DM, suche Spiele für 20 DM. Tel. 06552/7307

Biete Gameboy + 18 Games (NP 1200 DM) + GameLight, auch einzeln, für 500 DM o. Tausch gg. Megadrive o. NES mit SMB 3 oder Gamegear + Sonic + Akku. Jan Löwenau, Amtsreinherd 4, W-2833 Harpstedt

Suche GB-Zubehör (Game-Light + Magliere) und Spiele wie z. B. Game Boy Wars, Turtles, Parodius, Powermission, Rockman, F1-Spirit, F1-Race u. a., Tel. 0841/32201

Verk. GB-Spiele: Double Dr. II, Parodius, Dynablast, für 49 DM, Batman, Bomber's-Adv., Sky or Die, F-1 Spirit, Flappy 45 DM, Dr. Mario, Garg. Quest, Kwirk 30 DM, SML, Alleyway 35 DM u. a., Tel. 06101/86829

Verk. orig. Gameboy-Spiele zwischen 30 + 40 DM, z. B. Gargoyles Quest, Turtles, Castlevania Adventure, Fortress of Fear, World Cup, evtl. auch Tausch. Tel. 07193/6933

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigen **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigenetze 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)

POWER RAV

Verk. Gameboy für 100 DM und 7 Spiele für je 20 DM, Gameboy und Spiele sind erst einen Monat alt. Tel. 07154/24776, bitte nach 18 Uhr anrufen, fragi nach Simon

Tausche SMD-Spiele Castle of Jill., Altered Gear, Gain Ground, World Cup u.a., gg. Game Gear-Spiele, Michael, Tel. 02206/768 ab 18 h

Verk. Game Boy + Accu + 3 Spiele (Turtles, Tetris, Castlevania) für 160 DM (NP 355 DM) plus NN. Tel. 06190/2303

Verk. Game Boy mit 8 Games, Super Mario Land, Garg. Quest, T.M.H.T. u. a. orig. verp., für nur 298 DM. NP ca. 550 DM, alles 100 % o.k., Tel. 04182/8347 (Christ. Skibbe)

Suche GB-Spiele Parodius, Batman, Tennis, Castlevania und Dr. Mario. Tel. 04708/505

Verk. Gameboy mit 3 Super-Spielen, Super Mario Land, Parodius, Tennis, alles nur 6-7 Monate alt, mit 6 Nintendo-Club-Heften. Tel. 06581/4081

Verk. Turtles für 50 DM, Preis VB; evtl. Tausch gg. Dr. Mario, suche dringend Hudson Hawk, zahle 50 DM VB. Tel. 06231/2597

Verk. GB, Tetris, Tennis, Mario L., Probotector, Castlev. II, Game-Light, für 270 DM. Schmidt Matthias, Jagersstr. 5, 8451 Ebermannsdorf

Suche günstig Game Boy-Spiele, bitte mit Angebot und Preisen an: Philipp Schuricht, Wirtschaftsweg 9, O-8029 Dresden

Verk. Gameboy-Spiele, habe fast alle neuen Hits, in gutem Zustand. Tel. 0711/7970447 (Gabi) ab 19 Uhr, 1 Monat alter Gameboy für 110 DM.

Verk. Gameboy + 5 Spiele + Netzteil (250 DM), Lynx + 3 Spiele, Netzteil (200 DM), Mega-Drive + 7 Spiele, Joypad, Japan-Adapter (550 DM). Tel. 09289/1351

Verk. Spielepaket mit 5 Spielen (SML, Batman, Tetris, F. of Fear, Heiankyo Alien), für 110 DM (NP 280 DM). Tel. 030/3626835 (verf. Flo)

Verk. GB + Tetris, Tennis, S. M. Land, Fortress of Fear, Amazing Spider-Man, Blades of Steel für nur 190 DM. Tel. 02131/177242 (Holger nach 18 Uhr)

Verk. Godzilla für Gameboy, habe noch andere Spiele (z.B. Fortress of Fear), bitte erst ab 18 Uhr anrufen: Tel. 030/3022505

Gamepower!! Der Club für Gameboy- und Gamegear-Spieler! Wir verlieren regelmäßig Spiele. Infomaterialien kostenlos. Tel. 030/3022505

Verk. Ninja Adv., Gargyle's Quest, S. Mario, Pinball, Burai Fighter, Fortr. of Fear, Balloon Kid., jedes Spiel zu 30 DM. Tel. 04633/1000 (fragi nach Heiko)

Verk. Castlevania, Super Mario, Burai Fighter, Chessmaster, Gargoyles Quest, jeweils 50 DM, F. F. Legend + dt. Anl. zu 45 DM. Tel. 04633/247 (fragi nach Marko)

Dr. Mario 40 DM und Duck Tales für 50 DM VB zu verk., Verp. 100 % o.k. wie neu. D. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Verk. GB mit Licht, Luch, Kophörer, Dialogkabel, Tetris, Super Mario-Land, 100 % o.k., Preis 140 DM. Tel. 06232/43681 Thorsten (6 Mon. alt, Top Zustand)

Tausche: Nemesis, Burai Fighter, Lock'n Chase, Bubble Bobble, Gargoyles Quest, gegen Final F., Mickey's Dangerous Chase, Grem-lins, Godzilla, Bards Tale, Simpsons o. a., Tel. 02173/58717 (Stefan)

Verk. für GB: Burai Fighter + Nobunagas Ambition je 40 DM, suche Verpackungen von Game-boy-Spielen, zahle gut. Marco Dopke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1, Tel. 05832/2312

Verk., tausche Garg. Quest, suche F. F. L. 1 + 2 für 40 DM pro Spiel, und Sol. Club, für 30 DM. Verk./tausche SMS und/oder Games (Ultima IV, R-Type, Won. III). Tel. 0561/24365

Verk. GB-Module (World Cup., Paper Boy, Spiderman, Solarstriker, Tennis) zu je 30 DM. Tel. 0971/2248 (Oliver)

Verk. für GB Pinball 35 DM, Super M. Land 25 DM, Bad'n Rad 35 DM, Golf 25 DM, F1-Race 40 DM, Florian beuchert, 8132 Tutzing, Kreuzackerstr. 12, Tel. 08158/8350

Ich verk. einen GB mit 4 Spielen für VB 250 DM, verk. auch noch Amiga-Spiele. Peter-Graring-Str. 17, 8042 Oberschleißheim, Tel. 089/3154227

Suche günstige Gameboy-Module!! Bitte mel-den bei: Tel. 02271/54821 (Sarah)

*** GB *** Verk. o. tausche GB-Spiele: Rescue of Princess, Blottete und Fortress of Fear gegen Duck Tales, Tail' Gator, Solomons Club, Godz-illa o. a., Tel. 06142/59612

Suche Game-Boy-Module, zahle zw. 20 und 30 DM. Angeb. mit Preisvorstellungen an Wolf-gang Heinlein, Mühlanger 4, 8623 Staffelsein

Verk. GB (100 % o.k.) mit 8 Spielen, Game-Light, Tragetasche, VB 500 DM, NP ca. 640 DM. Tel. 0221/554231 (oder tausche gg. Game Gear mit mindestens 4 Spielen)

Tausche GB-Spiele: Dr. Mario, Turtles, WWF, Superstars, F-1 Spirit, Import; suche: Mega Man, Parodius, Turrican, Roger Rabbit, Ralph Klärner, Südring 45, 8501 Eckental

Tausche die Module Deadheat, Scramble, SML, Chase HC, Tennis und Spiderman gg. Neme-sis, Parodius oder Probotector. Tel. 0571/70865 (verf. Christoph)

Verk. GB + 22 Module (auch einzeln), z. B. Batman, Punisher, Baloon Kid, Duck Tales, Burai Fighter, SML usw., Preis VB, auch NES-Games. Tel. 030/3933574 oder 3913845 (nach David fragen)

Verk. 7 Gameboy-Spiele zu je 15 DM, 1 MD (Super Thunder) zu 30 DM, Michael Rösch, Tel. 089/968508 (nach Michi fragen)

Verk. für GB: Light-Boy 30 DM, Blodia 30 DM und Parodius 35 DM, oder zus. für 85 DM, Thomas Göhrter, Gral-Luckner-Weg 5, 2153 Neu Wulmstorf

Verk. GB mit 7 Spielen (F1-Race, Alleyway, Pinball, Motocross, Maniacs, Gargoyles Quest, Nintendo World Cup, Tetris), Dialogkabel, Kophörer, für 450 DM. Tel. 06691/6914

Verkaufe Game Boy!! Game Boy + Gamelght + Tragetasche + 4 Spiele (Tetris, Parodius, Kwirk, Super M. Land). Preis 305 DM. Tel. 08634/8219 (Suche Mega Drive)

Verk. Gameboy mit 4 Spielen (Tetris, Nemesis, Batman, Turtles), alles orig. verp. mit Garantie, 2 Wochen alt, 200 DM. Martin Schlatti, Reit-bergstr. 2, 8391 Buchhorn

Suche Parodius, Nemesis 2, GB-Wars, Solo-mon's Club, Castlev. II (25 DM), Gargoyles Quest, Batman, F-1 Spirit, SML, Tennis, Dyna-blasters und Neues und Gutes. Tel. 02382/85004 (Rene)

Verk. The Amazing Spiderman und Fortress of Fear für je 35 DM. Tel. 089/1237459 (beide Spiele mit Anl.)

Verk. folgende Module: Gargoyles Quest, Solar Striker, Dr. Mario, Fortress of Fear, zu billigsten Preisen. Tel. 0611/25546 (Andy)

Habe: TMNT, Gargoyles Quest, Dynablast, Deathheat Scram., suche: Mega Man I oder II, Castlevania II, Final F. II und fast alles andere. Tel. A-04242/436724 Arno, ab 14 Uhr, nur Tausch

Hallo!! Ich kaufe Final F. Legend oder Final F. Legend II für 25 DM bis 30 DM. Ruft an unter Tel. 07429/786 (Bernd)

Verk. Gameboy mit 5 Spielen für 300 DM oder tausche gg. C 64 II mit Floppy 1541. Tel. 02173/52835

Verk. GB mit vielen Spielen (billig) oder tausche gg. Mega-Drive-Games. Jörg Stein, 8729 Hol-heim, Hauptstr. 3, Tel. 09523/6264

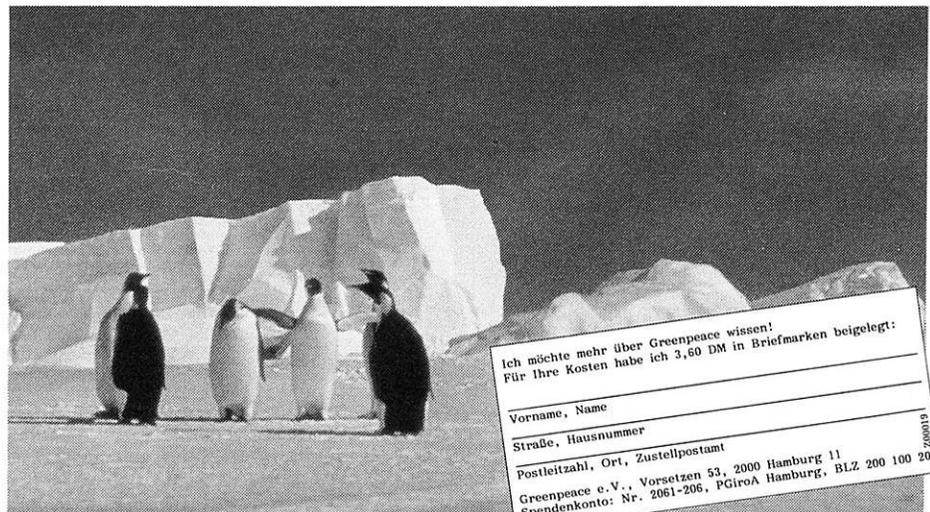
NES

Verk. NES mit Mega Man II und Super Mario-land I für 150 DM, 1 halbes Jahr alt, kaum benutzt, voll funktionstüchtig. Tel. 0511/469292

Verk. NES mit 11 Superspielen, z. B. Snake Rattle'n Roll, Track & Field, Super Mario Bros III, Preis VB, Tel. 08631/14984 ab 14 Uhr, Jörg Neimcke

Verk. Games für NES: Turtles II, Simpsons, Top Gun, Double Dragon, S. Mario III, Grem-lins II, Batman, je 49 DM, alle neuw., Photo Gun III zu 30 DM. Tel. CH-0041/17411250

GREENPEACE



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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt _____

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

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

Impressum

Verk. Games für NES: Turtles II, Simpsons, Super Mario III, je 49 DM, Light-Pistole mit Game Wild Gunman 50 DM, Kassetts mit 4 Spielen 80 DM. Telefon CH-0041/17411250 ab 18 Uhr

Verk. oder tausche 7 gut erhaltene Spiele, wie z. B. Battle of Olymp Boy und his Blob, Faxanadu usw., Tel. 09332/9791 ab 17 Uhr

Verk. Game-Boy und NES-Spiele. Liste gg. 1 DM RP bei: Sascha Peter, Hauptstr. 35, W-7570 Baden-Baden

Verk. NES mit 9 Super-Spielen zum Superpreis von 400 DM. Verk., tausche auch Mega Drive-Spiele. Tel. 0621/894505 (Martin)

Suche Tauschpartner für SEGA + Nintendo-Telespiele, habe z. B. Alex Kidd 1-4, Power Strike, R-Type, Golf, Baseball, Tel. 09193/5865 (Konrad Wohnig) nur abends

Super Famicom, 100 % o.k., zu verkaufen! Mit US-Adapter und 6 Topspielen wie Castlevania, Final F. usw., auch Tausch gg. Neo Geo. Tel. 04241/41815

Super Famicom + 2 Spiele (Populous, Super Mario World), S-NES-Adapter, zu verk., nur kpl., verk. S-NES (ungeöffnet) für 500 DM. Tel. 06071/44448 (Karsten)

Kaufe, tausche und verk. Module für das Super Famicom bzw. Super-NES. Tel. 02564/31046 (Thomas Warler, Ottensteiner Str. 10, 4426 Vreden)

Verk. (halber NP) oder tausche NES-Spiele Probotector, Pinbot, Silent Service. Tel. 0511/6497198 ab 17 Uhr (Fred)

Verk. NES + 1 Joypad, 8 Spiele, wie W. Cup, D. Dragon II, B. Bobble, Tetris, Gauntlet, Climber, M. Man u. S. Quest. Tel. 07072/5914 (VB 500 DM)

Stopf! Habe folgendes zum Verk.: Faxanadu, Goonies II, Silent Service und Super Spike V'ball, alle Spiele 60 DM VB. R. Kautz, Tel. 0711/292161 von 18.30 bis 20 Uhr

Verk. oder tausche Zelda I und Rad Racer (3D), suche Probotector und Mario II, Preis VB. Tel. 08678/1664 (Christian)

Verk. NES mit 5 tollen Spielen, z. B. Zelda II, D. Dragon II, Faxanadu, alles 100 % o.k., für 375 DM VHB. Tel. 05495/1257 (Christoph), suche Mega Drive mit Spielen

Verk. Nintendo mit SMB I + III, Turtles I und II, Blades of Steel, Double Dribble, Probotector, Mega Men II, Star Wars, NP ca. 1000 DM, verk. für 850 DM. Tel. 069/576808 (Patrick)

Tausche The Simpsons (NES, neu) gg. Probotector o. Trog. Guido Erwert, Gerolsteinerstr. 35, 5531 Halemfels-Essingen

Schweiz! Verk. Super Famicom mit 2 Games (Super Mario, Final Fight) für 500 DM, verk. 5 weitere Games (Mystical Ninja, Area 88 usw.). Tel. 06171/12381 (Roger)

Suche Super Famicom (Pal), zahle gut. Tel. 06124/2429 (Daniel verlangen)

Verk. superstarkes und gut erhaltenes NES + Joystick N5 + 26 Superspiele und Game-Boy, Preis VHB, auch einzeln. Tel. 06151/52267 (fragt nach Jan)

Tausche NES-Spiele (z. B. Mega Man II) und Game-Boy-Spiele (z. B. Rockman-World). Tel. 05381/5711 ab 14 Uhr, fragt nach Dominic

Kontakte

Fantasy-Fans im Raum Ravensburg! Wir suchen für ein prof. Rollenspiel einen Storyschreiber und Noisestracker-Experten. Olaf Gröner, Tel. 07512/1841 (Amiga)

Wii C64-Club gründen, steh bisher alleine da. Meldet Euch so bald wie möglich bei Jörn Puhlmann, 1000 Berlin 31, Tel. 030/8916107

Amiga + PC-Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch gesucht. Sendet Eure Listen bzw. fordert meine an. Schreibe an FP 142, A-1140 Wien

Suche Tauschpartner für Amiga! Österreicher besonders erwünscht! Manuel Esterer-Schabus, Ratsbfriesstr. 17, A-5020 Salzburg

Verk. Präzenta-Computer mit Monochrom-Monitor, Tastatur + GW-Basic 3.2, MS-DOS 3.3 mit HB, Preis 400 DM (NP 1200 DM). Tel. 06131/474992 nach 19 Uhr (bei Gregor)

Diverses

Verk. GB mit 3 Spielen für 160 DM und hochklassige Game-Gear-Module ab 40 DM. Tel. 07621/10355 (Manuel)

Suche F-Zero für Super Famicom/NES, zahle gut. Tel. 02773/6969

Verschenke PC-Engine + 3 Spiele, wenn einer meine Org. Nintendo-Spielautomat Donkey Kong (Tischgerät) für 600 DM verkauft. Tel. 07732/54618

Verk. Wizard and Warriors, Ghosts Gobins, Castlevania, Alpha Mission, Festers Quest, Swords and Serpents für je 40 sFr. Tobias Güpfer, Hubstr. 11, CH-9500 Wil

Atari Lynx + California-Games um 179 DM, suche Neo Geo-Module, tauche Game Gear-Spiele. Verkaufe, tausche, kaufe Module fürs Mega Drive. Tel. 043/07752/65504

Suche Lynx-Oldies Blue Light, Gates of Z., Chips Chall., Road Bl., Sun Run zu je 20 DM, suche S. Famicom Tennis 50 DM, PC-E Bombman 80 DM, habe MD Atomic Kid, Wonderboy. Tel. 0241/520710

Biete Laser-Disc Game-System: Pioneer CLD-1500 + Interface, Steuersoftware, Dragons Lair, Thayers Quest, für Amiga, Nur 999 DM, NP 1380 DM. Tel. 0037447/3112 (Sebastian)

Verk. SMS + 2 Joypads (100%ig o.k.), Preis VB. Spiele für 20 - 50 DM pro Spiel (Aerial Ass., Cyber Shin.), Uwe Plagemann, Seehäuser Weg 88, O-3230 Oschersleben

Suche Orig.-Spiele für Amiga. Tel. 06652/2477 und Orig.-Games für ST, Tel. 06652/2321 (14-17 Uhr jeweils)

Verk. NES-Spiele, RC pro Am, Probotector, Ice Hockey u. a. verk., Sega Master-Spiele Phantasy Star, R-Type, Volleyball u. a., ab 40 DM. Tel. 08275/1038 ab 20 Uhr

Kaufe (tausche, verk.) Game Gear-Spiele, kaufe ganze Bestände, suche Super F., suche auch Wilde- und Master Gear, suche alte sowie neue Games. Tel. 08251/3217

Verk. Game Gear mit 2 Spielen zu 250 DM oder tausche gg. Game Boy mit 8 Spielen oder gg. Mega-Drive-Spiele. Tel. 02256/1319

Verk. wg. Systemwechsel für Amiga / Atari usw. neuerigend Edel-Joystick (sehr exakt, robust) von Gravis, s. Amiga Joker 1/90, NP zur Zeit 90 DM, für nur 40 DM. Tel. 07154/22288

Verk. Konsole zum Anschluss von Automatenplatinen an Grunimotor zu 490 DM, sowie neue und ältere Platinen (z. B. Harris, Parodiur, R-Type, Shinobi etc.). Tel. 0214/50365

Tausche C-128 D + 450 Disk, Manix-Joystick, 3 Diskboxen + Floppy + viele Orig.-Spiele, gg. A 500 + Mouse. Tel. 09731/85599 (nach Timmy fragen, danke im voraus)

Neo Geo: Verk. Neo Geo-Spiele Sengoku (US), Burning Fight, Ghost Pirates, je 220 DM, oder zus. für 600 DM. Tel. 02922/7431 (Thomas)

Verk. Atari VCS-2600 mit 18 Spielen für nur 150 DM, außerdem Trivial Pursuit für C 64 für 20 DM. Tel. 06340/8372 (Ralf)

Nintendo-Garät mit/ohne 16 Spielen, einwandfrei, sehr preisgünstig, abzugeben. Tel. 02241/311825

Verk. Turrican, Invzeit, Schwert & Mag., Krieg um die Krone usw. (C 64); Amiga TV-Modulator für C 64, Liste + RP auf Anfrage, M. Haase, Haselnußweg 11, 59110 Kreuztal 4

Suche die PP-Ausgaben 1/89 - 7/89, zahle pro Heft 25 DM, Uwe Wittek, Pfaffstr. 65 e, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/84081 ab 17 Uhr

Super Famicom

Verk., kaufe und tausche Super Famicom-Spiele, habe z. B. Super A. Island, Turtles u. a., suche nur brandneue Spiele, wie z. B. Robocod III u. a., Tel. 09179/5445 (ich bin nur von 18-19 Uhr daheim)

Verk. Neo Geo, Famicom, Game Gear, Lynx, Spiele und Geräte. Tel. 02872/7376 (Thorsten) ab 20.30 Uhr, CDTV + 2. LW + 5 CDs für 1300 DM

Verk., kaufe, tausche Module für Super Famicom, Game Gear, Mega Drive, Neo Geo, Gameboy, auch Grundgeräte, alles zu fairen Preisen. Tel. 05161/8313 Achim (nur intakte Ware)

Verk., kaufe und tausche Super Famicom-Spiele, habe z. B. Super A. Island, Turtles u. a., suche nur brandneue Spiele, wie z. B. Robocod III u. a., Tel. 09179/5445 (ich bin nur von 18-19 Uhr daheim)

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

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

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

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

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

Layout: Bernd Wiehl (Cheffayout), Arno Krämer, Susanne Bübl
Titel layout: Friedemann Porsch
Bildredaktion: Wallo Linné (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Niensiedt (Computergrafik)
Titel: Interplay/Electronic Arts

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede
Anzeigenverwaltung und Dispotion: Christopher Mark (421)

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

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-494, Telefax: 089/4613-789

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

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breustauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/3190628
Erscheinungsweise: monatlich (zwei 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.: 089/4613-702, Telefax: 089/4613-774
Jahresabonnement Inland DM 69,30 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Abergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/64386, jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Flensburg, Tel.: 064/519131, jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

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

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

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

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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Reinhard Jarcok, Tel. 089/4613-185, Telefax: 089/4613-774

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Verlagsleitung: Wolfram Höller
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

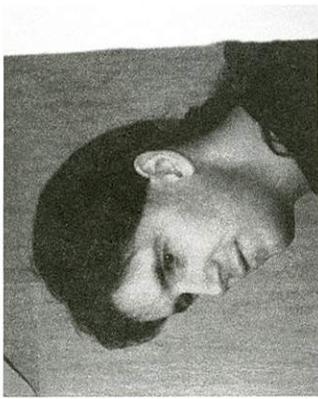
Anschriß des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg, ISSN 09379754



WHO IS WHO?

S. SOUTHERN



Sean Southern wurde am 7. Mai 1967 in Oswestry geboren. Er besuchte das College bis zum 18. Lebensjahr und stieg dann gleich in ein Programmierunternehmen ein. Schon mit 16 machte er Spiele für C 64, VC 20 und C 16. Seit er im Team von "Magnetic Fields" arbeitet, beschäftigt Sean sich nur mit Rennspielen. Nach *Super Cars 1* und *2* und *Lotus 1* programmierte er dessen turunen Nachfolger *Lotus Turbo Challenge 2*. Zur Zeit arbeitet Sean an einem *Lotus Construction-Kit* mit dem Ihr Euch nun Lotus-Level selbst zusammenbasteln könnt. Ein geplantes Jump'n'Run ist noch namenlos.

Software: Jackpot (C 64, C 16, VC 20), Olympic Skier (C 64, C 16), Quazy Quacks (C 64, VC 20), Ad Infinitum (C 64), Kickstart (C 64, C 16), Pacmania (C 64), Operation Fireball (C 64), Golden Tailsman (C 64), Trailblazer (C 64, C 16), Formula 1 (C 64, C 16), Lazerwheel (C 64, C 16), Cosmic Courseway (C 64), Superpreamble (C 64), Super Snake Simulator (C 64) 1990: Super Cars (Amiga, ST), Lotus (Amiga, ST) 1991: Super Cars 2 (Amiga, ST), Lotus 2 (Amiga, ST)

Mit
5 Mark
dabei!



Private
Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen 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.

Datum: _____
 Absender: _____ bitte nicht vergessen!

Unterschrift: _____

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
 Ihr habt jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat.
 Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion.

MEINE FRAGE LAUTET:

WHO IS WHO?

C. HÜLSBECK



Cris Hülsbeck wurde 1968 in Kassel geboren. Der Schulbesuch verlief bis zur 12. Klasse normal. Seine musikalische Leidenschaft auf Computern zu realisieren, war schon immer sein Traum — und mit 18 Jahren verwirklichte er ihn endlich. Er brach die Schule ab und ging zu Rainbow Arts nach Dusseldorf, wo er 2 1/2 Jahre lang hauptsächlich Musik zu Computerspielen machte, aber auch einige Spiele mitentwarf. Dank seiner Computermusiken erlangte der Name Hülsbeck in Freak-Kreisen einen absoluten Kultstatus. 1991 gründete Chris mit einigen Freunden die Gesellschaft für Medienproduktion AUD.I.O.S.

Sotography: Musikten zu folgenden Spielen: 1987: Antics (C 64), Giana Sisters (C 64), To be on top (C 64) 1988: Kakakis (C 64) 1989: Rlype Titelmusik (Amiga), Grand Monster Slam (Amiga, C 64) 1990: Rock'n'Roll (Amiga), Turrican 1 (Amiga) 1991: Turrican 2 (Amiga), Gem'x (Amiga, ST, C 64), Apidya (Amiga), CD "Shades", TFMX Soundtool

Absender:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Wenn unsere Firma abbrennen würde (Grusel, Grusel).

Was ist für Sie das vollkommene indische Glück? Mit einem Audio-Frame (Musikcomputer) zu arbeiten.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Unpünktlichkeit.

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Erst Versprechungen zu machen und sie dann nicht anzuhalten.

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? H. R. Giger.

Ihre Lieblingsmusiker/Komponist? John Williams.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Das Zärtliche in ihr.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Musik hören und machen.

Ihr Lieblingsprogrammierer? Peter Dinkoff.

Ihr bestes Spiel? Angry.

Ihr schlechtestes Spiel? Baby of Kangorou.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Mozart.

Ihr Lieblingsspiel? Sentinel.

Ihr Hauptkriterium? Ich bin viel zu beschreiben.

Ihr größter Fehler? Unpünktlichkeit.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Eine direkte Konkurrenz sollte ich eigentlich nicht. Die Japaner sind allerdings wahnsinnig gut.

Ihr Lieblingscomputer? Ich lese nicht. Gedrucktes ist tot.

Was verabscheuen Sie am meisten? Eklige Pommies.

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

80113 Haar bei München

Die 60 Pf
Bretzmarke
hier aufkleben!

Was wäre für Sie das größte Unglück? Diagnose: Allergien.

Was ist für Sie das vollkommenste indische Glück? Hannah, meine Freundin.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Die Belanglosen.

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Dauernd Demoveritionen machen zu müssen.

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Josh Wifroy.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Big Country (Suat Adamson).

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Fröhlichkeit.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Cricket.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: Ja Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender
Name/Vorname:

Strasse:

PLZ/Ort:

Telefon:

Ihr Lieblingsprogrammierer? Jeff Minter.

Ihr bestes Spiel? Dux.

Ihr schlechtestes Spiel? Da hab ich noch keins.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Ich bin mit mir zufrieden.

Ihr Hauptkriterium? Ich bin haarscharf und ungeduldig.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? DMA-Design (Lemmings).

Was verabscheuen Sie am meisten? Ich habe eigentlich nichts.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Niemanden.

Ihr Motto? Am Leben bleiben.

Das schlechteste Programmiererteam? Es gibt sie, noch nicht.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Daß amerikanische Soldaten in Vietnam Hasch rauchten.

Ihr erstes Computer- oder Videospiegel? Pac-Man.

Welche Gestalt der Software-Szene verabscheuen Sie am meisten? Niemanden.

Ihr Lieblingscomputer? Amiga.

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit Doug Blabby, Andrew Morris, Jeremy Smith, Andy Upton und Peter Legat.

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Fröhlich.

Ihr Motto? Am Leben bleiben.

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

80113 Haar

Bitte
frankieren,
60 Pfennig

POWER PLAY LESER SERVICE



7/92
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



4/91
Sensible Software und Grafitgold: Zwei berühmte Programmiererteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nabunaga's Ambition im Test.



9/91
32 Seiten Power Tips. Sensible Software sagt am Populous-Thron - Mega-Lo-Mania. Indiana Jones 4 Lucasfilm schickt den Kinohelden nach Atlantis.



2/92
Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizardry 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play hat die Highlights '91



6/91
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.



10/91
Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategienüller im Test



3/92
Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Nightmare/ Players Guide/ Handheld-cornet: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2



7/91
Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.



11/91
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



3/91
Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Viersaitiger Fotoman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famim mit "F-Zero" und "Super Mario World".



8/91
Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtestest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2



12/91
Über 60 Spieltests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/ Origins Höhenflug: Strike Commander



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6, 7, 8, 11, 12/90 und 1, 2/92 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Gesamtbetrag (zzgl. Versandkosten) _____

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Flipperträume



Beat Box schnuppert ins harte Musikgeschäft...



... und ist farblich ebenfalls recht poppig ausgefallen (Amiga).

Pinball Dreams

Mit gleich vier Flippnern auf einmal gibt das schwedische Programmiererteam "Digital Illusions" seinen Software-entwurf *Pinball Dreams* simuliert vier verschiedene Flipperautomaten, wie sie auch in einer Spielhalle stehen könnten. Bei der Programmierung wurde besonders viel Wert auf

das physikalische Verhalten der Kugel gelegt, sowie auf die 1:1 Umsetzung echter Automaten. Auf das Einstreuen diverser Bonusrunden und Zusatzbildschirmen, wie bei vielen anderen Computerflippnern üblich, wurde hier absichtlich verzichtet. Kein Spielhallenflipper kann so etwas bieten.

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen vier Flippnern mit jeweils anderer Grafik, Musik und Thematik. Der erste nennt sich "Ignition" und warpt Euch in den Pinball-Weltraum, während sich der zweite mit der Wildwesteisenbahn beschäftigt und "Steel Wheels" heißt. Im Dritten flippert Ihr um den Aufstieg im Musikgeschäft — "Beat Box". Der letzte Automat verschlägt Euch auf den heimischen Friedhof. Passender Name: "Nightmare".

Habt Ihr einen erwähnt, erscheint auf dem Monitor ein über zwei Bildschirme scrollender Flipperautomat, vollgestopft mit allerlei Bumpers, Bonusfallen und Rampen. Je nachdem was Ihr wann und wie oft "anflipper" hagelt es Punkte. Extrabälle fehlen

ebensowenig wie Bonusmultiplikatoren und Jackpots. Je nach Thematik des Automaten, gibt's zum Beispiel Welttourneen (Beat Box) oder Gruftbesteigungen (Nightmare). Mit Hilfe der "Shift"-, "Alt"- oder "Amiga"-Tasten werden die beiden Flipper bedient. "Space" dient als "Rüttel"-Taste, die es ermöglicht einen schon verloren geglaubten Ball wieder ins Spiel zu holen. Wer aber zu oft rüttelt wird mit dem beliebten "Tilt" bestraft — die Flipper reagieren nicht mehr; Ball und Bonus sagen auf Nimmerwiedersehen.

Jeder simulierte Flipperautomat hat seine eigene, speicherbare Highscore-Liste. Ein weiteres Feature: bis zu acht Mitspieler dürfen hintereinander um die Wette flippern. *kn*



Ignition versetzt Euch ins nächste Jahrtausend...



... während Steel Wheels mit der Wildwestvergangenheit kämpft

Die Gefahr, daß bei möglichst realen Flipperumsetzungen das innovative Moment vergessen wird, ist sehr groß und läßt sich nur durch Abwechslungsreichtum kompensieren. Die Jungs von "Digital Illusions" gaben zwar ihr bestes — haben aber noch keine optimale Lösung gefunden. Die vier Automaten, so unterschiedlich sie auch aussehen, unterscheiden sich spielerisch kaum und lassen ein wenig Abwechslung vermissen. Mag ja



sein, daß Automaten in der Spielhalle genauso aufgebaut sind, aber ein Multiballbunker oder ähnliches hätte den Amiga-Flippnern nicht geschadet. Trotz aller Kritikpunkte rangiert *Pinball Dreams* im obersten Bereich aller Computertipfler. Auf dem Amiga gibt's zur Zeit nichts Vergleichbares. Nicht zuletzt wegen der famosen Musik, der korrekten Physik und der unglaublich hohen "Ich mach nur schnell'n paar Punkte"-Motivation.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

72%

Grafik: 60% Sound: 80%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Der Einstieg in professionellen PC-Sound war noch nie so einfach - und preisgünstig.

PC-SOUNDMAN™ enthält alles was sie brauchen: Karte einstecken, Lautsprecher

anschließen, Software laden: fertig. Eine ausführliche deutsche Anleitung ist enthalten.



PC-SOUNDMAN™ ist vollständig AdLib™ kompatibel, kann aber mehr. Programme der weltweit größten Softwarehäuser unterstützen PC-SOUNDMAN™.

Der FM-Music-Synthesizer von YAMAHA™ verfügt über 11 voll programmierbare Kanäle, auf denen Sie gleichzeitig authentisch klingende Instrumente oder Effekte wiedergeben. Zusätzlich ist ein D/A-Kanal (digitized voice

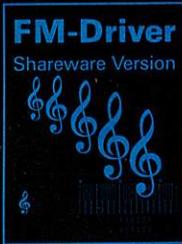
channel/DAC) vorhanden, der auch SOUND-MASTER™-kompatibel ist. Hiermit können Sie Sprache, Geräusche, Spezialeffekte, Tierlaute und ähnliches ausgeben. Die Lautstärke läßt sich an der Karte einstellen.



Die Aktivlautsprecher (Stereo) werden über ein mitgeliefertes Kabel direkt an den PC-SOUND-MAN™ angeschlossen.

2x4 Watt bürgen für raumfüllenden Sound. Betrieb mit Batterien oder Netzteil (optional). Der Kopfhörer, bringt den Sound direkt ans Ohr.

Natürlich können Sie PC-SOUNDMAN™ auch über Ihre Stereoanlage erklingen lassen. Die Boxen und der Kopfhörer können Sie direkt an einen Walkman™ anschließen.



249.-^{DM}

unverbindliche Preisempfehlung

Damit Sie gleich loslegen können, sind im Paket die beiden Top-Spiele LOGICAL und ROCK'N'ROLL (mit Originalanleitung)

enthalten - wochenlanger Spielspaß für die ganze Familie. Desweiteren ist eine Shareware-Version des bekannten FM-Driver

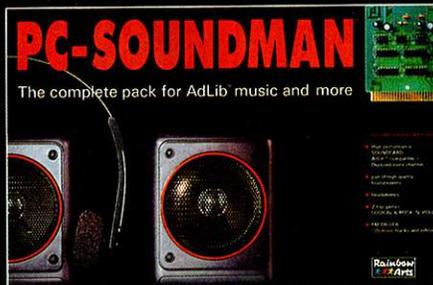
enthalten. Neben 10 fertigen Musikstücken erlaubt Ihnen die Software PC-SOUNDMAN™ sofort professionell unter Windows 3.0™ zu nutzen.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, Kauf- und Warenhäusern.

Händleranfragen erwünscht

Unterstützte Hardware:

IBM™ PC/XT/AT/PS 286/386/486



Rainbow Arts Software GmbH
Daimlerstraße 10
W-4044 Kaarst 2
Deutschland
Tel. 02101/ 66 020
Fax: 02101/ 6602 63



Die mit TM gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Karsoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,74,50
Abandoned Places	74,50
Another World, Anleitung deutsch	64,-
Appya, Anleitung deutsch	64,-
Barbanan II, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Bird's of Prey, Handbuch dt.	78,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	+ 64,-
Bundesliga Manager professional	74,50
Captain Planet, Anleitung deutsch	64,-
Castles, Handbuch deutsch	64,50
Celtic Legends, Anleitung deutsch	74,50
Conquestador, komplett deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Cruise for a Corp., kompl. deutsch	67,-
Deathknights of Krynn, kompl. dt.	74,50
Deuterous, komplett deutsch	74,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50
Fate-Gates of Dawn, kompl. deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	74,50
Flames of Freedom, kompl. deutsch	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	85,-
Foam Pix (Formal II) Handb. dt.	74,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-
Heart of China, kompl. deutsch	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt. pt.	99,-
Katradis, komplett deutsch	89,-
Larry III, komplett deutsch 1 MB	74,50
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt.	69,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	69,-
Kings Quest V, Handbuch dt. 1 MB	79,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	64,-
Leader, Anleitung deutsch	

Sim Ant
komplett deutsch • **DM 88,50**

Monkey Island II, komplett deutsch	+ 74,50
Pacific Islands, kompl. deutsch	69,-
Paperboy II, Anleitung deutsch	64,-
Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Powermonger Datadisk, Antlg. dt.	39,90
Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	74,50
Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Rise of the Dragon, komplett dt.	74,50
Realms, Anleitung deutsch	71,50
Shadow Sorcerer, komplett deutsch	74,50
Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Space Quest IV, Handbuch deutsch	74,50
Space Shuttle, Handbuch deutsch	+ 69,-
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Starflight II, Handbuch deutsch	64,-
Terminator II, Antlg. deutsch	74,-
Their finest Hour, dt. Anleitung	+ 69,-
Tip Off Basketball, Antlg. deutsch	64,-
Traders, Anleitung deutsch	69,-
Ullima VI, Anleitung deutsch	74,50
Wayne Gretzky II, Canada Cup	64,-
Wily Beamsch, Handbuch deutsch	74,50
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
X-Copy II prof. 5.2 m. Handware	79,-

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-
Amberstar, Anleitung deutsch	79,50
Another World, Anleitung deutsch	64,-
Bundesliga Manager professional	+ 74,50
Castles, Anleitung deutsch	+ 64,-
Deuterous, Anleitung deutsch	74,50
Fate Off Ichoeque, Anleitung dt.	69,-
Fate Gates of Dawn, komplett dt.	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	74,50
F 16 Falcon Collection Antlg. dt.	74,50
Final Fight, Antlg. deutsch	64,-
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,-
Foam Pix (Formal I), Handb. dt.	79,50
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt.	69,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-
Knights of the Sky, Handbuch dt.	+ 79,50

Lemmings, Antl. dt.	64,-
Lemmings Datadisk 100 Level	69,-
Loom, komplett deutsch	79,-
Lulus Turbo Espirit 2	64,-
MAD TV, kompl. deutsch	74,50
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Monkey Island, kompl. deutsch	74,50
Populous 2, Antlg. deutsch	71,50
Powermonger Datadisk, Antlg. dt.	39,90
Railroad Tycoon, kompl. deutsch	74,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	74,50
Rise of the Dragon, kpl. deutsch *	82,50
Silent Service II, Handb. dt. *	89,50
Secret Weapons of the Luftwaffe *	74,50
Sim Earth, deutsch *	86,50
SimCity u. Populous, Handb. dt. *	95,-
Space Quest III kompl. deutsch *	74,50
Space Quest IV VGA kompl. deutsch *	82,50
Space Shuttle, Handbuch dt. *	119,-
Startrak *	79,50
Their finest Hour (Battle of Brit.) *	75,-
Ullima VII, Anleitung deutsch *	69,-
Ullima Trolley VVV u. VI, Antl. dt. *	89,-
Wing Commander II, Handb. deutsch *	89,-
WII Operation Disk I *	49,-
Wing Comm. 1, kompl. deutsch	99,-
Winter Challenge, Antlg. dt. *	79,50
Wizardry 7 engl. Version *	112,50
Eliminator-Game-Card (f. 2 Joysticks)	69,50
Gravis-Joystick, sch. Handb. deutsch *	91,95
Atari-Soundkarte deutsch *	189,-
Soundblaster 2.0, Handb. deutsch *	279,-
Soundblaster pro Handb. deutsch *	495,-
CD - ROM Quester 7 *	89,-
CD - ROM Wing Comm. 1 m. Miss. 1 u. II	135,-
CD - ROM Mixed Up Mother Goose	82,50
CD - ROM Larry V	99,-
CD - ROM Kings Quest V	82,50

IBM

Aces of the Pacific, Handb. dt. *	82,50
Airbus A 320, kompl. deutsch *	99,-
Airline Transport Pilot (SubLogic) *	89,50
Battle Isle, kompl. deutsch *	89,-
Bard's Tale Trilogy, Antlg. dt. *	89,-
Bard's Tale Const. Set, Antl. dt. *	74,50
Bundesliga Manager professional dt. *	74,50
Castle of Dr. Brain, Handbuch dt. *	82,50
Chuck Yeager's Air Combat, deutsch *	79,50
Civilisation, kompl. deutsch *	89,90
Conquest of the Longbow deutsch *	82,50
Dank Saeed *	89,-
Eco Quest, Handbuch deutsch *	82,50
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA *	89,50
Elvira II, kompl. deutsch *	82,50
Eye of the Beholder, kompl. deutsch *	89,-
Eye of the Beholder II, kpl. dt. *	89,-
F 16 Falcon 3.0 Handbuch dt. *	99,-
Flames of Freedom, Handb. dt. *	69,90
Flight Sim. 4.0 deutsche Version *	144,-
Gunship 2000, Handbuch deutsch *	89,90
Heart of China VGA, kompl. deutsch *	82,50
Imperator, kompl. deutsch *	74,50
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt. *	99,90
Indiana Jones IV, kompl. deutsch *	99,-
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch *	82,50
Larry III, kompl. deutsch!	82,50
Larry V, VGA, kompl. deutsch *	82,50
Lemmings, Handbuch dt. *	79,-
Lemmings Datadisk (100 Level) *	61,50
Lulus Turbo Espirit, kompl. deutsch *	84,50
Links Courses: Firestone, Bountiful, Bay Hill, Pinehurst u. Hyatt, je *	44,-
Loom, kompl. deutsch *	75,-
Lost in L.A., Les Manley, kpl. dt. *	79,50
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch *	88,-
MAD - TV, Handbuch deutsch *	89,-
Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69,-

Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD *	89,50
Monkey Island II, VGA kompl. dt. *	99,-
Police Quest III, VGA Handb. dt. *	82,50
Powermonger, Handbuch deutsch *	79,50
Railroad Tycoon, dt. Handbuch *	82,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA *	82,50
Rise of the Dragon, kpl. deutsch *	82,50
Secret Weapons of the Luftwaffe *	89,90
Sim Earth, deutsch *	74,50
SimCity u. Populous, Handb. dt. *	86,50
Space Quest III kompl. deutsch *	95,-
Space Quest IV VGA kompl. deutsch *	74,50
Space Shuttle, Handbuch dt. *	82,50
Startrak *	119,-
Their finest Hour (Battle of Brit.) *	79,50
Ullima VII, Anleitung deutsch *	75,-
Ullima Trolley VVV u. VI, Antl. dt. *	89,-
Wing Commander II, Handb. deutsch *	89,-
WII Operation Disk I *	49,-
Wing Comm. 1, kompl. deutsch	99,-
Winter Challenge, Antlg. dt. *	79,50
Wizardry 7 engl. Version *	112,50
Eliminator-Game-Card (f. 2 Joysticks)	69,50
Gravis-Joystick, sch. Handb. deutsch *	91,95
Atari-Soundkarte deutsch *	189,-
Soundblaster 2.0, Handb. deutsch *	279,-
Soundblaster pro Handb. deutsch *	495,-
CD - ROM Quester 7 *	89,-
CD - ROM Wing Comm. 1 m. Miss. 1 u. II	135,-
CD - ROM Mixed Up Mother Goose	82,50
CD - ROM Larry V	99,-
CD - ROM Kings Quest V	82,50

* auch auf 3,5"-Disketten
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Sim Ant
komplett deutsch • **88,50**

SPIELELIEBE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS),
VORKASSE 5,- UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:
0 21 03-4 20 88 oder 01 61/221 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Zeitungszoff



Um Euren Vorrat aufzuräumen müßt Ihr die Zeitungen aufsameln

Paperboy 2

Nachdem das Konsolendebut des Zeitungsjungen (englisch *Paperboy*) nun schon einige Jährchen zurückliegt, bekommt er für die Fortsetzung weibliche Verstärkung. In *Paperboy 2* habt Ihr zu Beginn Eurer Radtouren die Wahl zwischen beiden Geschlechtern. Außer den etwas längeren Haaren des Mädels-Sprites, ändert sich am Spiel selbst nichts. Wie schon im Vorgänger, steuert Ihr den Zeitungsverteiler alleine oder jetzt auch halbweise zu zweit durch eine dreidimensionale Straßenlandschaft, auf die Ihr von schräg

oben herabsieht. Je nach Straßennlage werft Ihr auf Feuerknopfdruck eine Zeitung in die linke oder rechte Häuserreihe. Alle Abonnenten wollen ihre Zeitung im Briefkasten sehen. Nichtabonnenten dürft Ihr einen gehörigen Schrecken einjagen. Allerdings ist die 21 Level lange Fahrradtour mit zahlreichen Gefahren behaftet. Gespenster und andere Kanalisationsmonster stören Euch bei Eurer Papiermission. Außerdem solltet Ihr immer ein Auge auf Hindernisse werfen; beißende Hunde und sogar Autos wollen Euch an die Speichen. *ri*



Das ehemals originelle Automatenpielkonzept von *Paperboy* hat mittlerweile ganz schön Staub angesetzt. Außer dem Zwei-Spieler-Modus wird gegenüber dem Oldie wenig neues geboten. Macht das Zeitungs-drama im Duett noch ein wenig Spaß, bleibt der Spielwitz beim Solodurchgang recht schnell auf der Strecke. Irgendwann hat

man mal den Dreh raus und besteht routiniert die Parcours. Spätestens ab da wird's einigermaßen öde. Einzig die lustigen Grafikeffekte, wenn ein Zeitungsgeschoß Kühlerhauben oder Fensterscheiben trifft, sorgen anfangs für Spaß. Unter einem würdigen *Paperboy*-Nachfolger stelle ich mir eher etwas Abwechslungsreiches vor.

STRECKBRIEF

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

MS-DOS 34%

Grafik: 42% Sound: 24%

AMIGA

in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Fallensteller



Ganz allein ist Kevin nicht — Harry und Marv kommen ihn besuchen

Home Alone

Unendlich verspätet schneit nun das Computerspiel zum Weihnachtsfilm "Kevin, allein zu Haus" in einheimische Softwareläden. Der neunjährige Kevin wurde von seiner Familie zu Hause vergessen, während diese über Weihnachten nach Paris flücht.

Ihr übernehmt im Spiel Kevins Rolle, der sich gegen zwei Einbrecher mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zur Wehr setzen muß.

Home Alone besteht aus zwei Teilen. In beiden läuft Kevin, Joystick- oder Tastaturgesteuert, durch die Räume des

Hauses. Als erstes müßt Ihr in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Haushaltsgeräte einsammeln und sie zu Fallen umbauen. Nach Ablauf der Zeit geht's in die zweite, gefährliche Phase. Die beiden Einbrecher machen Jagd nach Kevin. Jeder erfolgreiche Schlag gegen die Gangster zieht ihnen Energie ab. Werden Harry und Marv, so heißen die beiden bösen Buben, zehnmal getroffen, segnen sie das Zeitliche. Doch nicht in alle aufgestellten Fallen laufen die Bösewichte. Ist Kevin in der Nähe, treten sie jedoch eher rein. *kn*

Der Trend hält an: Im Kino Kassenschlager und auf dem Computermonitor ein Flop. An diese Regel hält sich auch Home Alone. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, macht aber kaum Probleme. Das Fallenbauen und Heranklopfen der Gangster erfordert sogar etwas taktisches Gespür. Der richtige Spielspaß wird jedoch nicht aufkommen. Ab-



wechslung in der Gangsterhatz muß mit der Lupe gesucht werden, die Motivation geht beim eintönigen Fallenstellen auf Dauer flöten. Das Filmthema hätte eigentlich mehr hergegeben. Einzig die Grafiker dürfen sich auf die Schulter klopfen. Die Hintergründe und spezielle "Cut-Scenes" sehen teilweise sehr gut aus.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Capstone/Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49%

Grafik: 59% Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Postfach 191841
1000 Berlin 19
Tel. 030/3218272
Fax 030/3218272



Hardware Software
Zubehör

Titel	Amiga	IBM/PC	IBM/PC	
10 Great Games	109 DM	129 DM	Soundblaster Pro	499 DM
5 Int. Strategy Games	69 DM	89 DM	Soundblaster V.2.0 Deutsch	299 DM
A 320	119 DM		Soundblaster Stereo Chips	69 DM
Action Masters	89 DM	99 DM	Deskjet 500	998 DM
Air Combat Aces	89 DM	109 DM	Deskjet 500 C	1798 DM
Air, Land and Sea	99 DM	109 DM	NEC P 20	798 DM
Another World	69 DM		Quickjoy Turbo	29 DM
Bana of the			Competition PRO 5000	29 DM
Cosmic Forge (D)	* 89 DM	109 DM	Competition PRO Star	35 DM
Battle Isle	89 DM	109 DM	Quick Shot	29 DM
Battletech 2	79 DM	89 DM	Quickjoy PC Topstar	35 DM
Birds of Prey	89 DM		Norton Utilities	299 DM
Black Gold	79 DM	89 DM	Norton Antivirus	359 DM
Bundesliga Manager Prof.	89 DM		Works D 2.0 für Windows	398 DM
Ca'daver	79 DM	109 DM	Works D 2.0 für Windows	450 DM
Castle of Dr. Brain VGA	109 DM		Norton Commander	298 DM
Castles	89 DM		Central Point Antivirus	369 DM
Castles Data Disc	49 DM		OS 5.0/Windows 3.0/Works 2.0	798 DM
Cisco Heat	69 DM	69 DM	Word für Windows	1288 DM
Civilization	109 DM		Turbo Pascal 6.0	389 DM
Command HQ	99 DM		Champ Mouse	45 DM
Conquestador	* 89 DM	89 DM		
Dark Spyre	89 DM		Amiga	
Deathbringer	69 DM	69 DM	Amiga 500	750 DM
Die Kathedrale	109 DM	109 DM	Amiga 500 plus	878 DM
Elvira 1 Mistress of the Dark	89 DM	109 DM	Amiga 2000 C	1299 DM
Epic	* 79 DM	89 DM	Amiga 3000 25 Mhz/2 MB RAM/	
Eye of the Beholder 2 VGA	69 DM		LPS 525	4150 DM
Face Off hehockey	89 DM		Festplatte SCSI Quantum LPS 525	499 DM
Falcon Classic Collection	89 DM		Festplatte SCSI Quantum LPS 1055	799 DM
Fighter Duel	89 DM		Festplatte SCSI Qua. ProDrive 210	1450 DM
First Samurai	79 DM		Memory Master	348 DM
Flight Simulator 2 Deut. Ver.	99 DM		für Amiga 2000 - je weitere 2 MB	200 DM
Free D.C.I. VGA		99 DM	512 KB für Amiga 500	79 DM
Gauntlet 3	69 DM		3.5" Laufwerk	149 DM
Goblins	* 79 DM	79 DM	GVPC Controller für A 2000	428 DM
Great Courts 2	79 DM	89 DM	GVPC Contr. mit 52 MB Festpl.	998 DM
Great Napoleon Battles	69 DM	109 DM	GVPC Contr. mit 105 MB Festpl.	1188 DM
Harpoon 1, 2, 1	99 DM	109 DM	GVPC Controller für A 500	789 DM
Harpoon Scenario Edition	59 DM	59 DM	GVPC Contr. mit 52 MB Festpl.	1198 DM
Heimdall	89 DM	109 DM	GVPC Contr. mit 105 MB Festpl.	1498 DM
Jimmy White Whirfl. Snooker	79 DM		Oktagon 2008 für A 2000	498 DM
Kings Quest 5 (D)	149 DM		Oktagon 2008 mit 105 MB Festpl.	948 DM
L'empereur	129 DM		Oktagon 2008 mit 105 MB Festpl.	1248 DM
Larry 5 (D)	129 DM		Oktagon 508 für A 500	578 DM
Lemmings	69 DM	99 DM	Oktagon 508 mit 52 MB Festpl.	867 DM
Lemmings Add On	59 DM	59 DM	Oktagon 508 mit 105 MB Festpl.	1167 DM
Lemmings Boot Add On	69 DM	79 DM	Amiga Loads Faster 3 für A 2000	368 DM
Medieval Warriors	69 DM	89 DM	ALF 3 mit 52 MB Festpl.	867 DM
Might & Magic 3 (D)	89 DM	109 DM	ALF 5 mit 105 MB Festpl.	1167 DM
Monkey Island 2 VGA	89 DM		Evolution 2.2 mit 52 MB Festpl.	388 DM
Ninja Collection	59 DM		Evolution 2.2 mit 105 MB Festpl.	1167 DM
No Greater Glory	99 DM		MultiEvolution A 500 Controller	399 DM
Now 9	109 DM		MultiEvolution mit 52 MB Festpl.	898 DM
PC Cosmos	169 DM		MultiEvolution mit 105 MB Festpl.	1198 DM
PC Globe/PC Historia	239 DM		Tastaturabdeckungen A 500/A 2000	20 DM
PC Globe 4.0	169 DM		Geni Scan GS - 4500 Amiga	358 DM
PC Mersch	169 DM		Action Replay MK III A 2000	239 DM
PC Skat	69 DM	69 DM	Action Replay MK III A 500	199 DM
Pegasus	69 DM		Diskettenlaufwerk Amiga 3.5" extern	149 DM
PGA Golf +	69 DM	79 DM	Vrscope	59 DM
Pit Pighter	69 DM	79 DM	Cordless Mouse Infrarot	149 DM
Populous 2	79 DM		Optical Mouse	119 DM
Populous World Editor	49 DM			
Race Driver	79 DM	89 DM	Alles für Piloten	
Red Baron	89 DM	108 DM	Air Transport Pilot ATP	109 DM
Shadow Sorcerer	79 DM	89 DM	Microsoft Flight S. Designer	108 DM
Sim Earth	* 89 DM	119 DM	Flight Simulator 4 Deut. Ver.	179 DM
Space 1889	89 DM	99 DM	Flight Planner	79 DM
Steinberger Hotelmanager	59 DM	69 DM	Instrument Pilot's West U.S.	229 DM
Stellar 7	79 DM	79 DM	Instrument Pilot's East U.S.	229 DM
Supersoccer von Starbyte	79 DM	89 DM	Hawaii Scenery Disk	59 DM
The Simpsons	69 DM	89 DM	Navigator 4.5	59 DM
Timequest	99 DM		New Facilities Locator	89 DM
Top League	89 DM	109 DM	Scenery Coll.: A #7, #11,	
Uncharted Waters	119 DM		Scenery Coll.: B #9, #12,	109 DM
Wayne Greatzy 2 Canada Cup	69 DM	89 DM	Hawaii	109 DM
Wild West World	109 DM	109 DM	Scenery Coll.: Great Britain	108 DM
WWF Wrestlingmania	89 DM	79 DM	Scenery Disk 7 Washington	59 DM
X-Copy Prof. 5.x	69 DM		Scenery Disk 9 Chicago	59 DM
			Scenery Disk 11 Detroit	59 DM
			Scenery Disk 12	59 DM
			Scenery Disk Hawaiian Odyssey	59 DM
			Scenery Erweiterung Deutschl.	49 DM
			Scenery Japan	49 DM
			Scenery San Francisco	49 DM

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

NEU

NEU

Keine unübersichtlichen
Versandkosten mehr.
Wir versenden Software versandfrei
mit UPS

Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine
Versandpauschale von 10 DM

Runter kommen sie immer



Der fliegende Teppich bringt eine Menge Ärger mit sich

Paragliding

Kaum eine andere Sportart flatterte so fix in die Herzen der Sport-High-Societys, wie das *Paragliding*. Im gleichnamigen Spiel von Loriciel segelt Ihr mit dem Fallschirm, der via Joystick oder Tastatur gesteuert wird, über horizontal strotzende Pixelberge.

Zu Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Übungsflug, einem "Spaziergang" (fliegen pur) und einer "echten" Meisterschaft (Ihr fliegt solo). Im Weltcupmodus wechseln sich drei Spieler beim Fliegen ab. Mehrere Prüfungen sind während des Übungsflugs

zu absolvieren, um den Flugschein zu ergattern: Darunter eine punktgenaue Landung und das Ausnutzen von Höhenwinden. Im Meisterschaftsmodus sucht Ihr Euch eine Nationalität aus und müßt dann allerlei Fährchen auf einem vorgegebenen Kurs einsammeln. Wer dabei die beste Zeit vorweisen kann, ist Sieger. Um die Sache eine Ecke schwieriger zu machen, tauchen neben steil aufragenden Felswänden auch fliegende Teppiche und ahnungslose Vögel auf. Bei Berührung seid Ihr schneller unten als erwartet. *kn*



So herrlich es in der Realität ja sein mag, fast lautlos über saftige Almen zu düsen: Loriciels *Paragliding* läßt den "romantischen" Sport zum Langweiler werden. Die lieblos hingezzeichnete Hochlandgrafik ruckelt über den Bildschirm, die Musikstücke und der Sound sind derart grausig digitalisiert, daß man glaubt die Soundkarte hätte



den Geist aufgeben. Die einigermaßen annehmbare Steuerung und die recht witzigen Ideen retten *Paragliding* jedoch noch vor der Gurke. Spaß macht das sinnlose Dahingleiten trotzdem nicht. Absolute Fallschirm-Freaks sollten probieren, alle anderen: Finger weg. Das Spiel leidet an unheilbaren Krankheiten.



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

MS-DOS 32%

Grafik: 37% Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



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

Amiga		IBM PC	
3-D Construction Kit	116,95	3-D Construction Kit	116,95
4-D Sports Boxing	59,95	Bad Blood!	29,95
A 320 Airbus	89,95	Bandit Kings	83,95
Bandit Kings	83,95	Battle Isle	85,95
Battle Command!	39,95	Big Business	58,95
Battle Isle	70,95	Black Gold	70,95
Big Business	51,95	Blues Brothers	65,95
Birds of Prey	75,95	Bundesliga Manager Prof.	69,95
Black Gold	64,95	Cadaver	85,95
Blues Brothers	57,95	Carrier Command!	29,95
Brainblasters!	19,95	Chuck Yeagers Air Combat	75,95
Brat	49,95	Civilization d. *	85,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	Command H. Q.	77,95
Cadaver	63,95	Command H. Q.	85,95
Cadaver - The Pay Off	39,95	Conquest of the Longbow	85,95
Carrier Command!	29,95	Crystals of Arborea	60,95
Castles *	a. A.	Dragonflight	75,95
Chips Challenge	57,95	Dragonwars!	29,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	59,95	Eye of the Beholder 2 d. *	85,95
Crystals of Arborea	60,95	F-117 A Stealth Fighter 2.0	84,95
Das Boot	69,95	F-15 II Strike Eagle	77,95
Deuters	69,95	F-15 II Scenario Disk	40,95
Die Kathedrale	84,95	Falcon 3.0 *	a. A.
F-15 II Strike Eagle	72,95	Flight of the Intruder (5,25)!	49,95
Face Off	64,95	Gods	75,95
Fate - Gates of Dawn	69,95	Great Courts 2	69,95
First Fight	59,95	Gunship 2000	84,95
First Samurai	69,95	Hillstreet Blues	63,95
Flight of the Intruder	85,95	Imperium!	39,95
Ganghis Khan	83,95	Jeffighter II	85,95
Gods	59,95	Kaiser	95,95
Great Courts 2	65,95	Larry I VGA	85,95
Heart of China	75,95	Larry 5	85,95
Heroes Compilation!	29,95	Lemmings	75,95
Hillstreet Blues	63,95	Lemmings Data Disk 1	59,95
Larry 5	75,95	L'Empereur	85,95
Lemmings	55,95	Links	89,95
Lemmings Data Disk 1	49,95	Links Kurs Disk 1 - 5 je	89,95
Lotus Turbo Challenge 2	59,95	Mad TV	82,95
Manchester United Europe	64,95	Marian Dreams	83,95
Mega lo Mania	69,95	Megatreveiler 1	75,95
Megatreveiler 1	64,95	Might & Magic III d.	85,95
Midwinter 2	69,95	N. A. M.	83,95
Might & Magic II	69,95	Pirates	26,95
Monkey Island 2 dt. *	25,95	Police Quest III	57,95
M. U. D. S. I.	26,95	Pools of Darkness	85,95
North & South!	64,95	Railroad Tycoon	81,95
On the Road	57,95	Red Baron d.	85,95
Pirates	65,95	Return of Medusa	70,95
Pflichter	19,95	Rock'n Roll	59,95
Projectyle!	65,95	Secret of Monkey Island 2 d*	85,95
Populous 2	72,95	Secret Weapons of Luftw.	88,95
Railroad Tycoon	75,95	Shadow Sorcerer	79,95
Red Baron	64,95	Silent Service II	75,95
Return of Medusa	75,95	Sim City/Populous	70,95
Rise of the Dragon	65,95	Sim Earth	88,95
Robocop 3	65,95	Sorcerer's Appliance	85,95
Shadow Dancer	59,95	Space 1889	79,95
Shadow Sorcerer	69,95	Space Quest IV d.	85,95
Silent Service II	75,95	Spirit of Adventure	70,95
Sim City/Populous	70,95	TV Sports Basketball!	29,95
Spirit of Adventure	64,95	TV Sports Football!	25,95
Starflight 2	60,95	Ultima 7 *	79,95
Steigenberger Hotel Manag.	55,95	UMS II	83,95
T.N.T. Compilation!	29,95	Wayne Gretzky 2	69,95
Toki	59,95	Wing Commander II	85,95
Traders	83,95	Wing C. II Speech Accs.	39,95
UMS II	64,95	Wing C. II Special Op. 1	42,95
Winzer	65,95	Winter Challenge	75,95
Wrestlemania	29,95	Winzer	70,95
Z-Out!	29,95	Soundblaster 2.0	259,95

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

Über 1000 Spiele ab Lager verfügbar!

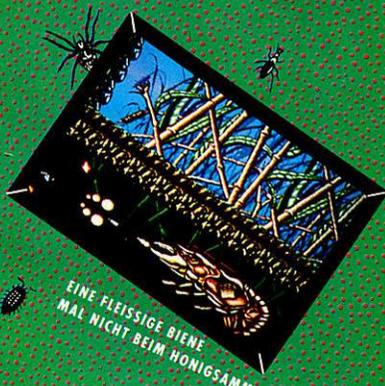
Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. Der Versand erfolgt in den alten Bundesländern per Post NN (8,00 DM) oder per UPS NN (12,00 DM), in die neuen Bundesländer leider nur per Post NN. Ausland nur Vorkasse 115 DM. Wollen Sie per Vorkasse (5,00 DM) bestellen, 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, Gerckestr. 10, W-5860 Iserlohn, Tel.02374/74112



OH ! EIN MAULWURF ?



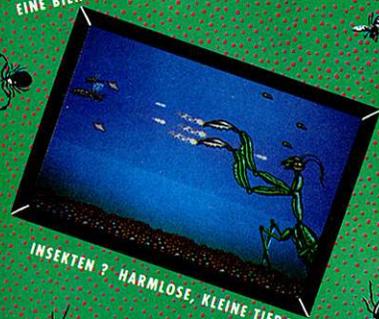
AUGE UM AUGE, STACHEL UM STACHEL !



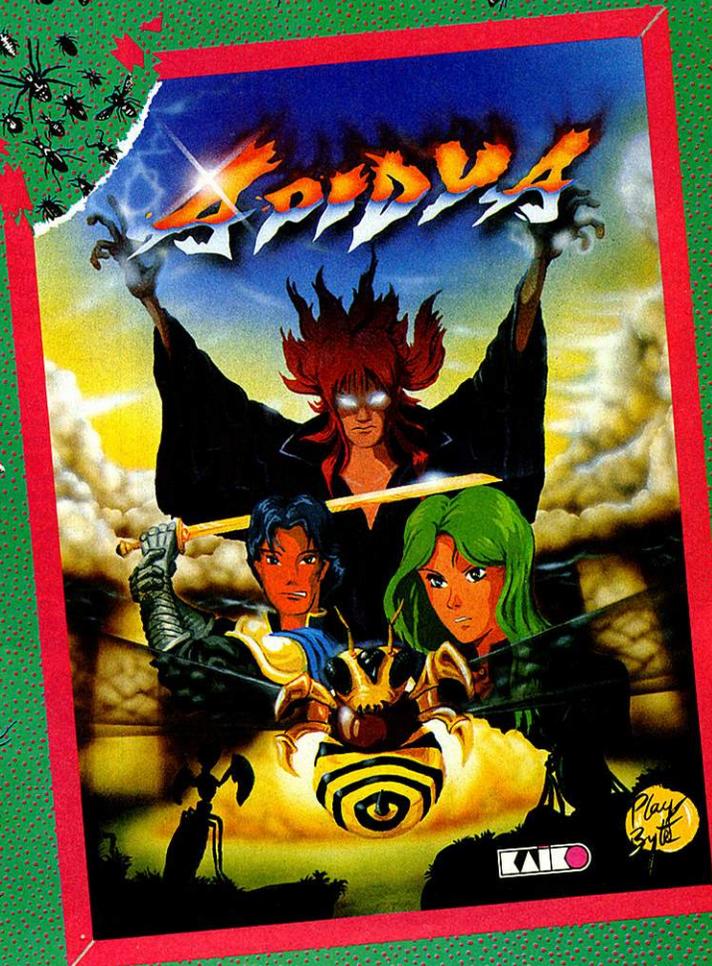
EINE FLEISSIGE BIENE
MAL NICHT BEIM HONIGSAMMELN !



EINE BIENE SIEHT ROT !



INSEKTEN ? HARMLOSE, KLEINE TIERCHEN ?



BLUE BYTE / PLAY.BYTE
AKTIENSTRASSE 42
4330 MÜLHEIM-RUHR

VERTRIEB: RUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, W-4044 KARST 2
ÖSTERREICH: DARIUS UND KARASOFT - SCHWEIZ: TALI AG

Hol Dir den POWER Ordner!



Das stärkste Stück von **POWER PLAY** ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische
Bestellung unter:
089/24 01 32 28

Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

computerspiele/tests _____

Sand im Getriebe



Euren Flitzer seht Ihr von hinten — Rückspiegel gibt's leider nicht

Big Run

Die Umsetzung des Jaleco-Automaten *Big Run* setzt Euch hinter Steuer eines heißen Rennwagens. In altbewährter 3-D-Manier rast Ihr mit einem Allradflitzer durch die afrikanische Pixel-Sahara. Simuliert wird eines der härtesten Rennen der Welt: die Rally "Paris — Dakhar" (Gib's mittlerweile nicht mehr).

Ihr startet in Tunis und düst mit dem via Joystick gesteuerten Coup über sechs Etappen in Richtung Dakhar. Jede Teilstrecke muß in einer vorgegebenen Zeit geschafft werden; die Platzierung ist für die näch-

ste Etappe ebenfalls ausschlaggebend: Nur die ersten drei Fahrer qualifizieren sich. Um die Sache jedoch nicht unnötig schwer zu machen, gibt's drei "Continues", die sich bei einer üblen Platzierung oder bei Zeitmangel rentieren. Benötigt werden sie allemal: Nicht nur Zusammenstöße mit anderen Autos kosten Sekunden. Auch Felsblöcke, Sandlöcher, Sträucher und Palmen tauchen mitten auf der Fahrbahn auf. Straßenbelag und -breite wechseln ebenfalls. Durch Sand steuert es sich spürbar schwerer als auf dem Asphalt. *kn*

Storms *Big Run* ist zwar kein ernsthafter Lotus-2-Konkurrent, beinhaltet aber einige Dinge, die Gremlins Renner gut gebrauchen könnte. Allein die Kombination aus "Checkpoint-Zeitfahren" und dem Zwang einer guten Platzierung motiviert orientlich. Realistische Motorentöne und die durchdachte Steuerung könnten den guten Gesamtein-

geht so



druck abrunden, wäre da nicht die üble Grafik. Daß eine Wüste nicht extrem farbenfroh aussieht, mag einleuchten. Trotzdem hätte etwas mehr Gründlichkeit nicht geschadet: Die Objekte zoomen zwar flott — sind aber ohne Liebe zum Detail hinlänglich. Realistische Motorentöne gepinselt. Dank dieser trostlosen Grafik macht *Big Run* nur noch halb soviel Spaß.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Storm, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 64 %
Grafik: 66% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Kolbenfresser



Statt "Aufwärmen" eher eine kalte Dusche (Amiga)

Warm up

Keine Frage, in jedem von uns steckt ein kleiner "Nigel Mansell". Leider landen Normalsterbliche recht schnell hinter schwedischen Gardinen, wenn man mit 300 Sachen über bundesdeutsche Landstraßen fetzt. Als willkommene Alternative bietet sich die Raserei am Bildschirm an: Via Joystick knattern wir gefahrlos über Rennpisten. Der neueste Vertreter des Rennspielgenres ist *Warm up*. Alleine oder im Verbund mit ein paar willigen Kumpels (bis zu 16 Computer können "vernetzt" werden) feigt Ihr über Pi-

xelnachbildungen originaler Rennstrecken. Vor dem Start sucht Ihr Euch einen passenden Rennwagen aus, wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden, und entscheidet, ob Ihr trainieren, nur ein Rennen oder eine komplette Meisterschaft fahren wollt.

Später findet Ihr Euch an den Boxen wieder, die (wie die Piste) aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Hier könnt Ihr den Wagen nach Wunsch modifizieren. Reifentyp, Spoilerwinkel, Stoßdämpferdruck oder die Empfindlichkeit der Steuerung sind zu verändern. *mh*

Die ersten Minuten mit *Warm up* sind durchaus erfreulich. Zahlreiche Spieloptionen, Dutzende Rennstrecken, anwählbare Schwierigkeitsgrade und ein Mehr-Spieler-Modus machen Lust auf ein zünftiges Rennmatch gegen ein paar Freunde. Ist man erst auf der Strecke, kommt die große Ernüchterung. Eine (obwohl einstellbar) überempfindliche



Steuerung schreckt selbst den härtesten Rennfan ab und sorgt eher für Frust denn für Spielspaß. Die meisten Fahrversuche enden im Straßengraben. Zudem sorgen einige technische Mängel für zusätzlichen Ärger: Die Kollisionsabfrage ist ungenau, die Grafik unterdurchschnittlich. Wir fahren lieber *Lotus 2*.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Genias/Linel, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 46%

Grafik: 43% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

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	109	Sword of Aragon	39	39
Sid Meier's Civilization	109	109	L'Empereur		109
Battle Isle	79	109	Nobunagas Ambition		59
Second Front	94	94	Bandit Kings Ancient China	79	99
Western Front		99	Romance Three Kingdoms	79	99
No Greater Glory		99			
Harpoon	109	109	The Perfect General		
Harpoon Battleset 4	59	59	Vom Designer des Suchtspiels <i>Empire!</i>		
Interceptor		49	Ein Strategiespiel, wie es sein sollte. Top-Ratings in führenden US-Magazinen!		
War of the Lance		39	PC/AMIGA je DM 109		
			Zusatzdisk/PC WKII DM 69		

ROLLENSPIEL

	AM	PC	Sonderangebote	
Bard's Tale Constr. Set		99	AM	PC
Eye of the Beholder II	109	109	Bad Blood (Chris Roberts!)	29
Ultima VII - Black Gate		139	Dragon Wars	29
Space 1889	84	99	Hard Nova	39
Twilight 2000		109	Lord of the Rings	39
Traveller II (dt.)	89	99	Might & Magic II	49
Gateway Savage Frontier	99	99	Tunnels & Trolls	49
Might & Magic III	84	99	Buck Rogers	49
Pools of Darkness	84	99	Curse Azure Bonds	39
Wizardry 7/Crusaders	119		Pool of Radiance	39
			Savage Empire/Ultima	39

SIMULATION

	AM	PC		AM	PC
Hyperspeed		109	F117A Nighthawk		109
Reach for the Skies	109	109	Silent Service II	94	109
Red Baron	99	109	Megafortress		109
Their Finest Missions		39	Wing Commander II		109
Secret Weapons Luftwaffe		109	WCII Special Operations		69
Strike Commander		129			
SWOTL P-38		49			
Falcon 3.0		139			
Gunship 2000		109			
Dragon Strike		29			

SimAnt
Nach SimCity und SimEarth erwarten wir SimUniverse! Statt dessen präsentiert uns Maxis einen Ameisenhaufen - echt abgefahren!
PC DM 109

VERMISCHTES

	AM	PC	Hardware PC	
Monkey Island II		89	Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Populous II	79		Kraft PC Joystick	DM 89
Cadaver		109	Soundblaster II	DM 259
Bundesliga Man. Professional	79	89	Thunderboard	DM 259
Riders of Rohan		99		
Vengeance of Excalibur		99		
Spellcasting 201		99		
Indiana Jones IV - Atlantis		99		
Conquest of the Long Bow		109		
Conan	89	109		

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

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

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

Telefonische Bestellannahme

0211/397667

Du hast nur eine

CHANCE...

Jetzt wieder
mit den neuesten
Videospiele!

1/92

VIDEO
GAMES

ACTION, SPORT & ABENTEUER
**VIDEOSPIELE
TOTAL**

Donald Duck
Wonderboy 5
Golden Axe 2
Castlevania 4
Final Fantasy 2
Battletoads
Empire strikes back
Double Dragon 3
Turbo Racing
Galaga '91

SONST
Aufkleber
im Heft!

UNDESPIELT & ABOEHECKT

**240 SPIELE KURZ
GETESTET**

MASTER SYSTEM • LYNX • GAME GEAR

Markt "Schrak"
05.00 / Ab 7,-
Gr. 1000 / Ab 7,-
DM 7,-

Du willst alles über Videospiele wissen?
Du verlangst harte, objektive Tests für
den richtigen Kauf? Dich interessieren
aktuelle Marktneuheiten?
Dann hast Du nur eine Chance:
Du brauchst VIDEO GAMES –
die Videospiele-Zeitschrift mit noch
mehr Spiele-Spaß pro Seite.
Denn VIDEO GAMES bringt Dir
die ganze Spiele-Power nach
Hause...

Die neueste VIDEO GAMES
wartet auf Dich.
Hol sie Dir!

Ab
3.2.92 bei
Eurem
Händler!

VIDEO
GAMES

**TOTAL VERRÜCKT
TOTAL VERSPIELT**

Jetzt kommen wir zum Finale unseres "San Francisco"-Wettbewerbs. Mit ein bißchen Glück und den richtigen Antworten könnt Ihr einen Original-Spielhallenautomaten "Cisco Heat" gewinnen.

Hier findet Ihr den dritten und letzten Teil unseres "San Francisco"-Wettbewerbs. Als Hauptpreis könnt Ihr einen Original "Cisco Heat"-Automaten im Wert von rund 10000 Mark gewinnen, den die Firma Rushware gestiftet hat. Bevor Ihr den Automaten zu Hause aufstellen könnt, müßt Ihr auch noch die letzten sechs Fragen

zum Schauplatz des Spieles beantworten. Im Spiel heizt Ihr mit einem feurigen Polizei-Flitzer durch die Straßen von San Francisco. Um diese Stadt drehte sich auch unser kleines Quiz in der **POWER PLAY**, das nun in die dritte Runde geht.

Alles in allem gilt es, 18 Fragen richtig zu beantworten, in jeder Ausgabe sechs. Als Etap-

penpreise winken für die richtigen Einsendungen der jeweiligen Ausgabe ein knalliger Walkman als Hauptpreis sowie je zehn Spiele und zehn T-Shirts als Trostpflaster. Am Ende der drei Runden werden alle richtigen Einsendungen wieder in einen großen Topf gesteckt und der Komplettsieger gezogen. Sendet Eure Antworten für die ersten sechs Fragen dieser Ausgabe bis zum 15. April 1992 an folgende Adresse:

**Markt und Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Cisco Heat
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München**

Die Auslosung der Gewinner erfolgt wie immer unter Ausschluß des Rechtswegs. *mh*

Wettbewerb

Teil 3

Die Fragen

Hier findet Ihr die letzten sechs der insgesamt 18 Fragen.

13. Welcher Flugsimulator für den Amiga spielt ausschließlich in der Gegend um San Francisco?

14. In welchem Jahr fand das "große Erdbeben" statt, das San Francisco fast vollständig zerstörte?

15. Welche Form hat das berühmteste Bürogebäude San Franciscos?

16. Wie heißt das Gebäude?

17. In der Nähe von San Francisco besitzt eine Filmfirma, die sogenannte "Skywalker Ranch". Wie heißt die Firma?

18. Wie nennt man die Straßenbahnen in San Francisco?

Die Preise

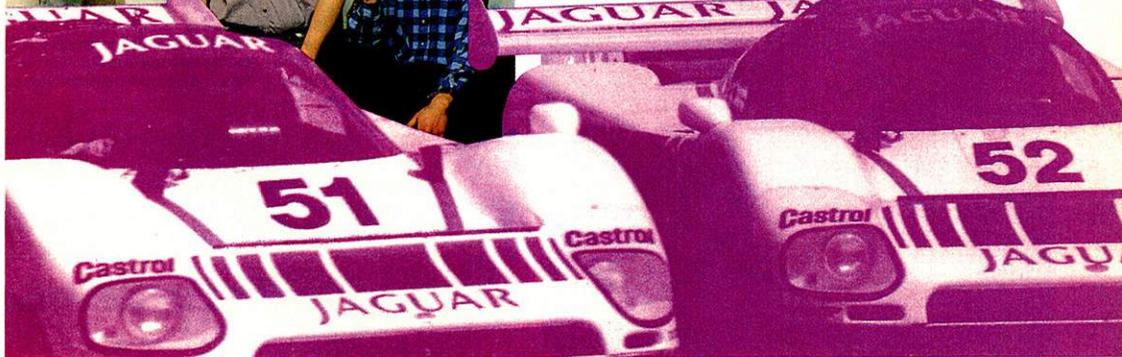
Hauptpreis (alle drei Ausgaben): der Cisco-Heat-Spielautomat.

1. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein Walkman

2. Preis (jeweils für eine Ausgabe): zehn Spiele für Euren Computer

3.-13. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein T-Shirt

RUSHWARE
Online with the trend

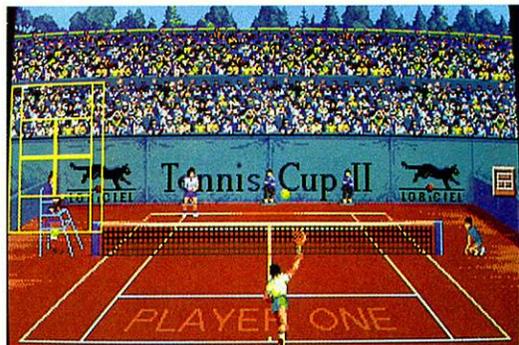


Inserentenverzeichnis

Ami-Shows	121	Konami	135
ASI	3. US	M&B Versand	129
Bachem	28	Markt & Technik,	
Bachler		Buch- u. Software-	
Softwareversand	38	verlag 18/19, 50, 103, 110,	
Berry	65	112, 125, 131, 136, 140, 147	
Bornico	25, 29, 31	MN Hobby Soft	81
Boyd	65	MR-Soft	65
		Multimedia	69
		Multimedia Soft	116
Club der Computer-	67		
freunde			
Com Tronic	65	Okay Soft	69
Computer Box	136		
Computerworld	28	Peroka-Soft	26
CoSi	27	Philip Morris	2. US
CPS	23	Power Games	148
CPS Heidak	76/77	Premier Mail Order	89
CWM	149		
		Quicksoft	117
Dynatex	143	Rushware	13, 43, 83, 105,
			109, 4. US
ECS	139		
Esser-Soft	30	Seven Eleven Soft	81
Express-Versand		Soft & Sound	56
Schweiz	28	Softpower	8
		Software	41, 99
Fantasy Productions	111	Software Maniacs	73
Flashpoint	132	Softworld	17
Förster	30	Solar Games	137
Frog-Soft	47, 81		
Funny		Theo Kranz-Versand	148
Softwareversand	32, 145	Time Soft	107
Funtastic		Top 4 Software-	
Computerware	53	versand	139
Funware/ECS	137	Topsoft	137
		United	
Galaxy Software	127, 133	Software	11, 45, 111
Game Play	14		
Games	30	VGC Video	
Gnadenlos	60	Gamblers	139
Gross Electronic	69		
Grzywaczewski	108	Westfalahalle	141
		Wial-Versand	54/55
Hamo Fachversand	68	World of Wonders	48
High-Score-Games	71		
		Zapp Games	148
Joysoft	59	Zero-Laser	127
Karosoft	106		
Kingsoft	9		

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma M.S.P.I. bei.

Doppelfehler



Die eingelebnete Platzübersicht entbehrt jeglicher Übersichtlichkeit

Tennis Cup 2

Nach dem mittelmäßigen ersten Teil fördert Loriciel einen Nachfolger ihres Tennis-spiels zu Tage — *Tennis Cup 2*.

Ihr beginnt Eure Sportlerlaufbahn in einer Empfangshalle, in der zwischen dem obligatorischen Menü für diverse Einstellungen, einem Tennismatch oder dem Wurfmaschinen-training gewählt werden darf. Spielt Ihr im Turniermodus, warten alle großen Tenniswettbewerbe dieser Welt auf den Spieler. Neben Geschwindigkeit, Spielweise und Darstellungsformen, lassen sich auch Platzbelag und Satzanzahl ein-

stellen. Auf dem Platz angekommen, seht Ihr Euren Spieler von schräg oben. Spielt Ihr gegen oder mit (Doppel) einem Freund, darf der Bildschirm, wie schon im ersten Teil, auf Knopfdruck geteilt werden. Mit dem Joystick steuert Ihr Bewegungen und Schlagarten. Wenn Ihr es wünscht, läuft der Spieler auch automatisch in die beste Position. Von Schmetterbällen bis zu hohen Lobs ist alles möglich. Die Richtung Eurer Schläge läßt sich ebenfalls mit dem Joystick angeben. Spielstände dürfen gespeichert werden. *kn*

Im Vergleich zum ersten Teil, hat das Team von Loriciel das Spielgeschehen auf dem Platz so gut wie gar nicht geändert. Die netten Ideen des ersten Teils wollte man sicherlich besser in Szene setzen — das Ergebnis blieb aber leider das gleiche.



Grafisch mal wieder recht ansprechend, aber spielerisch unterbelichtet. Bälle ins gegner-

sche Feld zu bringen, gelingt des öfteren, während die gewollte Plazierung meist ins Gegenteil umschlägt. Da werden eben mal aus wunderbar angebrachten Lobs unkontrollierte Netzanriffe. Die seltsam komplexe Steuerung tut ihr übriges dazu. Im Endergebnis mal wieder recht ansprechend, für Profis nicht der Rede wert. "Great Courts 2" ist wesentlich besser.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loriciel, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 61%

Grafik: 64% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

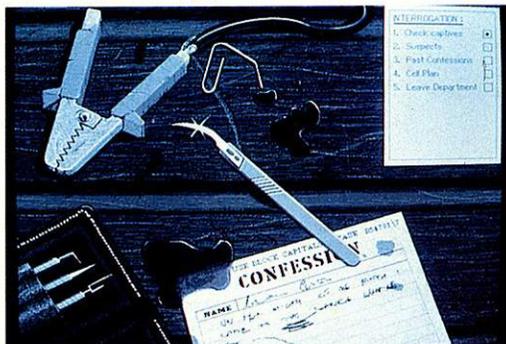
AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Die Stasi lebt



Bericht aus der Folterkammer: Der Verdächtige beginnt zu reden.

Floor 13

Demokratien sind eine feine Sache. Wie aber verhindert man, daß in einem Staat ein Diktator an die Macht kommt, oder durch eine Volksabstimmung das Volk etwas Staatsschädigendes entscheidet? Ganz klar, eine Geheimpolizei muß her.

In England gibt es eine solche Polizei und Sie dürfen sie leiten. Dazu ziehen Sie in das dreizehnte Stockwerk (*Floor 13*) eines unscheinbaren Bürogebäudes. Bericht erstatten Sie nur dem Premierminister.

Jeden Tag erhalten Sie Berichte über wichtige Ereignis-

se. Das kann eine Entführung sein, ein Gerücht über eine Liebesaffäre eines Parlaments-Abgeordneten, ein Bombenanschlag oder ein Zeitungsbericht über Machenschaften der Regierung. Jetzt müssen Sie entscheiden, was zu tun ist: Lassen Sie die Personen beschatten? Durchsuchen Sie die Wohnungen und Büros? Wenn sich ein Verdacht erhärtet, lassen Sie die betreffende Person befragen? Foltern? Beseitigen? Jede Aktion hat Auswirkungen auf die Meinung des Volkes und somit auf den Verlauf des Spieles. *bs*

Hier wird ein beklemmendes Szenario geboten. In Deutschland würde man so was als "Leite die Stasi"-Spiel bezeichnen und, zu Recht, verdammen. Bei welchem anderen Programm dürfen Sie unschuldige Bürger überwachen, aushor-

na ja



wirksamer Aktionen und muß oft mit Glück die richtige Entscheidung treffen.

legt: Die Programmierer meinen das Ganze wirklich ernst. Sieht man mal von der menschenverachtenden Handlung ab, wird spielerisch nur sehr wenig geboten. Man tippt sich immer durch dieselben Dutzend Menüs, hat nur eine Handvoll

Rostfreie Rüpel



Auf dem Orion kämpfen Roboterheere um die Vorherrschaft

Steel Empire

Wie wir alle spätestens seit dem *Terminator* wissen, werden die Kriege der Zukunft von Robotern und Computern geführt. So auch bei Milleniums neuem Strategiespiel *Steel Empire*. Bis zu sechs Personen kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Orion. Sind nicht genügend Spieler vorhanden, werden die Kontrahenten auf Wunsch vom Computer übernommen oder einfach abgeschaltet. Taktische Einsteiger können sich an einer Miniauseinandersetzung versuchen, bevor Ihr Euch an das Komplettszenario wagt.

Gespielt wird bei *Steel Empire* rundenweise. Zu sehen ist immer ein Ausschnitt einer Orion-Landkarte, die in kleine Provinzen unterteilt ist. Via Icon-Leiste und Maus baut Ihr Fabriken und Roboter, die anschließend in die Nachbarländer geschickt werden können. Für jede eroberte Provinz gibt's Geld, mit dem Ihr neue Einheiten, Festungen oder Produktionsanlagen baut. Trefft Ihr bei dem Eroberungsfeldzug auf feindliche Einheiten, wird auf einen Kampfbildschirm umgeblendet. Hier steuert Ihr Eure Roboter selbst. *mh*

Wer sich auf eine Runde *Steel Empire* einläßt, muß schon etwas Zeit mitbringen. Vor allem im Kreise von Kollegen zieht sich eine vernünftige Schlacht um den Orion durchaus einen ganzen Abend hin. *Steel Empire* fährt allerdings mit weit weniger strategischen Feinheiten auf, wie z. B. Dan Buntens Klassiker *Command H.Q.*, der Knaller

geht so



Battle Isle oder einige Konkurrenzspiele aus japanischer Produktion. Auch technisch müssen Abstriche gemacht werden: Die Grafik ist alles andere als attraktiv und außer ein paar mageren Soundeffekten wird nicht viel geboten. Und trotzdem: Für Gelegenheitsstrategen ist *Steel Empire* ein willkommener, spannender Taktikeinstieg.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin Games, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 29%

Grafik: 62% Sound: 52%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 31% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

MultiMedia Soft

Computerspiele

4800 BIELEFELD
Brakhofstraße 21b
Tel. 0521 - 763981

10 x in Deutschland!

5100 Aachen
Mörgenstraße 4
Tel. 0241 - 407893

Bald in Ihrer Nähe!

5160 DÜREN
Südstraße 24
Tel. 02421 - 56146

SPIEL & SPASS
durch
MIETEN!

WOLLEN SIE AUCH EINEN
MULTIMEDIA SOFT-LADEN
ERÖFFNEN? RUFEN SIE AN:
TEL. 0241-407893
15-19.30 UHR

KOSTENLOS DIE KREBS- VORSORGE- UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen.

Für Frauen ab
20 Jahren und Männer
ab 45 Jahren.

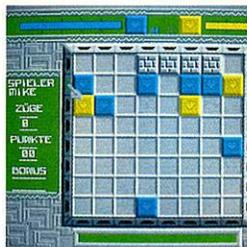


Dem Leben zuliebe.
Deutsche Krebshilfe

Himmel hilf

Matrix

na ja Klötzchen und kein Ende: In *Matrix* müßt Ihr auf einem Spielfeld, das in 64 kleine Quadrate unterteilt ist, haufenweise diese Quader aneinanderreihen. Punkte gibt's jedoch nur für komplette "Vierer"-Reihen. Der Haken an der Geschichte: Ein Computergegner oder ein zweiter menschlicher Mitspieler bauen ebenfalls am "Viererklotz". Wer innerhalb der vorgegebenen Zuganzahl die meisten Reihen baut, und somit die meisten Punkte schießt, gewinnt. Dummerweise ist das Denkspielgenre und besonders die Gattung der Klötzchenprogramme ausgelagert wie kein anderes. Abwechslungsreichen



Nichts Neues im Land der Klötzchenspiele (Amiga)

Spiele Spaß, frische Ideen oder technische Glanzleistungen sucht man aber bei *Matrix* vergebens. mh

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Softshop, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 42%

Grafik: 18% Sound: 14%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Abenteuer für Arme

Hero Quest

geht so Auf dem Weg zur MS-DOS-Version hat die Computerumsetzung des beliebten Rollenbrettspiels *Hero's Quest* ein paar kleinere Veränderungen durchgemacht; spielerisch blieb in den düsteren Kellern, Kerkern und Monsterhöhlen jedoch alles beim alten. Ihr steigt zusammen mit bis zu drei Heldenkollegen/-konkurrenten in die Untiefen, um bestimmte Kleinode zu bergen und Bösewichte zu vertrimmen. Alle Räume seht Ihr von schräg oben, die Kampfszenen sind (mickrig) animiert, jedoch nicht interaktiv. Unterm Strich ist auch das MS-DOS-*Hero's Quest* trotz geschönter Grafik recht langweilig und unoriginell. Da



Trotz hübscher VGA-Grafik keine echte Delikatessse

die Szenario-Disk "Return of the Witch Lord" gleich miteingebaut wurde, ist's eisenharten Fans trotzdem (bedingt) zu empfehlen. wi

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 53%

Grafik: 61% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

bereits erschienen

AMIGA

bereits erschienen

C 64

nicht geplant



Wrestle Mania

Jetzt dürft Ihr also auch auf dem PC das Profi-Catchen beginnen, indem Ihr in die Rolle eines berühmten Wrestlers schlüpfst und ihn in der scrollenden Pixel-Arena steuert. Das Ansetzen eigener Griffe gestaltet sich ähnlich benutzerfreundlicher als bei den bereits gelisteten Amiga- und C-64-Versionen (keine Chance gegen den unbesiegbaren Computergegner). Wenn im Zwei-Spieler-Modus aber keiner der beiden Wrestler die Steuerung checkt, bleibt das Spiel hier wenigstens fair. ti

Genre: Sportspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 28%

Grafik: 34% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer



Golden Eagle

Auch Amiga-Besitzer können nun auf die Suche nach Loricels *Golden Eagle* gehen. An dem Action-Adventure-Mix hat sich gegenüber dem PC-Vorbild nur wenig getan. Die vorbildliche Animation des Titelhelden täuscht nicht über ein dürftiges Spiel hinweg. Hier einen Feind umblasen, dort einen Gegenstand aufklauben und gelegentlich eine Runde *Reversi* spielen reicht nicht aus, um den goldenen Adler flügge werden zu lassen. Meine Empfehlung: Noch ein wenig überm Spieldesign brüten. mh

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Loricel
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 43%

Grafik: 65% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



The Simpsons

Do the Bartman! Würde Bart Simpson mit seinen Außerirdischen bisher nur zusammen mit einem Amiga 500 verkauft, könnt Ihr ihn nun auch ohne der Hardware erwerben. In mehreren horizontal scrollenden Levels müßt Ihr alle herumliegende Gegenstände rot färben (die Aliens sind allergisch gegen die Farbe), natürlich ohne sich von den außerirdischen Schleimern erwischen zu lassen. Kein Geniestreich, aber ein ganz nettes Hüftspiel mit sehr angenehmer Grafik. *ri*



Mad TV

Jawoll, man muß Rainbow Arts für die exzellent gelungene Amiga-Version von *Mad TV* loben. Abstriche gibt's keine, das Spiel ist eine sorgfältig auf den Amiga konzipierte Version. Das merkt man an der schnellen und komfortablen Steuerung (Festplatteninstallation inklusive); auch Grafik und Sound werden dem Amiga einigermaßen gerecht. Wer als Nicht-MS-DOS-Besitzer bislang auf die verrückte TV-Strategie verzichten mußte, sollte sich zügig nach diesem originellen Spiel umsehen. *ri*



The Simpsons

Auch auf dem PC rückt Simpson Junior gegen die Alien-Divisionen vor. Mit einer roten Spraydose bewaffnet, will er die Welt vor der Farbe Lila und bösartigen herschütlichen Aliens retten. Unter MS-DOS ist Bart etwas schwieriger und umständlicher zu steuern. Wer am analogen Joystick verzweifelt, greift zur Tastatur, die in puncto Präzision ganz akzeptabel ihren Dienst verrichtet. Wer nichts gegen Hüpfen und Sprühen hat, kann ruhig mal 'nen Blick ins Spiel werfen. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Ocean
 Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 53%
 Grafik: 58% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Strategie
 Hersteller: Rainbow Arts
 Zirka-Preis: 100 Mark

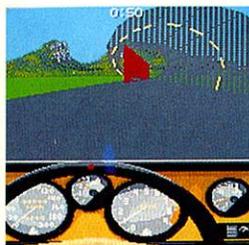
AMIGA 80%
 Grafik: 79% Sound: 73%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Ocean
 Zirka-Preis: 80 Mark

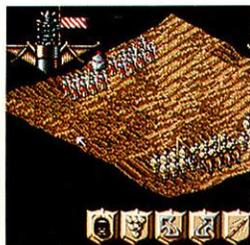
MS-DOS 51%
 Grafik: 53% Sound: 40%

Schwierigkeit: schwer



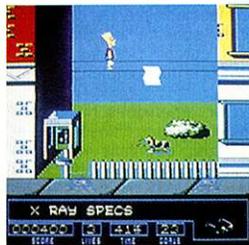
4-D-Sports Driving

So was ist immer kritisch: Spiele mit ausgefüllter 3-D-Grafik vom PC auf den Amiga umzusetzen. Meistens geht dabei ein Haufen Spielspaß durch den Geschwindigkeitsverlust flöten. Beim Autorennen *4-D-Sportsdriving* hält sich der Frust erfreulicherweise etwas in Grenzen. Die, im Gegensatz zum AT, langsamere Grafik, wird durch viele Spieloptionen sowie einen herrlichen Streckenbaukasten wieder wett gemacht. Mit Sicherheit nicht das beste Amiga-Rennspiel, aber anschauen lohnt sich. *mh*



Realms

Steve Turners Strategiespiel hat auch auf dem ST nichts an Reiz, aber auch nichts an schnell aufkommender Heftigkeit verloren. Die 1:1-Umsetzung bietet die gleichen technischen Qualitäten der Amiga-Version: feine Grafik, hübsche Icons und eine nette Musik. Strategie-begeisterte ST-Besitzer kommen trotz teilweiser Unübersichtlichkeit ("Huch, wo ist meine Armee?") auf Ihre Kosten. Einsteiger sollte die Finger von *Realms* lassen. Von einem Steve-Turner-Produkt hätte man mehr erwartet. *kn*



The Simpsons

Auch Commodores Kleinsten will Bart Simpson von Außerirdischen befreien. Tatsächlich müßt Ihr in der C-64-Version nur mit wenigen Abstrichen rechnen. Keine Hintergrundmusik und etwas spartanischere aber dennoch ordentliche Grafik. Die Kollisionsabfragen der Sprites sind etwas fairer, damit wird das Spiel leichter. Insgesamt auch nicht der Renner, aber ein putziges, halbwegs abwechslungsreiches Jump'n'Run mit dem wilzigen Helden aus den Zeichentrickfilmen. *ri*

Genre: Sport
 Hersteller: Mindscape
 Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 75%
 Grafik: 71% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Strategie
 Hersteller: Virgin
 Zirka-Preis: 100 Mark

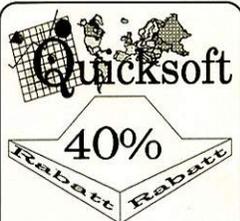
ATARI ST 69%
 Grafik: 74% Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Ocean
 Zirka-Preis: 50 Mark

C64 41%
 Grafik: 58% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel



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 0,684, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel:
 Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
 99,00 x 0,684 = 67,72

Titel	Amiga	IBM
Apydya	54,72	-
Populdy 2	68,40	68,40
Mad TV	68,40	68,40
Cruise f. a. Corpse	61,56	61,56
Elvira 2	68,40	68,40
Monkey Island 2	68,40	68,40
Formula 1 Gr. Prix	75,24	75,24
Civilization	82,02	82,02
Ultima 7	-	88,92
Knights o. t. Sky	68,40	68,40
Specil Forces	68,40	68,40
Battle Isle	68,40	68,40

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?

Telefon 1: 07771/61964
 Telefon 2: 07720/65430
 Telefax: 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 und Preisänderungen vorbehalten

Game-Gear Grundgerät mit Columns und deutscher Anleitung; für die ersten 1000 Besteller zum Superpreis von

DM 199,00

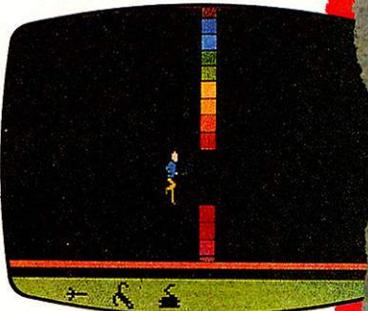
GOTTES VERGESSENE KINDER

Die besten Spiele gibt es nur als ungehaltene Versprechen: Wir forschten nach angekündigten Großprojekten und niemals vollendeten Spieleserien.

Lang bevor der erste C64 die Spielerherzen erwärmte und zu einer Zeit, als ein gewisser Lord British am ersten "Ultima" tüftelte, war Atari VCS die Traumkonsole für Amerikaner und Europäer gleichermaßen. Nahezu alle bekannten Automaten wurden für den Hardwarezweig (damals noch ein wahrer Riese) umgesetzt; dann begann Atari über anspruchsvollere Videospiele nachzudenken. Die "Swordquest"-Serie entstand: Eine Reihe von einfachen Geschicklichkeitstests sollte sich zu einem pompösen Abenteuer mit Rollenspieleinschlag zusammenfügen. Nur wer die gesamte Serie, bestehend aus insgesamt vier "World"-Spie-

len, durchlebte, konnte Swordquest lösen. 1983 erschienen "Earthworld" und "Fireworld" und verkauften sich trotz des ungewöhnlichen Spielinhaltes ganz tapfer. Den dritten Teil zu bekommen, wurde für die Atari-Fans schon schwieriger: Selbst in den Staaten wurde "Waterworld" nur ein paar Tage lang ausgeliefert. Den vierten Teil gab's nie, der erwähnte dritte schaffte es nicht mal nach Europa. Und das, obwohl die Serie nur komplett zu lösen war...

Der amerikanische Gigant Parker hat aus frühester Spielervorzeit ebenfalls noch ein paar Versprechen offen. Für das Atari VCS produzierte Parker gelungene Titel wie "Pop-eye", "Frogger", "Amidar" sowie "The Empire strikes Back" und wurde so zu einem der zuverlässigsten Spielspaßlieferanten dieser Zeit. Die wichtigsten Titel waren für 1983 angekündigt und schließlich auf 1984 verschoben: Neben einem weiteren "Star Wars"-Spiel, einem "McDonald's"-



PARKER VIDEO GAMES



Links: Mit der "Swordquest"-Serie wagte sich Atari vor zehn Jahren an ein ungewöhnliches Abenteuer-Quartett. Nur zwei Teile erschienen — für eine Saga, die nur komplett gelöst ihr Geheimnis preisgibt, recht wenig.



"Scooby Doo" erkor Elite zum Hauptdarsteller eines aufwendigen Computertrickfilms; die auf doppelseitigen Anzeigen beworbenen Luxus-Grafiken erschienen jedoch nie im gleichnamigen Spiel, das sich Monate später (stark abgespeckt) als simpler Geschicklichkeitstest entpuppte. Alfs Abenteuer testeten wir vor zweieinhalb Jahren; auch dieses Spiel (fürs Master System und das NES) das gefährliche Terrain wieder betreten.

Rings



Synapse: PR-Abteilung, übernehmen Sie!

Ein Spiel, das es überhaupt nicht gab, produzierte die Marketingabteilung von "Synapse". Mit Hits wie "Fort Apocalypse" und "Shamus" war Synapse in den früheren 80er Jahren der Anbieter für Actionspiele auf Atari XL und C64. Das Softwarehaus war auch bekannt für seine markigen Packungen mit knallbunten, fantastisch gezeichneten Covers. Als eines Tages ein neuer Katalog entstand, fehlte der Marketingabteilung noch ein

Spiel. Um keine leere Seite drucken zu müssen, dachte man sich den knackigen Namen "Reptilian" aus, ließ ein tolles Cover malen und klebte dies mit den Worten "Coming soon" (bald erhältlich) in den Katalog. Der Entwicklungsabteilung wurde gesagt: Wenn ihr wieder mal ein tolles Actionspiel mit Aliens habt, dann nennt es doch einfach "Reptilian". Doch noch bevor die Programmierer Reptilian in Angriff nehmen konnten, schliterte Synapse in die Beinahepleite. Die Entwicklungsarbeiten wurden auf ein Minimum reduziert, die Firma an Broderbund verkauft und schließlich ganz geschlossen.

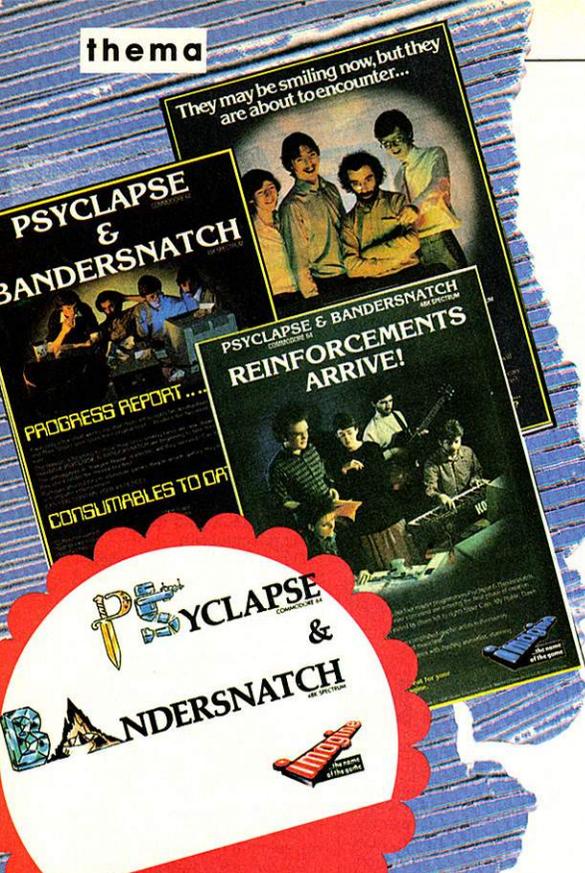
Der Synapse-Zusammenbruch führt zu weiteren unveröffentlichten Spielen: Nach tollen Erfolgen im Action-Genre wurde das Angebot stark erweitert. Neben einer Textverarbeitung und einer Datenbank für die Ataris wurden exotische Anwendungen entwickelt. So bestand zum Beispiel "Relax" aus einem Stirnband, das mittels mehrerer Sensoren den Streß einer Person messen sollte. Per "Bio-Feedback" sollte man sich dann unter Softwareeinfluß beruhigen.

Leider verkauften sich diese Projekte nicht gut; um genau zu sein, nahezu gar nicht. Beim Versuch, das Ruder herumzureißen, machten die Synapse-Manager dann einen entscheidenden Fehler. Zu dieser Zeit entwickelten sich die Text-Adventures von Infocom zu echten Verkaufssrennern. Synapse sahen hier den Markt der Zukunft und begannen, "BTZ" und "Electronic Novels" zu entwickeln. BTZ steht für "Better then Zork" und spielte darauf an, daß die Adventures komplexer und der Parser besser als der von Infocom (bekannt durch Zork) werden sollte.

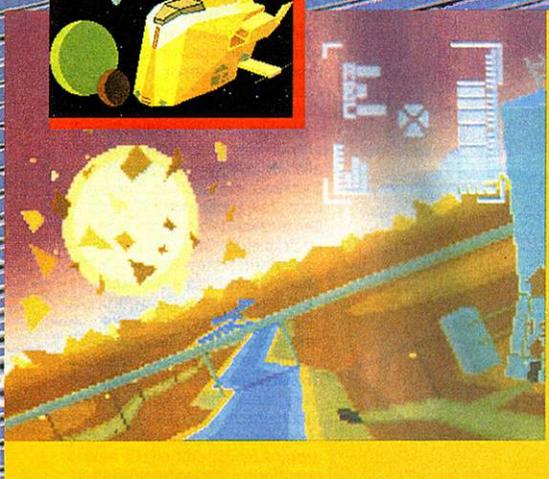
Um die Electronic Novels zu entwickeln, verpflichtete man alle Starprogrammierer von Synapse, die vorher nur Actionspiele gemacht hatten. Außerdem wurden Autoren eingekauft, die die Storys schreiben sollten. Fünf Novels waren geplant: "Mindwheel", "Essex", "Brimstone", "Breakers" und "Ronin". Mindwheel und Essex kamen auch 1986 in die Geschäfte, aufwendig aufgemacht und von Kritikern gelobt. Der Kunde blieb jedoch zurückhaltend: Zum einen war Mindwheel ein derart abgedrehtes Spiel, daß selbst hartgesottene Adventure-Spieler



Als der Videospielmarkt 1983 bröckelte, war der amerikanische Spieleriese Parker ("Monopoly") der erste Hersteller, der mit einem globalen Rückzug reagierte. Einige interessante Lizenzen blieben dabei leider auf der Strecke.



In einer aufwendigen Anzeigenkampagne bejubelte Imagine 1984 die eigenen Programmierer ("Master Games Designer") und Mega-Games ("Concepts"). Imagine war innerhalb eines halben Jahres von einer Mini-Firma mit einem Dutzend Mitarbeitern zum größten Hersteller Europas mit 104 Angestellten angewachsen. Darunter drei Grafiken aus Bullfrogs Aprilscherz "Cyber Assault"



mit dem literarischen Werk nichts anfangen konnten. Es ging um Seelenwanderung, Metaphysik, Träume und Poesie. Zudem wurden massig Brutalität und Sex hineinverquirlt. Zu guter Letzt stellten die Adventures abstruse Hardwareforderungen an den xyz-Anwender. Zwei Diskettenlaufwerke und mindestens 64 KByte Speicher waren notwendig, um die Spiele zu starten — für die damalige Zeit enorm. Auch die Umsetzungen für Atari ST und C64 konnten da nicht mehr viel helfen. Die Spiele "Brimstone" (Jagd nach dem heiligen Gral) und "Ronin" (Samurai im mittelalterlichen Japan) kamen nicht mehr auf den Markt. "Breakers" (ein Science-fiction-Adventure) erschien unter dem Broderbund-Label in "normaler" Verpackung. Mit dem riesigen Entwicklungsaufwand für die BTZ-Spiele hatte sich Synapse endgültig übernommen und mußte seine Pforten schließen. Die Programmierer wurden in alle Winde verstreut.

Die restlichen Ex-Imagine-Entwickler schlossen sich zu Denton Design zusammen und sind ebenfalls noch in der Branche tätig: "Frankie goes to Hollywood" und "Shadowfire" hießen ihre ersten Hits, mit Kenny Everett schuf Steve Cain, der Grafiker der verhin-

Bildschirmen angab, schlug die Zahl 36000 wie eine Bombe ein. Mike Singletons "Lords of Midnight", eines der bis heute technisch innovativsten und spielerisch vorbildlichsten Strategiespiele, wurde der Sommerhit von 1984 und mit Computerspielpreisen überhäuft. Ein knappes Jahr später übertrumpfte sich Singleton selbst mit der Fortsetzung "Doomdark's Revenge" um noch einmal 12000 "Bildschirme", quasiintelligente Charaktere und edle Grafik. Der Presserummel um den dritten Teil der "Midnight-Serie", "Eye of the Moon", dauerte knapp zwei Jahre, dann erkannten die Journalisten, daß sie an der Nase herumgeführt wurden. Mutige Journalisten fragen Mike Singleton noch heute nach dem Abschluß seiner Beinahetrologie...

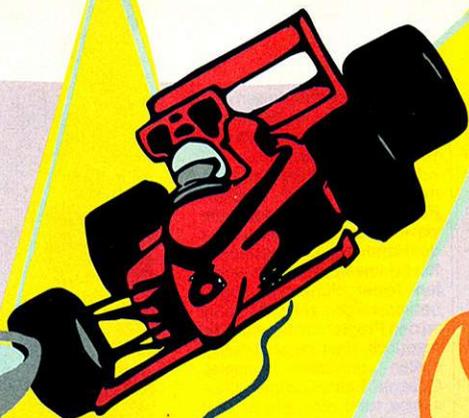
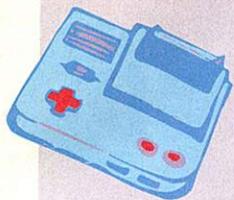
Scoby Doo schlug niemals zu

Mit einem "interaktiven Film" sprichwörtlich auf die Schnauze gefallen ist der englische Hersteller Elite. Unter dem Namen des prominenten Cartoon-Hundes "Scoby Doo" kündigten die Macher 1985 einen grandiosen Computerfilm mit tonnenweise Animation, intelligenten Charakteren und Supersound an. Ein Grafiker malte ein paar famose Bildchen, aufwendige, doppel-seitige Anzeigen wurden gestaltet und die Presse informiert. Erst dann scheint man einen Programmierer hinzugezogen zu haben, der schnell bemerkte, daß ihm auf dem Spectrum nur knapp 40 KByte zur Verfügung standen. Immer stiller wurde es um Scoby Doo, bis ein Jahr später ganz verschämte ein Programm unter diesem Namen erschien. Leider hatte es mit den zahlreichen veröffentlichten Anzeigenmotiven nicht mehr viel zu tun. Das "andere" Scoby Doo wurde im Auftrag von Elite von Gargoyle Games schnell und schludrig heruntergeschrieben und entpuppte sich als mitelmäßiges Plattformspiel, das bis auf den Namen durch nichts mehr an das versprochene Superspiel erinnerte. Danach steckte sich Elite leichtere Ziele und ist bis heute im Geschäft.

derden Mega-Games, außerdem "Star Trek", "Black Lamp" und "Star Goose". Den Namen "Imagine" kaufte wiederum Ocean, die unter diesem Label größtenteils Sportspiele und Konami-Lizenzen veröffentlichten.

Das dritte große "Angekündigt, aber nie erschienen"-Projekt schlug ähnliche Wellen, endete jedoch weniger dramatisch. Auch diesmal, im Frühjahr 1984, diente eine spektakuläre Anzeigenkampagne als Herold: Erst war sie schwarz und weiß und ohne Firmenlogo mit einem verschwörerischen "Who are the Lords of Midnight?" betitelt, Monat für Monat kamen weitere Texte und Elemente dazu, bis sich schließlich der damals noch recht unbescholten Hersteller Beyond als Urheber zu erkennen gab: In einer Zeit, in der man die Größe eines Spiels noch auszählen konnte und in

Gargoyle Games jedoch nicht mehr: Bevor sie Scoby Doo verbrachen, gehörten die Entwickler zu den umjubelten Stars der englischen Software-szene. Nach den grafisch herausragenden Fantasy-Spielen



ENTERTAINMENT

AMK BERLIN
Hallen 1 und 2

3.-5. April 1992
9:00 - 18:00 Uhr
2. April 1992
Fachbesuchertag
10:00 - 18:00 Uhr

AMIGA BERLIN 92



unter der Schirmherrschaft des

AMIGA
MAGAZIN

Vorverkaufsstellen Berlin

Im BERLINER BANK City Service
Kurfürstendamm, Tel. 030 / 8 62 25 00

Im SFB-PAVILLON
Theodor-Heuss-Platz, Tel. 030 / 3 02 50 54

In den KARSTADT-HÄUSERN
Hermannplatz, Tel. 030 / 6 87 40 00
Steglitz, Tel. 030 / 7 92 28 00
Müllerstr. (Wedding), Tel. 030 / 4 61 20 20
Wilmsdorfer Str., Tel. 030 / 3 12 90 80
Tegel, Berliner Str., Tel. 030 / 4 34 60 61

&

Enter

TAINMENT
1 9 9 2

Die große
Entertainment-Show
für AMIGA,
PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und
SEGA.

"Tir Na Nog" und "Dun Darach" begannen sie an der Science fiction-Trilogie "Siege of Earth" zu werkeln. Alle drei Teile wurden mit präzisiertem Veröffentlichungsdatum beworben; nur "Marsport" erschien wirklich, die Nachfolger versanken im Ram des Vergessens.

Frontier — beinahe ein "Elite"-Killer

Die britische Telefongesellschaft British Telecom (kurz BT) leistete sich 1985 mit der Gründung des eigenen Softwarehauses Telecomsoft einen ganz besonderen Luxus: Fünf Jahre lang erschienen unter den Labels Firebird, Rainbird und Silverbird Computerspiele für alle gängigen Systeme. Für den guten Start wurde eines der erfolgreichsten Programme aller Zeiten eingekauft: "Elite" von David Braben und Ian Bell. Elite brachte Firebird (und BT) jede Menge Geld — da müßte noch mehr zu holen sein, dachte man sich.

Schon kurze Zeit später angelten sich die BT-Leute das erfahrene Entwicklerteam Realtime Software, die erst ein Action-3-D-Spiel für Spectrum und Schneider abgeliefert und dann mit "Carrier Command" begannen. Noch bevor Carrier Command fertiggestellt wurde, bastelte man bereits an einem Projekt namens "E.P.T." (böse Gerüchte sagen, daß es zuerst E.P.O. hieß: "Elite Piss Off"). Es sollte das größte, schönste und 16bitigste Weltraumspiel überhaupt werden. Dutzende von Raumschiffen, alle mit un-

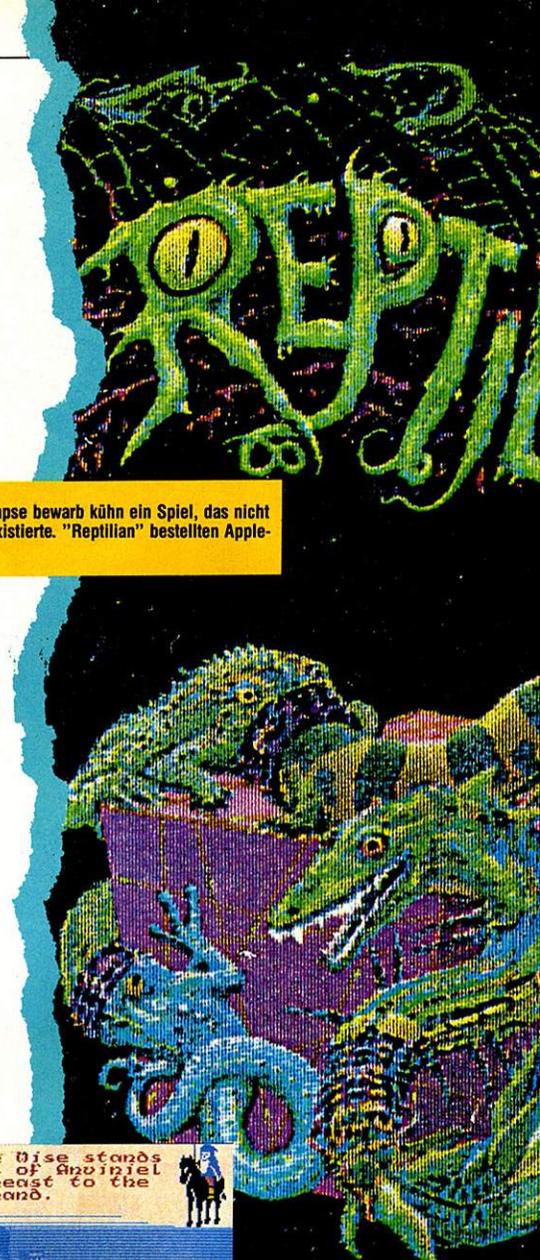
te sich über Hunderte von Jahren erstrecken, in denen die Galaxis sich immer weiter entwickelt. Und, und, und.

Als die Realtime-Programmierer 1987 von POWERPLAYS Boris Schneider interviewt wurden, zeigten sie unter der Hand erste Demos und riefen bei unserem sehr verwöhnten Tester glänzende Augen hervor. Leider zählt Realtime zu den Programmerteams, die notorisch alles zu spät fertigstellen (jüngstes Beispiel: Oceans "Battle Command" erschien rund ein Jahr zu spät auf Amiga und fast zwei Jahre

Der amerikanische Hersteller Synapse bewarb kühn ein Spiel, das nicht einmal im Grundkonzept jemals existierte. "Reptilian" bestellten Apple-Besitzer vergeblich.

zu spät auf MS-DOS). So zog sich auch die Entwicklung von E.P.T. in die Länge. Als erstes wurde der Name geändert: "E.P.T." steht in den USA für Early Pregnancy Test (früher Schwangerschaftstest) — nicht gerade der ideale Name für eine kolossale Weltraumoper. "Frontier" klang da schon viel besser.

Da Frontier das ultimative Weltraumspiel werden sollte, häuften sich die Verbesserungsvorschläge und die Änderungen. Irgendwann schmiß einer der Programmierer das Handtuch, der British-Telecom-Projektleiter ebenfalls. Inzwischen meldete sich auch David Braben zu Wort, der ein offizielles Elite 2 nicht ausschließen wollte. Und schließlich stellte jemand bei BT fest, daß Firebird seit vielen Monaten nur Verluste einfuhr. Der ganze Laden wurde kurzerhand an Microprose verkauft.



>Nack Norden wird der Wald undurchdringlich.

>Waldpfad
Dieser Pfad windet sich durch den düsteren Wald. Er verläuft von Norden nach Süden. Ein besonders großer Baum mit einigen niedrigen Ästen steht an Hande des Pfades.

>Klettere
(den Baum hinauf)

Up a Tree
Du bist ungefähr 3 Meter über den Boden umgeben von großen Ästen. Du kannst den nächsten Zweig über dir unmöglich erreichen.

Neben dir auf dem Ast ist ein kleines Vogelneest.
In den Vogelneest ist ein großes mit Kastorba besetztes Ei, das scheinbar von einem kindlosen Singvogel geraubt wurde. Das Ei ist von einer feinen Goldschicht überzogen und mit Lapislazuli und Perlmutter geschmückt. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Ei, hat dieses ein Schwanerl und ist mit einem eleganten Verschluss versehen. Das Ei sieht sehr zerbrechlich aus.

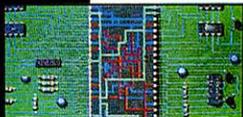
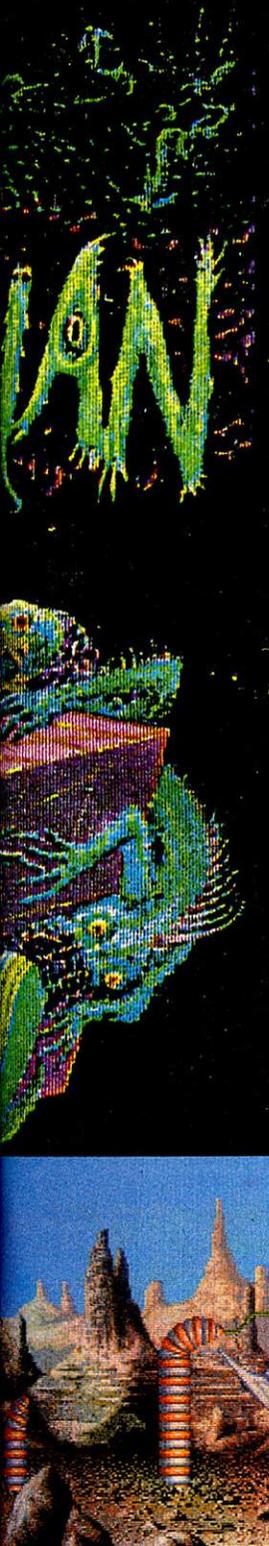
Northron the Wise stands on the Plains of Anviziell Looking Northeast to the Tower of Thirand.



THEY WERE THE STAIRCASES REPTILIAN...
...was in a single key.
...THEY WERE THE STAIRCASES REPTILIAN...
...was in a single key.
...THEY WERE THE STAIRCASES REPTILIAN...
...was in a single key.

terschiedlichen Cockpits, realistisch simulierte politische Systeme, denen man beispielsweise als Söldner zum Umsturz verhelfen kann. Keine Überblick-Geschwindigkeit, sondern Langstreckenflüge im Käteschlaf. Die Handlung soll-

"Quarterstaff" zählt zu den innovativsten Rollenspielen (rechts). Es ist nur für den Mac erhältlich und kam nie nach Deutschland. Die deutsche Version von "Zork" (links) gab es zwar — aber nicht zu kaufen. Dazwischen: Mike Singleton's "Lords of Midnight". Fans warten bis heute auf den 3. Teil.



Aus Bullfrogs Rumpelkammer: "Ember", "Colony" und "Hell" wurden zugunsten ehrgeizigerer Projekte schnell verworfen. Darunter die "vergessene" Amiga-Version des englischen Bestsellers "Sabre Wolf" (Ultimate/Rare) und kämpfende Monster aus David Jones ("Blood Money", "Lemmings") gewalttätigem "Gore".



An diesem Punkt kam das endgültige Aus für Frontier. Das Endlosprojekt wurde wohl in gütlichem Einvernehmen aller Seiten gestoppt. Insider behaupten, Microprose wollte kein Geld mehr reinstecken, umgekehrt wollten die Programmierer wohl keinen Microprose-Vertrag unterschreiben, der ihnen weniger Rechte als der BT-Vertrag gegeben hätte. Nur eines ist sicher: Die Geschichte war zu dem Zeitpunkt derart verworren, daß selbst ohne Abbruch der Entwicklungsarbeiten nie ein fertiges Spiel zustande gekommen wäre.

Bullfrogs Aprilscherz

Wer im Jahre 1990 die Aprilausgabe des englischen Magazins "The One" aufschlug, sah sich ganz unverhofft mit dem neuesten Projekt der Populous-Schöpfer Bullfrog konfrontiert. Im exklusiven The-One-Preview protzte Bullfrog mit bombastischen Zahlenangaben zum angekündigten "Cyber Assault 556": Das Spiel-Universum sollte aus 50 Milliarden Planetensystemen mit jeweils eigenem kulturellem und politischem System bestehen, die miteinander kommunizierten, Handel trieben und Kriege führten. Alles war in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt; dank ausgefeilter Routinen sollten 400 Millionen Vektorberechnungen gleichzeitig ausgeführt und 1500 komplexe 3-D-Objekte ohne Geschwindigkeitsverlust bewegt werden. The One berichtete weiter: "Cyber Assault runs at 25 frames a second — the average update speed for graphics this detailed is (...) one frame every two seconds." Gegenüber der Konkurrenz also eine mehr als 20fache Rechengeschwindigkeit. Alle Bildschirmtexte und Meldungen waren als glasklare Sprachausgabe angekündigt, mittels der Speicherung einzelner Sprachlaute sollten Sätze, Phrasen und ganze Gespräche vom Programm selbständig zusammengebastelt werden.

Künstliche Intelligenz durfte da natürlich nicht fehlen; kombiniert mit dem "Ultrasonic 3D Digitiser" der Universität von Surrey simulierte Bullfrog alle denkbaren Persönlichkeiten des fiktiven Universums. Der Digitiser konvertierte dabei Dutzende von menschlichen Gesichtern in Vektorgrafik, die

das Programm simultan mit der Sprachausgabe simulieren konnte. Das Spiel war für den Jahreswechsel 1990/91 angekündigt, wurde jedoch in der Maiausgabe von The One als Aprilscherz deklariert.

Daß nicht nur Tausende von Lesern, sondern auch die eifrigen The-One-Schreiber in Aussicht auf eine exklusive Story den Bullfrog-Jungs auf den Leim gingen wird von Peter Molyneux demontiert: "Wir bekamen jedoch soviel Leseerpost, daß wir auch zwei Jahre danach noch ernsthaft über Cyber Assault nachdenken. Vielleicht kommt's ja noch..."

Das totale Vergessen: Infocom

Einer der witzigsten Spieleautoren überhaupt, Ex-Infocoms Steve Meretzky, hat ebenfalls zwei Beinahespiele auf seinem Konto. Wer "Hitchhikers Guide to the Galaxy" zu Ende gespielt und einen Fuß auf Magrathe gesetzt hat, wartet heute noch auf die im Programm versprochene Fortsetzung. Mangelnder Verkaufserfolg war hier nicht der Grund — Hitchhiker war das meistverkaufte Spiel von Infocom. Die Zusammenarbeit zwischen Programmierer Meretzky und Autor Douglas Adams muß der-

"Bounty Bob" war eine der erfolgreichsten Spielfiguren der Software-Frühzeit. Seine Abenteuer als Feuerwehrmann gab's jedoch nur auf dem Papier.





art nervenaufreibend gewesen sein, daß beide erstmal ein anderes Spiel gestalten wollten. Adams bastelte wenig motiviert an "Bureaucracy" herum, danach war ihm wohl die Lust an Adventures endgültig vergangen. Insider munkeln, daß sich Infocom finanziell einen zweiten Hitchhiker nicht hätte leisten können, weil horrenden Lizenzgebühren zu zahlen waren.

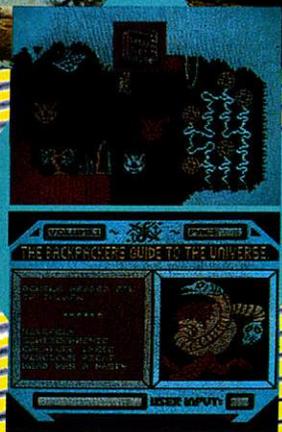
Kurz vor dem Zusammenbruch Infocoms bastelte Steve Meretzky an einem neuen Adventure-Spiel, das etwas actionlastiger gewesen wäre. Bei einem Besuch im Januar 1988 fanden die damaligen **POWER-PLAY**-Redakteure Gregor und Boris in seinem Büro ein Aquarium mit einem Schiffswrack, Bücher über

erhielten wir eine Diskette mit einer ersten Version von "Zork 1" in Deutsch. Leider schlugen Activisions rigorose Sparmaßnahmen zu, bevor Infocom die letzten technischen und sprachlichen Probleme lösen konnte — so bleibt unsere Betadiskette vielleicht ein unersetzbares Einzelstück.

Von Infocoms spektakulärstem Flop spricht man nur hinter vorgehaltener Hand: "Infocomics", elektronische Comicbücher, die in Zusammenarbeit mit "Tom Snyder Productions" entstanden. Drei Reihen wurden angekündigt: Gamma Force, Worlds of Zork und Lane Mastodon. Erschienen (und das nur auf Apple und MS-DOS) ist lediglich ein Lane Mastodon-Comic in so geringer Auflage, daß ein gut erhaltenes Original eine echte Rarität ist. Die Programme waren praktisch nicht interaktiv, sondern nur Animations-Shows. Trotz eines Preises von unter 10 Dollar waren die Disketten nicht an den Mann zu bringen. Die Idee starb schneller, als man hingucken konnte.

Mit Infocoms Zusammenbruch 198x verschwand übrigens ein bereits fertiggestelltes Spiel in der Version, das international noch eine große Zukunft gehabt hätte: Das opulente Macintosh-Rollenspiel "Quarterstaff" wurde nicht "in-house" entwickelt, sondern noch 1989 eingekauft. Infocom zerbrach, bevor das innovative Spiel nach Europa kam oder, wie geplant, für Amiga und ST umgesetzt wurde.

Linels "Warriors of Darkness" versprach ein heißes Action-Adventure zu werden. Von den angekündigten 2 MByte Grafik und 1000 Animationsphasen sahen wir jedoch ausschließlich Material, das von bekannten Vorlagen (z.B. Segrelles und Frazetta) schönste abgepinelt wurde. Links: "Enigma Force" bzw. "Backpackers Guide to Universe II", das von "Computer & Video Games" sogar schon als Wettbewerbspreis versprochen wurde. Die glücklichen Gewinner warten noch heute. Darunter zwei Spiele von Image Works und Gremlin die es ebenfalls nicht übers Konzeptstadium hinausschafften.



Schiffsuntergänge und Tiefseetauchen, Poster mit Unterwasserbildern und einen Paktungsentwurf mit dem Schriftzug "Titanic". Auf die Frage "Steve, könnte dein nächstes Spiel etwas mit einem gesunkenen Schiff zu tun haben?", antwortete er kurz und bündig "Kein Kommentar". Die Presseabteilung bat uns freundlich, noch nichts von dem, das wir in Steves Büro gesehen hatten, zu berichten.

Überhaupt hat Infocom noch eine weitere, geradezu sensationelle Leiche im Keller: deutschsprachige Spiele. Bei unserem Besuch Anfang 1988



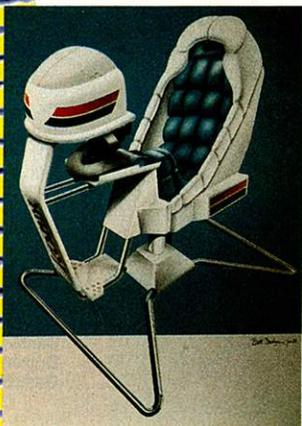
England 1984/85: Vergessene Versprechen

In der ersten Hälfte der 80er Jahre waren englische Hersteller die wichtigsten Spielieferranten für deutsche Computerbesitzer. Von der Insel kamen zu dieser Zeit Hits wie "The Hobbit",



Ultimates (die Entwickler nennen sich heute Rare) "Atic Atac", Tony Crowthers "Blogger", "Paradroid" von Andrew Braybrook und der All-Time-Classic "Elite".

Der große Abräumer unter den ersten britischen Bestsellern war Matthew Smiths "Manic Miner", eine eigenständige Hommage an den amerikanischen Bildschirmhelden "Miner 2049". In der klassischen Version für den englischen Na-



Konix aufwendige Mega-Konsole gab's nur auf dem Reißbrett, obwohl Software-Stars wie Jeff Minter schon eifrig dafür programmierten.



NOW THE POWER TO FIGHT BACK...

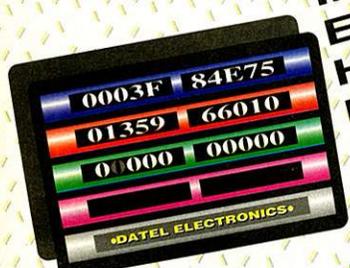
BECOME INVINCIBLE!!

ACTION REPLAY CARTRIDGE

FUER NUR **DM 149.00** zzgl. **VERSANDKOSTEN**



MEHR
LEBEN
MEHR
ENERGIE
MEHR
MUNITION



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

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

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



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

Versandkosten bei Vorkasse DM 6,00 bei Nachnahme DM 10,00. Unabhangig von der bestellten Stueckzahl.

Vertrieb und Lizenz: **MUEKRA DATENTECHNIK**, Schoenebergerstr. 5, 1000 Berlin 42, Tel./030/7520150-60

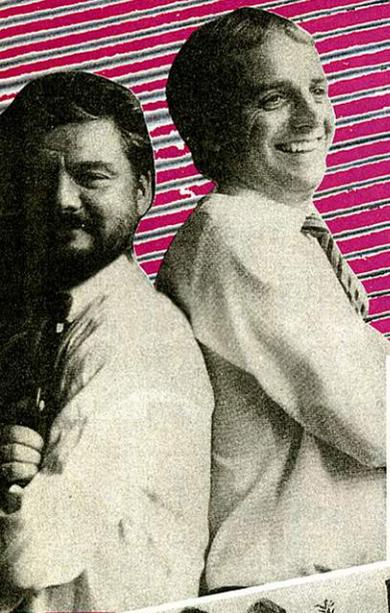
via Computer: **COMPUTING ZECHBAUER**, Schulgasse 63, 1180 Wien, Tel.: (0222)-4085256

DARIUS-SOFT, GAndreas-Huger-Gasse 56/1, 1220 Wien, Tel.: 01/2395800 u. 2384460, Telefax: 01/2398115

via 486 System: **SWISOFT AG**, Obergasse 23, CH-2502 Bell, Tel/032/231833

via 386 System: **EUROSYSTEMS B.V.**, Postbus 179, 6710 BD Ede, Tel./06/5165655, Telefax: 06380/32146

Auch erhaeltlich bei allen Conrad-Electronic-Filialen, bei allen Altkauf SB-Warenhausern und Fotofachgeschaeften.



Für Elite retteten Greg Hollis und Roy Carter (ganz oben) das lang überfällige "Scooby Doo"; später blieben sie dem Kunden selbst die komplette "Siege of Earth"-Trilogie schuldig (siehe Anzeige). Kleines Bild: "Backpackers". Programmierer Bob Hamilton erhält von seinem Boss symbolisch eine Pünktlichkeitsuhr überreicht. Damals ahnte keiner der beiden, daß es die Fortsetzung nicht mehr rechtzeitig schaffen würde... Imagine Starprogrammierer John Gibson (später bei Denton Design) und Eugene Evans posieren kurz vor dem finalen Bankrott mit Firmengründer Dave Lawson.

THE SIEGE OF EARTH
TRILOGY

Nochmals Rainbow Games: Ein Blick auf die fulminante Grafik des geplatzten Automaten macht den Fan geradezu schwermütig...

tionalcomputer Spectrum brach das Jump'n'Run in 20 bildschirmgroßen Levels alle Verkaufsrekorde. Die Fortsetzung wurde mit Spannung erwartet und durch euphorischen Presserummel angekündigt. Selbst in Deutschland, wo sich gerade der VC 20 und der neue Traumcomputer C64 ein heißes Duell lieferten, wurden zur Begrüßung des "Jet Set Willys" ganzseitige Anzeigen geschaltet und Willy-Gewinnspiele ausgetragen. "Jet Set Willy" entpuppte sich zwar als doppelt so groß, jedoch nur halb so gut wie sein Vorgänger. Trotzdem stieg es nur drei Tage nach seinem Erscheinen auf den ersten Platz der "Daily Mirror"-Charts ein und vertrieb von dort Bestseller wie Oceans Frühwerk "Hunchback", Digital Integrations "Fighter Pilot" und "Manic Miner", das dort seit einem Jahr einsam auf der Spitzenposition stand.

Programmierer Matthew Smith wurde ein Star, trennte sich von Bug Byte und (mit)begründete das Softwarehaus Software Projects. Noch während "Jet Set Willy" auf dem Spitzenplatz der Charts stand, kündigte Smith einen dritten Teil an. Das war das Letzte, was man von dem damals 19jährigen hörte: Auf "Willy und der Taxman" warten die Spieler noch heute, und Software Projects versank schnell in der Versenkung. Matthew Smith war schon davor untergetaucht; von seinem Schicksal künden seltsame Geschichten...

Die Hype-Bombe Miner Willy wirkte auf die Konkurrenz eher motivierend, denn abschreckend. Das Liverpooler Softwarehaus Imagine (in England durch die Gerüchte von großverdienenden Jugendlichen und Ferrari-fahrenden Programmierern bekannt), hatte zwar noch keinen richtigen Hit abgeliefert, galt jedoch seltsamerweise als einer der weltbesten Hersteller. Um dem (durch originelle und extrem großspurige Anzeigen teuer erkaufte) Ruf gerecht zu werden, begann Imagine zwei zukunftsweisende Projekte auszüteln. Auf "Bandersnatch" (C64) und "Psyclapse" (für den Sinclair Spectrum) wurde von der Presse erstmalig der Begriff "Mega Games" angewendet; um die Erwartung zu schüren, initiierte Imagine eine aufsehenerregende Pressekampagne. Monat für Monat erschienen Anzeigen, die neue Einzelheiten enthüllten und das Programmiererteam

(John Gibson, Eugene Evans, Ian Weatherburn und Mike Glover) bei der Arbeit zeigten. Daß "Psyclapse" und "Bandersnatch" niemals wirklich über das Konzeptstadium hinaus kamen, zeigte sich bald darauf mit einem Paukenschlag: Imagine meldete Konkurs an, der firmeneigene Motorrad-Rennstall wurde verkauft und die Mitarbeiter trieben in alle Richtungen auseinander.

Ein Team des BBC hatte die letzten Tage eifrig mitgefilmt: Die junge Spielebranche hatte ihren ersten Skandal. Der erstandene Dokumentarfilm zeigte Mißmanagement, technische Inkompetenz und reinrassigen Größenwahn. Am Ende blieb Imagine verschiedenen Partnern zirka 1 Million Mark schuldig. Einen Großteil des Imagine-Budgets schluckte die Marketingkampagne, für die unter anderem der weltbekannte Fantasy-Künstler Roger Dean verpflichtet wurde. Ihn nahmen die Imagine-Bosse Ian Hetherington und Dave Lawson mit, als sie Finschspeed gründeten. 1987 war aus Finschspeed "Psychosis" geworden und mit "Brataccas" das angebliche Mega-Game als eines der ersten 16-Bit-Spiele (nur für Sinclair QL, Amiga und Atari ST veröffentlicht).

Electronic Arts' Amiga-Leichen

Auch Branchenriese Electronic Arts hat ein paar peinliche Leichen im Keller. Mit Einführung des Amiga 1987 stellte sich EA-Chef Trip Hawkins als Gallionsfigur vor den neuen Computer. EA programmierte bereits auf den Amiga-Entwicklungssystemen (noch in Teakholzkisten) und legte den ersten paar Tausend Amigas eine Demodiskette mit kommenden Produkten bei. Star der Diskette war "Kaleidoscope", ein wirres Farbenflacker-Demoprogramm, aus dem nie das versprochene Multimediale Produkt geworden ist. Ebenfalls auf der Diskette angekündigt: "Return to Atlantis" (kam mit drei Jahren Verspätung und war dann hoffnungslos überholt) und "Pinball Construction Set" — von diesem Titel existierte nur die Grafik auf der Demodiskette, programmiert hat ihn keiner. Angeblich sollte der Original-Pinball-Autor, Bill Budge, die Amiga-Version schreiben, doch dem eingefleischten Apple-Mann sagte Commodores 16-Bitter nicht

ZERO-LASER

Distribution präsentiert:

Das Back-Up System **SUPER MAGICOM**

für Super Famicom und Super NES

- * Super Magicom 449.-
mit 8M Bit Speicher
- * Super Magicom 549.-
mit 16M Bit Speicher
- * dazu passendes Laufwerk 149.-
- * Netzteil für Laufwerk 29.-

nur für privaten Gebrauch

unter Beachtung des Urheberrechts

Spielkonsole nicht im Preis inbegriffen

Anschlußmöglichkeit an jeden PC.

A Kind of Magic



Das Back-Up System **MAGIC DRIVE**

für Sega Mega Drive/Genesis

- * Magic Drive 449.-
mit 8M Bit Speicher
- * Magic Drive 549.-
mit 16M Bit Speicher
- * Super Magicom
Adapter 249.-
- * Laufwerk 149.-
- * Netzteil für Laufwerk 29.-

nur für privaten Gebrauch

unter Beachtung des Urheberrechts

Spielkonsole nicht im Preis inbegriffen

Anschlußmöglichkeit an jeden PC.



INFRAROT-JOYPAD

- * für Sega Mega Drive mit Dauerfeuer, Zeitlupe
- * 1 Joypad + Empfänger 89.90
- * Extra Joypad 49.90
- * 2-Spieler Set nur 119.90



Versand erfolgt gegen Nachnahme plus 9.- DM Versandkosten.

Zero-Laser Distribution, Niggelstr.5c, 8000 München 50.

Tel.089 7698220 * Fax.089 8120570

Super Famicom, Super NES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo of America/Japan. Sega Mega Drive/Genesis sind eingetragene Warenzeichen von Sega of America/Germany.

zu. Budge arbeitete daraufhin mehrere Jahre lang an einem "Robot Construction Set", bei dem man in 3-D-Grafik Roboterarme bewegen konnte. Das Produkt wurde nie fertig, und Bill Budge verschwand völlig in der Softwareversenkung. Auf einer denkwürdigen Tonbandkassette mit den größten Hits des EA-Gesangsvereins trällert Trip Hawkins u.a.: "Bill Budge, wo bist du bloß, schreib uns noch ein Programm."

Datenfehler bei Datasoft

Eine ganze Reihe von Nicht-erscheineren gab es bei Datasoft, Anfang der 80er Jahre bekannt durch "Dallas Quest", "Super Bunny" und "Cohens Towers". Datasoft kaufte Arcade-Lizenzen wie "Pole Position 2" und "Elevator Action", die jedoch niemals auf Diskette erschienen. Witzigerweise hatte angeblich jeder C-64-Besitzer, der was auf sich hielt, "Elevator Action" als Raubkopie oder

würde es ganz sicher in den nächsten Tagen bekommen. Wenn man den Freund dann auf die Probe stellen und es kopieren wollte, war gerade die Diskette kaputt oder bei einem Kumpel oder die Post hatte sie noch nicht gebracht oder...

Warum gerade Elevator Action, ein eher durchschnittliches Spiel, einen derartigen Kultstatus erreichte, ist bis heute unbekannt. Eine englische Firma brachte schließlich eine Elevator-Action-Umsetzung heraus.

Größter Reifall von Datasoft war aber das ambitionierte "Alternate Reality"-Projekt. Alternate Reality liest sich heute eher wie der Trick einer Marketingabteilung als ein tolles Spielkonzept. Im ersten Teil ("The City") wird der Spieler von der Erde entführt und auf irgendeiner fremden Welt abgesetzt. Warum er dort ist, was er dort soll und wie er wieder heimkommt, muß er erst herausfinden. In Teil 1 gibt es nur "Türen" in die anderen Teile. Geht man beispielsweise in den Dungeon, wird lediglich der Spielstand gespeichert. Diesen kann man dann in Teil 2, "The Dungeon", laden, dort ein paar Puzzles lösen, dann wieder in Teil 1 mit neuen Schätzen und mehr Hitpoints zurückkehren. Unter den weiteren fünf Teilen sollten "The Arena" (Gladiatorenkämpfe), "The Castle" (das Schoß des Herrschers) und "The WilderNESS" (hinter den Stadtmauern) erscheinen. Erst im siebten Teil in Kombination mit den sechs anderen hätte der Spieler das Puzzle seines Daseinszwecks auf dieser Welt gelöst. Jeder Teil für sich bot zwar einige "Mini-Adventures", aber erst gemeinsam hätte das Spiel als solches erfolgreich beendet werden können. Nachdem Teil 1 mit ziemlicher Verspätung kam, dauerte es fast eineinhalb Jahre, bis die Programmierer Teil 2 fertiggestellt hatten. Bei dieser Rate wäre Teil 7 wahrscheinlich nicht vor dem Jahre 2000 erschienen. Außerdem waren die Programmierer an die Kompatibilität zu Teil 1 gebunden und hätten im Laufe der Jahre wenige spielerische und technische Neuerungen einbringen können.

Schon für den zweiten Teil modifizierten die Programmierer das System, damit ein eigenständigeres Rollenspiel entstand. Die Kundschaft war jedoch zu diesem Zeitpunkt von der Warterei schon verärgert, und "The Dungeon" blieb

wie Blei in den Regalen liegen. Die anderen fünf Teile erschienen erst gar nicht mehr. So rät-selt eine Handvoll Alternate-Reality-Fans auch heute noch, warum sie auf diesen fernen Planeten entführt wurden.

Etwas Ähnliches passierte zu dieser Zeit übrigens auch englischen Abenteurern, die sich in "Sword & Sorcery"-Gefilde verliehen. Hersteller PSS hatte S & S ebenfalls als Rollenspielerie modular angelegt, nach dem Auftakt jedoch schnell wieder verhungern lassen, so daß sich die Spieler bis heute mit einem einzigen winzigen Dungeon-Level begnügen müssen.

Fast Made in Germany

Auch in Deutschland gibt es Spiele, die es nie in die Geschäfte geschafft haben. Rainbow Arts kündigte beispielsweise nach dem großen Erfolg



der "Great Giana Sisters" die Fortsetzung an. Diese wurde dann, wie es offiziell hieß, "aus Qualitätsgründen" gestrichen. Unter der Hand munkelt man freilich, daß Nintendo doch zu enge Verwandtschaftsbeziehungen zwischen Giana und Mario sah. Keinen Gefallen getan hatte sich U.S. Gold, der englische Vertrieber der Sisters, der groß mit "Move over, Brothers" (Macht Platz, Brothers) warb und sicherlich den einen oder anderen Nintendo-Chef damit verärgerte.

Der deutsche Vorstoß in den Automatenmarkt wollte Rainbow Games, einer Schwesterfirma von Rainbow Arts, wagen. Eine Automatenplatte wurde nahezu serienreif entwickelt, mit der Programmierung eines bis heute namenlosen Spiels begonnen. Aus Kostengründen (die innovative Platte brauchte sehr viel, damals sündhaft teures RAM), wurde das Projekt allerdings eingestellt. Programmierer Heiko Schröder und Grafiker Celal Kandemiroglu programmierten daraufhin "X-Out", einen Actionreißer für Amiga und ST.

Die Hardware hat's schwer

Als den größten Software-GAU muß man jedoch das Ko-

nix-Multisystem, des gleichnamigen englischen Joystick-Herstellers krönen. Die Geschichte dieser Wunderkonsole war derart von Pleiten geschüttelt, daß man heute nur den Kopf schütteln kann, wie die Presse das Gerät lobte und dabei vergaß, die Versprechungen des Herstellers zu hinterfragen.

Bei der Septembermesse in London 1989 war Konix mit einem Stand vertreten. Der erste Messetag kam und verging — der Konix-Stand blieb leer. Während schon die ganze Branche am Munkeln war, schlepten Konix-Mitarbeiter während des zweiten Messtages erste Prototypen auf den Messtand. Von fertigen Produkten war man allerdings noch weit entfernt, richtige Software lief kaum. Dabei waren die Maschine und tolle Entwicklungssysteme schon vor Monaten versprochen worden.

Haarsträubend war der "Hydraulikstuhl", den man für das Konix zusammengezzimmert hatte. Alleine schon die Tatsache, daß der Plastikstuhl nicht nur den Spieler, sondern auch den Monitor beherbergen sollte, ließ viele Verkäufer fragen, ob das Ding überhaupt durch den TÜV kommt. Den Bewegungseffekt sollten zwei umgebauten Bohrmaschinenmotore liefern, die den pendelnd aufgehängten Sitz mit minimalen Kraftaufwand bewegen. Die Prototypen gaben allerdings schon bei mittelschweren Erwachsenen innerhalb von Minuten den Geist auf... Außerdem sollte das Konix Spezialdisketten mit "chemischen" Kopierschutz anstelle von Modulen verwenden. Jeder Softwarehersteller hätte also, ä la Nintendo nur bei Konix selbst die Disketten kaufen und duplizieren können — keine Chance für Raubkopierer. Wie allerdings ein "chemischer" Kopierschutz aussieht, fragen sich heute noch weltweit die Diskettenhersteller. Die Hydraulikkonsole selbst starb, noch bevor diese und andere Fragen geklärt werden konnten.

Das Postskriptum läßt das Konix noch ein paar Monate länger überleben: BranchenInsider behaupten, daß Atari die Konix-Technologie nach dem Zusammenbruch kaufte. So hat der "Panther", das von Atari in letzter Sekunde fallengelassene Konsolen-Projekt, einen Spezialchip des Konix verwendet. Das würde bedeuten, daß der betreffende Chip gleich zweimal auf der Strecke blieb. bs/wi

Wir kämpfen für

**SAUBERE
FLÜSSE!**

GREENPEACE

Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen
über Greenpeace
bitte 3,60 DM in
Briefmarken

Händleranfragen erwünscht !!!!

NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

offiziell in Deutschland !!!!

Super News:

Trash Rally
Soccer Bowl
Fatal Fury
Eightman
Robo-Army
usw.



demnächst auch mit
Postzulassung !!!!

RGB- und PAL-Geräte!!!



SNK

General-Vertretung-Deutschland

M & B

Hard- and Software
SNK-Generalvertretung Deutschland
Björn Bersheim
Buchholzer Straße 1, 5475 Burgbrohl-Buchholz
Phone: 02636/4686, Fax: 02636/4662



Bonbon-Ballerei



Mit Super Fantasy Zone gibt ein Klassiker seinen 16-Bit-Einstand

S. Fantasy Zone

Videospiele, die sich schon früher in der Fantasy Zone vergnügt haben, dürfen sich mit Recht als Joypad-Veteranen bezeichnen: Der direkte Vorgänger zum vorliegenden *Super Fantasy Zone* hatte den gleichen Namen (nur ohne das "Super"), erschien für das Master System und ist seit Ende der 80er Jahre global in Vergessenheit geraten. Wie in den Vorläufern scrollt der Bildschirm horizontal nach links und rechts, während ein kaum modifizierter "Opa Opa" (ein eiförmiges Raumschiff das bei Bedarf ein kräftiges Beinpaar ausfährt) auf alles ballert, was sich rührt. Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf ein Dutzend Monstergeneratoren legen. Erst wenn Ihr diese mit der

Bordkanone zerblasen habt, läßt sich der Obergegner der jeweiligen Stufe blicken.

Die widerstandsfähigen Monstergeneratoren, sowie die meisten der fliegenden und hüpfenden Gegner lassen im Todeskampf klingende Münzen fallen. Sammelt Ihr flink, lohnt sich schon bald ein Besuch im Waffengeschäft, das ab und an in Form eines Fesselballons über den Bildschirm flattert. Dort erhaltet Ihr alles was das Herz begehrt: Verschiedene Laser, bessere Bomben, schnellere Motoren und Flügel, flinkeres Schuhwerk, sowie allerlei ungewöhnliche Sonderwaffen. Leider hatten diese Hilfsmittel jeweils nur für einen begrenzten Zeitraum. Testmuster von Galaxy. *wi*

Paßwunder



Eine Feldübersicht wäre nützlich gewesen: So paßt man ins Ungewisse.

Tecmo World Cup 92

Mit *Tecmo World Cup* kommt eine Fußballsimulation auf Euch zu, die im Gegensatz zu vielen anderen Spielen des Genres, ganz ohne einen Managerteil auskommt. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Einzelspiel oder der Weltmeisterschaft. Sind zwei Joypads angeproppert, darf man auch gegen einen Freund kicken. Das obligatorische "Options"-Menü mit allerlei einstellbaren Parametern ist ebenfalls vorhanden. Hier kann Spieldauer, Schwierigkeitsgrad und Tastenbelegung eingestellt werden.

Beginnt Ihr eine Weltmeisterschaft, wird zuerst eine gewählte Nation ausgesucht und dann in einer Vierergruppe um den Sieg gekämpft. Der Gruppenerte kommt in die

nächste Runde — ins Achtelfinale. Gewinnt Ihr alle weiteren Spiele, seid Ihr glorreicher Weltmeister.

Auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Spielfeld von der Seite. Ihr steuert den ballführenden Spieler mit dem Joypad und paßt oder schießt auf Knopfdruck in eine gewünschte Richtung. Glücklicherweise erlauben Eure Mannen jeden Paß; in Tornähe wird direkt in Richtung Kasten geballert. Dabei kann die Schußrichtung, genau wie beim Passen mit dem Joypad angegeben werden. Seid Ihr in der Defensive, wechselt Ihr den Spieler auf Knopfdruck oder grätscht in den ballführenden Gegner. Selbst Einwürfe, Elfmeter und Ecken fehlen nicht. Nur Fouls kommen so gut wie nie vor. *kn*

Trotz des Sprungs in die 16-Bit-Liga wirkt Opa Opa nahezu unverändert; verwandte Grafik, identische Steuerung und der gleiche Mangel an spielerischen Gags und Finessen macht *Super Fantasy Zone* eher zu einer Umsetzung, denn zu einem echten Nachfolger. Sunsoft hat jedoch auch die guten Seiten in die Neuzeit hinübergerettet: Das



knallbunte Action-Spektakel ist unkompliziert, aber trickreich; verwirrende Feindtaktiken und schlaue Endgegner fordern Einsteiger und Profis. Außerdem motivieren abgefahrene Comicgrafik und fetzige Musik — wer auf putzige Intro-Sequenzen und knuddlige Extrawaffen steht, sollte sich diese *Defender*-Variante besorgen.

Tecmo World Cup bringt eine Menge Spaß, obwohl eine Fußballsimulation nicht unrealistischer hätte ausfallen können. Bestes Beispiel: Jeder Paß sitzt, jeder Torschuß wird gehalten. Wenn der Mann mit den Handschuhen dann doch mal hinter sich greifen muß, ist die eigentliche Ursache des Tores unerklärlich ("Wieso ging der denn



rein?"). Toll angesetzte Taktiken enden meist in den Händen des Keepers ("Der sitzt aber... Mist!"). Einfache Steuerung und automatischer Torwart sind zwar eine nette Idee — man kann's aber auch übertreiben (nicht mal Eigentore darf man schießen). Dank der simplen Steuerung nur Fußballersteinern zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

77%

Grafik: 69% Sound: 82% Schwierigkeit: einstellbar

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Tecmo, Zirka-Preis: 120 Mark

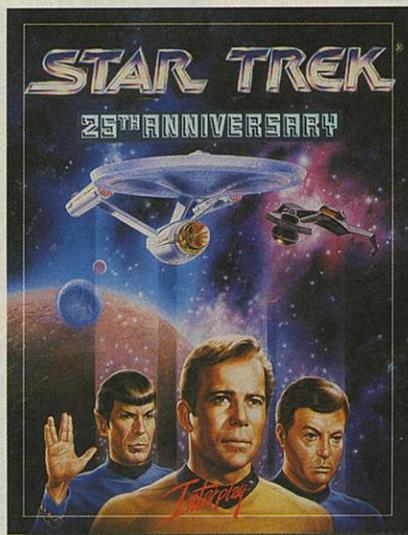
MEGA DRIVE

60%

Grafik: 65% Sound: 52% Schwierigkeit: einstellbar

DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™



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

STAR TREK: 25th Anniversary kombiniert einen

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

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

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



MS-DOS Screen Shots

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

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

Interplay™

In Europa herausgegeben Electronic Arts,
Verkaufsagenten: United Software, Rietberg,
Profisoft, Osnabrück, Leisuresoft, Boenen,
News Software, Düsseldorf, Kingsoft, Aachen

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

**FLASH
POINT**
*The Genius
in Games*

Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

IMPORTE - NEUHEITEN

MEGA DRIVE®

Buck Rogers US	119,94
Y's III US	129,94
Tecmo World Cup jap.	99,94
Ring of Power US	119,94
J. M. Football II US	99,94
Winter Challenge US	99,94
F-1 Grand Prix jap.	99,94
Golden Axe II jap.	89,94
EA-Hockey dt.	94,94
California Games US	99,94
Elemental Master jap.	59,94
Gynoug jap.	69,94
Hellfire jap.	59,94
Castle of Illusion jap.	79,94
Gaiars jap.	79,94

GAME BOY™

Prince of Persia	64,94
Beetlejuice	59,94
Days of Thunder	59,94
Snow Bros.	59,94
Robocop II	59,94
Double Dragon II	59,94
Addams Family	59,94
alle Spiele mit engl. Anleitung	

GAME GEAR®

Donald Duck jap.	64,94
Chessmaster US	69,94
Sonic the Hedgehog jap.	64,94
Aleste II jap.	69,94
Master Gear Adapter	59,94
TV Tuner	a.A.

FLASHPOINT ist der Spezialist für
Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master,
PC-Engine, CDTV, Game Boy und Atari Lynx.

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

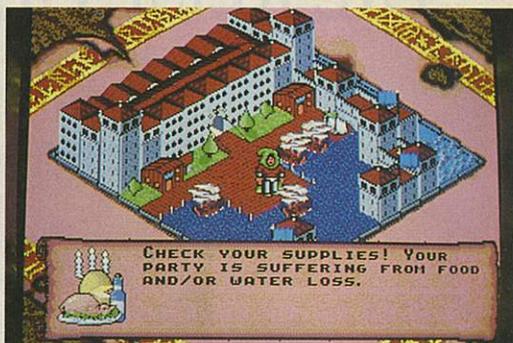
0 45 51 / 40 97

Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der ATARI Ltd. Mega Drive und PC-Engine sind Importmarken ohne FIT und VDE Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungsgemäß bestätigt werden.

Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an.

Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

Ringelpiez mit Hindernissen



Mit *Rings of Power* durch das Wechselbad der Gefühle

Rings of Power

Die Welt Ushka Bau ist ein Planet der Zauberer. Magier, Priester, Necromancer und Hexen geben sich hier ein Stelldichein. Leider fehlen den einzelnen Magiergilden, die sich auf Ushka Bau etabliert haben, ein paar magische Ringe. Diese *Rings of Power*, sechs Stück an der Zahl, sollt Ihr wiederbeschaffen. Dazu schlüpft Ihr in die Rolle des Zauberlehrlings Buc. Beim Start des Rollenspiels schlägt Ihr Euch allein durch Ushka Bau, später schließen sich einige Helfershelfer Eurer Gruppe an.

Die nähere Umgebung wird im *Populus*-Stil von schräg oben gezeigt. Wollt Ihr etwas genauer untersuchen, kann auf einen größeren Bildausschnitt herangezoomt werden.

Unterwegs trifft Ihr nicht nur auf freundliche Gesellen, die Euch mit Hinweisen versorgen, Städte in denen Nahrung und Ausrüstung gekauft werden kann, sondern auch auf fiese Monster. Prügeleien laufen wahlweise automatisch oder manuell ab. Farbige Balken geben Auskunft über Eure Gesundheit und die der Gegner. Jeweils ein Balken (in rot) zeigt die verbliebenen "Hit-Points" an, ein anderer (in blau) steht für die restliche magische Energie.

Ereilt Euch der frühzeitige Heldentod, könnt Ihr auf einen abgespeicherten Spielstand zurückgreifen. Die zahlreichen Bildschirmtexte des Moduls sind in Englisch, das Handbuch gibts in Deutsch. Testmuster von Electronic Arts. mh

Wer bei *Rings of Power* eine Art Super-*Phantasy Star* erwartet, muß erstmal kräftig schlucken: Die Grafik zuckelt und ist unübersichtlich bis chaotisch, die Benutzerführung, trotz zuschaltbarer Hilfsfunktion, arg gewöhnungsbedürftig. Das so gut wie nicht vorhandene Kampfsystem sorgt für zusätzlichen Frust. Und trotzdem: *Rings*

gelingt so



of Power hat einen ganz eigenwilligen Reiz. Wer sich die Mühe macht ein wenig länger in Ushka Bau zu verweilen, findet Geschmack an dem Modul — in dem mehr steckt, als auf den ersten Blick erkennbar ist. Zum Aufstieg in die Oberklasse der Konsolenrollenspiele reicht's nicht, für einen Platz im Mittelfeld aber allemal.

STECK
BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 43%

Sound: 56%

64%

Schwierigkeit: schwer

BTX #

GALAXY

Super Magic Drive j	449.-
Mega CD Rom + Spiel	999.-
Infrarot Joypad j	89.-
Buck Rogers e	139.-
F22 Interceptor e	99.-
Toki j	99.-
Rings of Power e	139.-
Super Shinobi II j	119.-
Tecmo W.Soccer j	99.-
Wonderboy V e	119.-

MEGA DRIVE

Alisia Dragon	119.-
EA Icehock.d	89.-
Warsong e	129.-
Winter Chall.	119.-

Another World	69.-
Abandoned Places	89.-
A320 Airbus	119.-
Dynablaster	69.-
Grand Prix	89.-
Larry V	99.-
Populous II	89.-
Red Baron	99.-
Wolfchild	69.-
Vroom	75.-

ATARI/AMIGA

Amberstar	89.-
Epic	89.-
Spec.Forces	89.-
Ultima VI	79.-

Sonic e/d	75.-
Donald Duck e/d	75.-
GG Aleste j	69.-
Out Run j	49.-

GAME GEAR

Alien Syndr.j	69.-
Monst.World 2	69.-

Addams Family CD e	119.-
Gate o.Thunder SCD j	119.-
Human Sports SCD j	119.-
Shubibiman 3 CD j	119.-

PC ENGINE

Liquid Kids j	119.-
Ninja Gaiden j	119.-

Super Magicom j	449.-
Adventure Island j	149.-
F1 Exhaust Heat j	149.-
Rocketeer j	149.-

SUP.FAMICOM

Smash TV j	149.-
Soul Blader j	149.-

Adv.Island e	69.-
Boulderdash d	69.-
Mega Man e/d	69.-
Prince of Persia e	69.-
Simpsons d	69.-
Terminator II e	69.-
Turrican e/d	69.-

GAMEBOY

F.Fant.Adv.e	79.-
F.Fant.II e	79.-
Terminator 2e	69.-

Civilisation	109.-
Elvira 2	99.-
Eye o.t.Beholder 2	99.-
Gods	89.-
Powermonger	89.-
Star Trek 25th	89.-
Uncharted Waters	119.-

IBM

Buck Rogers 2	89.-
Falcon MK III	119.-
Monkey Isl.II	99.-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten. Versandzentrale und 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*englisch*deutsch

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

BTX #

Monster in my Pocket



Fast unvermeidlich für ein Taktikspiel: Die Aufteilung des Spielfeldes in Sechsecke

Master of Monsters

Selbst in Fantasy-Welten kann der friedlichste Mensch nicht in Ruhe leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Auf dem Planeten Mana bekommen sich gleich fünf magisch begabte Kontinentalfürsten in der Walle und streben nach der Krone, die dem Landeskönig gehört. Dieser ist nicht untätig und schickt die fünf ehrgeizigen Zauberer auf einen taktischen Testkurs. Derjenige, der den kompletten Test absolviert, bekommt die Krone und das Königreich.

Der Test für die *Master of Monsters* besteht wahlweise aus einem guten Dutzend vorgefertigter Einzelszenarien, also Ländern oder dem "Campaign"-Modus. Hier müssen die Ländereien nacheinander absolviert werden. Im Campaign-Modus spielt Ihr alleine

gegen drei Computergegner, in den Einzelszenarien dürfen sich bis zu vier Kumpane abwechselnd um das Mega Drive scharen. Die einzelnen Gebiete der Testarena sind, wie für Taktikspiele mittlerweile üblich, in kleine Sechsecke unterteilt und aus der Vogelperspektive zu sehen.

Für eine echte Prügelei sind sich die Magier natürlich zu schade. Deshalb müssen Truppen her. Diese Truppen bestehen aus rund 80 verschiedenen Monstertypen, die die Magier herbeischwören können. Als zusätzliche Kampfunterstützung dienen die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft, die ebenfalls auf Euer Kommando hören. Zudem beherrscht jeder "Master" eine Reihe von Zauberformeln. Neben fetzigen Kampfsprüchen



Die taktischen Klappereien werden bequem per Menü gesteuert



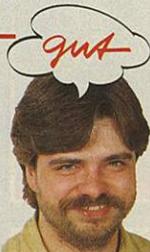
Kämpfe sind animiert zu sehen

gehören auch ein paar nützliche Heilzauber zum magischen Repertoire.

Alle Spieler starten in ihren Heimatburgen. Von hier aus werden die erschaffenen Mon-

stertruppen losgeschickt, um gegnerische Einheiten umzuhausen oder neue Schlösser zu erobern. Kommt es zum Kampf mit einer Feindeinheit, wird von der Vogelperspektive auf eine Seitenansicht umgebildet. Hier sind dann die Kontrahenten animiert zu sehen. Der Sieger bekommt als Belohnung Erfahrungspunkte. Ein Spielstand kann gespeichert werden, die Bildschirmtexte sowie das Handbuch sind bei der US-Version komplett in Englisch. Testmuster von Dynatex.

Kaum haben unsere Redaktionstaktiker die japanische Version von *Master of Monsters* zugunsten des Japanthrillers *Advanced Military Commander* beiseite gelegt, truddelte die englische Version der Monstermeister ein. *Master of Monsters* erreicht zwar nicht den extrem hohen Suchtkoeffizienten von Konkurrenzspiel, bietet dem Strategie-Neuling aber einen blitzsauberen Einstieg in das Genre.



Die Bedienung ist dank übersichtlicher und nicht sehr umfangreicher Menüs kinderleicht. Auch der moderate Schwierigkeitsgrad orientiert sich deutlich am "Beginner". Hardcore-Strategen werden auf Dauer allerdings etwas unterfordert sein. Technisch bietet *Master of Monsters* eher Grund zur Klage. 16 Szenarien sind ein bißchen wenig, und die Grafik wird der Mega-Drive-Power nicht gerecht.

STECK BRIEF

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

MEGA DRIVE **68%**

Grafik: 43% Sound: 51% Schwierigkeit: mittel

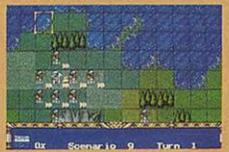
Taktische Alternativen

Wer sagt, daß sich das Mega-Drive nur für furiose Actionspiele eignet, sollte einen Blick auf folgende drei Module werfen.

Schon etwas betagter ist das Modul *Herzog Zwei*. Die größte Besonderheit dieses Taktikspiels: Hier wird in Echtzeit gespielt und nicht rundenweise gezogen.

Strategisch etwas anspruchsvoller als *Herzog Zwei* ist das japanische Fantasy-Modul *Long Raiser*, das dieser Tage in englischer Sprache unter dem Namen *War Song* erscheint.

Der absolute Spitzenreiter in Sachen Strategie ist der Japanimport *Advanced Military Commander*. Dieses Spiel wird ohne Zweifel nie in Deutschland erscheinen.



Taktik satt bieten: *Herzog Zwei*, *Long Raiser* (*War Song*) und *Advanced Military Commander* (von oben nach unten).

BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY.

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II

BACK FROM
THE SEWERS™

Neu

Teil II
Abenteuer
der Turtles

Gutscheine
für neue Aufkleber!!!
Jetzt abholen oder anfordern: Die Turtles
und die drei weitere Überraschungs-Auf-
kleber. **Kostenlos** Einfach diesen Gutschein
ausschneiden und abgeben in allen Ge-
schäften, wo es KONAMI gibt. Oder ein-
schicken an: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Frankfurt Rückumschlag belegen, Namen und Adresse
deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhitst
Du 3 Aufkleber zum Zuschlag franko mit deiner Anschrift.
adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Im Urteil der Fachleute:
In VIDEO GAMES 1/92
mit 81% Spielspaß als
VIDEO GAMES CLASSIC
ausgezeichnet:
"Hut ab! ... KONAMI (hat)
einen weiteren Meilenstein
dieses Genres geschaffen ...
abwechslungsreich und
wohl durchdacht."



Jetzt geht die Action erst richtig los...
Springen, klettern, skateboarden und surfen
durch Kanäle, leerstehende Gebäude, über
Autobahnen und durchs Technodrome. Doch
plötzlich ... einer der Turtles ist verschwunden.
Da müssen Pizza-Bonus-Punkte her, um
ihn zu befreien. **Cowabunga!!!**

Die Turtles II mit noch mehr Action, noch
mehr superstarkem Spielspaß. Mit Sound-
menü, digitaler Sprache, toller Grafik, drei ver-
schiedenen Schwierigkeitsstufen und vielen
Levels.
Da kommt Euer Game Boy ins Turtlen.

**Teenage Mutant Hero Turtles Teil II -
das ist der superstarke VideospieleSpaß von
KONAMI.**



Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively
licensed by Surge Licensing Inc.



Exklusiv für
Nintendo Spielersysteme (NES)



KONAMI
Superstarker VideospieleSpaß



HALLO ÖSTERREICH

Gudrunstraße 158
1100 Wien
Tel.: (0222) 602 26 18

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!
ab 30. 3. 92 auch in 1030 Wien, Fasangasse 16

AMIGA BEI SPIELEN PC CDTV NR. 1

Große Auswahl an Anwendersoftware und Büchern

EXCLUSIV FÜR ÖSTERREICH
IMPERATOR

für MS-DOS Computer

Wirtschafts- und Strategiespiel in deutscher Sprache. Bis zu 8 Spieler,
Super-VGA-Graphik 1024 x 768, 256 Farben
öS 799,-

PICCADILY

Vokabeltrainer für Amiga 500/2000/3000, Kickstart 1.3 oder 2.0,
benötigt 1 MB RAM
öS 799,-

Hartmut Woerrlein

Computer- Logeleien



Harte Nüsse für Knobelfans. Ob mit oder ohne Computer - Spannung und Spaß sind garantiert.

1991, 151 Seiten
ISBN 3-87791-262-1, DM 9,90



30085/112

Affenstark



Karriere: Vom Automaten aus Lynx, von dort ins Mega Drive hinein.

Toki

Gerade in dem Augenblick, als es sich *Toki* und Eva im Paradies so richtig gemütlich machen wollten, wird die weibliche Hauptrolle von dem bösen Dunklen Lord entführt und der männliche Part in einen nicht weniger männlichen Affen degeneriert. Dieser gibt nun sein Bestes, sich durch mehrere Levels urzeitlichen Dschungels inklusive aggressiver Pflanzen und Tiere zu schlagen, um seine bessere Hälfte zu retten. Das kleine Äffchen kann springen und in verschiedene Richtungen spucken. Ab und zu liegen einige Extras herum, die die Spucke etwas hochpowern. Dreifachspucke, dicke Spucke, alles was Lamas gerne sehen, ist vorhanden. Die Extraspucken sind zwar recht häufig zu fin-

den, aber leider zeitlich begrenzt. Verschiedene Urvogel-formationen kreuzen den Himmel und verwandeln sich unter Beschußname in frisches Obst. Aber auch auf der Erde lauern Gefahren auf Euch. Plötzlich aus der Erde stoßende, mit Stacheln behaftete Wurzeln, bössartige Affenwidersacher und anderes, mit gefährlich aussehenden Mundwerkzeugen bewaffnetes Geter, machen Euch das Schimpansenleben schwer. Die Obermotze am Ende jedes größeren Abschnitts lassen sich mit einer ganz bestimmten Taktik fertigmachen. Klar, daß die ersten Bösewichter ziemlich leicht zu besiegen sind, später wird's dann aber schon ganz schön knifflig. Testmuster von Galaxy.

Toki ist ein Muster für ein besseres Durchschnittsspiel. Es reißt einen nicht vom Hocker, keine neuen Spielideen — alles schon mal da gewesen; aber trotzdem ist es nicht besonders schlecht. Grafisch und auch spielerisch nimmt *Toki* in den höheren Levels zu. Tatsächlich wurden die Original-Levels künstlich aufgeblasen und spielen sich



wesentlich langatmiger. Allein die Kollisionsabfrage ist ein wenig zu pingelig. Explodiert beispielsweise eine Gigantwurzel, fliegen Erdstückchen durch die Gegend, von denen einige — manchmal — für *Toki* lebensnennend sind. Im Zweierspieler-Modus treten Ihr leider nicht gleichzeitig an, sondern nacheinander — schade!

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

69%

Grafik: 63%

Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Frauen an die Macht



Mit Schwert und Magie gegen den Tyrann des Landes

Dahna

Vor langer Zeit auf einer weit weit entfernten Fantasy-Welt werden die Bewohner eines Dorfes fortwährend von bösen Truppen heimgesucht. Die einzige Waffe des Dorfes gegen die Angriffe ist eine Art magisches Schutzschild. Dummerweise wird der weise Zauberer, der den Schild durch Magieformeln aufrecht erhält, von den bösen Buben entführt.

Im Zeitalter der Emanzipation stellt sich dieses Mal eine mutige Amazone, *Dahna*, der Rettungsaufgabe. Ihr steuert das schwerbewaffnete Mädchen durch rund ein halbes Dutzend Levels, die brav in alle Richtungen scrollen. Um die feindlichen Truppen, ihre Handlanger und zufällig vorbeikom-

mende schreckliche Monster niederzumähen, gibt es verschiedene Angriffstaktiken. — Vom simplen Schwerthieb bis zum extra knackigen Schlag aus dem Sprung. Nicht nur mit dem Säbel kann Dahna den Feinden einheizen: Reitet Ihr auf einem Hausmonster oder einem Pferd, gibt's auf Kommando Prankenschläge oder Hüdensprünge. Verprügelt Ihr Zauberer, hinterlassen diese ein magisches Symbol, mit dem Ihr Dahnas Zauberenergie aufladet. In geeigneten Momenten entfacht Ihr, je nach angesammelter Zauberenergie, ein Feuer-, Nebel- oder Donnerwetter, das dem Gegner in jedem Fall saftig Hitpoints abzieht. Testmuster von Contitronic. *ri*

Leider passiert bei *Dahna* nicht besonders viel auf dem Monitor. Die vereinzelt Gegner sind zwar hübsch und detailliert gemalt und animiert, viel Abwechslung wird auf Dauer jedoch nicht geboten. Abgesehen von den Sprites ist die Grafik klobig und blaß, der Sound schiebt sich krächzend aus dem Lautsprecher. Spielerisch stapft



Dahna durch den Sumpf des unteren Mittelmaßes. Unfaire Stellen im Spiel, die nicht mit Geschick sondern nur mit Glück zu bezwingen sind, extrem knackige und viel zu schwere Obermonster sowie mangelnde Abwechslung im Action- einerei verleiden selbst den hartgesottesten Fans die Lust auf eine weitere Runde.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 53%

Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

41%

NEU * NEU *

Module zu verschenken haben wir zwar nicht, aber wir bieten Konsolenspiele zu fairen Preisen, z.B.

MEGA DRIVE	MASTER	Außerdem
Quackshot 99,-	Sonic 99,-	Super Famicom
Devil Crash 99,-	Ultima IV 89,-	GAME GEAR
Streets of Rage 109,-	Golden Axe Warrior 109,-	GAME BOY/NES

Versand garantiert zuverlässig - testet uns!
24-Stunden-Bestellannahme - Ab 2 Spiele frei Haus!

SOLAR-GAMES

0208-670762, 0208-682524 (ab 19.00 Uhr)
* In kurze Ladeneröffnung *

Inh. Hussendörfer, Höhenweg 178, 4200 Oberhausen 11

IHR SOFTWARE-PARTNER für folgende Rechner und Videosysteme
AMIGA C-64 / C-128 SCHNEIDER CPC ATARI ST SEGA MEGA DRIVE SEGA MASTER SYSTEM NINTENDO-CDTV ATARI LYNX GAME GEAR HAND HELDS GAMEBOY

SOFORT ANFORDERN

GRATISLISTE COMPUTER-TYP ANGEBEN

Außerdem: Leerdisketten - Joystick's Komplettlösungen C64 Cartridges

Firma TOPSOFT GbR Postfach 4 8133 Feldafing Telefon 08157/3428 · Telefax 08157/4408

TO BE ON TOP IS OUR JOB

SUPER PUBLIC-DOMAIN für AMIGA und C64/128

AMIGA

Micropr. Grand Prix DV	668.-	Donald Duck - Lucky	
Leisure Larry 5 DV	698.-	Dime Capers	549.-
Ultima 6	a.A.	Sonic	549.-
Red Baron DV	668.-	GG Aleste	549.-
Monkey Island 2 DV	a.A.	Ninja Gaiden	485.-
512 KB Ram	599.-	Berlin Wall	485.-

MS-DOS

Sim Ant DV	758.-	Gameboy Set DV	998.-
Falcon 3.0 DV	855.-	Ishido	179.-
Star Trek 25th Anniv. lagernd		Helanko Alien AV	249.-
Eye of Beholder 2	638.-	Nintendo Soccer DV	299.-
Wirad 7	a.A.	Side Pocket Billard DV	299.-
Strike Commander	a.A.	Prince of Persia AV	549.-
Soundblaster 2.0 DV	2.390.-	Turtles 2 AV	599.-
Soundblaster Pro DV	4.450.-	Final Fantasy Legend 2 AV	a.A.

FW-Systems AT

386-40 Mhz incl. Harddisc ab 14.990.-

Sega Mega Drive

ab 1.990.- a.A.

CD Rom

Viele Spiele lagernd

California Games AV	938.-	Super Adventure Island	lagernd
Winter Challenge AV	998.-	Joe + Mac	a.A.
Wonderboy 3	299.-	Final Match Tennis	a.A.
Speed Ball 2 AV	a.A.	Ghost'n Ghouls	1.098.-
Toki	lagernd		
Desert Strike AV	a.A.		
Golden Axe 2	698.-		
Donald Duck	698.-		
Ghost Busters	299.-		

PC-ENGINE

PC Kid 2	898.-
Salamander	898.-
Gradius	898.-

Famicom - Super Nes

Final Fantasy Legend 4 AV 1.198.-

BLITZVERSAND IN GANZ ÖSTERREICH! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

Wien: Galeria, Landstrasser Hauptstr. 97-101, 1030 Wien
Telefon 0512/492626, Fax 0512/495115

Wien: ECS FUNWARE GMBH im Greif Center, Andechstraße 85, A-6020 Innsbruck, Telefon 0512/492626, Fax 0512/495115

Wenn möglich deutsche Anleitung und Bildschirmtexste. Geräte teilweise Importe ohne Postgenehmigung. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten!

STECK BRIEF

Wonderboy lebt



Unter Wasser geschwommen werden — kein leichtes Unterfangen

Super Adventure Island

Auf der Winter CES in Las Vegas präsentierte sich das Hudson-Team vor Palmen und Geröll — jetzt dürfen sich deutsche Super-Famicom-Besitzer (dank dunkler Importkanäle) über das dort angepreisene *Super Adventure Island* freuen.

Ihr schlüpft in die Rolle des Master Higgins, dessen niedliche Gespielin während eines gemeinsamen Schäferstündchens einfach entführt wurde. Das läßt sich Euer Steinzeitheld natürlich nicht bieten: Durch fünf Welten zu je drei Level plus Obermütz hüpf und schwimmt er in altbewährter *Wonderboy*-Manier, um sich seine Geliebte zurückzuholen. Unterwegs lauern, wie's in diesem Genre üblich ist, massig Gegner, die auf ihre Eliminierung warten. Harmlos erscheinende Schnecken, niedliche Pinguine oder plattgewalzte Fludern überraschen den Spieler auf die ihnen eigene Weise. Feuerspuckende Luft-



Die Köpfe sind verwundbar

ballondrachen treiben ebenfalls ihr Unwesen. Die Variation an feindlichen Gesellen ist riesig — eines haben sie jedoch gemeinsam: Sie wollen Blut sehen. Doch Higgins holt Steinaxt oder Bumerang aus dem Felltäschchen und zeigt's den Burschen ganz gewaltig — die praktischen Waffen müssen davor jedoch erst gefunden und eingesackt werden. Habt Ihr eine Waffe mehrmals aufgenommen, gewinnt sie an

Durchschlagskraft. Und Ihr werdet sehen: Für seine Freundin macht Higgy alle platt.

An Gags inmitten gefährlicher Landschaften mangelt's ebensowenig. Da gibt's die obligatorischen Bonusrunden (plus leckeren Extraleben), Unterwasseriraden mit Schnorchel einlagen und Level-Passagen, für die keine Stromrechnung bezahlt wurde. Folge: Licht aus — Taschenlampe an. Testmuster von Galaxy. *kn*

Super Adventure Island spielt sich zwar ganz nett, ist aber nicht der erwartete Oberhammer. Die Grafik ist liebevoll animiert und abwechslungsreich gestaltet, haut aber keinen Super-Famicom-Besitzer vom Hocker — die Steinzeitkollegen

Joe & Mac bieten da etwas mehr. Diverse Bonushöhlen und versteckte Früchte bringen ein wenig Pepp ins Spiel, besonders in den aller-



dings nicht. Nur die knackige Hip-Hop-Musik sucht ihresgleichen. Dank fetziger Rhythmen verteilt man auch die teilweise recht öden Soundeffekte. Spaß macht die frühzeitliche Punktheutz allemal. Mein persönlicher Liebling: Die "Unterwasser".

Level bieten eine erfrischende Abwechslung. Alles in allem ein nettes Spiel. Für die absolute Oberklasse fehlt jedoch das gewisse "Etwas".



Die "Winterwelt" beeindruckt durch famose Grafik

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMILIOM

69%

Grafik: 62%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel



Erscheint das Sternchen, wartet eine recht anspruchsvolle Bonusrunde mit einem Extraleben; in jeder Welt gibt's eine.

Sandkasten-Ralley



Kurzzeitig bieten diese Mini-Filtzer gute Unterhaltung

Super Off Road

Das Sandkastenrennen *Super Off Road* war schon vor Jahren in aller Munde (unter anderem verkörperte Andrew "Paradroid" Braybrook an einer Computerumsetzung), nun machen die Rallye-Filtzer auch die neueste Konsolen-Generation unsicher: Ein paar Tage vor Accolades Mega-Drive-Version erreicht uns *Super Off Road* für das Super Famicom.

Im Gegensatz zu fast allen anderen Rennspielen hat man bei *Super Off Road* die gesamte Rennstrecke immer im Blickfeld. Ein oder zwei Spieler steuern ihre Raser aus der Vogelperspektive über insgesamt 16 verschiedene Kurse (somit acht neue Strecken als Bonus), die mit Riesenpfützen, Erdwällen und anderen Hindernissen gespickt sind. Den drei Erstpla-

zierten (nur das Schlußlicht geht leer aus) winken dabei saftige Prämien; nach dem Rennen steht deshalb ein umfangreicher Einkaufsbummel an. Alle, die sich's leisten können, wählen zwischen griffigeren Reifen oder besseren Bremsen, zwischen Turbolader, einem stärkeren Motor oder einer Ladung Supertreibstoff, der den Wagen für eine Sekunde auf haarsträubende Geschwindigkeit beschleunigt. Wer ohne Siegerprämie ausgeht, kann sich an die Geldsäcke und Treibstoffkanister halten, die während des Rennens auf der Strecke auftauchen. Laßt Euch davon jedoch nicht ablenken: Wer nicht auf Siebertreppchen kommt, dem leuchtet Game Over. Testmuster von Galaxy. *wi*

Wirkt das Spielprinzip (Marke: Spielhalle '88) auch schon etwas angestaubt und nicht gerade progressiv umgesetzt, bleibt der Spaß bei "Super Off Road" trotzdem nicht gänzlich auf der Strecke. Obwohl ich persönlich dem Automatenklassiker ein



unbegrenzten Anzahl von Continues — ein Nachmittag am Joypad wie im Flug. Immerhin ist die Super-Famicom-Version die beste von allen: Der rockige Soundtrack, die frischen Kurse und die blendende Spielbarkeit sprechen für das unkomplizierte Rennspektakel. Profis haben's allerdings nach ein paar Tagen durch.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tradewest, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM

71%

Grafik: 53%

Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

LUST AUF PLATINEN?

Wir verkaufen sämtliche
Telespielautomatenplatinen
zu günstigen Preisen!

Neue und gebrauchte Platinen!

Parodius, Street Fighter 2, Three Wonders, Aliens u. v. m.

Abspielkonsole: 499 DM

Tel. **02202/37609**

Andreas Knauf & M. Paul, Sander Str. 28,
5060 Berg. Gladb. 2, Fax 02202/36971

Konsole ohne FTZ! Bitte postalische Bestimmungen beachten!

TELEFON 07 11-2 62 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE!

SEGA MEGADRIVE - Tecmo Soccer, Toki, Y's III, Wani Wani World, Dando, Chuck Rock, Devil Hunter, Faria, Lunar, Rings of Power, Street Fighter 2, Pitfighter, Megadrive Dt. 299,- DM. CD-Rom u. Spiele lieferbar. Ständig Neuheiten. Viele Sonderangebote ab 39,- DM!

GAME GEAR - Frogger, Kick Off, Fantasy Zone, Kinetic Connection, u. v. m. TV-Tuner, Master Adapter, Linkkabel, Akkupack, Spiele ab 39,- DM.

GAMEBOY - die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiele ab 29,- DM.

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS gegen frankierten Rückumschlag! Werdet Clubmitglied!



TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

- | | | |
|------------------|--|----------------------|
| 6000 München 80 | Rosenheimer Str. 92a | Tel.: 089-4 48 93 89 |
| 6000 Frankfurt 1 | Töngesgasse 4 | Tel.: 069-1 31 03 61 |
| 7000 Stuttgart | König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. | Tel.: 07 11-55 66 01 |
| 2800 Bremen 1 | Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. | Tel.: 04 21-30 23 45 |
| 2000 Hamburg 54 | Kieler Str. 421 | Tel.: 040-54 30 10 |
| 1000 Berlin 12 | Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40
(U-Bahn-Str. Wilmersdorferstr.) | Tel.: 030-3 12 46 42 |
| 3400 Göttingen | Papendieck 4 | Tel.: 05 51-48 42 70 |
| 8260 Mühldorf | Ledererstr. 7 | Tel.: 086 91-1 59 12 |
| A-5020 Salzburg | Wolf-Dietrich-Str. 23 | Tel.: 06 62-87 28 33 |
| A-6020 Innsbruck | Andechsstr. 85 | Tel.: 05 12-49 26 26 |



...ist megastark!

Einfach irre! Der neue Lynx!

Atari Lynx II
Tragbarer Spielecomputer mit fantastischen 3D-Farbgrafiken. LCD-Bildschirm um 180° schwenkbar. Mit 4-Kanal-Sound und Kopfhöreranschluß. (Ohne Batterien.)

199⁹⁹

Netzteil
Für ein langes und problemloses Spielvergnügen, o. Abb. **24⁹⁹**

Game-Cards

(A) Checkered Flag	69 ⁹⁹
(B) Slimworld	69 ⁹⁹
(C) Shanghai	79 ⁹⁹
(D) Hard Drivin'	79 ⁹⁹
(E) Paperboy	79 ⁹⁹
(F) Klax	79 ⁹⁹

TOYS "R" US[®]

TOYS "R" US gibt's in:

Aachen-Würselen, Augsburg, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Gundelfingen b. Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.

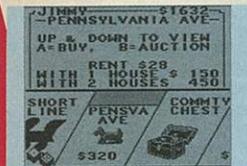
Nachdem die kleinen Spielgefährten Game Boy, Game Gear und Lynx die CES in Las Vegas unsicher machten, stellen wir Euch hier einige der dort angepriesenen Titel vor. Nintendos Game Boy hatte seine Konkurrenten wieder mal fest im Griff. Die wenigen Lynx- und Game-Gear-Titel gingen in der Modulflut für den kleinen Nintendo regelrecht unter. Näheres über "Handhelds und die Las-Vegas-Messe" erfahrt Ihr in Winnie's Mesbericht.

kn

Game Boy

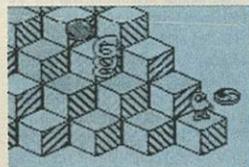
Aktuelle Neuigkeiten für den Game Boy sind diesen Monat mal wieder in der erschlagenden Überzahl.

Mit *Monopoly* gibt's jetzt Parkers Geldhascherei auch auf dem Game Boy. Durch viele niedliche Zwischenbilder aufgelockert, läßt die Umsetzung des ansonsten grafisch recht trüben Brettspiels einiges erhoffen.



Monopoly (Game Boy)

Goemon 2 von Konami bringt das Super-Famicom-Spiel *Mystical Ninja* auf den LCD-Bildschirm des Game Boys. Durch zehn Welten schlägt sich der tapfere Ying, um die Prinzessin Yuki zu befreien. Eine Menge Extrawaffen und ein kräftiger Schlag Ninja-Magie helfen dem kleinen Helden.



Q-Bert (Game Boy)

Auch den Klassiker *Q-Bert* gibt's jetzt als Game-Boy-Version. Es warten wieder eine Menge Pyramiden, vollgestopft mit Feinden und Bonushöhlen.

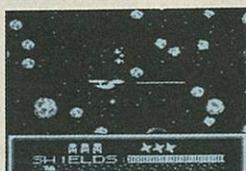
In *High Stakes* werdet Ihr nach Las Vegas, in die Stadt des Glücksspiels, versetzt. Blackjack, Poker und einige Slot-Machines sollen per Feuerknopfdruck mit Barem gefüttert werden.

Frisch zum Erscheinen des sechsten *Star-Trek*-Teils (im Kino und als Computerspiel), wandert das passende Modul zum Film in den japanischen Game Boy. Abwechselnd rauscht Ihr mit der ballernden Enterprise durch die Sternenhäfen oder erforscht fremde Planeten, auf der Suche nach vermißten Waffenteilen.

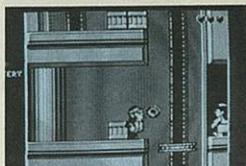
Im Geschicklichkeitsspiel *Hook* dreht sich alles um die Geschichte von Peter Pan. Ob das Spiel genauso gut wird,

wie der vor Stars wimmelnde Kinofilm, bleibt abzuwarten.

Mit dem *4-in-1 Fun Pak* dürft Ihr Schach, Reversi, Backgammon und Dame auf dem Game



Star Trek (Game Boy)



Blues Brothers (Game Boy)

Boy spielen. Auch *Boggle* ist eine Brettspielumsetzung. Bei Parkers Wortspiel kann in fünf Variationen gekniffelt werden. Nach der niedlichen Computerspielversion setzt Titus nun die *Blues Brothers* für den Game Boy um. Am Spiel hat sich gegenüber den Computerversionen wenig verändert — es bleibt ein rasanter Geschicklichkeitstest mit Jump'n'Run-Flair.

Game-Boy-Fans, die Ihren Liebling noch etwas herausputzen wollen, dürfen sich an allerlei neuen Hardwarezusätzen erfreuen. *Doc's A.C. Adapter* schont alle Batterien, und versorgt das Gerät mit Strom aus der Steckdose. Von Konix hingegen stammt eine praktische Schutzhülle aus Gummi, die Euren Game Boy vor Stößen immunisieren soll.



Der Adapter für den Game Boy



Die Konix-Schutzhülle

Lynx

Sportlich geht's auf Ataris Lynx zu. *Baseball Heroes* simuliert Amerikas Lieblingssport mit penibler Genauigkeit. Während des Spiels wird je nach Situation zwischen verschiedenen Bildschirmen umgeschaltet.

NFL Football bietet ähnliches, nur mit dem wesentlich brutaleren American Football.

Zwei Themen - ein Ereignis

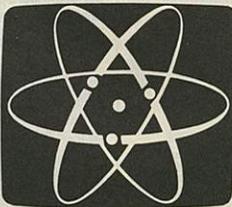
Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

15. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung.

Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Meßgeräte“, „Design-Radios (Unikate)“.



8. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

25.-29. März '92

täglich 9-18 Uhr

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Westfalenhallen
Dortmund



Baseball Heroes (Lynx)



NFL Football (Lynx)

Niedliche Zwischenbilder sorgen für "Superbowl"-Stimmung.

Basketball als dritte Sportart darf nicht fehlen. In *Basketbrawl* geht es allerdings etwas härter zur Sache. Verschiedene Basketballfelder stehen ebenso zur Auswahl, wie brutale Tritt- oder Schlagarten.

Ein 3-D-Spektakel, welches die Fähigkeiten des Lynx voll ausnutzen soll, kommt mit *Geo Duel* auf Euch zugeräuscht. In einer dreidimensionalen Matrix-Welt müht Ihr Euch gegen allerlei Feinde wehren.

Kurioses

Wie hoch schlägt das Game-Boy-Fieber denn noch? Jetzt macht man aus dem unschuldigen Handheld gar ein elektronisches Notebook. Der **Personel Organizer** gibt jedem Game-Boy-Besitzer die Möglichkeit, Telefonnummern oder kleine Notizen zu speichern. So niedlich die Idee auch ist, den Game Boy professionell anwendbar zu machen: Der Taschenspieler ist da-



für einfach nicht konzipiert. Jeder Buchstabe wird mühsam mit dem Joypad "eingelippt", die Batterie hält zwar brav alle Nummern und Notizen fest, aber etwas simples, wie die aktuelle Uhrzeit und das Datum muß immer wieder neu beim Start angegeben werden. Fazit: Ein Kuriosum der Extraklasse, das mangels guter Bedienbarkeit keinem Game Boy zugemutet werden kann. Dann doch lieber Bleistift und Papier. Testmuster von CWM. *kn*



Nascar Fast Tracks

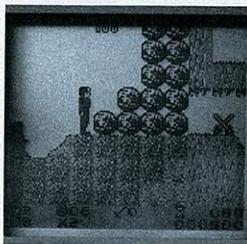
Der berühmte Stock-Car-Fahrer Bill Elliott schlägt wieder zu — diesmal als USA-Import auf dem Game Boy. Allein oder zu zweit tretet Ihr in dem 3-D-Rennspiel gegen ihn und andere Berühmtheiten aus der Szene an. Zuvor schraubt Ihr Euren Wagen zurecht, modifiziert Straßenlage und Gangschaltung. Dank Boxenstop, flotter 3-D-Grafik und anderen liebenswerten Details ist *Nascar Fast Tracks* ein angenehmes Rennspektakel. Testmuster von Galaxy. *ri*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 64%

Grafik: 71% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer



Attack of the Killer Tomatoes

Nur der Held aus den Tomatenkriegen, Wilbour Finletter, kann die Welt nun noch vor den Killertomaten retten. Ihr springt und lauft durch etliche Levels und macht die Tomaten mit einem gekonnten Schlag in die Tomatennierengegend zu Ketchup. Auf den abwechslungsreichen Hüpfstrecken besteht Ihr zahlreiche Geschicklichkeitstests. Ein solides Jump'n'Run für jeden Geschmack. Testmuster von Flashpoint. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 48% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel



GG Aleste

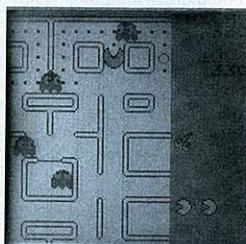
Das furiose Actionspektakel hat auf dem Game Gear nichts von seinen Elitequalitäten eingebüßt. Es ist sogar eine Klasse besser als der Master-System-Vorläufer "Powerstrike". Die Vertikal-Scroller-Experten von Compile haben ein acht Level langes Feuerwerk an Sprites und Extras hingelegt, das auf Handhelds seinesgleichen sucht. *GG Aleste* ist ein wunderschönes Ballerspiel und eines der faszinierendsten Game-Gear-Module. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Compile
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 79%

Grafik: 81% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel



Pac-Man

Nun gibt es den legendären Pillenfresser endlich offiziell auf dem Game Boy. *Pac-Mans* Aufgabe ist es mal wieder, alle Wege etlicher Labyrinthine kahl-zufressen. Das Originalspielfeld scrollt dabei je nach Laufrichtung, da am rechten Bildschirmrand ein paar Statusanzeigen untergebracht sind. Die Umsetzung ist solide, neue Features gibt's außer dem Zwei-Spieler-Modus nicht. Für nostalgische Game Boys interessant. Testmuster von Laguna. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 41%

Grafik: 19% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



Faceball 2000

In den USA schon seit längerem angepriesen, avancierte *Faceball 2000* nach der Veröffentlichung sofort zum Game-Boy-Kultmodul. Um den Vorschußlorbeeren gerecht zu werden, ließen sich die Bullet-Proof-Leute eine Menge einfallen: 3-D-Vektorgrafik auf dem Game Boy ist bis heute recht selten.

Im Spiel steuert Ihr Euren *Pac-Man*-ähnlichen Hüpfert durch 60 verschiedene Labyrinth auf der Suche nach dem jeweiligen Ausgang. Unterwegs warten allerlei Gefahren auf Euren drohigen "Mops". Ihr könnt Euch natürlich wehren, indem auf Knopfdruck zurückgeballert wird. Im Labyrinth warten jedoch noch weitere Gemeinheiten: Ihr lauft zum Beispiel gegen Wände aus Glas (durchsichtig), belätigt versteckte Schalter beim Hinüberlaufen oder schießt andersfarbige Wände weg. Werdet Ihr von den feindlichen "Smiloids" getroffen, wird Euch einer von vier Energiepunkten abgezogen. Den momentanen Verfassungszustand Eures "Smiles" seht Ihr in Form seines Gesichtsausdrucks am oberen Bildschirmrand eingelebend. Außerdem warten in versteckten Extrakapseln Leben und nützliche Extras: Unsichtbarkeitspillen, Power-Up's und Erste-Hilfe-Kisten sind mit dabei.

Besitzt Ihr einen Vier-Spieler-Adapter, darf mit vier Mann gehüpft werden. Ähnlichkeiten zu "Midi Maze" auf dem Atari ST sind nicht zu übersehen.

Spielt Ihr *Faceball 2000* allein bringt's logischerweise nicht den Spiel Spaß, den eine Viererpartie garantiert. Deshalb müssen wir ausnahmsweise unsere **POWER-WERTUNG** von der Teilnehmerszahl abhängig machen. Der Fun-Koeffizient liegt somit zwischen "ganz nett" und "Phänomenal!". Übrigens: Grafisch sieht *Faceball 2000* lecker aus: die 3-D-Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse recht flott und kommt gut rüber. Testmuster von Dynatex. *kn*
POWER-WERTUNG 1 Spieler: 49%
POWER-WERTUNG 2 Spieler: 76%
POWER-WERTUNG 3 Spieler: 79%
POWER-WERTUNG 4 Spieler: 82%

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Bullet-Proof
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 64%

Grafik: 71% Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

dynatex

Besuchen Sie uns auf der HOBBYTRONIC vom 25.03. bis 29.03. in Dortmund.
Messe Sonderpreise!

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49.-
Atomic Robokid (jp)	49.-
Dangerous Seed (jp)	49.-
Crackdown (jp)	49.-
Phelios (jp)	49.-
Ka-Ge-Ki (jp)	49.-
Wonderboy III	49.-
Magical Hat (jp)	49.-
Out Run (jp)	59.-
Jewel Master (jp)	59.-
Super Shinobi (jp)	69.-
Marvel Land (jp)	69.-
Mega Trax (jp)	69.-
Gynoug (jp)	69.-
Spiderman (jp)	69.-
Elemental Master (jp)	69.-
Mercs (jp)	79.-
Sonic the Hedgehog (jp)	79.-
Streets of Rage (jp)	89.-
Tecmo World Cup (jp)	99.-
Toki (jp)	99.-
Joypad Pro-2	39.-
Game Adapter	29.-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49.-
GG Shinobi (jp)	59.-
Griffin (jp)	59.-
Out Run (jp)	59.-
Ninja Gaiden (jp)	59.-
Berlin Wall (jp)	59.-
Popils (US)	69.-
Donald Duck (jp)	69.-
Sonic the Hedgehog (jp)	69.-
GG Aleste II (jp)	69.-

dynatex

Versandanschrift:
Natorper Straße 6
4755 Holzwickede

Gear to Gear Cable	19.-
Netzteil	29.-
Master Gear	69.-
Wide Gear	49.-

ATARI

LYNX

Blue Lightning	69.-
Electrocop	69.-
Chips Challenge	69.-
Gates of Zendocon	69.-
Slimeworld	69.-
Gauntlet	79.-
Klax	79.-
Roadblasters	79.-
Xenophobe	79.-
Ms. Pacman	79.-
Zarlor Mercenary	79.-
Paperboy	79.-
Robo Squash	79.-
Rygar	79.-
Shanghai	79.-
Rampage	79.-
Chess Challenge	79.-
Warbirds	79.-
Block Out	79.-
Ninja Gaiden	79.-
Pacland	79.-
A.P.B.	79.-
Turbo Sub	79.-
Scrapyard Dog	79.-
Chequered Flag	79.-
Viking Child	79.-
Ishido	79.-
Hard Driving	79.-
Robotron	79.-
S.T.U.N. Runner	79.-
Bill & Ted	79.-
Awesome Golf	79.-
Cyberball	79.-
Xybots	79.-

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden
möglich auf Anrufbeantworter
Kein Ladenverkauf

NEO GEO

NAM 1975	199.-
Puzzled	199.-
League Bowling	249.-
Magician Lord	279.-
Top Players Golf	279.-
Baseball Stars	279.-
King of the Monsters	279.-
The Super Spy	279.-
Cyber-Lip	279.-
Sengoku	279.-
Ninja Combat	279.-
Blues Journey	299.-
Ghost Pilots	299.-
Alpha Mission II	299.-
Burning Fight	299.-
Last Resort	329.-
Super Baseball 2020	329.-
Soccer Brawl	329.-
Robo Army	329.-
Trash Rally	329.-
Fatal Fury	349.-

Nintendo

SUPER FAMICOM

Lagoon (US)	149.-
Super Off Road (US)	129.-
Thunder Spirits (jp)	159.-
John Madden (US)	139.-
Fire Pro-Wrestling (jp)	159.-
Adventure Island (jp)	159.-
Formation Soccer (jp)	139.-
Actraiser (US)	129.-
Ghoul's n Ghost (US)	139.-
Joe & Mac (US)	129.-
Y's III (US)	139.-
UN Squadron (US)	139.-
Game Adapter	49.-
Super NES ↔ Super Famicom	

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42 - 44
4600 Dortmund 1

Nintendo GAME BOY

Addams Family	69.-
Killer Tomatoes	69.-
Dick Tracy	69.-
Snow Brothers	69.-
Boxxle	49.-
Ninja Gaiden	69.-
Bugs Bunny II	69.-
Double Dragon II	69.-
The Simpsons	69.-
Prince of Persia	69.-
Battletoads	69.-
Final Fantasy Adventure	79.-
Final Fantasy Legend II	79.-
Fortified Zone	59.-
Hunt for Red October	69.-
Burgertime Deluxe	49.-
Gremilns II	69.-
Duck Tales	69.-
Mega Man	69.-
Mickey Mouse	69.-
Netzteil	24.-
Lightboy	49.-

Versandbedingungen:
Inland + 9 DM
Ausland nur Vorkasse + 12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer
vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00
Keine Versandannahme

Telefon: (02301) 4134 oder 4153
Telefax: (02301) 2634

Messespaß
in Frank-
furt: Alljährlich wer-
den auf der IMA
die aktuellen Arca-
de-Renner präsen-
tiert — **POWER**
PLAY hat ausgiebig
mitgespielt.

Arcade

ima'92



Hier befindet
sich der eigentliche
Monitor

Auf einer Spiegelfläche entsteht
das virtuelle Bild

Starblade: wird nun auch die
deutschen Automatenhallen stürmen

Realismus dank Rüttelmechanik im Sitz

Nachweislich gab es bereits 937 vor unserer Zeitrechnung in China den ersten Automaten. Klar, daß es sich dabei nicht um ein rassisches Videospiele handelte, in dem man mit Joystick und Feuerknöpfen Sprites über einen hochauflösenden Monitor steuert. Nach dem Einwurf von Münzen konnte man lediglich verpackte Bambusröhrchen als Schreibpinsel erstehen. Damit war jedoch der erste Schritt in eine automatisierte Welt getan. Heutzutage kann man beinahe alles auf der damals neuentdeckten Vertriebschiene erwerben: Blumen, Nahrungsmittel, Goldbarren, ja sogar Unterhaltung. Um all diese Bereiche abzudecken, zelebriert der Verband der Deutschen Automatenindustrie alljährlich die internationale Fachmesse IMA. Zugang haben leider nur Fachbesucher und Presseleute. So hat sich Richie im Auftrag der **POWER PLAY** zwei Tage in den Frankfurter Messehallen getummelt, um Euch einen umfassenden Bericht über alles Neue in Sachen "Arcade" zu präsentieren.

Untergebracht waren die 240 Aussteller auf 24 000 Quadratmetern der beiden Stockwerke von Halle 5. Große Firmen wie Gauselmann, Löwen-Automaten und Bally-Wulf beherrschten das Messegeschehen mit spektakulären Ständen und ebensolchen Veranstaltungen. Am interessantesten für uns war natürlich die Firma Nova. Das Hamburger Unternehmen ist unter anderem offizieller Importeur für Spielautomaten von Sega, SNK, Midway, Jaleco und Atari Games. Als einziger Arcade-Gigant war Konami mit einem eigenen Stand vertreten.

Im Zentrum des riesigen Nova-Standes (190 Automaten) stand Namcos 3-D-Welt-raumballerspiel **Starblade**, permanent umringt von neugierigen Messebesuchern, die sich in seltsam anmutenden Haltungen bemühten, auf dem versteckten Monitor etwas zu erkennen. Was irrtümlich für den Bildschirm gehalten wurde, war nämlich ein konvex gekrümmter Spiegel, ganz auf die Perspektive des Spielers eingestellt. Der eigentliche Monitor, dessen Bild gespiegelt wird, befindet sich über dem Kopf des Piloten. Eine täuschend echte 3-D-Perspektive, faszinierend räumliches Flug-

Air Rescue:
In hübschen Intro-
Animationen wird
die nächste Rettungs-
mission erklärt.

Air Rescue: Zwei
Spieler können
gegeneinander oder
gegen den
Computer spielen.



pur



Speed Shot: Duelle pur — ein Spiel um schnelle Reflexe.



Rail Chase: Auf Spielbänken Spuren durchs gegenhätige Bergwerk.

Exhaust Note: PS und Dezibel en masse, ein Heidenspaß

gefühl und verblüffte, um den Automaten knieende Zuschauer, sind das Ergebnis dieser aufwendigen Konstruktion. Das Ziel des *Starblade*-Piloten ist, den gegnerischen Roboterplaneten "Red Eye" zu vernichten. Vorher müssen noch reichlich feindliche Kampfgeschwader und sternenzerstörerähnliche Kreuzer bezwungen werden. Ein Flug durchs Asteroidenfeld ist ebenso vorgesehen. Um das fast perfekte Sternenschiffgefühl zu verstärken, gibt's auch eine Rüttelmechanik im Sitz, die Euch kräftig durchschüttelt, sobald Ihr getroffen werdet. Nach diesem Weltraumgefecht lecken sich nicht nur eingeleichtete Fliegerprofis die Finger; wer einmal drin saß, kommt nur durch Mangel an Kleingeld oder höhere Gewaltwirkung (Blitzschlag, Überschwemmung) wieder heraus.

Als revolutionär und zukunfts-trächtig wird die neue Spielgestaltungstechnik der Laserdisk-interaktion angesehen. Wie aus *Mad Dog Mac Cree* bekannt, laufen bei Ataris *Who shot Johnny Rock* digitalisierte Szenen ab (wie aus einem Film, also auch mit Sprachaus-

gabe), in die Ihr mit einer Lichtpistole eingreifen müßt. Hinter Türen und Hausecken versteckte Attentäter erledigt Ihr ebenfalls mit dem digitalen Colt. Es ist erstaunlich, daß die Laserdisktechnologie nach ihrem ersten Auftauchen um '83 (Insider erinnern sich an *Dragon's Lair* und Konsorten) wieder aus der Versenkung aufgetaucht ist.

Monatelang belagerte das zweiseitige Hubschraubervideospiel *Steel Talons* von Atari Games die ersten Plätze in den Charts. Segas *Air Rescue* ist ebenfalls ein Hubschraubersimulator, in dem zwei Spieler Geiseln aus einem Tal befreien müssen. *Chopper* läßt grüßen: Ihr landet mit Eurem Helicopter in feindlichem Gebiet, wartet, bis alle "Help"-rufenden Sprites im Bauch Eures Fluggefährts verschwunden sind und steuert zurück zum Stützpunkt, wo sich der menschliche Ballast selbständig entlädt und Platz für eine neue Mission freigibt. Die Spielersitze sind durch eine Hydraulik mit dem Steuerknüppel verbunden. Steuert Ihr in eine bestimmte Richtung, rotiert der gesamte Stuhl mit,

**Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b**



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 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software # Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

**Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587**

**Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282**

**Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908**

**NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181**

**Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590**

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

CARTRIDGES

SEGA MASTER	
Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kord 4	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	84,95
Fantasy Zone 3	94,95
Donald Duck (Dine Capers)	84,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	84,95
Laser Ghost	84,95
Moby Mouse	84,95
Pro Wrestling	84,95
Sonic	94,95
Spidermann	84,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95
SEGA MEGA DRIVE	
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E.A. Eschbeck	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang Jap.	86,95
Ghost'n Goblins	121,95
Golden Axe 2	111,95
Gyros Jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Jurassic Jap.	49,95
Kings Bounty	101,95
Klax	101,95
Mage Hat Jap.	82,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	111,95
Phantasy Star III	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	104,95
Sonic	111,95
Sirius	131,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
Lo-Loe	67,95
Golden Axe Jap.	59,95
Griffin Jap.	59,95
Hickory Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	54,95
Shinobi	74,95
Super Golf Jap.	54,95
Super Monaco G.P.	54,95
Taru Ruto Action Jap.	67,95
The Berliner Wall Jap.	67,95
Waggon Land Jap.	54,95
Wonder Boy	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
Arwif	84,95
Bayou-Billy	114,95

Blades of Steel	84,95
Gauntlet 2	84,95
Knight Rider	84,95
Mega Man 2	84,95
Paperboy	64,95
Probotector	69,95
Road Racer	114,95
Simpsons	84,95
Soldado	84,95
Westemania	99,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzel	69,95
Casleboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Casavertina	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Final Fantasy	87,95
Fortnite Zone	77,95
Grainings 2	77,95
Shangri-La's Quest	84,95
Hunt for Red October	74,95

Mickey Mouse	74,95
Mystery	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Pendul-Fox o Clator	77,95
Roger Rabbit	49,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bard'n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Turrican	67,95
World Cup	69,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	199,00
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
Lynx Adapter Zip-Anz	34,95
Lynx Netzel	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checked Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Electroop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishtido	77,95
Kastania	67,95
Lo-Loe	77,95
Pac-Land	74,95
Paperboy	74,95
Robot Busters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shangri-La	74,95
Sinme World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
War-Cats	67,95
War-Birds	67,95
Xenophobia	74,95
Zellor Mercenary	69,95

**Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen**



Psst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?



Terminator 2: Viele Szenen aus Midways T2-Automat wurden aus dem Film herausdigitalisiert.

was das langfristig etwas öde Spiel ordentlich aufpeppt. Ebenfalls mit dem neuen 256-Farbensystem von Sega ausgestattet ist **Exhaust Note**, ein sehr vielversprechender Formel-1-Automat für zwei begabte Nachwuchsfahrer. Die richtige Stimmung entsteht durch die in den Kopfstützen versteckten Lautsprecher, die ein extrem lautes Gemisch aus Heavy-Musik und Motorgeschrei von sich geben. Wer sich an die Lautstärke gewöhnt hat, genießt eine Reihe höllenspaßiger Duelle. Die optional manuelle Gangschaltung, zusammen mit der rasanten, prächtigen 3-D-Graphik, prädestinieren das Rennspektakel für die Top ten der beliebtesten Spielautomaten.

Zwei Sitze — ein Monitor; in **Rail Chase** nehmen zwei Spieler im selben Boot bzw. Lore Platz. Tief in den Tälern der Anden werden Bewohner eines Dorfes in einem Bergwerk als Sklaven gehalten. Um sie zu befreien, rauscht Ihr mit einem Schienenwägelchen über verschiedene Gleisabschnitte und steuert das Fadenkreuz eines Schnellfeuergewehrs, um den Bösen das Lebenslicht auszupusten. Wer den zweiten Indiana-Jones-Film gesehen hat, dem kommt die Gleisaction seltsam bekannt vor. Trotzdem macht die Sega-Achterbahn eine Menge Spaß; Ihr müßt auf Weichenstellungen achten, verschiedene Boni abschließen und schaut abwechselnd mal vorn und mal hinten aus der Lore. Zusammen mit der Rummelplatzbahn inspirierten Hydraulikbank ist **Rail Chase** ein recht originelles Spielchen.

Blieben wir kurz bei Sega-Neuvorstellungen: In einer etwas unbeleibteren Ecke stand eine seltsame Apparatur, der man eine gewisse Faszination nicht absprechen kann. **Speed Shot** ist ein tischgroßer "Nichtmonitor"-Automat, dessen Design vom Unterhaltungsdeck des Raumschiffs Enterprise entsprungen sein könnte. Mit einem Trackball steuern zwei Spieler jeweils eine Lichtmarke über 24 versetzt verteilte Mulden. Trifft der eingeworfene Spielball die von Euch erleuchtete Mulde, dürrt Ihr den Ball durch Druck auf den Feuerknopf aufs gegnerische Tor

ballern. Wird Euer eigenes Tor bedroht, steuert Ihr die Lichtmarke zu drei Abwehrstiften zurück, die sich auf Knopfdruck aufrichten und dem Ball den Zugang verwehren. Begleitet wird das Kugelgeschehen von digitalisierten "Goal"-Rufen und Zuschauertrauen; insgesamt ein witzig-spritziges Vergnügen für zwei Spieler. Einen Computergegner gibt's leider nicht.

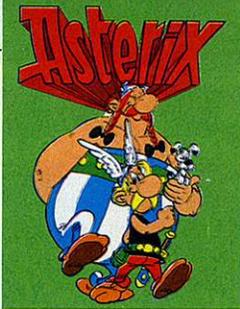
Vom **Terminator-2**-Automaten standen gleich mehrere Exemplare auf den Ständen. Egal, wo man hinblickte — ständig waren sie besetzt. Das ist wahrscheinlich weniger auf die vielen T2-Fans zurückzuführen, sondern eher auf die neugierigen Über-die-Schulter-Seher, die versuchten, herauszufinden, warum andere vor ihnen ebenfalls unbedingt etwas sehen wollten. Ein spielerischer Reißer ist T2 nämlich nicht gerade. Der Boom macht's: Digitalisierte Grafiken, echte Geräusche, Terminator-Feeling. Neben an stand



Magical Crystals: Beeindruckende Parallax-Hintergründe sind eine Augenweide.

noch der erfolgreiche T2-Flipper, dessen typische Geräuschkulisse ihr Bestes dazu beibrug, die Massen um Freispiele kämpfen zu lassen.

Daß bei all dem Terminator-Tohuwabohu die Standardplattinen nicht zu kurz kamen, ist fast verwunderlich. Kaneko präsentiert ein witziges Prügel-spiel, ganz in das Klischee randalierender Rapper verpackt. Bis zu drei **B. Rap Boys** besteigen ihre Mountainboards und Skatebikes, um unmusikalische Bösewichter übelst zu verdreschen; natürlich unter Zuhilfenahme von Baseballschlägern und Eisenstangen. Der kräftige Rap-Sound ging in dem allgemeinen Messegetöse leider etwas unter. Die zweite Neuvorstellung von Kaneko ist etwas putziger und trägt den unschuldigen und harmlosen Namen **Magical Crystals**. Ein oder zwei kleine Zauberlehrlinge machen sich auf die Socken, ihre Freunde und die Welt von bösatigen magischen Kristallen zu befreien. Das farbenfrohe parallaxtische

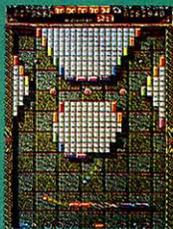


Asterix: Konami machte viel Wind um das gallische Dorf der Unbesiegbaren — Asterix und Obelix in ihrem Debütspiel.

Geschehen ist aber mehr taktisch als hektisch zu bestreiten. Die zwei kleinen Spieler-Männchen bewerten die Bösewichter mit faulen Äpfeln, die recht gemächlich fliegen. Zudem geben die Obendraufsicht und die gelegentlich verstreuten Adventure-like-Hinweise ihr Bestes, von einem wilden Schießspiel abzulenken. Zu zweit macht die Apfelschießerei auf jeden Fall 'ne Menge Spaß.

Ein Videospiegelgenre vermißte man auf der Messe fast gänzlich: Ballerspiele. Das einzige seiner Art war **Metall-Block**, das durch seine hohe Auflösung und interessanten Feinformationen besticht. Inmitten von stürmischem "Power-Up"-Regen findet Ihr in der horizontal scrollenden Actionorgie die superb animierten Obergegner. Ein Spiel, bei dem man sich in altbekannter Manie so richtig austoben kann. Ein ebenso uraltes Konzept findet sich in zwei **Arkanoid**-ähnlichen Videospielen wieder. Im Stil des alten **Breakout** steuert Ihr in **Block Block** und **Brick Zone** einen Balken, mit dem es gilt, entgegenkommende Bälle in ein Feld zerstörbarer Steine zu reflektieren. **Brick Zone** bietet 100 Levels, die direkt anwählbar sind, an neuen Ideen ist jedoch nicht viel erkennbar; ein Magnet, der den Ball festhält, bis man Feuer drückt und einige Verlängerungsboni für den Paddle-gesteuerten Balken — das war's. Viel witziger ist **Block Block**, dessen skurrile Ziegelanordnungen immer wieder zum erneuten Anspielen motivieren. Zu zweit ist das Herauschießen der Steine natürlich noch lustiger.

Doch zurück zur Prügelszene. Neben **Legionnaire**, einem ansprechenden **Final Fight**-Clone, machte **Arabien Fight** von sich reden. Der Spieler durchlebt Sindbads Abenteuer in aufregender 3-D-Prügelgrafik. Die mächtigen Sprites werden größer und kleiner, abhängig von ihrer Position.



EASY OPERATION!



Moves the paddle left and right.



Shoots the ball.

Brick Zone & Block Block: Beide Break-Out-Varianten lassen sich über Paddles steuern.

Neo Geo:
In die meisten Neo-Geo-Automaten passen mehrere Module.

Trash Rally: Eines der (leider) wenigen Neo-Geo-Spiele, das jeder mal anspielen sollte.

Fatal Fury: Prügelaction für daheim und in der Spielhalle.

"Die spinnen, die Automaten-Freaks!", besetzten die doch bei Konami durchgehend alle 20 Automaten, auf denen ein einziges neues Spiel läuft. Asterix und Obelix, Uderzo und Goscienny krankhaft spaßige Comicschöpfungen starten ab sofort ihre Karriere als Spielhelden. Durch acht grafisch verteuft aufwendige Levels steuert Ihr die zwei spritzigen Gallier. Während sich hier schon auf der Messe die Plattenbestellungen häuften, war es um ein weniger weit verbreitetes System etwas hoffnungsvoller als üblich besetzt. Für das Neo Geo, das sein Dasein in einer unbekanntenen Sphäre zwischen Heim- und Automatenkonsole fristet, scheint es langsam bergauf zu gehen. Als sehr vielversprechend gilt **Trash Rally**, ein putziges Autorennspiel, in dem Ihr Eure Kiste aus der Vogelperspektive seht und über mehrere Parcours steuert. Bei dem parallelen Geschehen in alle Richtungen solltet Ihr die Benutzung eines großflächigen Monitors allerdings mit Vorsicht genießen. Spätestens nach einer halben Stunde trânt das standhafteste Adlerauge. In den Neo-Geo-Automaten, in die fünf bis sechs Spielmodule passen, fand sich oft noch ein anderes witziges Spiel. Im Stil von **Streetfighter** tretet Ihr in **Fatal Fury** zum Duell mit verschiedenen Schlägertypen an. Obwohl es einige sehr inter-

essante neue Videospielekonzepte zu sehen gab, vermüßte man jedoch einen neuentdeckten Automatenmarkt. Von **Virtuality**, das selbst in England bereits für Furore sorgt, war nirgends auf der Messe etwas zu entdecken. Es sind bereits einige Spielautomaten in der Mache, die den inzwischen legendären Virtuality-Helm und den Data-Glove in den Spielverlauf einbauen.

Der Mund der Wahrheit: Raubkopierer bekommen natürlich ein sehr schlechtes Horoskop, vorausgesetzt die Apparatur hackt nicht vorher die Hand ab.

Der Wahrheit	Mund Sagt	Der Ihnen
mv - ss 084		lv - lr 130
ll - ld 083		ts - td 013
x - y 125		

Sie lassen sich nicht von abstrakten Gedanken beeinträchtigen.
 Sie können sich an der Freude des Lebens erfreuen.
 Sie sind begabt mit grossen Denkvermögen und können es auch gut anwenden.
 Sie zerstreuen Ihre Energie und Sie verlieren die Konzentration, die Sie aber brauchen, um Ihre Intelligenz einzusetzen.
 Der erste Teil Ihres Lebens war sehr unentschieden wie das zukünftige Leben.
 Sie sind geneigt, Ihre Liebhaber auf einen Posten zu stellen und Sie erwarten, dass sie nie ruhen kommen.

9 -
7 -
5 -
3 -
1 -

Leben Liebe Glück Gesundheit Sex

Alle Messe-Neuheiten auf einen Blick

Titel	Hersteller	Genre	Wertung
Starblade	Namco	Action	hervorragend
Who shot Johnny	Atari Games	Action	empfehlenswert
Rock	Sega	Action	empfehlenswert
Air Rescue	Sega	Action	empfehlenswert
Exhaust Note	Sega	Rennspiel	empfehlenswert
Rail Chase	Sega	Action	empfehlenswert
Speed Shot	Sega	Geschicklichkeit	empfehlenswert
Terminator 2	Midway	Action	empfehlenswert
Magical Crystals	Kaneko	Geschicklichkeit	empfehlenswert
Metall Black	Kaneko	Action	empfehlenswert
Brick Zone	Kaneko	Geschicklichkeit	für Fans
Block Block	Capcom	Geschicklichkeit	für Fans
Legionnaire	Tad Corporation	Action	durchschnittlich
Asterix	Konami	Action	empfehlenswert
Trash Rally	Alpha	Rennspiel	empfehlenswert
Fatal Fury	SNK	Action	empfehlenswert

Die Wertungskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.

»Markt&Technik total«
Der totale Wahnsinn!

Unser spezielles Geschenk für alle Computerfreunde:
 In jedem Band drei Bestseller aus unserem Buchprogramm. Jeweils zu einem bestimmten Thema. Das totale Komplettpaket zum Knüllerpreis:

DM 49,-

Markt&Technik
64'er SPIELE total
 4 Bücher
 Markt&Technik Bestellen in einem Band zusammen nur für 49,- ungeachtet der Computerausgabe

And Seibert
 Hartmut Woorlein

Über 60 tolle Computer-Spiele: Action, Adventure, Strategie, Geschicklichkeit, Simulation

A. Seibert u. a.
64'er Spiele total
 Über 60 Spiele auf 4 Disketten mit Handbuch! 398 Seiten
 ISBN 3-87791-266-4

PC total
AMIGA total
AMIBIT total
C64 total

C. Spanik u. a. **PC-total** Systeminstallation/Anwendungssoftware/DOS 4.0. 1200 Seiten ISBN 3-87791-267-2

M. Breuer u. a. **Amiga total** Amiga 500-Buch/Profi-Tips/Amiga und Video. 1011 Seiten ISBN 3-87791-264-8

W. Besenthal u. a. **Atari ST total** Einsteigerbuch/Hardware-Handbuch/1st Word Plus 3.15. 1139 Seiten ISBN 3-87791-263-X

Withöft u. a. **C 64 total** Großer Einsteigerkurs/Tips, Tricks und Tools/Alles über GEOS 2.0. 1107 Seiten ISBN 3-87791-265-6



Unsere Bücher erhalten Sie im Fachhandel und bei Ihrem Buchhändler

BUCH

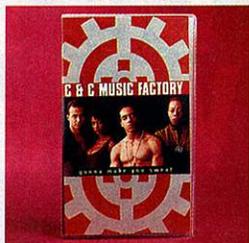


PC-Spiele '92

Wer auf der Suche nach kompetenten Ratgebern in Sachen PC-Spiele ist, der sollte sich an dieses Buch halten. Ihr findet hier Tests und Tips zu den besten 100 Titeln des letzten Jahres. Als Zugabe gibt's Hardwarehilfen und zwei Disketten mit Spieledemos und Schummel-spielständen. Wer mit seinem PC viel spielt oder es in Zukunft möchte, sollte die Gelegenheit am Schopfe packen. *kn*

ISBN: 3-87791-158-7
Autoren: Heinrich Lenhardt, Michael Hengst, Volker Weitz, Boris Schneider
Verlag: Markt & Technik
Preis: 39 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

MUSIKVIDEO



C & C Music Factory: Gonna make you sweet

Eine witzige Mischung aus monochromen Interviewfetzen in unorthodoxer Perspektive, Videoclipcollagen und kühl-blauen Live-Mitschnitten aus der Budokan-Arena in Tokio. Findig: "Things to make you go Hm". Mir ist allerdings der Sound, zu mechanisch und emotionslos; selbst die Interpreten kann er nur zu gut einstudierten Zuckungen bewegen. Dank der visuellen Dreingabe auf alle Fälle genießbarer als auf CD. *up*

SMV 49 084 2
10 Songs / 66 Minuten
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

**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 **herausragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *vw*

ZAPP TEL 06131-614100

Proove The System

Sega Megadrive	Toki 99,-
	EA-Hockey 109,-
	James Pond II 109,-
	Y's III 129,-
	Winter Challenge 109,-
	Fighting Master 109,-
	Tecmo Soccer 109,-
	Rings of Power a. A.
	Spiele lieferbar a. A.
Sega CD-ROM	
Megadrive Dt.	op. PAL 289,-
	op. RGB 279,-
Game Gear	die neuesten Games a. A.
Weitere Systeme a. A.	Kein Ladenverkauf.

ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

POWER-GAMES

Der neue Videospieversand im Kreis Aachen

MEGA DRIVE-SPIELE AB 49,00 DM

ACHTUNG:
Ab Ende März NEUE TELEFONNUMMER:
Tel./Fax: 02405/83940
02405/83940
Bitte Bandansage beachten!!!!!!!!!!!!!!!

Weitere Systeme auf Anfrage!
 Laufend Neuerscheinungen für alle Systeme, rufen Sie uns an!

POWER GAMES Weitere Angebote auf Anfrage
 Aachener Straße 96
 W-5102 Würselen **Tel. 02405/93940**

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

GAMES TOTAL!

Theo KRAENZ & LADEN VERSAND

<p>MEGA DRIVE: Y'S III RINGS OF POWER MASTER OF MONST. USA UNDEADLINE F1 GRAND PRIX TECMO WORLD CUP '92 GAMES WINTER CHAL TOKI SUPER FANTASY ZONE NEO GEO: FATAL FURY EIGHT MAN TRASH RALLY ROBO ARMY</p>	<p>GAME GEAR CHESSMASTER DONALD DUCK SONIC MASTER SYSTEM SUPER KICK OFF DONALD DUCK ASTERIX N.E.S. STAR WARS CHIP & CHAIPIRESUE R.) CAPTAIN PLANET ROADBLASTER GAME BOY BOULDER DASH TURTLES II</p>	<p>AMIGA CHAOS ENGINE BLACK CRYPT WIZKID ULTIMA VI MS-DOS A-TRAIN DARKLANDS STAR TREK VI WIZARDRY VII CDTV F-16 FALCON TURRICAN II und vieles mehr...</p>
---	--	--

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UMSCHLAG. ADRESSIERTE RÜCKUMSCHLAG. VERSAND PER AIR 8,- DM (BEI WVK 4,- DM). VERSAND UND LADEN. VERSAND PER UPS, INI, DNI, PD.

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg **Tel.: 09 31/ 57 16 01**

COMPACT DISC

COMPACT DISC

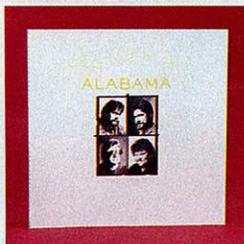
COMPACT DISC

COMPACT DISC



M. Walking On The Water: Wood

Zwar wurde für die vierte LP der Kleinfelder "M. Walking on Water" die halbe Besetzung gegen kompetentere Musiker ausgetauscht, besonders spannend ist die gewohnt seichte Melange aus Indie-Pop, Folk- und Rockelementen jedoch nicht. Ein paar nette Melodiechen gibt's auf "Wood" schon zu hören — Marcus Jansens gequälter Gesang (mal Rauhbein, mal kränkelnder David Sylvian) rutscht jedoch oft ins Lächerliche ab und nervt durch belanglose Texte. *wf*



Alabama: Greatest Hits 2

Der Name ist Programm: Alabama zelebriert melodischen Südstaatenrock mit ordentlich Country-Feeling. Vom Gitarrenfetzer "Dixieland Delight", über die Heimat-Hommage "Song of the South" bis zur Sentimentalballade "High Cotton" findet man die wichtigsten Hits des Erfolgsquartetts. Drei neue Songs stellen sicher, daß Alabama zweifellos eine weitere Platin-CD einsacken wird — 40 Millionen verkaufte Platten haben sie bislang auf dem Kerbholz. *mg*



Keimzeit: Irrenhaus

Als Redaktions-Ossi will ich nun auch mal ehemalige DDR-Kultur aufs alben- und ausländische Musikpflaster begleiten. Keimzeit ist heutzutage eine der beliebtesten Ex-DDR-Bands und war dies auch schon zu Zeiten des SED-Regimes. Der Musikstil ist schwer zu definieren: Am ehesten klingt's nach jazziger Barmusik. So langweilig sich das anhört, so gut ist die CD. Die einzigartige Stimme Norbert Leisegangs und die hintergründig-witzigen Texte machen diese Platte verdammt interessant. *kn*



Die Toten Hosen: Learning English

Abgefahrene Themen passen zu den Toten Hosen. Jetzt schlagen sie alles Dagewesene mit einer musikalischen Englischlektion. Campino, Kuddel, Andi, Breilitz und Kirschwasserkönig M. bereisten die Welt auf der Suche nach ihren Idolen. Heraus kam eine wunderbare Zusammenstellung ihrer Lieblings-Songs, eingespielt von den Hosen und der dazugehörigen Band. Fun-Punk pur — im Stil der Toten Hosen. Noch besser als die letzte Scheibe. *kn*

Polydor 511 965
12 Tracks / 50:43 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

RCA PD90611
11 Tracks / 43:26 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Hansa 260 780-222
13 Tracks / 52:20 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Virgin CD 262 310
24 Tracks / 52:20 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA

Nintendo

ATARI

MEGA DRIVE

Eine kleine Auswahl lieferbarer Spiele

- Arcus Odyssee
- Devil Crash
- El Viento
- Fatal Bewind
- Golden Axe II
- Super Fantasy Zone
- F22
- Ms. Pacman
- Immortal
- Back to the Future III
- Out Run
- Sonic the Hedgehog
- EA Ice Hockey
- Marble Madness
- 688 Attack Sub
- Abrams Battle Tank

Viele weitere Spiele und Neuheiten lieferbar!

ACHTUNG !

Nintendo Fans :

GAME BOY, NES, Super NES

Ständig Neuheiten für eure Konsolen !

Atari Lynx: Viele neue Spiele eingetroffen



Gesamtkatalog gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Bitte gewünschtes System angeben !

ATARI MEGA-CD

Preise und lieferbare Spiele - CD's auf Anfrage.



Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software
für alle Konsolen und Handhelds.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Titel

sofort lieferbar!

Ständig Neuzugänge - ständig Sonderangebote

Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.

CWM

CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

CWM

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ-Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



Dungeon digital: Fast fertig ist das neueste AD&D-Spiel *Dark Queen of Krynn*.



Hebt ab: Mit *F-15 Strike Eagle 3* will Microprose eine neue Ära der Flugsimulationen einleiten.



◆ 5 ◆

erscheint am
15. April 1992

Nürnberg im Spielefieber: Alles über die Knaller der Spielzeugmesse findet Ihr im nächsten Heft.



Der Frühling naht mit großen Schritten. Schon denken die ersten an den Sommerurlaub und buchen den Flieger in den sonnigen Süden. Um Flugzeuge ganz anderer Art geht's in der nächsten **POWER PLAY**. Für die Simulationsfans brauste Michael nach England, um sich bei Microprose eine Vorabfassung von **F-15 Strike Eagle 3** und das Bomberspektakel **B-17** anzuschauen. Zum Reigen der Stahlvögel wird sich wahrscheinlich auch die **Memphis Belle** aus dem gleichnamigen Kinofilm gesellen. Für AD&D-Fans werfen wir einen ausführlichen Blick auf **Treasures of the Savage Frontier**, **Dark Queen of Krynn** und das brandheiße Rollenspiel **Tales of Magic**.

Außerdem mit dabei: Dave Jones, der *Lemmings*-Macher, der seine neuesten Projekte verrät, sowie die *Red-Baron*-Programmierer, die sich zum Plausch stellten. Von der Nürnberger Spielwarenmesse brachten wir die neuesten Konsolen-Highlights mit. Dank fixer Importeure berichten wir über den langerwarteten **Actraiser**-Nachfolger für das Super Famicom: **Soul Blader**.

T/BIRD

M A D E B Y A Q U A R I U S



DIE WELTMEIHEIT

POWER OF TWO

T/BIRD SETET ZUR LANDUNG AN. TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT'92. SIE MÜSSEN BEI DER WELTPREMIERE DABEI SEIN - AUF DEM T/BIRD/ASI-STAND. UNTER DEM T/BIRD GEFIEDER STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0. UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES ZUM LOSLEGEN. T/BIRD TREIBT'S BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET HABEN! HOLEN SIESICH AUF DER CEBIT EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN AB, ZB. JE1000...

Mad TV **MONKEY ISLAND 92**



11.-18. MÄRZ '92, HALLE 5, STAND A11.



PC VGA

▪ Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.



AMIGA

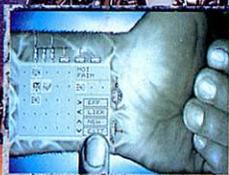
B.A.T.

The Latest
Creation From



COMPUTER'S DREAM™

A Thrilling
Role Playing
Adventure



PC VGA

▪ B.O.B. der zweiten
Generation ausgestattet,
mit einem
Parallel-Compiler.



ATARI ST

▪ Ein komplettes
Planetensystem in 3D.



PC VGA

▪ Und zusätzlich drei
Arcade Games...



PC VGA

▪ Eine neue
architektonische Form:
das "High Tech Paradox."

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Online with the trend

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