

POWER PLAY

Krieg der Sterne

**WING
COMMANDER
LIGHTSPEED**

Neue Dimension der
Weltraumaction

Systemvergleich

**SPIELE
OHNE
GRENZEN**

Kaufberatung:
Alle wichtigen Computer- und
Videospiele-Systeme im Test

Populous-Nachfolger im Test

POWERMONGER

Geniestreich des Bullfrog-Teams

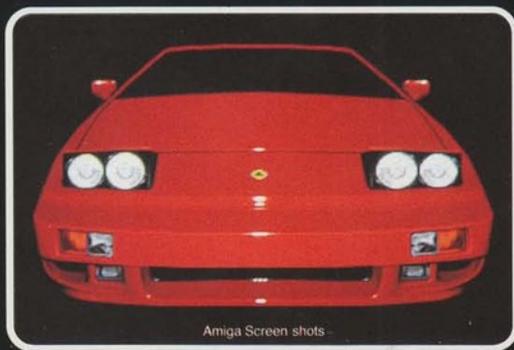
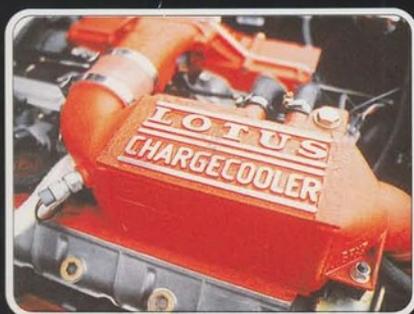




LOTUS ESPRIT

TURBO CHALLENGE

KONKURRENZLOS



Amiga Screen shots



Ein genehmigtes und lizenziertes Produkt von Group Lotus plc



„Der Lotus hängt die Rennspiel-Konkurrenz ganz locker ab!“ Carsten Borgmeier/AMIGA JOKER (86%)

Erhältlich für Amiga, Atari ST und C 64.

„Hauptsache bei einem Rennspiel ist und bleibt die Geschwindigkeit, und hier stellt Esprit Turbo Challenge alles in den Schatten, was bisher über einen Amiga-Bildschirm »kroch«. Ein wenig schneller und selbst Nicki Lauda würde verzweifeln.“ meint die Redaktion des AMIGA MAGAZINS 12/90 (10,1 von 12)

- 2-Spieler-Option
- 32 verschiedene Rennstrecken
- viele Hindernisse



Gremlin Graphics Software Ltd.,



Das relevante Programm

Pappkameraden

Trantor, flammenwerferbewehrter Hasenvertilger und voluminöser Assistenten-Röster im Starkiller-Comic, materialisiert langsam in diese Welt. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke und Producerin Ulli Peters, die als Kunsterzieherin ein nicht minder geschicktes Händchen hat, basteln in langen Sessions das Drahtgerüst des Papp-Trantors, der auf der Amiga-Messe vom 9. bis zum 11. November den *POWER-PLAY*-Stand zieren wird. Allein der Bauchumfang ist gigantisch: Einen knappen Meter im Durchmesser. Danach wird eine Schicht Pappmaschee darübergeklebt, der ganze Kerl sorgfältig handbemalt und zum Abschluß lackiert. Wir hoffen, ihn Euch heil präsentieren zu können — bei dem Umfang wird's schwierig, Trantor zu transportieren. Wenn Ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, ist die Messe gerade vorbei; hoffentlich hat Trantor auch das überstanden.



Fett: Das wird ein Trantor (man beachte den Wanst!)



Bewegt: Ein sanfter Rempler, schon kommt die Bande in Schwung

Die Wertungskonferenz ist nicht nur dazu da, um Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertung sowie Schwierigkeitsgrad festzulegen; sie ist auch Belastungsprobe der Nerven und Stimmbandtraining für die Redaktionsmitglieder. Diesmal dauerte die Konferenz satte zwei Tage. Noch nie wurden so viele Spiele getestet, dementsprechend erschöpft kroch man nach hitzigen, lautstarken Diskussionen heiser auseinander — nächsten Monat wieder.

Nächsten Monat findet Ihr *POWER PLAY* gleich zweimal am Kiosk: Neben unserem "normalen" Heft könnt Ihr ein Spielesonderheft bewundern. Wir haben uns die 100 besten Spiele des Jahres vorgeknöpft, alle Versionen getestet und in unseren Tipbeständen gekramt. Für diesen Zweck wurden nicht nur die Konterfeis der Redakteure neu gegnipst, sondern auch die ganze Crew: Das bewegte Ergebnis könnt Ihr auf dieser Seite bewundern.



Grimmig: Anatol beim Verhandeln über die "Wing-Commander" Wertung

Eine gute Zeit wünscht das

Power-Play-Team



30 Voll unter Strom: Dr. Williams aus Buck Rogers neuestem Abenteuer



156 Kein Auge für die schöne Pixellandschaft: Strider



40 Zwischen Schönheitsschlaf und Schlachtenlärm: Wing Commander

Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
■ Lightspeed – Abenteuer im All	14
Aller guten Ninjas sind drei: Die ersten Fakten zu "Last Ninja 3"	16
Steinbeißer in Sicht: Neverending Story	18
Lynx-Labsal: Erster Blick auf die Lynx-Neuheiten '91	20

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	22
Crème de la Crème	72
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	61
Euer Forum: Club-Ecke	62
High Score: Hall of Fame	70
Leserbriefe	64
Starkiller	110
Neues aus der Comicszene	74
Musik, Bücher, Filme	180

Inserentenverzeichnis	7
Impressum	133
Vorschau auf die kommende Ausgabe	182

Unter der Lupe

■ Der große Videospiel-Vergleichstest	170
■ Der große Computer-Vergleichstest	142

Computerspieletests

Adidas Soccer	137
Badlands	46
Battlechess 2	51
Buck Rogers	30
Centauri Alliance	34
Chuck Yeager 2	137
Corporation	33
Days of Thunder	46
Extase	56
Fountain of Dreams	35
Future Basketball	140

Globulus	57
Gremlins 2	130
Immortal	127
Killing Game Show	134
Kings Bounty	32
Lettrix	138
Light Corridor	138
Loopz	57
M.U.D.S.	48
Mean Streets	137
Microbattle/Fullspeed	137
Monty Pythons Flying Circus	128
Paradroid 90	132
Pick'n Pile	56
Plotting	52
■ Powermonger	126
Puzznic	54
Ranx	128
Saint Dragon	136
Sharkey's Pool	50
Sly Spy	130
Spot	54
Spy who loved me	143
Stormovik	42
Stundenglas	138
Stunt Driver	44
Subbuteo	50
Supremacy	37
Team Yankee	38
Vaxine	52
Wild West World	36
■ Wing Commander	40
Xiphos	136
Yolanda	138

12



48

Programmierer
zu verkaufen:
Sklavenmarkt
in M.U.D.S.

Kurztests — Computerspiele

Wings of Death, Battlemaster, M1
Tank Platoon, Dragon Strike 139

Gold of the Aztecs, Shadow of
the Beast, Turrican, Bundesliga
Manager 140

Time Machine, Greg Norman's
Ultimate Golf, Kick Off 2,
Welttirs 141

Automatenspiele

Punk Shot, Surprise Attack 178

Videospieltests

Afterburner	164
Blades of Steel	165
Boulder Dash	166
Columns	165
F1-Circus	160
Gain Ground	164
Gomola Speed	160
Hellfire	154
Insector X	158
Klax	166
Legendary Axe 2	158
Probotector	162
Skate or Die	166
Space Invaders '90	164
Strider	156
Wizards & Warriors	166

Kurztests — Videospiele

Klax, Puzznic 167

Battle Pingpong,
Cosmo Tank 167

Side Pocket, Bomber Boy 167

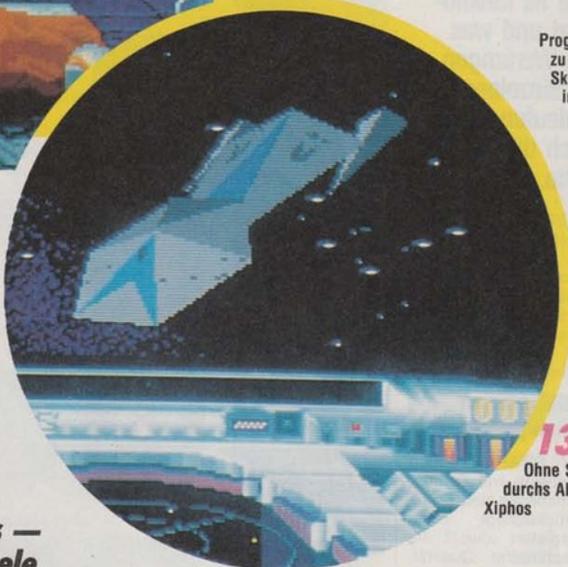
Power-Tips

Computerspieltips

Deathtrack	78
Legend of Faerghail	78
Shadow of the Beast II	87
Guns or Butter	88
Klax	90
Chrono Quest	91
Drakkhen	91
Wings	92
BSS. Jane Seymour	94

Schummelecke

Ultima VI, Turbo Out Run, Venus, Spherical,	
Wings of Fury	96



136

Ohne Schall
durchs All in
Xiphos

Afterburner, Unreal, Lin Wu's
Challenge, Eliminator 97

Dr. Bobo antwortet

Corruption, Sorcerer of
Claymorgue Castle, Bloodwych,
Data Disk 1., Iron Lord, Space
Quest II, Loom, Last Ninja 2,
Bloodwych 97

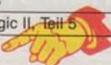
Videospieltips

Madoho, Nectaris, Be-Ball, Batman	98
E-Swat	99
Paranoia, Pipe Dream, Mega Man	101
Sokoban II	102
Batman, Top Gun, Burai Fighter, Puzznic	103

Cue Books

Might & Magic II, Teil 5 105

■ Titelhemen



90

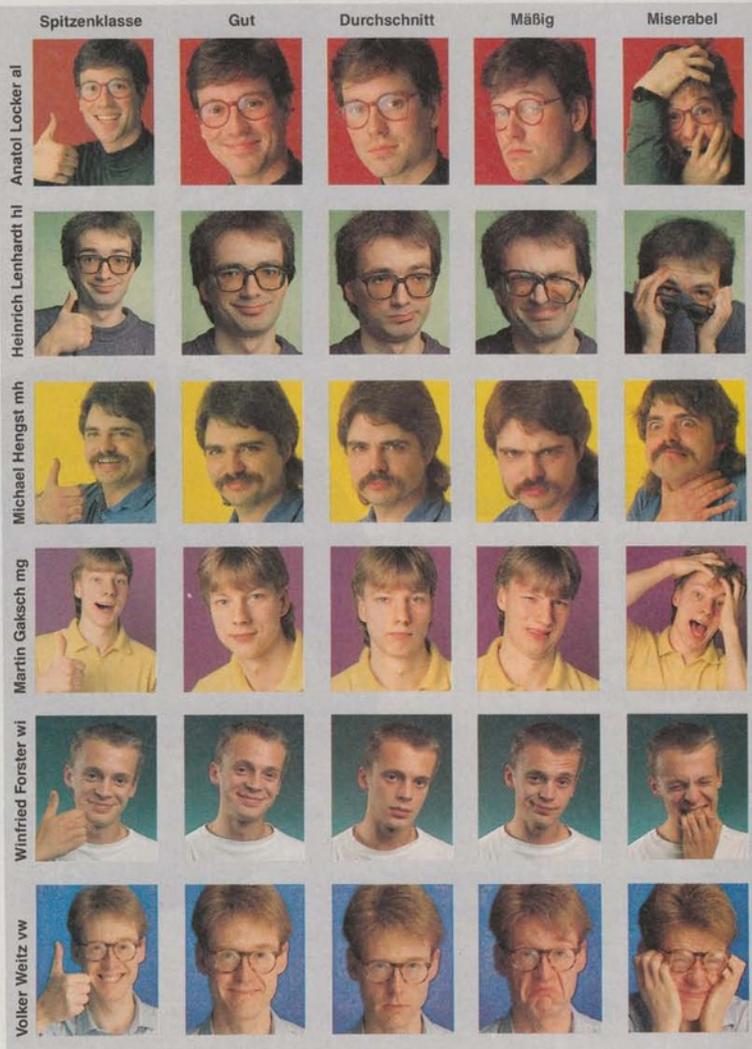
DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Gri-massen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation"):

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirk-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

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

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWERWERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiele-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER PLAY**-Prädikat und die **POWER PLAY**-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY**-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Software-Liebliche

Momentan spielt...

...Heinrich Lenhardt

Wing Commander (MS-DOS), Paratrooper '90 (Amiga), M.U.D.S. (MS-DOS)

...Winfrid Forster

Hellfire (Mega Drive), Killing Game Show (Amiga), Strider (Mega Drive)

...Martin Gaksch

Hellfire (Mega Drive), Golem Speed (PC-Engine), Probotector (NES)

...Volker Weitz

Pool of Radiance (Amiga), Powermonger (Amiga), Wings (Amiga)

...Michael Hengst

Buck Rogers (MS-DOS), Wing Commander (MS-DOS), Bomberman (Game Boy)

...Anatol Locker

Wing Commander (MS-DOS), Boulder Dash (Game Boy), Powermonger (Amiga)

INSERENTENVERZEICHNIS

Bachler	75
Berry Lösungsservice	83
Bomico	9, 11, 17, 19, 21, 33, 35, 47, 55, 81, 129, 139, 141, 149, 161, 165, 4. US
Computer-Box	102
Computer Markt Münster	85
Computing	101
Compy Shop	99
CPS Computerservice Heidak	92/93
Crystal Soft	85
CWM	96
Dynamic Systems	102
Dynamics	12
Dynatex	107
EC-Electronics	104
Flashpoint	69
Fundur	102
Funny Softwareversand	85
Funtastic Computerware	109
Galaxy Software	76
Game Play	106
Gamesoft	102
Gamesworld	89
German Design Group	106
Gross Electronic	70
Hamo	83
Joysoft	67
Jöllensbeck	133
Karosoft	84
Kingsoft	13
Kühn	83
Label	51
Lifetimes/Expert Software	119
Magic Games	64
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	58, 122, 175, 179
MN - Hobby Soft	115
No Credits	71
Okay Soft	106
PC Neue Medien	17
Powersoft	101
RSE Schuster	100
Rushware	15, 43, 49, 129, 145, 151, 173
Schneider & Hamann	95
Softpower	99, 101
Software Corner	95
Steirerfunk	99
Telespiel-Vertrieb	101
The Software Maniacs	95
Theo Kranz-Versand	66
United Software	2. US, 28/29, 39, 45, 53, 131, 135, 147, 157, 163
Virgin Games	155
West	3. US
Wial Versand	36
World of Wonders	81
Zillesoft	106



Das obige Symbol ist das heiß begehrte **POWER PLAY**-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die **POWER PLAY**-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Sprite-Eman- zipation

Der englische Software-Neuling Renegade holt zum ersten Schlag aus: Angekündigt ist **Gods**, das neueste Spiel der Bitmap Brothers, das Euch in Stiefel und Lendenschurz des griechischen Oberhelden Herkules kleidet. Gods ist ein reines, in acht Richtungen scrollendes Action-Adventure mit zwei besonderen Eigenschaften. Zum einen ist der exakte (Leidens-)Weg des Spielers nicht festgelegt. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, einen Level zu durchqueren und zu überleben. Zum anderen versuchen Bösewicht-Sprites je nach Laune, Gesinnung und "Intelligenz" teilweise sogar, dem Spieler auszuweichen oder mittels eines geeigneten Gegenstandes seine Vernichtung auf subtile Weise herbeizuführen. Es wird dumme und intelligente, flinke und langsame, aggressive und eher vorsichtige Feinde geben. Für das Gesicht der Feinde und alle anderen Grafiken zeichnet sich wieder einmal Bitmap-Partner Mark Coleman verantwortlich. Gods gibt's wahrscheinlich ab Anfang '91 für alle gängigen Computersysteme. *wi*

Startschuß

In diesen Tagen wird die europäische Version der PC-Engine, die **Turbo Grafx**, offiziell in Deutschland ausgeliefert. Den Vertrieb hat die Firma Digital Entertainment aus Linz übernommen. Die Konsole ist technisch vollkommen identisch zur PC-Engine, aber leider nicht modulkompatibel. Auf der deutschen Turbo Grafx laufen die amerikanischen Turbo-Grafx-Module problemlos, die japanischen PC-Engine-Module leider überhaupt nicht. Zum Start werden um die 60 verschiedenen Spiele verfügbar sein. Ebenso zahlreiches Zubehör wie z.B. der Fünf-Spieler-Adapter, ein Joystick oder das CD-ROM.

Preislich hat man ganz schön zugelangt. Das Grundgerät mit einem Joypad und dem Spiel "Keith Courage" (bei uns unter dem Namen "Wataru" bekannt) kostet knapp 500 Mark. Für ein Modul



Der neueste Streich der Bitmap Brothers: Gods ist ein Action-Adventure mit taktischer Note (Amiga)

muß man zwischen 70 und 110 Mark hinblättern. Eine CD kommt auf ca. 140 Mark, das CD-ROM auf satte 1000 Mark. Dafür sind sämtliche Anleitungen in Deutsch und alle Bildschirmtexte auf Englisch (sehr praktisch bei diversen Rollen- und Strategiespielen). Dummerweise wurden die Namen vieler Programme geändert, so daß man leicht den Überblick verliert. In der nächsten Ausgabe geben wir Euch einen kompletten Überblick über alle Neuerscheinungen und berichten ausführlich über die Turbo Grafx. *mg*

Sozialer Wohnungsbau

Für alle, die ohne städtebauliche Aktivitäten mit "Sim City" nicht mehr leben können, hält Infogrames eine Überraschung bereit. Mit zwei Erweiterungsdisketten könnt Ihr Eure Stadt jetzt auch in der Vergangenheit oder der Zukunft bauen. **Sim City Architecture 1** versetzt Euch in die graue Vorzeit: Als japanischer Shogun, mittelalterlicher Fürst oder Gründer einer Stadt im wilden Westen baut Ihr Eure Traumstadt.

In **Sim City Architecture 2** verwalte Ihr eine Mondkolonie und kümmert Euch als Bürgermeister um die Städte der Zukunft. Ihr baut Einschienenbahnen, legt Raumhäfen an und errichtet experimentelle Fusionsreaktoren. Die beiden Erweiterungsdisketten erscheinen für MS-DOS, Amiga und ST. *vw*

Buch-Bonus

Zwei Redakteure der **POWER PLAY** dürfen sich seit kurzem mit höheren literarischen Weihen schmücken: Heinrich Lenhardt und Michael Hengst haben die Niederungen des Journalismus verlassen und sind unter die Buchautoren gegangen. Ihr gemeinsames Werk **Hundert aktuelle PC-Spiele** behandelt auf fast 300 Seiten alles, was der Spiele-Fan und PC-Besitzer unbedingt wissen sollte. Neben Beschreibungen und Wertungen der besten Spiele, jeweils nach Genre geordnet, findet Ihr einige Komplettlösungen und eine Auswahl guter Shareware-Spiele. Als besonderes Zucker liegt eine Diskette mit dem futuristischen Sportspiel "Grand Monster Slam", einem Demo-



Die Turbo Grafx mit CD-ROM und einigen Spielen

TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen ...

TRANS WORLD - ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligen Design und exzellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.



Screenshots: Amiga

AMIGA
ATARI ST

BONICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/6060
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067

C 64 DISK
PC 3 1/2 5 1/4



Hundert aktuelle PC-Spiele auf einen Blick

Level von "Rock'n Roll" und diversen Schummelspielständen für besonders schwere Spiele bei. Für Innenillustrationen und grafische Gestaltung konnte der Vater von Starkiller, Rolf Boyke, gewonnen werden. Erschienen ist das Werk im Verlag Markt & Technik und kostet 39 Mark. *vw*

Rampen-raser

Was sagen Ihnen folgende Stichworte: kleiner Kreis, steile Rampen, lebensverlängernde Kristalle, versteckte Schalter und ein knackiges Zeitlimit? Wenn Sie jetzt wie aus der Pistole geschossen "Spindizzy" antworten, dürfen Sie sich getrost zu den Vetera-

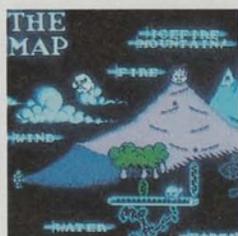
nen und Kennern der Software-Szene zählen. Nach vier langen Jahren versucht der Programmierer erneut, die Geschicklichkeits-Fans mit **Spindizzy II** zur Verzweiflung zu bringen — diesmal auf dem Atari ST und dem Amiga. Das Spielprinzip wird im wesentlichen gleich bleiben. Spindizzy II soll um die 80 Mark kosten und wird voraussichtlich rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen. *al*

Eiserne Hand

Anfang nächsten Jahres erscheint mit **Iron Sword** der heißersehnte Nachfolger des Erfolgsspiels "Wizards & Warriors" für das Nintendo Entertainment System. Während der erste Teil mehr ein Geschicklichkeitstest war, avancierte die Fortsetzung zum Action-Adventure. Flinke Reaktionen sind zwar nach wie vor unentbehrlich, aber dank etlichen Zaubersprüchen fließt auch eine strategische Note ein. Im Lauf des Spiels begegnet Ihr ca. 100 verschiedenen Charakteren, die sich auf neun große Levels verteilen. Da man das Modul unmöglich am Stück durchspielen kann, wird ein Paßwort gereicht. *mg*



Diamonds are forever: Iron Sword für das NES



Die Übersichtskarte des "Wizards & Warriors"-Nachfolgers Iron Sword

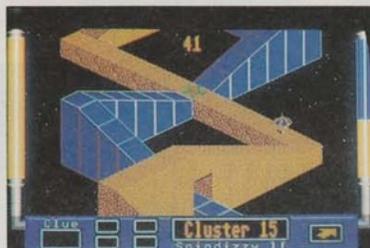
Die Grafik sieht auf den ersten Blick sehr gut aus und macht Laune, sich länger mit Iron Sword zu beschäftigen. Das Spiel wird von Acclaim veröffentlicht und ca. 120 Mark kosten. Ein Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

Namen-Nonsens

Kaum ist das **Mega Drive** offiziell auf dem Markt, schon gibt's Probleme. Unter den Modulen, die als erstes dafür veröffentlicht wurden, befinden sich einige Spiele, die vom Namen her neu sind. Leider trägt der Schein. Hinter den klingvollen Titeln verbergen sich bekannte Hits, die man aus marketingpolitischen Gründen umbenannt hat. So verwandelte sich "Super Shinobi" in "The Revenge of Shinobi", "Ken North" in "Last Battle", "Kujaki-Oh 2" in "Mystic Defender" und "Tatsujin" heißt jetzt "Truxton". Am Spiel selber hat sich bis auf das Titelbild meist nichts geändert. *mg*



Der Kreisel dreht sich wieder: Auf Spindizzy 2 warten alle Fans von guten Geschicklichkeitsspielen (ST)



Der Nachfolger des Strategiespiels "Millennium 2.2" spielt in ferner Zukunft und erlaubt allerlei taktisches Geklicke (Amiga)

LOOPZ



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO — Spielen?

Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt!

Tel. 06107/62067

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

LOOPZ — ein Knüller wird zur Sucht!
Stück für Stück kreieren Sie LOOPZ

Audiogenic

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

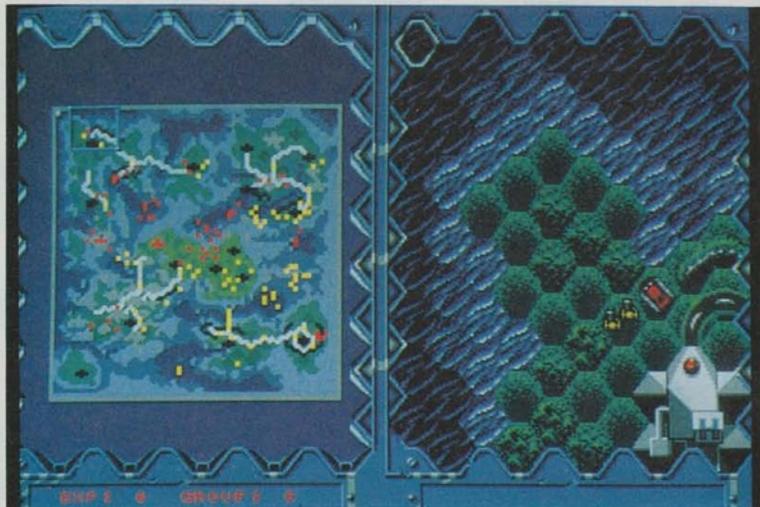
Telefon 06107/76060

gen, seit die ersten Kolonisten vom Mond auf der Erde landeten. Inzwischen haben sich Technologie und Bevölkerungszahl soweit erholt, daß die Menschheit erneut den Sprung in das Weltall wagen kann. Ziel von Deuteros ist die Kolonisierung des Sonnensystems und anderer Planeten. Dabei treibt Ihr Handel mit Außerirdischen und werdet in interstellare Kriege verwickelt. Momentan sind Versionen für Amiga und ST in Arbeit. vw

Battle Isle

Battle Isle versetzt einen oder zwei Spieler in 24 verschiedene Länder. In jedem dieser Gebiete müßt Ihr Euch nun mit Computer oder Kumpel um die taktische Vorherrschaft prügeln.

Man merkt, daß die Pro-



Der neueste Streich der deutschen Software-Firma Blue Byte: das Strategiespiel Battle Isle



Nectaris läßt grüßen: Battle Isle greift das Konzept des beliebten PC-Engine-Hits auf (Amiga)

grammierer von Battle Isle ganz heftig das japanische Strategiemodul "Nectaris" für die PC-Engine verschlungen haben. Viele Features, die auf der Konsole für spannende Duelle und strategisches Ver-

nügen sorgten, findet man auch bei Battle Isle. Hier wie dort bekommen Truppen nach erfolgreicher Schlacht Erfahrungspunkte und stärken so ihre Kampfkraft. Zusätzlich zu den Spielelementen von Nec-

taris haben die Jungs von Blue Byte eine ganze Menge weiterer Feinheiten eingebaut. Gesteuert wird Battle Isle komplett per Joystick. Rundenweises Vorgehen und ein geteilter Bildschirm sorgen dafür, daß

beide Parteien gleichzeitig spielen können.

Strategiehungrige müssen sich noch bis Ende Dezember gedulden. Dann soll Battle Isle für Amiga, ST und MS-DOS erscheinen. mh

Lynx, die Zweite

Wie wir aus gut unterrichteten Quellen erfahren, bastelt Atari gerade an einer verbesserten Lynx-Konsole. Dabei sollen genau die Punkte verbessert werden, die POWER PLAY kritisiert hat: Er-

FUN TAST CK

COMPETITION PRO

DYNAMIC
Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel.
In Versand-
und Kaufhäusern.

STAR
* Rapid-Fire
* Slowmotion



stens möchte man die Größe drastisch reduzieren. Das Lynx II soll von den Abmessungen kaum größer als der Game Boy sein. Außerdem kann man bei Bedarf die Hintergrundbeleuchtung des LCD-Bildschirms abschalten, was enorm viel Batterien spart. Ansonsten soll das neue Lynx voll kompatibel zum alten Gerät sein, dessen Produktion angeblich sofort eingestellt wird,

suchen endlich ein guter Joystick "made by Sega".

Das ca. 130 Mark teure Prachtstück ist momentan nur als Japanimport u.a. beim CWM-Versand in Bad Harzburg zu beziehen, wird allerdings noch vor Weihnachten offiziell in Deutschland veröffentlicht. Der Arcade Power Stick kann übrigens auch an das Master System problemlos angeschlossen werden. mg



Der Arcade Power Stick von Sega ist rundherum gelungen

sobald der Nachfolger serienreif ist. Man munkelt, daß der Umschwung Anfang '91 stattfindet. mg

Totale Kontrolle

Wer sich mit dem original Sega-Joypad für das Mega Drive nicht anfreunden will, der kann jetzt auf ein Joyboard umsteigen. Von Sega selber stammt der **Arcade Power Stick**, der seinen Namen zu recht trägt. Dank seines beachtlichen Gewichts (eine Metallplatte befindet sich im Inneren des eleganten Gehäuses) steht er wie eine Eins auf dem Tisch. Selbst hektische Joystick-Bewegungen nimmt er gelassen hin, ohne seine Position zu verändern. Zuverlässige Mikroschalter sorgen bei Joystick und Feuerknöpfen für Langlebigkeit und gewährleisten leichtgängige sowie präzise Steuerung. Jeder Feuerknopf kann separat auf Dauerfeuer geschaltet werden, das zusätzlich in der Geschwindigkeit einstellbar ist. Der Arcade Power Stick gehört zu den besten Joysticks, die uns bislang unter die Finger gekommen sind. Nach einigen mißratenen Ver-

Geldregen

Die ersten Gewinner unseres Wettbewerbes gewinnen mit **Bomico** sind gezogen. Wer den Spielen die richtige Software-Firma zugeordnet hat, der landete in der Kiste, aus der unsere Glücksfee Susan die Preisträger gezogen hat. al/mg

Die Gewinner aus POWER PLAY 7/90:
 Jörg Ergesser aus Wilhelmshaven
 Daniel Krähen aus Kleve
 Robert Hermann aus Lechsend
 Andrea Meyer aus Düsseldorf
 Alexander Reichmann aus Mühldorf
 Björn Sternsdorf aus Harsewinkel
 Gerda Ullrich aus Vlotho-Uffeln

Die Gewinner aus POWER PLAY 8/90:
 Anton Damrau aus Reilingen
 Alexander Greger aus München
 Martin Götthler aus St. Augustin
 Jens Hufmann aus Dortmund
 Ronny Salger aus Herne 2
 M. Unger aus Rothalamünster
 Christian Zimmerer aus Heikendorf
 Thorsten Willermann aus Oberhausen

Die Gewinner aus POWER PLAY 9/90:
 Robert Binsack aus Groß-Gerau
 Thomas Bruchhäuser aus Dornburg
 Olaf Busse aus Hannover
 Burti Madrikan aus Königstein
 Karsten Röbeack aus Elmshorn
 Christoph Semholz aus Lehre
 Knut Wendlandt aus Tübingen

BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA ST AM

Cadaver	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Castle Master	52 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Damocles	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Dragonflight	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
F-29 Retaliator	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Flood	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Hero's Quest 1*		84 ⁹⁵
Immortal (1 MB RAM)	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Imperium	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Indy Jones Advent.	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Last Ninja 2	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Legend of Faerghail	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Midwinter	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Operation Stealth	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Pirates	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Player Manager	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Plotting	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Police Quest 2*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Pool of Radiance		66 ⁹⁵
Powermonger	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Projectyle	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Rainbow Islands	52 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Resolution 101	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Shadow of Beast 2		84 ⁹⁵
Sim City	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Simulcra	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Starflight	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Their finest Hour	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Thunderstrike	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Tiebreak	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Turrican	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Wings (1 MB RAM)		77 ⁹⁵
Wings of Death	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵

C-64/128 Kass. Disk.

100% Dynamite (4 T.)	38 ⁹⁵	42 ⁹⁵
Epyx 21 (3 Titel)*	38 ⁹⁵	42 ⁹⁵
Fantastic Soccer	14 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Indy Jones Action	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Italy 1990 Winner	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Kick Off 2	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Klax	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Maniac Mansion	62 ⁹⁵	
Pipe Mania	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	38 ⁹⁵	52 ⁹⁵
Plotting	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rainbow Islands	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rings of Medusa	42 ⁹⁵	
Sim City	62 ⁹⁵	
Tiebreak	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Time Soldier	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Turrican	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	27 ⁹⁵	49 ⁹⁵

IBM PC 3,5" 5,25"

Batman - The Movie	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Battle Chess 2	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Buck Rogers*	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Centurion: Def. of R.	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Flight of Intruder	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Guns or Butter*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Indy Jones Advent.	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Ishido	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Legend of Faerghail	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Midwinter	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
PGA Tour Golf	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Railroad Tycoon	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵

IBM PC

3,5" 5,25"		
Search for the King	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Secret of Monkey Island*	62 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Silent Service	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Starflight 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Their finest Hour	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Thunderstrike	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Ultima VI*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Wings of Fury*	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵

Demnächst lieferbar:
 Preis und Lieferzeit bitte anfragen!
 Dragon Wars, Jack Nicklaus Unlimited Golf, Loops, Pick 'n Pile, Puznic, Spot, Vaxine, Wing Commander, Wonder-land

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ATARI ST (je 19⁹⁵)

Aftorburner, APB, Crystal Castles, Deja Vu, Dragon Spirit, Passing Shot, Star Ray, Time Scanner
 3D Pool, Airborne Ranger, Bloodwch, Captain Pick, Carrier Command, Menace, Microprose Soccer, Silent Service (je 24⁹⁵)

AMIGA (je 19⁹⁵)

Blasteroids, Circus Attractions, Deluxe Paint, Dynamite Dix, Grand Master Slam, Hawkeye, Pioneer Plague, Spherical, Star Ray, Typhoon Thompson
 3D Pool, Airborne Ranger, Barbarian 2, Carrier Command, Microprose Soccer, Silent Service, Space Harrier 2, Triad 2 (je 24⁹⁵)

C-64 Kasette (je 9⁹⁵)

Arcticfox, Blasteroids, Circus Games, Football Manager, Hacker 2, Roller Coaster, Scramble Sports, Space Harrier 2, Terry's Big Adventure, Thunderbirds

C-64 Diskette (je 9⁹⁵)

Archon Collection, Deja Vu, Football Manager, Gremlins, Scramble Sports, Sinbad, Star Ray, Terry's Big Adventure, Three Stooges, Track & Field

IBM PC 5.25" (je 19⁹⁵)

Arcticfox, Boulder Dash, Donkey Kong, Gremlins, Millennium 2.2, Roller Coaster, Tau Ceti, U.S.M.S.
 3D Pool, Aaargh!, Airborne Ranger, Baal, Carrier Command, Indoor Sports, Microprose Soccer, Silent Service, Sinbad, Starglider (je 24⁹⁵)

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:
 ■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schachspelen).
 ■ Durch unser großes Zentrallager sind alle oben Titel sofort lieferbar; nur mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt.
 ■ Ständige Rassenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari ST/XX, C-16, Plusk.
 ■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
 ■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
 ■ Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikel, belohnt Sie ein Preisnachlass: 5% (unten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!



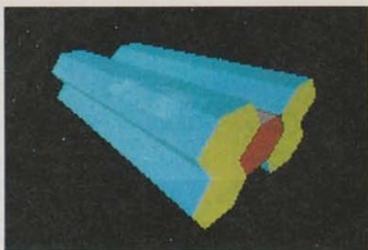
Grüner Weg 28 · D-5100 Aachen
 0241/152051-52 · Fax 0241/152054

LIGHTSPEED

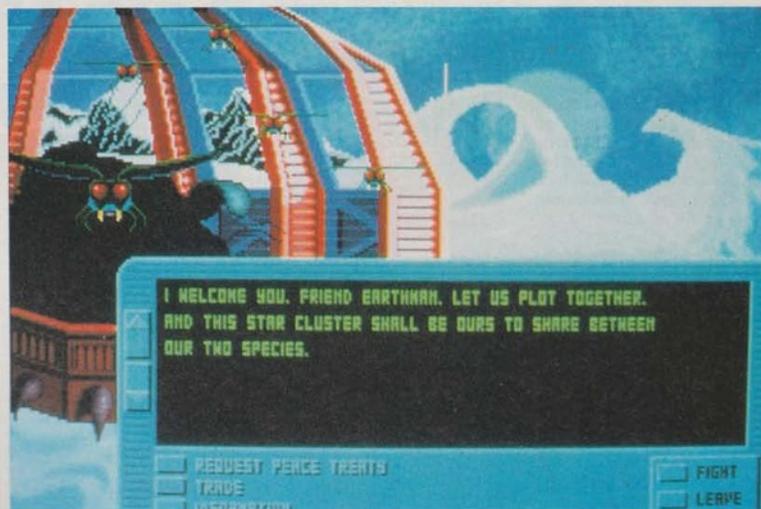
Die 1982 gegründete Firma Microprose war bisher ein Synonym für edelste Simulationen. Klassiker wie "F-15 Strike Eagle", "F-19 Stealth Fighter", "M1 Tank Platoon", "Silent Service II" und "Gunship" sind militärische Simulationen par excellence. Alle Programme hatten aber etwas gemeinsam: Die Spiele waren militärische und recht kriegerische Simulationen. Nun versucht Microprose, ein wenig vom "immer nur beinhardt Kriesspiele"-Schema wegzurücken. Erste Ansätze dazu sind die Knüller "Sword of the Samurai" und das erfrischende "Railroad Tycoon".

Zwar will sich Microprose weiterhin um realitätsnahe Simulationen kümmern, aber zusätzlich sollen andere feine Spiele die Produktpalette "friedlich" abrunden. Der neueste Titel dieser Reihe wird das Weltallabenteuer "Lightspeed" sein. Der Schauplatz des Spiels liegt in weiter Zukunft. Wegen Übervölkerung, Krankheiten, Umweltverschmutzung und Kriegen ist die Menschheit gezwungen, neue bewohnbare Planeten zu finden — Mutter Erde ist nur noch eine rauchende Ruine, und die Lebensbedingungen werden immer schlechter. Kurzum, ein neuer Planet muß her; und vor allem schnell. So werden kurz vor dem endgültigen Kollaps der Erde ein paar Raumschiffe losgeschickt, um einen geeigneten "Über"-Lebensort zu finden. Ihr steuert eines dieser Schiffe. Unterwegs begegnen Euch bis zu 26 verschiedene außerirdische Zivilisationen. Manche davon unterhalten geheime Raumstationen irgendwo tief im All.

Um das Spiel so exotisch wie möglich zu machen, haben verschiedene außerirdische Rassen ihre eigenen Sprachen und sehen anders aus. Da gibt's z.B. die insektenartigen Lebewesen von dem Planeten Lutin, die sich mittels einer Computersprache verständigen. Oder die Einwohner von



Geheimnisse im Weltall: Ein Ankh und eine Raumstation (MS-DOS/VGA)



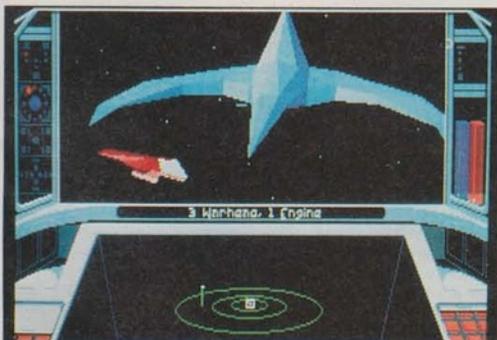
Der Bursche sieht finster aus, ist aber freundlich (MS-DOS/VGA)

Stentor: Diese sprechen in einer Art Lautsprache, die nur verständlich wird, wenn man sie laut liest. Einige der Rassen geben Euch freiwillig wichtige Informationen, andere müssen mit Waffengewalt überredet werden. Um Euer Raumschiff mit Ausrüstung zu versehen und eventuell zu verbessern, könnt Ihr mit allen Wesen Handel treiben.

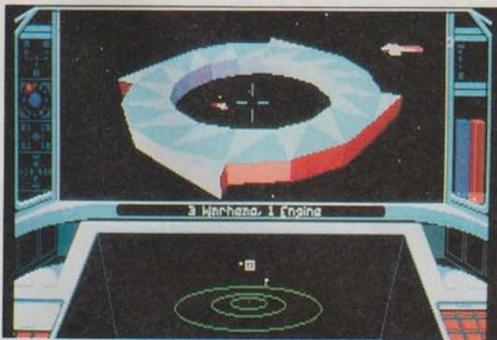
Neben einer guten Spielbarkeit sollen zudem grafische Fi-

nissen Lightspeed zu einem besonderen Leckerbissen machen. Alle 26 außerirdischen Wesen sind grafisch zu sehen und animiert. Es gibt über 30 verschiedene Raumschiffe, Raumstationen und Jagdflieger in schneller und ausgefüllter 3D-Grafik. Zusätzlich werden bei der PC-Version Adlib- und Roland-Soundkarten unterstützt. Eine Amiga- oder eine ST-Version ist zur Zeit nicht in Sicht. *Katy Hamza/mh*

Mit Lichtgeschwindigkeit ins tiefe Weltall dank Microproses neuestem 3D-Streich. Lightspeed entführt Euch in Galaxien, die nie ein Spieler zuvor gesehen hat.



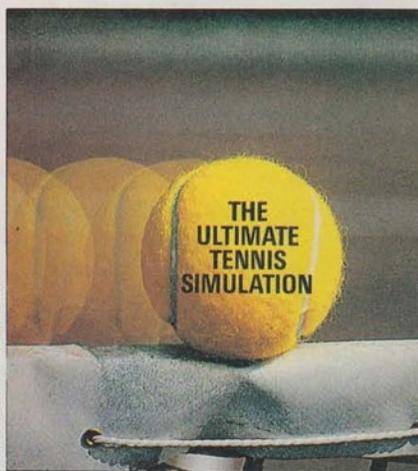
Hier hilft kein Reden mehr: Aliens greifen an. (MS-DOS/VGA)



Die Heimatbasis der Erdschiffe voraus (MS-DOS/VGA)

GREAT COURTS

2



KOMMT BALD...

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/607-0

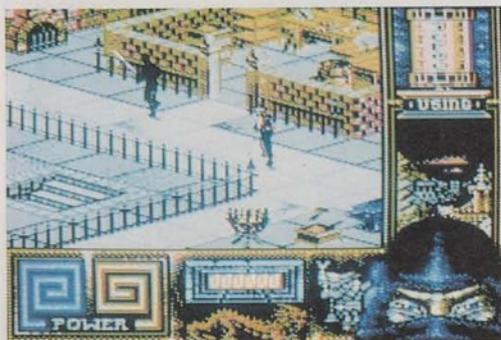


UBI SOFT

Entertainment Software

BANTAI X3

Ein echter Ninja geht nicht unter: Zum dritten Mal tritt der "Last Ninja" an, um den unverwüstlichen Erzfeind Kunitoki zu ärgern.



Unser Ninja kennt kein Pardon (C 64)

Die Macher

The Last Ninja III wird auf dem C 64 von Stan Schembri programmiert, der zuvor einige Jahre lang für Palace Software gearbeitet hat. Die C 64-Grafik zeichnet Robin Levy mit Unterstützung von Arthur van Jole; die Musik komponiert Reyn Ouwehand. Die Amiga- und ST-Umsetzungen besorgen das Team "Eldritch the Cat", dessen letztes Spiel "Projectyle" von Electronic Arts veröffentlicht wurde.

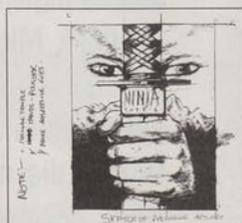
Zur Weihnachtszeit ist Last Ninja III soweit (C 64) ▶



Die Klinge blitzt, der Gegner schwitzt (C 64)

Der letzte Ninja wird langsam sauer: Zweimal hatte er seinen Widersacher Kunitoki schon in einem großen Endkampf am Wickel, doch nach einer Atempause meldet sich der vermeintlich Besiegte mit neuen Schandtaten zurück. "Schuld" am langen Atem des Bösen aus dem Fernen Osten sind die Programmierer von System 3. Nach dem großen Erfolg der ersten beiden "The Last Ninja"-Action-Adventures soll rechtzeitig zu Weihnachten der dritte Streich erscheinen. "The Last Ninja III" wird dann auf Kassette, Diskette und Modul für den C 64 veröffentlicht; etwa zeitgleich sollen auch die Versionen für Amiga und ST fertig sein.

Im dritten Teil der Ninja-Serie gibt's wieder reichlich Puzzles zu lösen, wichtige Gegenstände zu entdecken und Kämpfe zu bestehen. Das Spiel erstreckt sich über fünf Levels, von denen die ersten vier je einem Element gewidmet sind. Nachdem Ihr die Welten von Erde, Wasser, Feuer und Luft gemeistert habt, er-



Eine erste Skizze der Verpackung von The last Ninja III

wartet Euch das Finale in einem fallengespickten buddhistischen Tempel. Jeder Level wird etwa ein Dutzend Bilder bieten. Neben neuen Gegnern und Rätseln soll es auch ein paar spielerische Änderungen geben. So wird man dezent darauf hingewiesen, welche Stellen in einem Bild einer näheren Untersuchung würdig sind. Wenn Ihr einen Gegner mit einer relativ schwachen Waffe besiegt, gibt es dafür mehr Punkte, als wenn Ihr ihn mit einer sehr guten Waffe auf die Schnelle wegputzt. *hl*

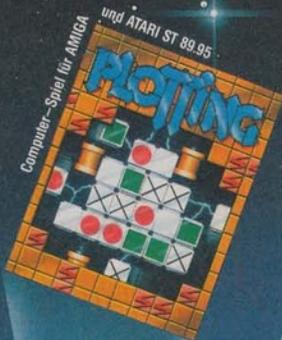


Fun-Galaxy by PC

16-Bit-Video-Spiel
NEC PC ENGINE 333:-



Computer-Spiel für AMIGA
und ATARI ST 89,95



GAMEBOY
mit "Tetris" 169:-



Sound-Karte 199,-



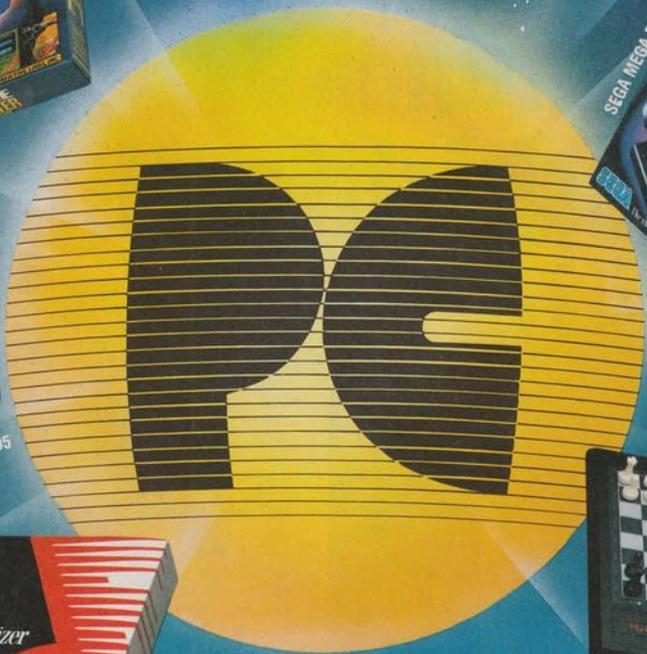
SEGA MEGA DRIVE



16-Bit-Tele-Spiel
mit einem Game 499:-



COMPETITION PRO ab 24,95



HEGENER+GLASER



MEPHISTO JUNIOR 169:-



ADLIB Karte für PCs 299:-

Die PC – Fun-Galaxy ist überall

Augsburg • Bamberg • Berlin • Düsseldorf • Ehingen • Erlangen • Eschborn • Essen • Gersthoven • Göttingen • Kempten • Krefeld • Lübeck
Mainz • Memmingen • Montabaur • Münster • Neu-Ulm • Nürnberg • Oberhausen • Passau • Regensburg
Saarlouis • Straubing • Weiterstadt • Wiesbaden • Wuppertal

Phantasien ist wieder in Gefahr. Die kindliche Kaiserin ruft um Hilfe und Bastian geht erneut auf eine Reise in das Land der Träume.

Die Unendliche Geschichte II



Fuchur, der Glücksdrache, liebt Riesenschmetterlinge.

Der unendlichen Erfolgsgeschichte zweiter Teil; wieder liefert Michael Endes Märchenroman die Vorlage für ei-

nen Film, der jung und alt gleichermaßen in die Kinos locken dürfte. Diesmal muß Bastian die kindliche Kaiserin aus den

Klauen der bösen Xayide befreien. Die Herrin über die große Leere bedroht Phantasien und nur Bastian und seine Freunde können die Welt noch retten. Natürlich treffen wir auf viele alte Bekannte, die uns schon im ersten Teil ans Herz gewachsen sind. Der gute Steinbeißer ist inzwischen Vater geworden und hat seine liebe Not mit dem quirligen Junior. Glücksdrache Fuchur stellt seinen plüschigen Rücken wieder für gewagte Flugmanöver zur Verfügung und Freund Atreju besteht so manches Abenteuer an unserer Seite.

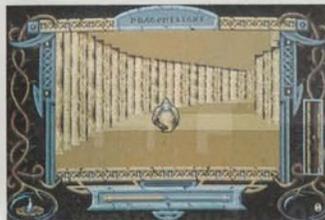
Daß "Die unendliche Geschichte II" nicht nur vergnügliche Kinostunden bereitet, sondern auch auf dem Computer eine gute Figur macht, möchte die Schweizer Soft-

ware-Firma Linel beweisen. Sechs besonders spektakuläre Szenen des Films wurden in verschiedene Actionspiele umgesetzt und in eine Rahmenhandlung eingebettet. So könnt Ihr im Sattel von Fuchur in einer rasanten 3D-Sequenz feindliche Drachen aus der Flugbahn drängen, in Plattformspielen die Silberstadt von gemeinen Monstern befreien und Euren Freund Atreju aus den Klauen der dunklen Königin retten. Ihr müßt einen waghalsigen Pferderitt durch den Orchideenwald heil überstehen und gefährliche Stromschnellen schwimmend überwinden.

Immer wenn Ihr eine Spielsequenz geschafft habt, wird Euch die weitere Handlung in einem deutschen Leseteil beschrieben. Ihr blättert mit der Tastatur durch die "Unendliche Geschichte" und verfolgt den Fortgang der Geschehnisse. Nach einigen "Seiten" wartet dann das nächste Actionspiel auf Euch. Ein Paßwortsystem vermeidet ständiges Wiederholen von bereits gemeisterten Teilen. Pünktlich zur Weihnachtszeit könnt Ihr Euch auf allen vier Systemen nach Phantasien wagen. Der Film zum Computerspiel hatte übrigens schon am 25. Oktober Premiere. vww

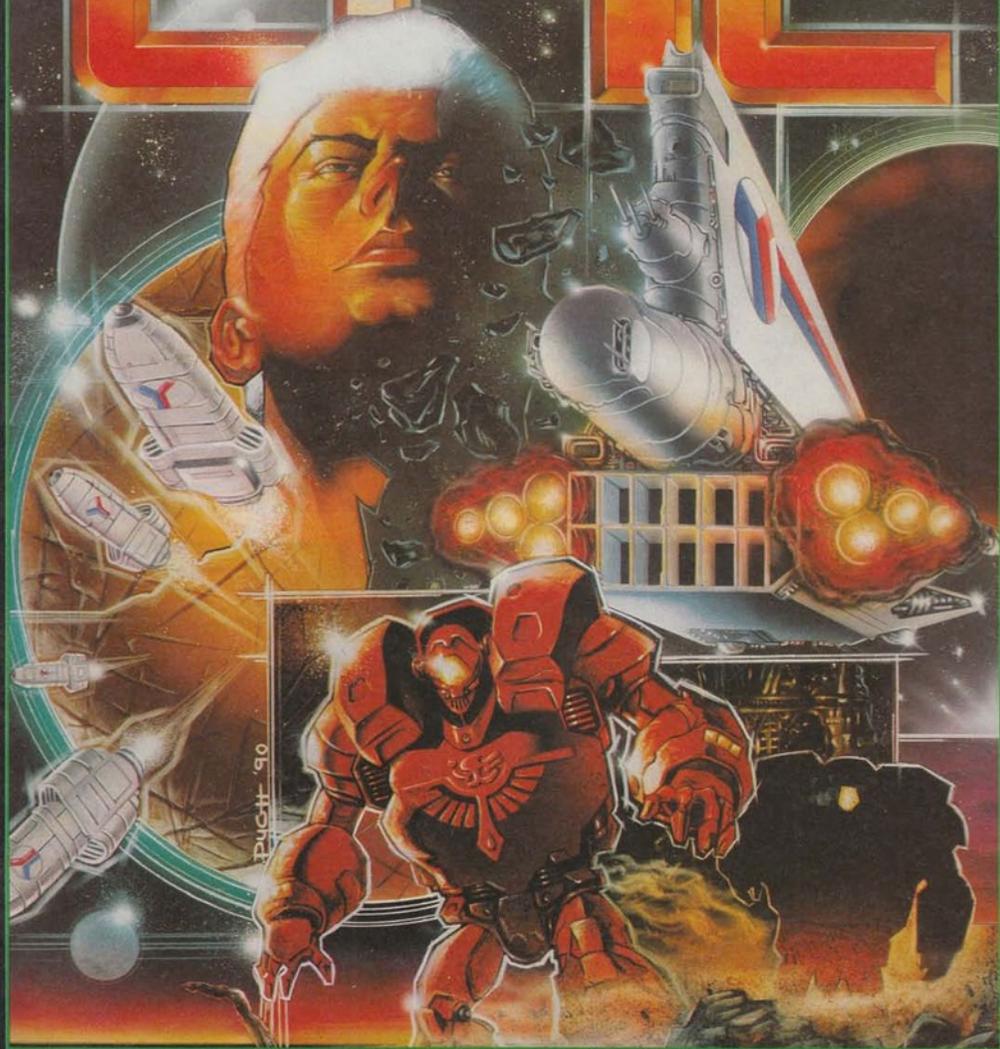


Lektüre der Zukunft: Umblättern per Tastendruck (MS-DOS/VGA)



Drei Sequenzen aus dem Actionspiel zur unendlichen Geschichte (MS-DOS/VGA)

EPIC



Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

ocean®

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

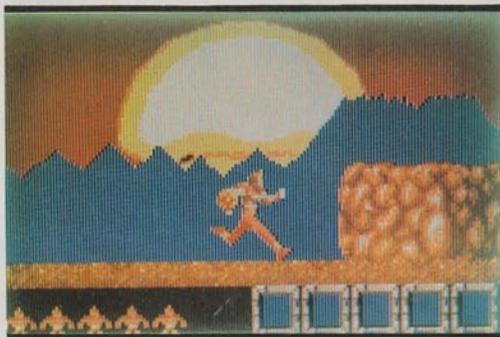
Das tragbare Videospiel von Atari litt bislang an einer schweren, aber nicht unheilbaren Krankheit: Software-Mangel. Vitamintabletten helfen dem schwarz gekleideten Patienten und seinen "Angehörigen" leider nicht weiter. Die Software-Industrie hält das einzige Heilmittel in ihren mächtigen Pranken: Spiele. Nach anfänglichem Zögern sieht die Modulzukunft inzwischen etwas besser aus. Wir konnten bereits einen Blick auf die Neuheiten werfen, die bis spätestens Frühjahr '91 in Deutschland für das Lynx erscheinen sollen.

An erster Stelle steht Ataris legendärer Arcade-Hit **Roadblasters**. Diese Mischung aus Autorennen und Actionspiel zeigt gekonnt die technischen Fähigkeiten des Lynx auf. Die 3D-Grafik ist ein Augenschmaus: rasant und sehr fließend. Sowohl die Objekte am Straßenrand (Bäume und Selbstschußanlagen) als auch die Autos auf dem dreispurigen Highway nähern sich nicht ruckartig, sondern erstaunlich sanft Pixel für Pixel. Auf den ersten Blick ist die Lynx-Version die bislang beste Umsetzung von Roadblasters.

Zwei weitere Neuheiten sind ebenfalls schon ein paar Jahre alt, haben sich allerdings nicht ganz so gut gehalten. Das Geschicklichkeitsspiel **Paperboy** (ein Zeitungsjunge versorgt die

LYNX LABSAL LYNX

Nachbarschaft mit den Morgenblättern und muß auf seinem Fahrrad allerlei Hindernissen ausweichen) sowie das Actionpektakel **Xenophobe** (eine Weltraumstation ist Zimmer für Zimmer von widerlichen Aliens zu befreien) entsprechen größtenteils den Automatenvorbildern, mangelt es aber an spielerischer Frische. Damit kann wiederum ein neues Ballerspiel aufwarten, das von Chuck "Chip's Challenge" Sommerville und Stephen "Summer Games" Landrum programmiert wurde. In **Zalor Mercenary** kämpft sich ein Raumschiff durch acht vertikal scrollende Levels. Extrawaffen sammelt man entweder unterwegs ein oder kauft sie sich im Shop. Die Auswahl ist prächtig und rundet den positiven Ge-



Hurtig: Das Actionspiel Rygar macht dem Lynx Beine (Lynx)

samteindruck ab. Wer sich noch nicht zu alt fühlt, der darf demnächst eine Verwandte der immer mampfenden gelben Grinsekugel "Pac-Man" durch Labyrinth geleiten. In **Ms Pac-Man** warten vier unterschiedliche Levels auf die pilenversessene Naschkatze. Die Plagegeister Inky, Pinky, Blinky und Sue sind natürlich mit von der Partie. Ein Festschmaus für Nostalgieanfällige. Weniger niedlich, dafür um

so rabierter gehen bis zu vier Gorillas in **Rampage** (ebenfalls ein älterer Arcade-Hit) ans Werk. Wer die meisten Häuser einer Stadt in Schutz und Asche legt, darf sich den Siegerkranz umhängen. Außerdem sind für die nächste Zeit noch **Rygar** (gehaltvolles Actionspiel mit hübscher Grafik), **Checkered Flag** (Autorennen) und **Vindicators** (prima Actionpektakel mit futuristischen Panzern) angekündigt. mg



Amerikanisch: Paperboy



Rabiat: Rampage



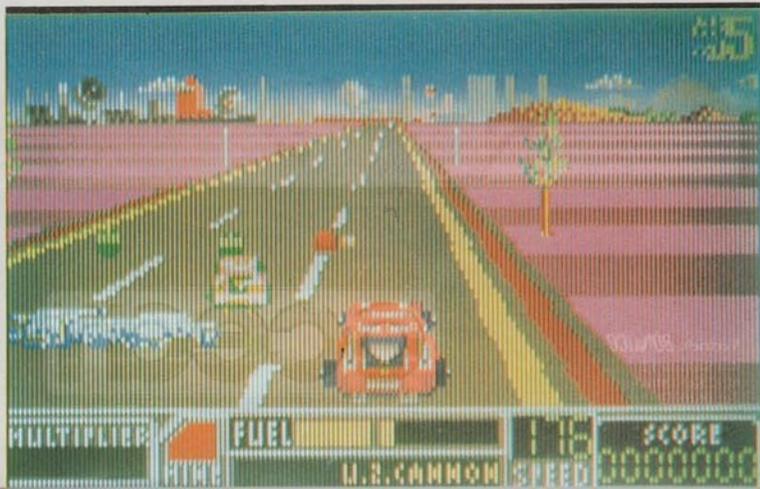
Außerirdisch: Xenophobe



Beliebt: Extrawaffen en masse bietet das vertikal scrollende Ballerspiel Zalor Mercenary (Lynx) ▲



Schnell: Bei dem rasanten Autorennen Roadblasters läßt das Lynx seine Muskeln spielen (Lynx) ▼



FINALE

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



GHOSTS 'N' GOBLINS
© 1990 ELITE SYSTEMS LTD.
© 1988 CAPCOM™ U.S.A., INC.

PAPERBOY
© 1989 ELITE SYSTEMS LTD.
© TENGEN INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© ATARI GAMES CORPORATION

OVERLANDER
© 1988 ELITE SYSTEMS INTERNATIONAL LTD.

SPACE HARRIER
© 1985, 1989 SEGA ENTERPRISES LTD.

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING
© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

elite

CHART



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Pro Boxing Simulator	Code Masters
2. Shadow Warriors	Ocean
3. Paperboy	Encore
4. Match Day II	Hit Squad
5. Fantasy Dizzy	Code Masters
6. Temple of Doom	Kixx
7. Treasure Island Dizzy	Code Masters
8. Rock Star	Code Masters
9. Road Blasters	Kixx
10. Kick Off II	Anco



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Railroad Tycoon	Microprose
2. PGA Tour Golf	Electronic Arts
3. LHX Attack Chopper	Electronic Arts
4. Ultima VI	Origin
5. Populous	Electronic Arts
6. Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
7. Secret of the Silver Blades	SSI
8. Silent Service II	Microprose
9. Their finest Hour	Lucasfilm Games
10. Champions of Krynn	SSI



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Tetris	Game Boy	Nintendo
2. SD Hero	Nintendo	Bantlet
3. Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
5. Soccer	Nintendo	Technos
6. Final Fantasy III	Nintendo	Square
7. Battlefleet	Nintendo	Namcot
8. Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
9. Oix	Game Boy	Nintendo
10. Hyruy no ken III	Nintendo	Culture Brain



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2. Final Fantasy	Nintendo	Enix
3. Tetris	Nintendo	Nintendo
4. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
5. Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo
6. Super Contra	Nintendo	Konami
7. Ninja Gaiden II	Nintendo	Tecmo
8. Bases Loaded	Nintendo	Jaleco
9. Nemesis	Game Boy	Konami
10. NFL Football	Game Boy	Konami

LESER-HIT

1.	(2)	TITEL
1.	(2)	Pirates
2.	(1)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(3)	Populous
4.	(6)	Sim City
5.	(7)	Zak McKracken
6.	(4)	Kick Off
7.	(5)	Their finest Hour
8.	(8)	Rainbow Islands
9.	(10)	Maniac Mansion
10.	(10)	Turrican
11.	(13)	Ultima VI
12.	(9)	Dungeon Master
13.	(15)	Champions of Krynn
14.	(—)	Microprose Soccer
15.	(19)	Xenon II
16.	(12)	Oil Imperium
17.	(—)	Railroad Tycoon
18.	(20)	Kick Off II
19.	(17)	Starflight
20.	(—)	Klax

Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt



Der Hauptpreis: ein Game Boy

nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Game Boy inklusive zwei Modulen nach Wahl, der uns freundlicherweise von Flashpoint in Koblenz zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg

Je ein Musikvideo haben gewonnen: Manfred Böhr aus Marburg; Rene Deuss aus Neuss; Dominik Meinhard aus Mainz; Klaus Muri aus Weißenhohe; Marc Nadzeika aus Mölln. Je ein Spiel geht an Marco Decker aus Bornheim, Roger Keidel aus Mannheim und Sven Kotz aus Celle.

Die Gewinner von Ausgabe 10

ATTACK

PARADE

HERSTELLER WIE LANGE DABEI

Microprose	36. Monat
Lucasfilm Games	12. Monat
Electronic Arts	17. Monat
Maxis	11. Monat
Lucasfilm Games	25. Monat
Anco	16. Monat
Lucasfilm Games	9. Monat
Ocean	6. Monat
Lucasfilm Games	32. Monat
Rainbow Arts	3. Monat
Origin	3. Monat
FTL	25. Monat
SSI	3. Monat
Microprose	21. Monat
Imageworks	12. Monat
Reline	10. Monat
Microprose	1. Monat
Anco	3. Monat
Electronic Arts	5. Monat
Domark/Tengen	1. Monat

Einsame INSEL

Silent Service II
Klax
Pirates
Transworld
Flight Simulator IV



Klaus Jürgen Kraft ist Geschäftsführer von Starbyte, die zur Zeit mehrere Wirtschaftssimulationen im Feuer haben.

FLASH POINT

The Best in Games

Im Gifenacker 4 • 5400 Koblenz
Tel. 02606/331

VERKAUFS HITS

1. Super Shinobi
Mega Drive
2. Thunder Force III
Mega Drive
3. Ninja Spirit
PC-Engine
4. Nemesis
Game Boy
5. Tetris
Nintendo
6. PC-Gengin
PC-Engine
7. Populous
Mega Drive
8. Moonwalker
Mega Drive
9. Alex Kidd IV
Master System
10. Super Mario Land
Game Boy

Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Raiden	Tecmo
2. Beastbusters	SNK
3. Final Lap	Namco
4. Bonanza Bros.	Sega
5. Columns	Sega

Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2. Hard Drivin'	Atari Games
3. Cyberball	Atari Games
4. D. J. Boy	Sega
5. Final Fight	Capcom

Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Raiden	Tecmo
2. Mercs	Capcom
3. Hammerin' Harry	Irem
4. G-Loc	Sega
5. Final Fight	Capcom

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amiga

1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off
4. Populous
5. Their finest Hour

Atari ST

1. Populous
2. Pirates
3. Indiana Jones Adv.
4. Chaos strikes back
5. Dungeon Master

C 64

1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Turrican
5. Maniac Mansion

MS-DOS

1. Ultima VI
2. Populous
3. Indiana Jones Adv.
4. Railroad Tycoon
5. Sim City

PC-Engine

1. Tiger Heli
2. Formation Soccer
3. Cybercore
4. Gunhed
5. Nectaris

Mega Drive

1. Thunder Force III
2. Phantasy Star II
3. Super Shinobi
4. Golden Axe
5. E-Swat

Sega Master

1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Y's
4. Alex Kidd IV
5. Golvellius

Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario Bros. II
3. Tetris
4. Life Force
5. Gradius

LESER-HITS LESER-HITS LESER

WILDER A

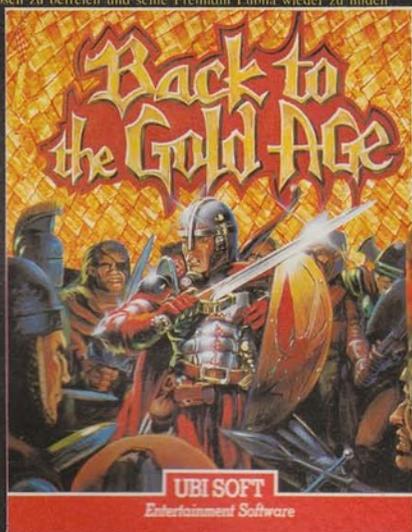
KÜHN



ST - PC - AG

UBI SOFT
Entertainment Software

Von Rom bis New-York sind alle Länder in Schrecken versetzt und versuchen den dunklen Mächten zu entkommen. Helfen Sie dem muskulösen Andronen RANX, die Welt vom Bösen zu befreien und seine Freundin Lubna wieder zu finden.



UBI SOFT
Entertainment Software

ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich habe Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkeit ist ohne Grenzen. Du bist nun in der



Lage DAIMON die Stirn zu bieten. Der Tyrann besitzt vier Ebern, welche ihm übernatürliche Kräfte verleihen. Du allein kannst dieses Monster besiegen und uns Frieden und Gerechtigkeit zurückbringen. Geh' und befreie uns, doch sei auf der Hut, denn Daimon ist ein verschlagener Gegner.



ST

ALBION MICHEL
RANX PAR FIBRABOITE LE TAMBUREL



UBI S
Entertainment

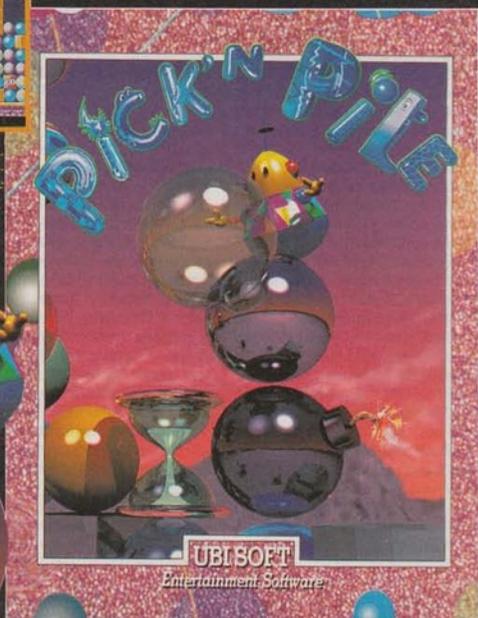
ALS IHRE

STEN

RAUM



Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr Reaktionsvermögen, bei diesem schnellen und spannenden Spiel. Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie den Bildschirm leerraumt haben. Viel Spaß... und seien Sie schnell!!



ST - PC - AG



Nachricht an Agent YG 30
STOP
 Alarmstufe rot **STOP**
 Starten sofort nach IPSOS III **STOP**
 Alle Verbindungen mit JUNAR 62 unterbrochen **STOP**
 Teletransporter-Projekt in Gefahr **STOP**
 Auftrag: geheime Datenbanken des Teletransporter wieder beschaffen **STOP**
 Stellen XT10 Computer, B138 Laser und telepathischen Helm zur Verfügung **STOP**
 Sehr gefährliches Abenteuer **STOP**
 Nun sind Sie dran YG 30, viel Glück! **STOP**



ST - PC - AG



brainblasters

Das bewährte Rezept um Brainblaster zu werden!
 (Brainblaster: Zauberer und Eiliputaner, Bewahrer des Wissens).
 Der Zaubersant "Brainstorming"
 Zutaten
 - 1 Unze Gedächtnis
 - 2 Prisen-Logik
 - 1/2 Fingerhut Ausdauer
 - ein wenig Humor



UBISOFT
 Entertainment Software



ST - AG

FT
 Software

VERTRIEB:
 RUSHWARE
 Bruchweg 128-132
 D-4044 KAAPST 2
 Karasoft - Thali AG

POPULOUS FÜR
FORTGESCHRITTENE

Powermonger

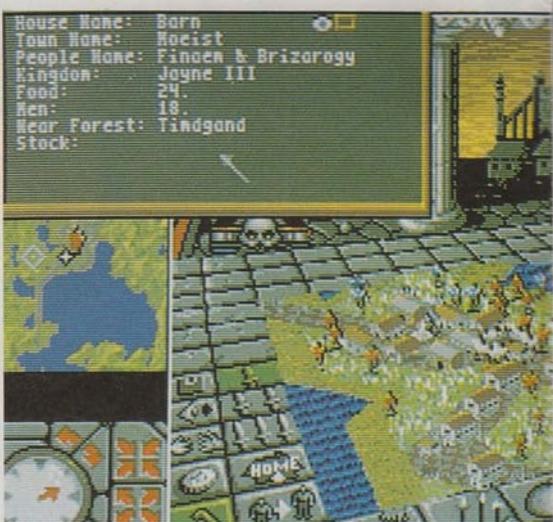
Hurra, es ist endlich da: Das neue Strategiespiel des Programmiereteams Bullfrog, das vor gut einem Jahr mit "Populous" einen Verkaufsrekord nach dem anderen brach. Trotz Populous-ähnlicher Grafik spielt sich "Powermonger" ganz anders und bietet eine Fülle von Details, die auch den versierten Strategen ins Schwitzen bringen.

Powermonger ist ein Spiel der Eroberung. Ihr übernehmt die Rolle eines Herrschers, der sein Königreich verlassen mußte, das von einer Naturkatastrophe zerstört wurde. Nach langer Seefahrt kommt Ihr zusammen mit Euren treuesten Soldaten an der Küste einer Insel an, die eine ideale neue Heimat abgeben würde. Das idyllische Stückchen Land hat nur einen wesentlichen Haken: es wird bereits von anderen Herrschern regiert; drei verschiedene computergesteuerte Stämme waren vor Euch da. Euer Ziel ist es, mindestens die Hälfte der Insel zu erobern, um damit ihr König zu werden.

Taktik und Strategie sind bitter notwendig, wenn Ihr Euch dabei nicht eine blutige Nase holen wollt. Am Anfang ist das Häuflein Eurer Männer noch bescheiden; die Truppe scharft sich um ihren Captain. Ein Captain ist der Anführer einer Armee sowie Dreh- und Angelpunkt des ganzen Spiels. Alle strategischen Entscheidungen gebt Ihr an einen Captain wei-

ter. Zunächst solltet Ihr einmal das Eiland studieren, dessen Eroberung Ihr Euch vorgenommen habt. Ihr habt die Wahl, entweder auf einer per Zufall neu generierten Insel anzutreten oder im "Conquest"-Modus insgesamt 195 fest vorgegebene Levels zu knacken. Links oben seht Ihr eine Übersichtskarte der aktuellen Insel. Ihr könnt die Art der Kartendarstellung ändern: Sie kann z.B. Siedlungen, Nahrungsquellen oder Wälder und Berge hervorheben. Durch das Anklicken eines beliebigen Punkts auf der Karte erscheint im Hauptfenster in der Bildschirmmitte die Nahansicht dieser Region. Ihr könnt den Ansichtswinkel ändern sowie in mehreren Stufen ins Bild rein- und rauszoomen und damit den Betrachtungsmaßstab ändern — wer braucht da noch einen Atlas?

Beim Studium der Landschaft werdet Ihr neben Küsten, Gebirgszügen, Wasserfällen und lauschigen Tälern Siedlungen bemerken, die unter der Fuchtel anderer Stämme stehen. Die verschiedenen Sippen kann man an der Farbe ihrer Kleidung auseinanderhalten. Die Männlein wuseln munter herum: Sie bestellen ihre Felder, hüten Schafe, schippern mit Kähnen auf dem Wasser und fällen im Wald Bäume. Um nähere Informationen zu erhalten, klickt Ihr zunächst auf das Fragezeichen-Icon und dann auf die



Baby-Boom: Diese Siedlung hat sich prächtig entwickelt (Amiga)

Siedlung. Ihr bekommt jetzt verraten, zu welchem Herrscher das Dorf gehört, wie viele Einwohner es hat und wie viele Nahrungsmittel und Werkzeuge seine Bürger horten. Ihr könnt sogar auf einzelne Personen klicken, um Euch über deren Namen, Gesundheitszustand, Alter und Ausrüstung zu informieren. Das läßt sich bis ins letzte Detail fortfüh-

ren: Wer z.B. auf ein einzelnes Schaf klickt, bekommt die schlichte Information "This is a sheep" geboten.

Beim Planen Eures Eroberungsfeldzugs müßt Ihr Euch genau überlegen, welche Stationen Ihr zuerst abklappert. Es bringt wenig, sich mit Hurra auf die stärkste Siedlung zu stürzen: In kürzester Zeit drehen deren bestens bewaffnete



Im Winter bleiben Eure Leute am heimischen Herd sitzen (Amiga)



Schöne Details wie dieser Wasserfall prägen die Landschaft (Amiga)



Das Hauptmenü: Zufallslandschaft oder Spielstand laden? (Amiga)



Der selbe Kartenausschnitt zu verschiedenen Jahreszeiten: Im Herbst wird geerntet, im Frühjahr gesät (Amiga)

Bewohner Eure Leute durch den Fleischwolf. Schließt also mit dem stärksten Stamm lieber einen Nichtangriffs-Pakt oder ignoriert ihn vorläufig und kundschaftet eine schwache Ortschaft mit wenig Einwohnern aus. Gebt Eurem Captain durch Anklicken der entsprechenden Icons nun den Befehl, dieses Dorf anzugreifen. Er setzt sich alsbald in Bewegung, seine Armee trotzt brav hinter ihm her. Ist die Truppe am Ziel angekommen, beginnt ein Gefecht, dessen Ausgang von der Anzahl der einzelnen Spielfiguren und deren Ausrüstung abhängt. Habt Ihr die Einwohner besiegt, könnt Ihr das Dorf plündern, um an Nahrungsmittel heranzukommen. Soldaten, die nicht genug zu essen haben, leiden unter angekratzter Loyalität. Als Folge kann es passieren, daß die Mannen mit knurrenden Mägen mitten in der Schlacht desertieren.

Ihr könntet Eure Armee nun fürs erste auflösen, woraufhin Eure Leute sich im Dorf häuslich niederlassen. Bewohnt

Dörfer sind wichtig, um zu mehr Untertanen zu kommen, die wiederum neue Nahrung erzeugen und bessere Ausrüstung für Eure Armee erfinden können. Die Bevölkerung wächst langsam, aber stetig (irgendwann kommt halt der Klapperstorch). Auch diese Zivilisten sollten genügend zu beißen haben, sonst verlassen sie die Siedlung.

Um Euer expandierendes Territorium effektiv zu verwalten, könnt Ihr weitere Captains einsetzen. Insgesamt dürft Ihr bis zu sechs dieser Statthalter kommandieren und so mehrere Aktionen gleichzeitig ablaufen lassen (Ein Beispiel: Der erste Captain erobert ein Dorf, während der zweite Leute für seine Armee zusammentrommelt und der dritte Captain sich als Spion in einen anderen Stamm einschmuggelt und Euch über dessen Entwicklung informiert). An einen zusätzlichen Captain kommt man nur, indem man einen solchen Anführer einer anderen Armee durch das Besiegen seiner Armee gewaltsam abwirft.

Soldaten und Nahrung können zwischen den einzelnen Captains ausgetauscht werden, die wechselnden Jahreszeiten haben unterschiedliche Ernteerträge zur Folge, das Ab-

holzen von zuviel Wäldern kann sogar die Intervalle der gelegentlich niederprasselnden Regen- und Schneeschauer beeinflussen. Das Vorgehen eines Captains läßt sich durch das Einstellen seiner Vorgehensweise von "lasch" über "mittel" bis "aggressiv" bestimmen. Besondere Beachtung gilt auch der verblüffend realistischen, digitalisierten Soundkulisse: Schafe blöcken, Vögel zwitschern und schaurig heult der Wind in der rauhen Jahreszeit. Das Spektakel klingt nicht nur gut, sondern gibt auch Hinweise: Wenn Ihr z.B. beim Betrachten eines

gegnerischen Dorfes hartes Hämmern und Sägen hört, bedeutet dies, daß dessen Einwohner wohl gerade über einer neuen Erfindung brüten.

Die Geschwindigkeit, mit der die Spielwelt simuliert wird, darf geändert werden. Außerdem könnt Ihr jederzeit den Spielstand auf Diskette speichern. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, wenn ihre Computer ähnlich wie bei Populous mit einem Nullmodem-Kabel verbunden werden. In Kürze soll eine Datendiskette zu Powermonger erscheinen, die neue Landschaften bieten wird. *hl*

In Powermonger steckt spielerisch mehr als in Populous, aber es macht nicht ganz so viel Spaß. Was wie ein Fiebertraum infolge durchspielter Nächte herangereifter Widerspruch klingt, ist recht einfach zu erklären.

Das Schöne an Populous war, daß man's gleich kapierte, aber dank vieler Landschaften und des Schadenfreude-Effekts beim Distaster-Auslösen lange spielte. Powermonger wird nicht ganz so viele Spieler ansprechen, denn es erfordert eine längere Einspielzeit und vor allem viel genaueres Planen und Taktieren. Das ist zwar ein theoretischer Garant für eine sehr hohe Langzeitmotivation, aber teilweise artet das Spielen von Powermonger richtig in Arbeit aus. Daß das Programm trotzdem

Gut!



mehr Spaß macht als die meisten anderen Strategiespiele, liegt an der hervorragenden "Weltsimulation". Es macht sogar Spaß, eine Weile lang nur zuzusehen, was sich in der Powermonger-Welt abspielt, ohne aktiv einzugreifen. Wer ein re-

lativ einfach zu bedienendes, grafisch spektakuläres und dennoch verzwicktes Plan- und Klick-Programm sucht, bekommt hier viel Gutes geboten. Wenn man hingegen eisern auf die fröhlichen und unkomplizierten Erdbeben- und Sintflutorgien von Populous steht, muß man sich noch etwas gedulden: Die Programmierer wollen nach wie vor das offizielle "Populous II" schreiben, mit dessen Erscheinen aber nicht vor Ende 1991 zu rechnen ist.

Super!



Nie zuvor wurde eine Welt so detailliert, liebevoll und lebendig simuliert. Die einzelnen Schäfer, Bauern und Soldaten wachsen einem dermaßen ans Herz, daß man es sich zweimal überlegt ob man sie in die Schlacht schickt oder weiter ihrem friedlichen Tagewerk nachgehen läßt. In Sachen Benutzerführung bietet "Powermonger" den gleichen hohen Standard wie der geliebte Vorgänger: Mit ein paar Icons lassen sich erstaunlich komple-

xe Aktionen auslösen. Das Sahnehäubchen auf dem Programm ist aber zweifellos die fantastische Grafik: ansehen und staunen. Eine Einschränkung, bei aller Begeisterung, muß man aber machen: Da Powermonger mehr strategische

Entscheidungen von Spieler fordert, spielt es sich etwas unständlicher als Populous. Ein Manko, mit dem es sich aber vorzüglich leben und taktisch planen läßt.

STECKBRIEF

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

Genre: Strategie

Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 100 Mark

AMIGA

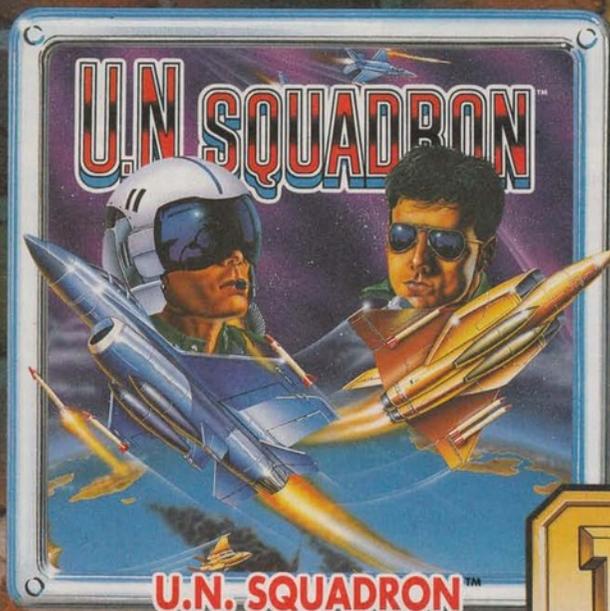
Grafik: 86% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

C 64

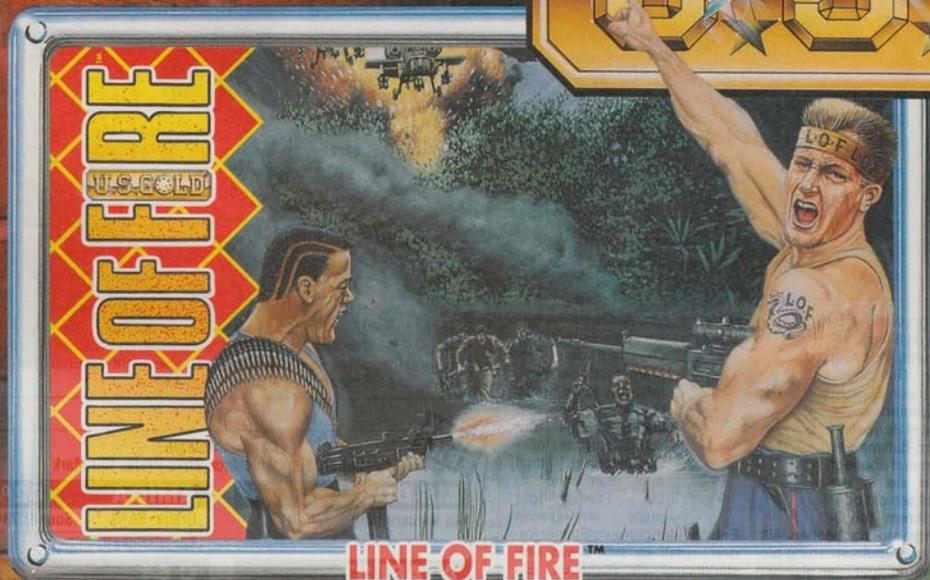
nicht geplant

Arcade Action!



◀ CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

Capcom is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc. U.N. Squadron™ ©1990 Capcom U.S.A., Inc. All rights reserved.



▶ CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST. 1990 Sega™. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

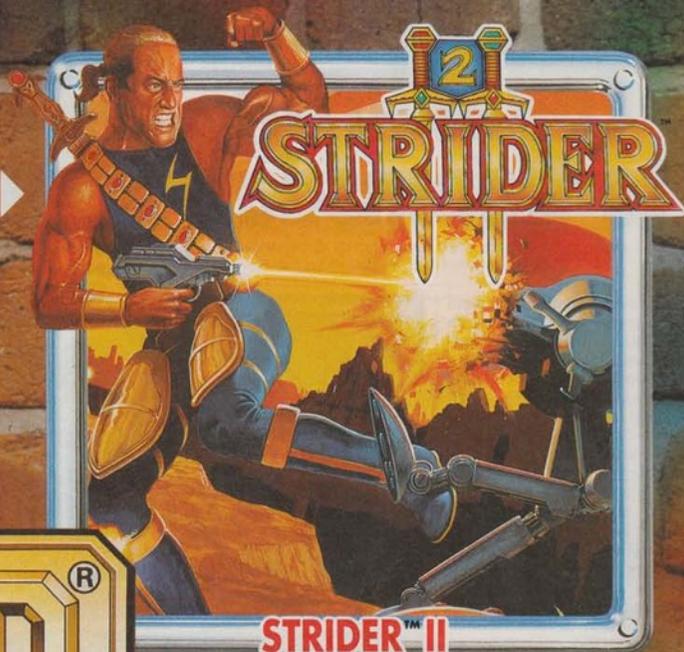
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford,

From The Leaders!

CBM 64/128 &
Amstrad cassette & disk, ▶
Spectrum cassette,
Amiga & Atari ST.

Capcom is a registered trademark of Capcom
U.S.A., Inc. Strider™ II ©1990 Capcom
U.S.A., Inc. All rights reserved.

SEGA™



STRIDER™ II

GOLD®



ESWAT™

CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
1990 Sega™. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

BUCK IST FÜR UNS ALLE DA

Buck Rogers: Countdown to Doomsday



Raumschiff gegen Raumschiff (MS-DOS/VGA)

Wenn Rollenspieler nicht mehr von Schwertern und Orks schwärmen, sondern von Lasern und Aliens träumen, so könnte das neueste Rollenspiel von SSI daran Schuld sein. Mit "Buck Rogers: Countdown to Doomsday" wagen sich die Macher der populären AD&D-Rollenspiele ins Science-fiction-Szenario. Magie ade: In der Zukunft regieren Technik, Intelligenz und High-Tech-Waffen.

Buck Rogers ist eine der schillerndsten Figuren der klassischen Science-fiction. Vor allem in seinem Heimatland, den USA, genießt der gute Buck seit sechs Jahrzehnten enorme Popularität. Er ist ursprünglich eine Comic-Figur, tauchte aber auch in Spielfilmen, TV-Serien und nicht zuletzt in einem Brettrollenspiel auf. TSR, die Erfinder der

AD&D-Fantasy-Rollenspiele, landeten mit der Reihe der "Buck Rogers in the 25th Century"-Reihe einen satten Erfolg. Nachdem die kalifornische Software-Firma SSI mit den Umsetzungen der AD&D-Titel auf Computer sehr erfolgreich war, erhielt sie auch den Zuschlag für die Buck-Rogers-Spiele. "Countdown to Doomsday" ist das erste Buck Rogers-Rollenspiel für Computer; weitere Titel sind in Vorbereitung.

Die Hintergrundstory zu Countdown to Doomsday enthält so ziemlich alle Elemente einer klassischen Science-fiction-Geschichte. Im Jahre 2456 hat die Menschheit Merkur, Mars und Venus kolonisiert, doch um die gute alte Erde gibt's ein Riesengebalge. Die diktatorische Regierungspartei RAM hat den Planeten unter seiner Fuchtel. Das Oberhaupt der Unterdrückter ist ein Bösewicht mit dem köst-



Am Bord des fremden Raumkreuzers macht Euer Team eine geisterhafte Entdeckung (MS-DOS/VGA)

lichen Namen Simund Holzheim. Doch die Befreiungsorganisation NEO hat Glück, denn sie entdeckt ein altes Raumschiff, in dem der legendäre Held Buck Rogers seit fast 500 Jahren im Tiefschlaf lag. Kaum ist Buck aufgetaut, ergreift er die Initiative. Durch einen Überraschungsangriff zerstört er das Verteidigungssystem der Erde, woraufhin Holzheim und seine Schergen fluchend das Weite suchen.

NEO macht sich daran, die reichlich runtergekommene Erde wieder aufzubauen, doch der Friede hält nicht lange vor. Gelegentliche Attacken von RAM-Raumverbänden beweisen, daß die einstigen Diktatoren sich die Erde wieder unter den Nagel reißen wollen. NEO wirbt deshalb hoffnungsvolle





Kampfgetümmel auf der Venus (MS-DOS/VGA)



Welches Icon hätten Sie gern? (MS-DOS/VGA)



An Bord eines Raumschiffes (MS-DOS/VGA)



Fasch: die Sternkarte (MS/DOS-VGA)



Statistik: ein Blick auf die Charakterwerte (MS-DOS/VGA)

Techniker, Mediziner, Piloten und Söldner an, um schlagfertige Weltraumpatrouillen aufzustellen. Eines dieser Teams steuert Ihr. In Eurem Team haben sechs verschiedene Personen (Charaktere) Platz, deren "Geburt" am Anfang des Spiels steht.

Von den AD&D-Titeln her ist man Zauberer und Ritter, Gnome und Elfen gewohnt. Vergiß den ganzen Märchenkram — in der Welt von Buck Rogers ist die Auswahl an Rassen und Klassen ganz auf Science-fiction getrimmt. Es gibt fünf Rassen, die alle bestimmte Stärken und Schwächen in den sie-

ben Grundwerten haben, die die Fähigkeiten eines Charakters festlegen: Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Charisma, Intelligenz, Weisheit und Technologie-Know-how. Zur Auswahl stehen Erdlinge, Marsianer, Venusianer, Merkurianer, Tinker (schlaue Kreaturen aus dem Genlabor) und Desert Runner (löwenähnliche Kampfspezialisten). Weiter geht's mit der Wahl eines Berufs. Folgende Karrieren stehen Euren Spielfiguren offen: Rocket Jock (Pilot), Krieger, Ingenieur, Dieb und Mediziner.

Ihr dürft bestimmte Fähigkeiten Eurer Charaktere durch die Vergabe von Skillpoints schulen. Bei jeder Beförderung eines Charakters kommen weitere Skillpoints dazu, so daß man die Talente seiner Spielfiguren allmählich ausbauen kann. Es gibt etwa 60 solcher Fähigkeiten, auf die ein Charakter außerdem abhängig von seinem Beruf einen Bonus erhalten kann. Von taktischem Gespür in Kämpfen über Programmieren, Schlösser knacken und das effektive Bewegen bis hin zur Reparaturkunst wurde an so ziemlich alles gedacht. Dieses Talentsystem ist eine Art Ersatz für die Fantasy-Zaubersprüche, die bei einem Science-fiction-Rollenspiel wohl etwas fehlt am Platz wären.

Das Grundspielprinzip erinnert an die AD&D-Rollenspiele von SSI. Beim Herumlaufen in Raumschiffen oder auf Planeten seht Ihr die Umgebung aus der Sicht der Charaktere. Kommt es zu einem Kampf, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier könnt Ihr jeden Charakter einzeln positionieren und Kommandos geben. In einigen Gefechten stehen Euch computergesteuerte Spielfiguren bei, die "NPCs" ("Non-Player-Characters"). Hat einer Eurer Charaktere einen guten Wert beim Talent "Leadership", dann dürft Ihr einige der NPCs, die sich in seiner Umgebung aufhalten, wie normale Spielfiguren steuern.

Durch das futuristische Szenario wirkt die Verwandtschaft zu den AD&D-Titeln nicht allzu aufdringlich. Neben den neuen Rassen, Klassen und den Skillpoints stößt man auf völlig neue Monster (darunter auch Roboter) und Waffen. Hier geht es mit Laserpistolen, Mikrowellenstrahlern und Raketenwerfern den Gegnern an den Kraken. Besondere Sorgfalt widmeten die Spiel-Designer den

Fröhliche Zeiten für die Freunde von Rollenspielen im AD&D-Stil: Mit Buck Rogers steht Euch eine neue Reihe von Programmen in bewährter SSI-Qualität ins Haus. Zu einer frischen Story mit viel Spannung gibt's ein bewährtes, leicht restauriertes Spielsystem. Countdown to Doomsday ähnelt den AD&D-Programmen, doch vor allem durch die erlernbaren Talente und das schnellere, etwas komfortablere Kampfsystem spielt es sich erfreulich frisch.

Gut!



Die Grafiken sehen sowohl unter VGA als auch unter EGA gut aus. Ein wenig geärgert hat mich die recht dünne Anzahl von Missionen: Gebübte Rollenspieler haben das Programm binnen einer Woche gelöst. SSI sollte seinen Kunden mehr Spiel fürs Geld bieten. Empfehlenswert ist Countdown to Doomsday auf jeden Fall. Wer eine Vorliebe für Rollenspiele mit Science-fiction-Szenario hat, kann zur Zeit nichts Besseres bekommen.

Zugegeben, die Anzahl der Aufträge, die es in "Buck Rogers" zu lösen gilt, ist nicht gerade gewaltig, allerdings wird dieses Manko durch das SF-Szenario, die neuen Klassen und Rassen sowie das Skill-System und die heißen Raumbefehle aber wettgemacht. Außerdem ist es mal wieder eine erfrischende Abwechslung, statt mit dem Breitschwert auf Orks mit dem Laser auf Roboter einzuprügeln. Dank der,

Gut!



bis auf wenige Veränderungen, gewohnter Benutzerführung finden sich Umsteiger (von den AD&D Fantasy-Welten) und Neueinsteiger wunderbar leicht zurecht. Wie schon bei Spielen wie "Pool of Radiance" oder "Curse of the Azure Bonds" ist die spannungsgeladene Geschichte die sich wie ein roter Faden durchs Programm zieht das schönste — dafür läßt man so manchen SF-Roman stehen.

Granaten: Es gibt ein halbes Dutzend Sorten mit verschiedenen Spezialwirkungen — da lacht das Pyromanenherz.

Da die Sonnensystempatrouillen nicht immer friedlich verlaufen, kommt es manchmal zu zünftigen Raumbeschlachten. Hier steuert Ihr den Piloten Eures Schiffs und entscheidet über Ausweichmanöver, Rammversuche und das Zielen mit der Bordkanone.

Euer Team muß ein gutes halbes Dutzend recht umfangreicher Missionen bestehen, in deren Verlauf der neueste Superschurkenplan der bösen Buben von RAM deutlich wird. Im Handbuch muß man öfters einen Textabsatz nachschlagen, der Details zur Handlung erläutert. Wir wollen nicht zu-

viel von der Handlung verraten, doch Science-fiction-Fans werden bestens bedient. Schon die erste Mission im "Aliens"-Gruselstil hat ein paar nette Gags zu bieten. Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe kann eingestellt werden.

Läßt Euch von unseren Bildschirmfotos der englischen Version nicht irritieren: Buck Rogers erscheint in Kürze komplett in Deutsch (gilt sowohl für das Handbuch als auch für die Texte auf dem Bildschirm). Wir testeten die MS-DOS-Version, die 640 KByte RAM benötigt und CGA-, EGA- sowie VGA-Karten ausnutzt. Die Amiga-Version soll etwa Anfang 1991 erscheinen und wird 1 MByte RAM benötigen.

hl

STECK BRIEF

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

MS-DOS 83%

Grafik: 78% Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

DES KÖNIGS SCHÄTZCHEN

Kings Bounty

New World Computing meldet sich zurück: Nach dem Rollenspiel "Might & Magic II" und dem atomaren Drama "Nuclear War" gibt's nun wieder ein Fantasy-Spiel. "Kings Bounty" spielt in einem fernen, sagenhaften Land. Der König, der die vier Kontinente des Landes beherrscht, hat arge Probleme. Der Oberschurke Arech Dragonbreath hat dem König das Zepter der Ordnung gestohlen und es irgendwo auf den vier Kontinenten vergraben. Wenn das Zepter nicht binnen einer bestimmten Frist zum König zurückgebracht wird, löscht eine Katastrophe das Land aus.

Wer das Zepter wiederfinden soll, ist jedem klar: Ihr! Bevor Ihr Euch auf die Suche macht, könnt Ihr aus vier verschiedenen Spielfiguren Euren einsamen Helden herauspicken. Jeder Charakter hat so seine Vor- und Nachteile: Der Barbar kann gut Armeen befehlen, ist aber im Zaubern ziemlich dämlich; die Magierin kann dafür von Anfang an mit Zaubersprüchen um sich werfen. Zusätzlich darf man zwischen fünf Schwierigkeitsgraden auswählen. Je höher dieser ist, desto weniger Zeit habt Ihr, das Zepter wiederzufinden.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen kann Euer Charakter nicht selbst kämpfen. Wilde Schlachten mit Gegnern müssen angeheuerte Armeen für ihn erledigen. Insgesamt

dürfen fünf verschiedene Truppen gleichzeitig unter Euer Kommando gestellt werden. Welche Truppen und wie zahlreich sie sind, hängt von Eurer persönlichen Erfahrungsstufe ab. Insgesamt verbirgt sich 25 verschiedene Rassen im Laufe des Spiels für Eure Armeen zur Verfügung. Da findet der Feldherr vom Bauern bis zum Dra-



In der Stadt ist was los (MS-DOS/VGA)

chen alles, was das Herz begehrt.

Um das Zepter zu finden, müßt Ihr ein Bilderpuzzle zusammensetzen. Hinter 17 kleinen Bildchen verbirgt sich der Lageplan des Zepters. Durch das Erledigen von Aufträgen und Finden spezieller Gegenstände werden die Bildchen weg-, und ein Kartenteil eingeblendet. Nach einer bestimmten Anzahl geschaffter Aufträge werdet Ihr vom König befördert. Vorteil: Ihr erhaltet ein höheres Gehalt und dürft mehr



Der Charakterbildschirm unseres aktuellen Helden (MS-DOS/VGA)



Wie weit ist das Puzzle? (MS-DOS/VGA)

Truppen anheuern. Ein weiterer Weg um zu einer größeren Armee zu gelangen, ist das Sammeln von Schatztruhen auf den Kontinenten. Findet Ihr ein solches Kästchen, werdet Ihr gefragt ob Ihr Euch persönlich bereichern oder das Geld an

die Truppen verteilen wollt. Durchs aufteilen dürft Ihr weitere Monster rekrutieren.

Kings Bounty benötigt einen PC mit mindestens 384 KByte RAM und eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. mh

Aber hoppla, was ist denn das? Wer von New World Computing ein neues Rollenspiel im "Might & Magic"-Stil erwartet, wird ganz schön überrascht. Nach anfänglicher Skepsis über das Gebräu aus Rollenspiel, Taktikelementen und ein bißchen Action hat mich "Kings Bounty" nach einigen Spielesitzungen kalt erwischt. Nüchternes Suchen nach dem verlorenen Zepter waren die Folge. Neben den, unter EGA und VGA, bunten und animierten Grafiken sorgt das Rekrutieren der Monsterruppen (endlich ein paar



Drachen in der Armee) und das taktische Kampfsystem für Abwechslung im Rollenspielerlebnis.

Zwar stehen dem eigenen Charakter nur eine Handvoll verschiedener Gegenstände zur Verfügung, aber fast zwei Dutzend zu lernende

Zaubersprüche machen dieses Manko wieder wett. Einziger Knackpunkt: Mit viel Glück kann man Kings Bounty schon in einer guten Stunde lösen. Danach fängt man aber gerne wieder von vorne an, weil der Spieler noch lange nicht alles vom Programm gesehen hat.

Nett, nett: So sieht also "Battlemaster" auf amerikanisch aus. Trotz einfacher Grafik macht es bei "Kings Bounty" Spaß, seine Monstherorden durch die Fantasy-Landschaft zu führen. Dank unkomplizierter Steuerung hat man sich innerhalb weniger Minuten prächtig eingespielt. Ab da heißt's Einsammeln und Mitnehmen, was nicht net- und nagelst. Ein erfrischend ein-

Gut!



faches Strategie-/Rollenspiel, bei dem der Fantasy-Fan voll auf seine Kosten kommt: Wer also auf Schätze, Zaubersprüche und miese Gesellschaft steht, nicht jedoch auf rollenspieltypische Frustrationen, ist mit Kings Bounty bestens beraten. Hardcore-Strategen und High-Level-Rollenspielern dürfte die Schatzsuche jedoch ein paar Erfahrungsstufen zu einfach sein.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 72%
Grafik: 63% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung



Schlafe mein Monster, schlafe mit Corporation ein (Amiga)

MUTANTEN UND MÜDIGKEIT

Corporation

UCC ist eine gewaltige Firma, die sich durch die Herstellung guter Haushaltsdroiden einen Namen gemacht hat. Leider sickerten in letzter Zeit einige Gerüchte durch, daß UCC ein genetisches Wesen für Kampfw Zwecke konstruiert und verkauft hat. Ihr steuert via Maus in dem Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag "Corporation" einen Geheimagenten, der in der 16 Stockwerke großen UCC Zentrale für die Gen-Fummelei Beweise finden soll. Am Anfang dürft Ihr Euch einen von sechs vorgefertigten Charak-

teren aussuchen. Seid Ihr in dem Gebäude, seht Ihr umliegende Gänge in einer 3D-Perspektive. Feindliche Roboter oder Gen-Monster seht Ihr schon von weitem und könnt entsprechend reagieren. Die Wände sind in ausgefüllter 3D-Grafik gehalten, Monster und Einrichtungen sind mit Bitmap-Grafiken gemalt. Um Eure beim Spielbeginn noch ziemlich magere Ausrüstung zu verbessern, findet Ihr in dem Gebäudekomplex kleine Kuppeln mit neuen Waffen, Medizin, Gasmasken und anderen nützlichen Gegenständen. mh

In "Corporation" stecken eine ganze Reihe famoser Ideen, die leider dank der miesen technischen Aus-führung und der mangelhaften Spielbarkeit im Keim erstickt werden. Das Szenario ist wirklich nett, und die Gebäudeetagen verzwickelt. Aber was nutzen mir denn diese feinen Sachen, wenn sich Corpo-

Na ja...



ration spielt wie ein feuchter Putz-lumpen? Die Grafik ist so langsam, daß man vor dem Monitor einschläft. Die Steuerung ist schwammiger als ein Becher Wackel-pudding. Und da der Schwierigkeits-grad von vornherein sehr hoch angesetzt ist, kommt nach einer Stunde Spielens der große Frust.

STECK-BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 41%

Grafik: 44% Sound: 48%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß es das superschnelle Future-action-bob-slice-renn-Spiel "**S.T.U.N. Runner**" nun auch für den Heim-computer gibt? Nein, dann wissen Sie es jetzt, und natürlich mit deutscher Anleitung ...

...daß das Transportieren von Gütern nicht nur ein Full-Time-Job für Spediteure ist, sondern die Nerven kitzelt bis zum bitteren Ende? Versuchen Sie es mit "**Transworld**", mit deutscher Anleitung und deutscher Benutzerführung ...

...daß am Anfang Gott Himmel und Erde erschuf und sein Werk in sieben Tagen vollendete? Mit "**Sim Earth**" können Sie sich alle Zeit dieser Welt lassen. Die Programmierer von Sim City haben ein weiteres Computer-Wunder vollbracht, und alles mit deutscher Anleitung – Sie werden es brauchen!

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele haben einen original **BONICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

DER BARDE IM WELTALL

Centauri Alliance

Es war lange still geworden um den "The Bard's Tale I & II"-Programmierer Michael Cranford. Mit dem SF-Rollenspiel "Centauri Alliance" meldet er sich nun bei seiner Fangemeinde zurück.

Die Galaxis des 23. Jahrhunderts befindet sich im Krieg. Das bekannte Universum ist in

alte Bard's Tale-Hasen immer noch die gewohnte 3D-Sicht der Labyrinth, die animierten Bilder der Charaktere oder der Feinde, tiefe Dungeons und tonnenweise Gegenstände. Auch Zaubersprüche, hier PSI-Kraft genannt, sind massenhaft vertreten. Rund 85 solcher PSI-Formeln dürfen Eure Cha-

Endlich hat mein alter C64-Rollenspieltrupp wieder was zu tun. Die Möglichkeit, eigene Charaktere aus früheren Ultima- und Bard's Tale-Tagen in andere Abenteuer zu übernehmen, ist mittlerweile Rollenspielstandard; auch bei "Centauri Alliance"

erleichtert es den Einstieg unheimlich. Zudem sich seit Cranford's letzten Rollenspielen nicht viel verändert hat: So wurde Magie zu Psi, das Gildenhaus zum Hauptquartier, der Elf zum gefie-



erten Valkyryn. Das Kampfsystem ist vollkommen neu und wertet das etwas angestaubte, wenn auch schön spielbare Bard's Tale-Prinzip kräftig auf. Die Strategiewahl des bewährten Hexfelders lassen mehr Raum für taktische Entscheidungen und sind zudem schön übersichtlich. Schade, daß einzig die Grafik den Sprung in die Zukunft nicht mitgemacht hat. Da hatte Bard's Tale teilweise wirklich mehr zu bieten.

Meine Hochachtung an Michael Cranford. "Centauri Alliance" ist ein superbes Rollenspiel, das wohl vor allem die riesige Fanschar der "Bard's Tale"-Serie ansprechen dürfte. Dank dem fantastischen SF-Szenario und dem aufgeböhrten Spielprinzip fängt man sofort Feuer. Schnieke

Rassen, Klassen, ein ganzer Katalog an "Zaubersprüchen" und Gegenständen, die mannigfaltige Feindeschar und tiefe Laby-



rinthe sorgen für durchwachte Nächte. Leider muß man sich fragen, ob es noch sinnvoll ist, ein derart umfangreiches Spiel ausschließlich für 8-Bit Computer herauszubringen. Der C64 in Ehren, aber wenn das Erstellen einer Charakterdiskette schon ein gutes Stündchen und das Laden des Kampfbildschirms fast eine Minute dauert, dämpft das die Euphorie für das ansonsten gute Spiel ganz schön.



Wie gehabt: Dungeons in 3D. Neu: das famose Automapping (C 64).



Taktischer Kampf statt simplen Geprügel (C 64)

viele kleine Reiche zersplittert, die sich untereinander an die Gurgel gehen. In diesen unruhigen Zeiten übernehmt Ihr eine bis zu achtköpfige Party, um im All für Ruhe zu sorgen. Michael Cranford hat sein bewährtes "Bard's Tale"-Spielprinzip ordentlich aufgepeppt. Zwar sind alle ursprünglichen Elemente noch vorhanden, wurden aber bei Centauri Alliance um eine Menge neuer Features erweitert. So finden

raktere im Laufe des Spieles erlernen.

Neu sind auch das feine Automapping, ein Skillssystem la "Wasteland" und die Benutzerführung via Maus oder Joystick. Ein besonderes Augenmerk hat Michael Cranford auf das Kampfsystem gelegt. Statt dem simplen "Trantor hits 1 Ork für 12 Hitpoints, killing him" gibt es nun taktische Aus-

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Borderbund, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

72%

Grafik: 63% Sound: 17%

Schwierigkeit: mittel

einandersetzungen. Für Kämpfe wird eine 3D-Fläche aus Sechsecken eingeblendet, auf denen Eure Charaktere und die Gegner stehen.

Übrigens wird "Centauri Al-

liance" zur Zeit nicht offiziell in Deutschland vertrieben, sondern ist nur als Import zu bekommen. Fragt also bei Eurem Händler nach, ob er das Spiel für Euch besorgen kann. mh



Statt eines Bardens samt Feuerhorn gibt's wehrhafte Insekten (C 64) ▶



Mutanten machen mutig Urlaub in Miami (MS-DOS/VGA)

STRAHLENMÜLL

Fountain Dreams

50 Jahre nach dem Atomschlag mutiert das Leben in Florida munter vor sich hin. Die letzten Reste der Zivilisation haben es sich in Miami und Umgebung gemütlich gemacht und hoffen, daß endlich die sagenhafte "Fountain of Dreams" gefunden wird.

Natürlich seid Ihr diejenigen, die sich aufmachen, um den Superbrunnen zu finden. Beim Start des Rollenspiels Fountain of Dreams könnt Ihr aus fünf Klassen drei Charaktere basteln, die sich durch das radioaktive Ferienparadies Florida prügeln dürfen.

Zu den drei eigenen Charakteren können unterwegs noch bis zu zwei weitere Spielfiguren zur Verstärkung der Truppe aufgegeben werden. Ein spezielles Skillssystem (ähnlich wie in "Wasteland") sorgt dafür, daß Eure Truppe z.B. Schlösser knacken, besser mit dem MG treffen oder verletzten Charakteren schneller helfen kann. Natürlich verändern sich Eure Figuren durch Radioaktivität im Laufe des Spiels. Einige der Mutationen können sogar gezielt eingesetzt werden, um Puzzles zu lösen. mh

Schade, von "Fountain of Dreams" hätte ich mir ein wenig mehr erwartet. Prinzipiell hat man hier versucht, sich spielerisch am Klassiker "Wasteland" anzulehnen, leider ist dieses Vorhaben etwas in die Hose gegangen. Zwar ist das nachatomare Szenario packend wie eh und je, aber ärgerlicherweise ist Fountains of

Na ja...



Dreams gegenüber dem Vorbild ein technischer Rückschritt. Die Benutzerführung ist streckenweise ein leichter Krampf, das Skillssystem ist undurchsichtiger geworden und die löbliche Idee mit den hilfreichen Mutationen verwirrend. Auch die Grafiken unter EGA oder VGA können nicht gerade begeistern.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 56%

Grafik: 60% Sound: 15%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß es das superschnelle Future-action-bob-slice-renn-Spiel "**S.T.U.N. Runner**" nun auch für den Heimcomputer gibt? Nein, dann wissen Sie es jetzt, und natürlich mit deutscher Anleitung ...

...daß das Transportieren von Gütern nicht nur ein Full-Time-Job für Spediteure ist, sondern die Nerven kitzelt bis zum bitteren Ende? Versuchen Sie es mit "**Transworld**", mit deutscher Anleitung und deutscher Benutzerführung ...

...daß am Anfang Gott Himmel und Erde erschuf und sein Werk in sieben Tagen vollendete? Mit "**Sim Earth**" können Sie sich alle Zeit dieser Welt lassen. Die Programmierer von Sim City haben ein weiteres Computer-Wunder vollbracht, und alles mit deutscher Anleitung – Sie werden es brauchen!

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele haben einen original **BONNICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

ia

Versand Service

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273
Tel 08142/53912

C64

ADDIDAS SOCCER DT.	37,90
APPRENTICE DT.	36,90
BADLANDS *	59,90
BUCK ROGERS *	a.A.
CENTAURI ALPHI	59,90
CHAMPIONS OF KYRNN DT.	29,90
DINOWARS	38,90
DRAGONS BREED DT. *	59,90
DRAGON STRIKE *	49,90
EDITION ONE	47,90
F18 COMBAT PILOT DT.	54,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE *	39,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KINGS BOUNTY DT. *	49,90
LORDS OF CHAOS DT.	37,90
LORDS OF DOOM *	45,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	37,90
MIDNIGHT RESISTANCE	37,90
M.U.D.S.	36,90
MURDER DT. *	49,90
IMPERIUM DT. *	49,90
ORIENTAL GAMES DT. *	49,90
PLATINIUM COMPIRATION DT.	49,90
PUFFYS SAGA	37,90
RA DT. *	35,90
RICK DANGEROUS 2	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
SATAN *	27,90
SARACON *	27,90
SECOND WORLD *	29,90
SECRET OF SILVERLADES	59,90
SILENT SERVICE	37,90
SKATEWARS DT.	37,90
SLY SPY *	37,90
SNOWSTRIKE	37,90
SPY WHO LOVED ME *	36,90
STAR COMMAND *	59,90
STARCONTROL *	45,90
STARLIGHT DT.	38,90
STARGLIDER 2 DT. *	45,90
STRATEGO DT. *	49,90
STUN RUNNER *	37,90
SUBBITO	47,90
THE COMPIRATION *	47,90
TURRICANE	37,90
TWINWORLD *	37,90
VENDETTA	49,90
WHEELS OF FIRE	49,90
X-OUT DT.	37,90

IBM

AIR TRANSPORT PILOT *	99,90
BATTLECHESS 2	75,90
BART'S TALE 3 *	79,90
BATTLEMASTER	99,90
BUCK ROGERS	99,90
CHAMPIONS OF THE RAJ *	85,90
DAYS OF THUNDER	65,90
EXTASE *	65,90
FIRE & FORGET 2 DT.	59,90
FOUNTAIN OF DREAM	99,90
FLIGHT OF THE INTRUDER	89,90
FROM COAST TO COAST DT. *	74,90
IMPERIUM DT. *	74,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	99,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT. *	79,90
IRON LORD DT.	75,90
ISHIO DT.	75,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. *	75,90
KICK OFF 2 DT.	65,90
KINGS BOUNTY *	74,90
KINGS QUEST 5 *	89,90
KLAX *	94,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
MEAN STREETS DT.	72,90
MIDWINTER DT. *	79,90
M.U.D.S. DT. *	74,90
MURDER STEALTH DT. *	79,90
OVERLUN *	75,90
PGA TOUR GOLF DT.	82,90
POPOULUS DT.	84,90
POPOULUS DATA DISK DT.	84,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
PRINCE OF PERSIA	84,90
RA DT. *	54,90
RAILROAD TYCOON	99,90
RICK DANGEROUS 2 *	85,90
SECOND FRONT *	72,90
SECOND WORLD	85,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SHARKEYS *	89,90
SILEND SERVICE 2	89,90
SIM CITY DT.	84,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SNOWSTRIKE	84,90
SPEEDBALL 2 *	74,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	379,90
STARCONTROL	89,90
STORMWIKI/SU25	89,90
STRATEGO	89,90
STUNDENGLAS DT. *	75,90
SUPREMACY	79,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	85,90
TEAM YANKEE DT.	79,90
THEIR FINES HOUR	89,90
TOURNAMENT GOLF *	89,90
ULTIMA 6 *	72,90
UMS 2 DT. *	75,90
WING COMMANDER	87,90
WOLF PACK	75,90
WONDERLAND *	75,90

Disk

888 ATTACK SUBMARINE	85,90
A10 TANK EROR DT.	84,90
APPRENTICE DT. *	54,90
BADLANDS *	59,90
BATTLECHESS 2 DT. *	59,90
BATTLE MASTER DT.	59,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BBS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CADAVER DT.	65,90
CAPTIVE *	59,90
CHAMPIONS OF KYRNN DT. 1MB	65,90
CHESS SIMULATOR	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT. *	85,90
CORPORATION DT.	85,90
DAYS OF THUNDER	59,90
DINOWARS	54,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON STRIKE DT.	65,90
DRAGON WARS *	65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	85,90
EMILYN HUGHES INT. SOCCER	64,90
EPIC *	59,90
F-18 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	99,90
FATAL HERITAGE DT.	69,90
FINAL BATTLE DT.	65,90
FLIGHT OF INTRUDER DT. *	75,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	65,90
GREMLINS 2 DT.	49,90
IMMORTAL DT. 1MB	85,90
IMPERIUM DT.	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	85,90
ISHIO	85,90
INTERN. SOCCER CHALL. DT.	85,90
INVEST DT.	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	74,90
IT CAME SILENTLY DISK DT.	29,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW DT.	59,90
KINGS QUEST 4	49,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAL DT.	85,90
LIGHT CORSDOR DT.	85,90
LM WUNS CHALLENGE DT. *	54,90
LOOM DT.	89,90
LOST PATROL DT.	49,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	59,90
M1 TANK PLATOON DT. *	89,90
MAQI FLY DT.	85,90
MANIX	85,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIDWINTER DT.	84,90
MIGHT & MAGIK 2	89,90
M.U.D.S. *	85,90
MURDER DT.	49,90
NEURONMANOR DT.	79,90
NEW YORK WARRIORS 1 MB	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LOSUNG	59,90
ORIENTAL GAMES DT.	85,90
PARADROID 90	59,90
PIRATES DT.	85,90
PLOTTING DT.	59,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	84,90
POPOULUS DT.	84,90
POPOULUS DATA DISK DT.	84,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERMONGER DT. *	85,90
PRINCE OF PERSIA	85,90
RA DT.	54,90
RED STORM RISING DT.	85,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
SARACON DT.	85,90
SATAN	54,90
SECOND WORLD	54,90
SHADOW OF THE BEAST 2	75,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	85,90
SIMULORA DT.	85,90
SKATE WARS DT. *	85,90
SLY SPY	49,90
SPY WHO LOVED ME	49,90
STARCONTROL	85,90
STARFLIGHT	59,90
SUBBITO	54,90
SUPREMACY *	89,90
SWORD OF SAMURAI DT. *	85,90
TEAM YANKEE DT. *	85,90
THE PLAGUE	59,90
THEIR FINEST HOUR	89,90
TOURNAMENT GOLF	89,90
TURRICANE DT.	54,90
TV-SPORTS BASEBALL DT. *	74,90
ULTIMA 5	79,90
UNIVERSE 3 *	72,90
UNIVERSE 3 *	72,90
UNIVERSE 3 *	75,90
UN SQUADRON *	59,90
VAXINE DT.	85,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WHEELS OF FIRE	89,90
WINGS DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	85,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT. *	74,90
XIPHOS *	59,90

ST AMI

888 ATTACK SUBMARINE	85,90
A10 TANK EROR DT.	84,90
APPRENTICE DT. *	54,90
BADLANDS *	59,90
BATTLECHESS 2 DT. *	59,90
BATTLE MASTER DT.	59,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BBS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CADAVER DT.	65,90
CAPTIVE *	59,90
CHAMPIONS OF KYRNN DT. 1MB	65,90
CHESS SIMULATOR	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT. *	85,90
CORPORATION DT.	85,90
DAYS OF THUNDER	59,90
DINOWARS	54,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON STRIKE DT.	65,90
DRAGON WARS *	65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	85,90
EMILYN HUGHES INT. SOCCER	64,90
EPIC *	59,90
F-18 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	99,90
FATAL HERITAGE DT.	69,90
FINAL BATTLE DT.	65,90
FLIGHT OF INTRUDER DT. *	75,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	65,90
GREMLINS 2 DT.	49,90
IMMORTAL DT. 1MB	85,90
IMPERIUM DT.	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	85,90
ISHIO	85,90
INTERN. SOCCER CHALL. DT.	85,90
INVEST DT.	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	74,90
IT CAME SILENTLY DISK DT.	29,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW DT.	59,90
KINGS QUEST 4	49,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAL DT.	85,90
LIGHT CORSDOR DT.	85,90
LM WUNS CHALLENGE DT. *	54,90
LOOM DT.	89,90
LOST PATROL DT.	49,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	59,90
M1 TANK PLATOON DT. *	89,90
MAQI FLY DT.	85,90
MANIX	85,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIDWINTER DT.	84,90
MIGHT & MAGIK 2	89,90
M.U.D.S. *	85,90
MURDER DT.	49,90
NEURONMANOR DT.	79,90
NEW YORK WARRIORS 1 MB	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LOSUNG	59,90
ORIENTAL GAMES DT.	85,90
PARADROID 90	59,90
PIRATES DT.	85,90
PLOTTING DT.	59,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	84,90
POPOULUS DT.	84,90
POPOULUS DATA DISK DT.	84,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERMONGER DT. *	85,90
PRINCE OF PERSIA	85,90
RA DT.	54,90
RED STORM RISING DT.	85,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
SARACON DT.	85,90
SATAN	54,90
SECOND WORLD	54,90
SHADOW OF THE BEAST 2	75,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	85,90
SIMULORA DT.	85,90
SKATE WARS DT. *	85,90
SLY SPY	49,90
SPY WHO LOVED ME	49,90
STARCONTROL	85,90
STARFLIGHT	59,90
SUBBITO	54,90
SUPREMACY *	89,90
SWORD OF SAMURAI DT. *	85,90
TEAM YANKEE DT. *	85,90
THE PLAGUE	59,90
THEIR FINEST HOUR	89,90
TOURNAMENT GOLF	89,90
TURRICANE DT.	54,90
TV-SPORTS BASEBALL DT. *	74,90
ULTIMA 5	79,90
UNIVERSE 3 *	72,90
UNIVERSE 3 *	72,90
UNIVERSE 3 *	75,90
UN SQUADRON *	59,90
VAXINE DT.	85,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WHEELS OF FIRE	89,90
WINGS DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	85,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT. *	74,90
XIPHOS *	59,90



Auf der Landkarte baut Ihr Eure Wunschfarm (Amiga)

ZIEH SCHNELLER, DJANGO

Wild West World

Jack Putter ist jung, voller Illusionen und hat nur einen Gedanken: In spätestens 20 Jahren möchte er der reichste und angesehenste Mann im ganzen Onneville County sein. In Software 2000 neuer Wirtschaftssimulation "Wild West World" könnt Ihr Euer Glück als Farmer versuchen, nach Goldgraben oder Rinder züchten. Ihr schickt als Händler Trecks auf die Reise über die Plains oder schlägt die Laufbahn eines Desperados und Outlaws ein. In drei Westernstufen könnt Ihr Cowboys, Farmgehilfen, Bergarbeiter

und Jäger anheuern. Doch bevor Ihr Euren Claim absteckt, ist es sinnvoll, ein paar Scouts loszuschicken, die die Gegend erkunden und Euch unliebsamen Besuch von blutrünstigen Rothäuten und Revolverhelden vom Leib halten.

Alle Handlungen werden über Menüs gesteuert, in denen Ihr eine Vielzahl von Einstellungen mit der Maus anklückt. Ihr spielt entweder gegen einen Freund oder harte Computergegner. In kleinen, abschaltbaren Action-Szenen liefert Ihr Euch Pistolenduelle. **www**

Bis man sich durch die dicke Anleitung gearbeitet hat, vergeht einige Zeit. Dafür wird man mit einer, bis in die kleinsten Details gehenden Wild-West-Simulation belohnt. Wirbelstürme, Steppenbrände, unterschiedliche Jahreszeiten mit wechselndem Klima: Die beiden Programmierer Jens Onnen und Werner Krahe



(Bundesliga Manager) haben an alles gedacht. Mit Liebe zum Detail entsteht so die Zeit der Glücksritter und gottesfürchtigen Farmer, der Bardamen und Sheriffs. Liebhaber des Western-Genres werden gut bedient. Daß man allerdings 120 Mark berappen soll, kann die Freude ganz schön vermiesen.



MS-DOS	AMIGA 59%
In Vorbereitung	Grafik: 41% Sound: 38%
ATARI ST	Schwierigkeit: einstellbar
nicht geplant	C 64
	in Vorbereitung

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
 Liste gegen freierleierten Rückumschling. Bitte ComputerTyp angeben
 Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

AUGE UM AUGE,
PLANET UM PLANET

Supremacy

Vier Sonnensysteme stehen unter der Knute außerirdischer Herrscher. In einem regiert der dumpe Wotok, im nächsten der listige Smine, im dritten der geniale Krat und im vierten Rorn, der gerissenste Strategie der ganzen Galaxis. Als unerschrockener Computerspieler vom Planeten Erde nehmt Ihr mit einem dieser Tyrannen den Kampf um dessen Sonnensystem auf. Die Wahl des Kontrahenten ist Euch freigestellt, denn sie bestimmt zugleich den Schwierigkeitsgrad und die Größe des umkämpften Systems (8, 16 oder 32 Planeten).

Die beiden interstellaren Streithähne beginnen mit je einem Planeten, auf dem die heimliche Hauptbasis steht. Ziel des Spiels ist es, durch das Kolonisieren unbewohnter Welten und das Erobern bewohnter

Planeten die Herrschaft übers ganze System zu erlangen. Doch bevor Ihr Eurem Expansionsdrang nachgibt, solltet Ihr erst mal für ein Wirtschaftswunder auf Eurer Stammwelt sorgen. Die Vermehrungsfreudigkeit Eurer Bevölkerung wird von der Höhe der Steuern und der Qualität der Versorgung mit Nahrungsmitteln beeinflusst. Die Steuereinnahmen sind Eure einzige regelmäßige Einkommensquelle; je mehr Einwohner Eure Kolonien haben, desto mehr Geld kommt in Eure Kasse. Ihr solltet auch genügend Mineralien und Energie besitzen. Zunächst bestellt man am besten eine Gartenbaustation, die Nahrungsmittel erzeugt. Für Energie und Sprit sorgen Bergbaustationen und Solaratelliten, die in die Umlaufbahn geschossen werden.

Strategiespiele sind oft kompliziert, staubtrocken und wenig ansehlich — drei Eigenschaften, die viele Durchschnittsspieler verständlicherweise gründlich abschrecken. Die Macher von Supremacy waren sichtlich bemüht, just diesen Grundübeln



Wenn man eine Handvoll Kolonien unter seiner Fuchtel hat, kann es hektisch werden: Die Spielzeit verrinnt auch dann, wenn Ihr gerade nichts anstellt. Wenn ein gegnerischer Angriff, zwei Hungersnöte und eine Naturkatastrophe auf einbeizukommen: Die Bedienung ihres Programms ist einfach, der Spielablauf leicht nachvollziehbar und schicke Bilder machen Lust aufs Spielen. Die enorme Komplexität von echten Strategie-Wuchtrümmen wie "Imperium" wird nicht erreicht. Supremacy ist aber gut spielbar und bietet immer noch genug Freiraum für strategische Varianten, um Euch ernsthaft zu fordern.

mal kommen, wird's richtig lustig. Die Bandbreite der Computergegner hätte etwas üppiger ausfallen dürfen. Die Burschen machen's Euch nicht allzu leicht, aber vier Missionen ist auf Dauer etwas wenig. Diese Makel wiegen nicht allzu schwer, so daß Supremacy unterm Strich empfehlenswert ist: Ein ansprechendes Spiel, das auch Genre-Neulingen eine Chance läßt.

STECKBRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Melbourne House, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 73%

Grafik: 72% Sound: 44%

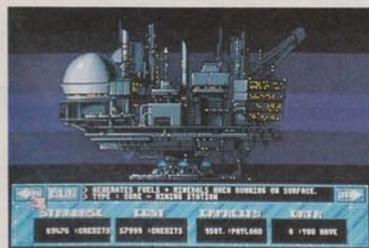
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

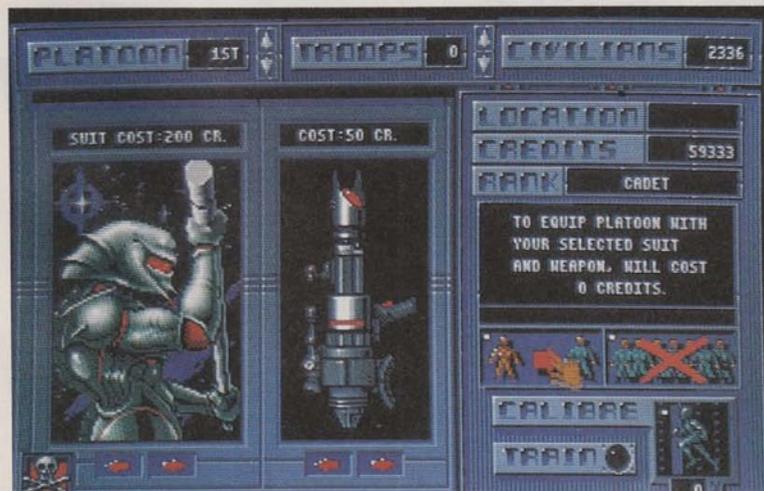
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Links: Kosmischer Kaufrausch. Rechts: Icons führen vom Hauptbildschirm aus in diverse Menüs (Amiga) ▲



Um einen neuen Planeten zu kolonisieren, müßt Ihr ihn mit einem Atmosphärenprozessor zunächst bewohnbar machen.

Bald kommt zum friedlichen Besiedeln und Ausbalancieren der Planetenökonomie der kriegerische Aspekt ins Spiel. Auch wenn Ihr brav bleibt, greift früher oder später Euer Gegner an. Der Ausgang von Kämpfen um ganze Planeten hängt von der Anzahl und Qualität der dort stationierten Truppen ab. Ihr könnt individuell ausgerüstete Armeen aufstellen und mit Transportschiffen zu den jeweiligen Kolonien transportieren. Zufällige Ereignisse wirbeln den Spielablauf zusätzlich durcheinander.

Bis zu vier Spielstände dürfen auf Diskette gespeichert werden. Dem Programm liegt ein hervorragendes, ausführliches englisches Handbuch bei. Die deutsche Kurzanleitung ist leider recht mickrig und beschränkt sich auf ein spartanisches Falblatt. hl

◀ Alle Planeten sind schon besiedelt? Dann versucht man sein Glück mit einer unfreundlichen Eroberung. Je besser Eure Armee ausgerüstet ist, desto mehr kostet sie (Amiga).

HILFE, DIE RUSSEN KOMMEN

Team Yankee

Seitdem Michael Gorbatschow Präsident der Sowjetunion ist, kommt den Spiel-Designern langsam der Bösewicht abhandeln. In "Team Yankee" ist das Weltbild von Vorgestern aber noch in Ordnung: Die Russen sind böse, die Amis gut und Deutschland wird im dritten Weltkrieg plattgewalzt. Hintergrund der Panzersimulation bildet ein Buch gleichen Namens von Harold Coyle, ein übles Machwerk aus der hintersten Ecke des kalten Krieges.

Die Nation ruft ihre Helden zu den Waffen und Ihr seid zur Stelle. Als einfacher Gefreiter übernehmt Ihr das Kommando über vier komplette Kampfzüge. Damit stehen Euch 16 unterschiedliche amerikanische

schwindigkeit und Fahrtrichtung Eurer Panzer fest. Wollt Ihr nicht ganz allein dem Feind entgegenzutreten, könnt Ihr Euch die nötige Artillerieunterstützung zusammenklicken. In einem vierteiligen Bildschirm wird, für jeden Zug getrennt, eine detaillierte 3D-Sicht der Umgebung und der anrückenden russischen Einheiten geboten. Die mitgeführten Waffen werden mit der Maus ausgewählt und von den Schützen automatisch geladen. Wird die Übermacht zu groß, ist es ratsam, ein paar Rauchgranaten zu schießen. Da Eure Panzer über Infrarotsicht verfügen, fällt die Orientierung und Zielerfassung auch in Nebel-schwaden und bei Nachtein-sätzen nicht schwer. vw



Der dritte Weltkrieg findet nur auf der Karte statt (Amiga)

Ich weiß nicht recht, was von Empires pro-amerikanischem Action/Taktik-Gemisch zu halten ist: Einerseits wurde Strategisches geschickt mit Action-Sequenzen verknüpft und mit allerlei Komfort versehen. Auf Wunsch teilt sich der ganze Bild-

Gehst so



schrift in vier kleinere, zoomt oder wechselt zwischen Karten- und 3D-Ansicht. Die Grafik ist hübsch und flott, alle Möglichkeiten des Spielers scheinen von den Entwicklern genau durch-

sowie so auf komplexe Maus/Icon-Steuerung, Taktikgrübeleien und anachronistisches Weltbild verzichten. Ich zumindest bin wenig motiviert, im Panzer durch deutsche Vorgärten zu kübeln.

Es fällt mir schwer, objektiv zu bleiben, trotzdem kann ich "Team Yankee" eine gute Bewertung nicht vorenthalten. Sieht man einmal von der deutlich fragwürdigen Hintergrundgeschichte ab, bietet das Programm eine Menge, was einen Si-

Gut!



mulationsfan erfreuen kann. Die Mischung aus Strategie und Action ist genau richtig. Ohne genaue taktische Einsatz- und Routenplanung löst sich unsere Panzerbrigade schnell in ihre Einzel-

teile auf. Kommt es zum Kampf, dann sind eine ruhige Hand und schnelle Reflexe gefragt. Team Yankee bietet fast schon zuviel des Guten: Bei 16 Panzern, die man im Auge behalten muß, kommt schnell Verwirrung auf; ein paar Bleicheimer weniger hätten es auch getan. Hat man sich mit diesem Manko arrangiert, steht einer fröhlichen Panzerschlacht nichts mehr im Wege. Wohl bekomm's! Die Army wartet auf Euch.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 74%

Grafik: 75% Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Panzertypen zur Verfügung. In insgesamt 25 Szenarios spielt Ihr die eisenhaltige Handlung des Buches nach und könnt so vom einfachen Gefreiten bis zum Hauptmann aufsteigen. Der Dank des Vaterlandes ist Euch gewiß.

Am Anfang jedes Spielabschnitts wird Euch eine große Übersichtskarte einer typisch (noch) deutsch-deutschen Landschaft geboten, in der Eure Position und die wahrscheinliche Angriffsrichtung der roten Horden markiert ist. Außerdem legt Ihr hier die Ge-

Vier Panzerzüge auf einen Blick: der Kampf Bildschirm von Team Yankee (Amiga) ▶



VON FÜHRENDEN GREENHORNS EMPFOHLEN.

Muß man Betriebswirtschaft in Larimie studiert haben, um die Handelsgewohnheiten des Wilden Westens zu durchblicken? Man muß es nicht. In dieser Wirtschaftssimulation in Wildwest-Manier kommen auch Greenhorns zum Zuge – etwas Phantasie vorausgesetzt. Wie wird man beliebtester Bürger von Krahtown, Onneville und Gold City? Mit friedlichem Viehhandel vielleicht. Blauen Bohnen und einem kleinen Postkurschen überbital? Es gibt so unendlich viele Möglichkeiten. Manche ehrliche sollen auch zum Ziel führen, sagt man in Gold City. Aber wer glaubt das schon?

Wild West World



Für AMIGA, PC,
(C-64 in Vorbereitung)



SOFTWARE 2000



KINO KANN KAUM SCHÖNER SEIN

NEU
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Wing Commander

Liebt Ihr Science-fiction? Habt Ihr mit wachsender Begeisterung "Krieg der Sterne" und "Kampfstern Galactica" im Kino gesehen? Habt Ihr nicht auch schon mal davon geträumt, an Bord eines schnittigen Raumschiffes auf Alienjagd zu gehen? Dieser Traum geht mit Origins Weltraumkampfsimulation "Wing Commander" endlich in Erfüllung.

Schon die Hintergrundgeschichte ist filmreif: Wir schreiben das Jahr 2651, aber Außerirdische verhalten sich noch so wie in amerikanischen Filmen aus dem Jahr 1950: furchtbar fies. Ein einsames terranisches Expeditionsschiff entdeckte einen Raumer der Kilrathis, Humanoiden, deren Vorfahren unverkennbar Raubkatzen gewesen sind. Auf

die Übertragung eines höflichen Begrüßungssignals antwortete der Kilrathi-Raumer mit einer unhöflichen Breitseite seiner Lasergeschütze — das Expeditionsschiff löste sich in kosmischen Staub auf. Seit dieser Begegnung herrscht Krieg zwischen dem Kilrathi-Imperium und dem Sternereich der Menschen.

In dieser Auseinandersetzung übernimmt Ihr die Rolle eines Pilotenneulings. Euer Job: Als Anführer (Wing Commander) einer Staffel von Jagdraumschiffen vorgegebene Missionen erfüllen. Eure Karriere beginnt in der Bar des Trägerraumschiffes "Tiger's Claw". Hier dürft Ihr Eurem Neu-Piloten einen Namen verpassen, Trainingsrunden fliegen, auf einer Kreidetafel Eure



Terran Research Colony, McAuliffe UI.

In animierten Sequenzen wird gezeigt, was die bösen Kilrathis zwischendurch treiben (MS-DOS/VGA)

Erfolge ablesen und Euch mit dem Barkeeper und anwesenden Piloten unterhalten. Die Kollegen, die sich hier aufhalten, liefern im Gespräch den einen oder anderen brauchbaren Hinweis und fliegen während des Spiels eventuell an Eurer Seite. Jedes dieser Fliegeraspekte hat eine eigene Persönlichkeit und verhält sich in Kampfsituationen entsprechend anders. Da gibt's zum Beispiel den Draufgänger "Maniac", der Euch per Funk während des Gefechts schon mal beschimpft oder die zarte Japanerin "Spirit", die einen Ehrenkodex hat, der dem alter Samurais in nichts nachsteht.

Alle Aufträge werden in einem "Briefing Room" vergeben. Hier sitzen alle Piloten versammelt, der Chef vom Trä-

ger erklärt Eure Mission, teilt Euch Euren Mitflieger zu und beantwortet eventuelle Fragen. Insgesamt erwarten Euch 39 Aufträge. Da findet der heimische Han Solo Missionen wie z.B. Erkundungsflüge eines bestimmten Raumsektors, Eskortflüge für Tanker und Frachter und Angriffe gegen feindliche Jagdgeschwader oder fette Kilrathi-Zerstörer. Das Besondere an Wing Commander: Alle Missionen sind in einer Art Baumstruktur miteinander verknüpft. Je nachdem, ob Ihr in einer Mission Erfolg hattet oder diese nicht geschafft habt, verändern sich die folgenden Aufträge. Ebenso hängen Eure Beförderungen und Orden an einer bestimmten Anzahl erfolgreicher absolvierter Missionen. Zu-

Hardware-Härtetest

Mit Wing Commander hat Origin ein Spiel herausgebracht, das selbst bei ATs die Hardware erbarmungslos ausnutzt. Origin empfiehlt als optimale Konfiguration für Wing Commander einen 386er AT mit 16 MHz, VGA-Karte, 2 MByte RAM, Soundkarte sowie 6 MByte Platz auf der Festplatte. Hat der PC nur 640 KByte, muß man auf ein paar grafische Features verzichten, die aber nicht spielentscheidend sind.

Getestet haben wir "Wing Commander" sowohl auf der empfohlenen Konfiguration, wie auch auf einem "normalen System": 286er AT mit 12 MHz, Festplatte, VGA- und EGA-Grafik, Adlib-Soundkarte sowie 640 KByte RAM. Bei diesem System sind zwar nicht alle grafischen Feinheiten zu sehen, aber die Spielbarkeit bleibt erhalten. Auf XT's wird das Programm unspielbar langsam. mh

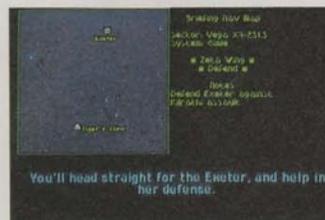


Die Bösen waren besser: Antreten zum Heldenbegräbnis (MS-DOS/VGA) ▲



Im Weltraum geht's heiß her: Schnittig und farbenprächtig gibt sich die 3D-Grafik (MS-DOS/VGA) ▼





Die Einsatzbesprechung vor einer neuen Mission: Der Colonel informiert Euch über die Situation und stellt die Patrouillen zusammen. (MS-DOS/VGA). ▲

sätzlich könnt Ihr im Laufe des Spieles in andere Geschwader versetzt werden und erhaltet dort ein anderes Raumschiff. Insgesamt gibt es vier Modelle, die Ihr fliegen könnt. Umgekehrt geht's auch: Baut Ihr zu viel Mist, werdet Ihr in ein Geschwader mit einem schlechteren Raumer versetzt. Ebenso verändert sich die allgemeine militärische Lage je nachdem, ob Ihr Eure Aufträge erfüllt oder nicht. Nach einer Anzahl Missionen tauchen animierte Bilder auf, die Euch zeigen, was woanders während des Krieges passiert.

Endlich mit Eurem Flitzer im All, seht Ihr in feinsten 3D-

Grafik Eure Umgebung. Alles, was sich im Weltraum bewegt, wird in Bitmap-Grafik dargestellt. Raumschiffe, Asteroiden, Minen, Explosionen und schwebende Trümmer sind also gezeichnet und bestehen nicht aus ausgefüllten Flächen à la "F-16 Falcon". Normalerweise seht Ihr das Weltall aus dem jeweils unterschiedlich aussehenden Cockpit der vier Raumer. Auf Knopfdruck dürft Ihr nach hinten, rechts oder links aus dem Schiff heraussehen. Zusätzlich gibt es Blickrichtungen von außen und aus der Sicht einer abgefeuerten Rakete. Gesteuert wird Euer Raumer wahlweise

mit Joystick, Maus oder Tastatur.

Wird Euer Raumer in einem Gefecht zu stark beschädigt, um noch zum Träger zurückzufliegen, könnt Ihr Euch mit dem Schleudersitz ins All befördern und hoffen, daß Ihr wieder aufgepickt werdet — ein Ruffel vom Kommandanten inklusive. Erwischt es Euch im Kampf, gibt es einen rührenden Ab-

spann samt Heldenbestattung im All. Ihr müßt dann aber nicht von vorne beginnen, acht Spielstände dürfen gespeichert werden.

Wer alle Missionen erfolgreich absolviert hat, braucht nicht zu verzweifeln. Origin hat schon jetzt eine Zusatzdiskette angekündigt. 17 neue Missionen, und noch mehr Grafiken warten auf da auf Euch. mh

Was hier an Grafik und Musik abgespult wird, ist mehr als ein Spiel: Das ist reines Kino mit dem gewaltigen Unterschied, daß nicht irgendein Schauspieler mit feuernden Lasern durchs All rauscht, sondern man selbst. Selten habe ich solch fein aufeinander abgestimmte und stimmungsgeladene Aufträge in einer Simulation gesehen. Hier stimmt einfach alles bis auf das I-Tüpfelchen. Wer eher durchschnittlich spielt und die eine oder andere Mission verpatzt, kommt zwar im Spiel weiter, aber fliegt immer die gleiche Maschine und beeinflusst den Ausgang dieses intergalaktischen Krieges.

Super!



Wer größeren Ehrgeiz an den Tag legt, bekommt ein feineres Raumschiff, wird in andere Sternensysteme versetzt und erhält härtere Aufträge. Aber egal, auf welche Weise Ihr Wing Commander spielt: Selbst eine Mission, die fünfmal hintereinander geflogen wird, macht jedesmal aufs neue Spaß — von Langeweile oder Abnutzung keine Spur. Selbst wer einmal komplett durch alle Aufträge durch ist und die Galaxis fürs erste befreit hat, fängt gerne eine neue Pilotenkarriere an — bis zum Erscheinen der Zusatzdiskette mit neuen Aufträgen noch mehr Grafiken und anderen Raumschiffen.

Gäbe es eine spezielle Wertung für Atmosphäre und Stimmung bei einem Spiel, würde Wing Commander die 90-Prozent-Marke lässig mit der linken Antriebsdüse hinter sich lassen. Kein Computerspiel hatte es bisher geschafft, eine so gelungene Verknüpfung von spannender 3D-Action und Science-fiction-Drumherum zu bieten. Von den spannenden Missions-Briefings im Mannschaftsraum bis zur Beförderung (oder dem Heldenbegräbnis) ist das Flair perfekt. Alle wichtigen Spielfiguren wie die Pilotenkollegen und der Stationskommandant sind regelrechte Persönlichkeiten. Die hochgezüchtete AT-Hardware (VGA ist bei diesem Spiel ein "Muß", Joystick und Soundkarte sollten auch nicht fehlen) wird beeindruckend aus-

Super!



genutzt. Die Freude über ein so filmähnliches Programm ist um so größer, weil die Spielbarkeit keinesfalls vernachlässigt wurde. Die 3D-Gefechte bieten auch auf einem relativ langsamen 12-MHz-AT spektakuläre Grafik; dazu kommen gerissene

Gegner, vier verschiedene Raumschiffe, das Teamwork mit den computergesteuerten Mitfliegern und erlebte Missionen. Wing Commander gibt einen Vorgeschmack darauf, was wir in den nächsten Jahren von Computerspielen noch erwarten dürfen: Anspruchsvolle Unterhaltung, bei der man quasi die Hauptrolle in einem spannenden Film übernimmt — üppige und nicht gerade billige Hardware vorausgesetzt. Wenn Origin so weitermacht, wird sich Cineware warm anziehen müssen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Origin, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 88%

Grafik: 88% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

GLASNOST UND GRANATEN

Stormovik

Im Zeitalter der Entspannungspolitik zwischen den Supermächten in Ost und West muten Simulationen, die die russischen Truppen immer als "böse Buben" hinstellen, etwas archaisch an. Electronic Arts hat die Zeichen der Zeit erkannt und veröffentlicht mit "SU-25 Stormovik" einen Simulator, der das in der Vergangenheit praktizierte Feindbilddenken ins Gegenteil verkehrt.

Sie steuern in dem offiziellen Nachfolgeprogramm zur Helikoptersimulation "LHX Attack Chopper", das russische Pendant zum amerikanischen Panzerknacker A-10 Thunderbolt: die SU-25 Stormovik. Diese Kiste ist geradezu prädestiniert für haarige Kampfeinsätze in Bodennähe. Die SU-25 fliegt recht zügig (0,8 Mach) und kann ganz gewaltige Mengen (maximales Startgewicht 18 Tonnen) an verschiedensten

Waffen transportieren. In rund zwei Dutzend Missionen müssen Sie mit Ihrem waffenstärkendem Flieger Aufträge erledigen, in denen der Gegner westliches militärisches Equipment benutzt. So wird Ihre Maschine bei Überwachungs- oder Eskortflügen von F-16 Falcons, F-117 Stealth-Bombern, A-10s und Apache-Helikoptern angegriffen. Am Boden warten neben Luftabwehrkräften westlichen Ursprungs und amerikanischen Patrouillenbooten auch Panzer des Typs M1-Abrams Battle Tank auf Sie. Vor dem Start suchen Sie sich eine Mission, die Waffensysteme Ihres Flugzeugs sowie einen von fünf Schwierigkeitsgraden und das Jahr des Einsatzes (1991, 1992 oder 1993) aus. Die SU-25 kann wahlweise per Tastatur, Maus oder Joystick gesteuert werden. Per Knopfdruck rufen Sie eine



Im Tiefstflug mit der Stormovik im Feindesland (MS-DOS/VGA)

Übersichtskarte des Geländes auf oder betrachten Ihre Maschine aus verschiedenen zoombaren Blickwinkeln von außen. Sie dürfen sich sogar aus der Sicht abgefeuerter Raketen die Gegend betrachten. Im Cockpit der SU-25 findet man alles wieder, was alten Fliegerhasen bekannt vorkommt. Vom Höhenmesser, über künstlichen Horizont bis zum HUD-Display ist alles vorhanden. Natürlich fehlen auch keine Störsysteme wie z.B. das



Ende der Karriere: Straflager Sibirien (MS-DOS/VGA)



Die SU-25 im Steigflug, beim Bewaffnen und stiehlt die PRAWDA (MS-DOS/VGA)



Ich verstehe ja, daß Electronic Arts nach einem solchen Knüller wie "LHX-Attack Chopper" noch schnell ein paar Nachfolgeprogramme hinterherschickt. Aber warum schludern die Programmierer dabei so gadenlos? Auf den ersten Blick sieht

Na ja...



"SU-25 Stormovik" fantastisch aus. Die Features, die schon beim LHX für Furore sorgten, findet der Spieler auch beim SU-25 wieder. Farbenprächige VGA- und EGA-Grafik, die zwar ein wenig langsamer als beim LHX ist, dafür aber mehr Landschaftsdetails bietet. Eine ganze Menge ausgefuchster Missionen und extrem ausgeschlafene Gegner

geben dem Flieger eine Reihe harter Nüsse zu knacken. Bis hierher wäre SU-25 ein Superprogramm, aber wehe, Ihr steigt mit dem Vogel in die Pixelwolken. Die Steuerung der SU-25 ist so empfindlich, daß der geringste Schlenker

ausreicht, um die Maschine wegzudrücken zu lassen. Wie man bei einem solch "wackeligen" Flugverhalten mit ungenetzten Raketen oder mit der Bordkanone ein Bodenziel treffen soll, ist mir schleierhaft. Am besten läßt sich die SU-25 noch mit der Tastatur in der Luft halten — mit Maus oder Joystick wird's eine schnelle Bruchlandung.

Lametta gegen Radarraketen und die Hitzekörper gegen Infrarotraketen nicht in dem schwerbewaffneten russischen Panzerknacker SU-25 Stormovik. Nur an eines muß sich der amerikanisierte Pilot gewöhnen: Meldungen, wie die Strömungsabföhrung

"Stall", werden auf dem HUD (wahlweise) in feinstem Russisch eingeblendet.

Stormovik benötigt einen XT, besser aber einen schnellen AT mit mindestens 512 KByte RAM, eine CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Adlib-Sound wird ebenfalls unterstützt. mh

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 49%

Grafik: 80% Sound: 34%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



M.U.D.S.

MEAN · UGLY · DIRTY · SPORT

Erleben Sie MUDS, das ultimative Sportspiel für alle Taktiker, Manager, Trainer und Raufbolde. Führen Sie ein Team aus 13 unfreiwilligen (da verurteilten) Spielern zum Sieg!



Bildschirmfotos: IBM PC,EGA



Als Spieler stürmen, wühlen, prügeln, boxen, foulern, hechten, schlagen, beißen, treten, mogeln und kämpfen Sie sich durch das witzigste Sportspiel, das es jemals auf einem Computer gab.

- ... Für Spielspaß und Abwechslung sorgen:
- ... 16 Städte, jede mit neuen Herausforderungen
- ... 16 Rassen, jede mit anderen Charaktereigenschaften,
- ... einfache Mausbedienung,
- ... 2 Spieler als Team oder gegeneinander,
- ... vergnügliches Handbuch mit vielen Tips!



© 1990 RAINBOW ARTS Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201 4000 Düsseldorf 11 Hotline 0211-596761

Als Manager verwalten Sie die Teamkasse, buchen Hotels, zahlen die Drinks und versuchen, den Gegner möglichst gut zu bestechen.

Als Trainer bringen Sie Ihrem Team die besten Strategien, Taktiken und Nahkampfgriffe bei, um das andere Team auf's Kreuz zu legen.

Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC und Kompatible

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thali AG

...PLAY DIRTY!

SÜSSER DIE REIFEN NIE
QUIETSCHEN

Crash Course

Nach der Panne mit dem Autorennspiel "Vette" versucht Spektrum Holobyte mit seinem neuesten Simulationsprogramm um heiße Öfen, dem "Crash Course", wieder voll auf die Räder zu kommen.

In dieser Simulation geht es aber nicht nur darum, mit einem heißen Schlitten in möglichst kurzer Zeit eine öde Strecke abzubrausen. Wie der Name schon ahnen läßt, steu-

gebauten Editor beliebig viele eigene Rennstrecken zusammenbasteln. Beim Rennen geben Euch Anzeigen Aufschluß



Streckenbasteln leicht gemacht: der Kurseditor (MS-DOS/EGA)

bis zu drei Computergegnern um die Wette fahren. Wer möchte, kann, ein zweiter Computer und ein Kumpel vor- ausgesetzt, gegen einen Freund antreten.

Rennfahrer, die es leid sind, die Piste immer aus der Sicht des Wagens zu betrachten, dürfen auf eine ganze Reihe zusätzlicher Blickwinkel zurückgreifen. Zum Test stand uns die EGA-Version zur Verfügung, eine CGA- und VGA-Version soll in Kürze folgen. mh



Die Brücke ist eines von vielen Hindernissen (MS-DOS/EGA)

ert Ihr in Crash Course keinen normalen Rennwagen, sondern mit Maus, Joystick oder Tastatur ein sog. Crash Car. Die fünf vorgefertigten Strecken sind mit allerlei Hindernissen gespickt, die Ihr mit Eurem Wagen meistern müßt. So findet Ihr einfache Haarnadelkurven, Steilwände, Loopings, Sprungschancen und Ölflecken auf der Bahn. Sogar harmlose Fußgänger, die auf der 3D-Strecke herumstehen, sind nicht vergessen worden. Kennt Ihr die fertigen Strecken auswendig, dürft Ihr mit dem ein-



Auch das noch: Als Geisterfahrer in der Steilkurve (MS-DOS/EGA)

über die Anzahl der Runden, Eure aktuelle Zeit und die Position sowie den Beschädigungsgrad Eures Autos. Unterwegs können sich ernsthaft angeschlagene Wagen an Tankstellen reparieren und neu betanken lassen.

Habt Ihr ein paar Trainingsrunden gedreht und Euch für das eigentliche Rennen qualifiziert, könnt Ihr wahlweise mit

Wer "Hard Drivin" mochte, wird "Crash Course" lieben. Die schnelle Grafik sorgt für schweißnasse Hände am Lenkrad, und die unterschiedlichen Rennstrecken verlangen auch Profis das Letzte ab. Besonders gelungen ist der eingebaute Editor. Damit könnt Ihr Euch so hammerharte Strecken zusammenbasteln, daß sich Euer Flitzer alle paar Meter in seine Einzelteile

Gut!



zerlegt. Noch dazu könnt Ihr überall am Fahrbahnrand Kameras postieren und das Renngeschehen aufzeichnen. So könnt Ihr das eigene Rennen später in aller Ruhe ansehen und Euch an besonders spektakulären Unfällen erfreuen. Wer eine schnelle und abwechslungsreiche Rennsimulation sucht, kann bei Crash Course unbesehen zugreifen.

Und es fährt doch! Nach dem etwas unglücklichen "Vette" hatte ich bei "Crash Course" erst meine Bedenken. Glücklicherweise wurden die Vorbehalte schon nach kurzem Probefahren endgültig ausgeräumt. Crash Course ist eine gutgelungene Mischung aus "Indy 500" und "Stunt Car Racer". Nicht zuletzt sorgen die famose, mit einem AT zügige und ab EGA bun-

Gut!



te Grafik sowie der realistische AdLib-Sound für Fahrspaß. Das schönste an dem Programm ist aber der praktische Baukasten für eigene Rennstrecken. Alte Carrera-Experten dürfen sich mit diesem Konstruktionskit die heißesten Kurse basteln, ohne über Platzprobleme im Wohnzimmer zu klagen. Einziger Wermutstropfen ist die etwas empfindliche Steuerung.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: Spektrum Holobyte, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 76%

AMIGA

Grafik: 74% Sound: 68%

In Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

C 64

nicht geplant

nicht geplant

FUSSBALL-SUCHT!

SOCCER MANIA

4
GREAT GAMES

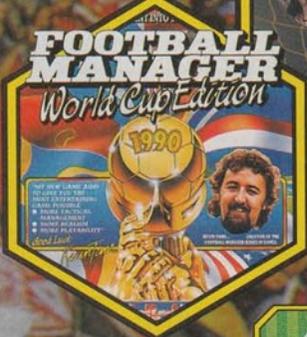
4
GREAT NAMES

FOOTBALL MANAGER 2

Gazza's SOCCER

FOOTBALL MANAGER World Cup Edition

MICROPROSE SOCCER



MICROPROSE
SOFTWARE

Gazza's Super Soccer:

Die Gazza-Sucht für Ihren Bildschirm! Eine realistische Ballkontrolle erlaubt das Umspielen, Abgeben und Dribbeln gegen den Gegner. Vielleicht haben auch Sie eines Tages die Fähigkeiten eines Paul Gascoigne.

Football Manager World Cup Edition:

Erobern Sie die internationalen Arenen mit Kevin Toms Weltklasse-spiel. Dies ist Ihre Chance, mit Ihrem nationalen Team Sport-Geschichte zu schreiben.

Microprose Soccer:

Microprose Soccer ist die richtige Herausforderung an Ihre Fähigkeiten für alle Fußball-Anhänger, die vom Anpfiff an Spannung suchen. Mit Features vom Hochschuß bis zur Sicht aus der Vogelperspektive bietet Microprose Soccer extralangen Spiel-Spaß.

Football Manager 2:

Ein Klassiker von Kevin Toms, dem Macher eines der am meisten verkauften Fußball-spiele. Mit Mann-Dekung, Änderung der Formation und den Ersatzspielern, Angreifen, Pässe schlagen und „fliegenden“ Torhütern ist Football Manager 2 geballte Action und enthält spektakuläre Graphiken.

Erhältlich für C-64, Atari ST und Amiga.

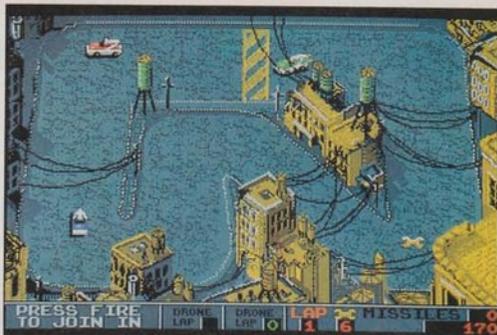
Addictive
LIVE THAT DREAM

United Software

Das relevante Programm



Auf den öligen Spuren von Tom Cruise (Amiga)



Outlaw-Rennen auf gefährlichen Pisten (Amiga)

THEATERDONNER

Days of Thunder

Gedonnert wird ohne Blitz und Wolkenbruch, wenn die Motoren der Stock-Car-Flitzer ihre Ventile spielen lassen. "Tage des Donners" nennt sich der aktuelle Rennfahrerfilm mit Tom Cruise, dem in Form von "Days of Thunder" das Schicksal einer Computerspielumsetzung widerfuhr. Das Programm ist ein 3D-Rennspiel und versetzt Euch in die Rolle eines wagemutigen Fahrers, der sich im Rennen auf fünf verschiedene Pisten stürzt. Vor Beginn der Saison stellt Ihr die Menge der computer-gesteuerten Gegner und die

Rundenzahl ein; dann müßt Ihr Euch durch eine gute Trainingsrunde fürs Rennen qualifizieren.

Mit dem Joystick bedient Ihr das Lenkrad Eures Wagens; per Feuerknopf werden die Gänge eingelegt. Deftige Unfälle haben oft das sofortige Ausscheiden zur Folge; fährt also vorsichtig und besucht ab und zu Eure Box. Während der Fahrt wird das Geschehen aus der Sicht des Fahrers gezeigt. Ihr dürft Euch auch eine Rennsequenz aus neun verschiedenen Blickwinkeln in der Wiederholung betrachten. *hl*

Fangen wir ausnahmsweise mit dem Fazit an: Angesichts des rassistigen Konkurrenzrennspiels "Indianapolis 500" wirkt Days of Thunder wie ein Kandidat für den Autofriedhof. Die gemächliche 3D-Grafik vermittelt nur wenig Atmosphäre. Neben der Rasanz einer Tempo-30-Zone bietet das Programm eine recht

Na ja...



sensible Steuerung, bei der die Bezeichnung "Fahrsimulation" vor Scham errötet. Days of Thunder ist mit Mühe und Nachsicht halbwegs spielbar, wird aber schnell langweilig und ist angesichts der hochkarätigen Konkurrenz im Rennspielager beim besten Willen nicht empfehlenswert.

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirkapreis: 90 Mark

STECKBRIEF

MS-DOS	36%	AMIGA	34%
Grafik: 49%	Sound: 31%	Grafik: 48%	Sound: 35%
Schwierigkeit: leicht		Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	34%	C 64	nicht geplant
Grafik: 48%	Sound: 35%		
Schwierigkeit: leicht			

KREISVERKEHR

Badlands

Die Zukunft sieht nicht rosig aus: Die Menschheit ist barbarisch, die Umwelt zerstört, die Sitten rauh. Der liebste Zeitvertreib des Erdenbürgers besteht in Autorennen, die über gefährliche Pisten führen, welche mit Schikanen gespickt sind. Drei Fahrer sind gleichzeitig unterwegs, die sich mit Vorliebe von der Fahrbahn abdrängen und beschießen, um dem Gegner den Siegerlorbeer zu versalzen.

"Badlands" nennt sich die futuristische Version des klassischen Rennspiels "Super Sprint". Wie beim Vor-

gänger seht Ihr die verschiedenen Strecken von oben und müßt jeweils drei Runden auf den Pisten absolvieren. Von den drei Fahrzeugen wird mindestens eins vom Computer gesteuert; zwei Spieler können gleichzeitig antreten. Ihr seid so lange im Rennen, bis Ihr von einem Computerauto geschlagen werdet, dürft dann aber mit "Continue" noch dreimal auf dem Gnadenweg weiterspielen. Begehrt sind die Schraubenschlüssel, die auf der Piste herumliegen: Für jeweils drei Stück könnt Ihr Euch ein Extra kaufen. *hl*

Super Sprint habe ich vor ein paar Jahren ausgesprochen gerne gespielt. Mit Badlands haben mir die Programmierer eine persönliche Freude gemacht: Das Spielprinzip ist fast unverändert, neue Pisten, mehr Rivalität dank Abschleppoption und technische Güte machen das Programm zum einfachen Renn-

Gut!



vergnügen. Die ST/Amiga-Versionen gleichen dem Spielautomaten-Vorbild nahezu bis aufs Pixel genau. Idealerweise spielt man Badlands zu zweit: Einen Freund mit einer Lenkrakete bekanntzumachen (He-he...) ist spaßiger, als einen Computerausfahrer einzustampfen. Ein unkompliziertes, nettes Spiel.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tengen, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	nicht geplant	AMIGA	67%
Grafik: 67%	Sound: 54%	Grafik: 67%	Sound: 63%
Schwierigkeit: leicht		Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	67%	C 64	in Vorbereitung
Grafik: 67%	Sound: 54%		
Schwierigkeit: leicht			

INVEST

Es gibt tausend Wege reich zu werden



AMIGA
ATARI ST

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.

Tel. 06107/62067

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

PC
C 64

FAIR PLAY — NEIN DANKE

M.U.D.S.

Eine Stadt im Überblick
(MS-DOS/VGA)

In der Stadt Gorden auf dem Fantasy-Kontinent Ghold hat man eine große Leidenschaft: das "M.U.D.S."-Spiel. Diese Abkürzung steht für "Mean ugly dirty Sports". Bei diesem "gemeinen, häßlichen, schmutzigen" Mannschaftssport treten zwei Teams mit je fünf Spielern gegeneinander an, die alle aus Sträflingsbeständen auf dem Sklavenmarkt rekrutiert wurden.

Ihr fungiert als Spielertrainer, der sich um wichtige Managerentscheidungen kümmern muß, aber auch aktiv in die Spiele eingreifen kann. Im Trainingsmodus darf man ohne das strategische Drumherum eine einzelne Partie gegen den Computer oder einen Freund spielen. Beim Turnier müßt Ihr in vier Kontinentabschnitten je vier Computerteams besiegen, die alle in verschiedenen Städten hausen. Da eine solche Aufgabe schwerlich in einem Rutsch gemeistert werden kann, darf der Spielstand gespeichert werden.

In Eurer Eigenschaft als Trainer kümmert Ihr Euch z.B. um Kauf und Verkauf von Spielern, schließt Wetten ab, stellt die Mannschaft auf, bestimmt die Taktik und könnt sogar versuchen, Spieler des gegnerischen Teams oder den Schiedsrichter zu bestechen. Jede Spielfigur hat individuelle Werte in sieben Charaktereigenschaften. Insgesamt darf Euer Kader aus bis zu 13 Spielern bestehen.

Der Schiedsrichter unterbricht das Match mit einem beherzten Pfiff (MS-DOS/VGA) ▶



Bestechungsversuch in der Kneipe (MS-DOS/VGA)

Bei einem M.U.D.S.-Match kommt es darauf an, mehr Punkte zu erzielen als der Gegner — logisch. Ein zweiter (unfeiner) Weg, um zu gewinnen, ist das Dezimieren des anderen Teams: Verfügt eine Mannschaft nicht mehr über genügend lebendige Spieler, hat sie verloren. Als Bälle dienen die Flonks, kleine Saurier mit griffigen Schwänzen, die Ihr in das Faß des gegnerischen Spielfelds werfen müßt, um einen Punkt zu erzielen.

Das Spielfeld scrollt von oben nach unten. Es gibt zwei Steuerungsarten und drei Spielgeschwindigkeiten, zwischen denen Ihr wählen dürft. Außerdem dürft Ihr zu zweit antreten (zwei Spieler steuern je eine Spielfigur Eurer Mannschaft) oder dem Computer die Action überlassen. Ähnlich wie beim American Football ist fast alles erlaubt, um den ballführenden Spieler aufzuhalten.

M.U.D.S. ist komplett in Deutsch und bietet ein ebenso ausführliches wie humorvolles Handbuch. Zu jedem Spiel gibt

Über ein Jahr lang haben die Programmierer von "Grand Monster Slam" an ihrem neuen Fantasy-Sportspiel gearbeitet. Die Mühe hat sich gelohnt: M.U.D.S. bietet eine muntere Mischung aus unkompliziertem Grundspielprinzip und taktischem Tiefgang. Das gekonnte Kombinieren, Blocken, Foulen und Einflonken will gelernt sein. Von Kontinent zu Kontinent wechselt die Beschaffenheit des Spielfelds und neue Rassen sorgen für frischen Wind bei der



Mannschaftsaufstellung. Der actionreiche Spielablauf tendiert manchmal etwas zur Unübersichtlichkeit. Außerdem ist Geduld gefragt, denn so manches hartumkämpfte Match dauert 15 oder gar 20 Minuten. Die Grafik ist stillvoll und witzig, der Turniermodus langfristig motivierend. Gelangweilte Sportfreunde, denen angesichts der anhaltenden Flut von miesen Fußballsimulationen schlecht wird, bekommen hier eine erfrischende Alternative geboten.

Nett, was uns Rainbow Arts hier an putzigen Bösartigkeiten auf den Bildschirm gezaubert hat. Ein teils recht schwarzem Humor und originellen Ideen mangelte es den Entwicklern zumindest nicht; erfreulich, daß Spielbarkeit und Komplexität nicht vergessen wurden. Der Handel- und Strategietitel des Spieles ist über diverse Menüs wirklich ein-



fach zu bedienen, die M.U.D.S.-Prügeleien selber sollte man jedoch am besten über Joystick steuern. Lang anhaltende Motivation ist durch verschiedene Spielfelder und neue Monstertypen vorprogrammiert; gefreut haben mich auch der Zwei-Spieler-Modus sowie die zahlreichen Soundeffekte, die selbst PCs ohne Soundkarte entlockt werden.

es eine Statistik; die Mannschaftsinfos über Euer Team werden sogar gespeichert. Die getestete MS-DOS-Version läßt sich auch mit Maus und Tastatur steuern, aber erst mit einem

Joystick entfaltet sich der volle Spielspaß. CGA-, EGA-Grafik und VGA-Grafik werden unterstützt; außerdem braucht Euer PC mindestens 512 KByte RAM. hl

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Rainbow Arts, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 75% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant





DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II

AUF DER SUCHE NACH PHANTASIEN

Jetzt für Amiga, C 64 und IBM
als Arcade- und Adventure-Spiel.
Natürlich komplett in Deutsch!



Hotline - 02101/63757 ☎ · Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr.

RUSHWARE
Online zum Kauf!

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2



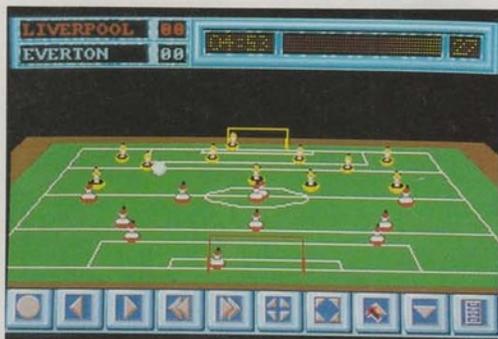
Wollen Sie unser komplette Angebot kennenlernen? Geben Sie Ihren Namen und Ihre Adresse an.
Schutzgebühr (in Briefmarken) erheben. Sie unsere neueste Preissete.

Name

Strasse

PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2



Tischfußball-Simulation der knochentrocknen Art (Amiga)



Fast Fanny grübelt: Wie hält man einen Queue? (MS-DOS)

RASENSCHACH

Subbuteo

Das altehrwürdige Tischfußballspiel "Subbuteo" ist seit Jahrzehnten ein internationaler Dauerbrenner. Gespielt wird es auf einem grünen Filztuch mit 22 Plastikkickern, die auf Sockeln thronen. Durch geschicktes Anschlippen der Plastikbomber befördert man Ball und Spieler in Richtung des gegnerischen Tors. Die alltäglichen Probleme des Subbuteoisten (kein Mitspieler zur Hand, das Spielfeld wird als Tischtuch mißbraucht, der Hund hat den Linksaußen gefressen) dürften mit der Computerspielumsetzung behoben sein. Hier laßt Ihr die übers Filz sausenden Schnippmännchen per Maus-klick über ein 3D-Spielfeld gleiten. Die Spieler dürfen abwechselnd ran, um die Formation auf dem Feld zu ändern oder den Ball zu kicken. Bei diesem Rasenschach kommt es nicht auf Schnelligkeit, sondern im wesentlichen auf Taktik an. Ein wenig Geschick müßt Ihr beim Spiel-figureschnippen beweisen, um Wucht und Effet zu beeinflussen. Unterschiedlich starke Computergegner stehen ebenso zur Verfügung wie ein Ligamodus. *hl*

ben sein. Hier laßt Ihr die übers Filz sausenden Schnippmännchen per Maus-klick über ein 3D-Spielfeld gleiten. Die Spieler dürfen abwechselnd ran, um die Formation auf dem Feld zu ändern oder den Ball zu kicken. Bei diesem Rasenschach kommt es nicht auf Schnelligkeit, sondern im wesentlichen auf Taktik an. Ein wenig Geschick müßt Ihr beim Spiel-figureschnippen beweisen, um Wucht und Effet zu beeinflussen. Unterschiedlich starke Computergegner stehen ebenso zur Verfügung wie ein Ligamodus. *hl*

Action? Nein danke. Das Herumtaktieren und Manövrieren mit Subbuteo hat den strengen Reiz einer Runde Taktikunde bei einem DFB-Lehrgang. Als Umsetzung ist das Programm gelungen, denn es hält sich streng an

Regelwerk und Ablauf des Tischfußball-Vorbilds. Ob sich viele Computerspieler dafür er-

Geht so



wärmen können, scheint mir aber zweifelhaft. Das simulierte Kickerschnippen wirkt doch etwas steril und wird beim Durchschnittsspieler nach einer halbenzeit die ersten Gähnanfälle provozieren. Subbuteo-Kenner

und Fußballenthusiasten mögen's mal anspielen; alle anderen seien gewarnt.

STECKBRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 42%

Grafik: 44% Sound: 41%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 42%

Grafik: 44% Sound: 40%

Schwierigkeit: schwer

C 64 40%

Grafik: 35% Sound: 40%

Schwierigkeit: schwer

DES KAISERS NEUE KLEIDER

Sharkey's 3D Pool

Eine coole Partie auf grünem Filz gefällig? In "Sharkey's 3D Pool"-Billardhalle wird "Eight Ball", "Nine Ball", "Rotation" und "14.1 Continuous" gespielt. Sieben unterschiedlich begabte Computergegner warten auf den Anstoß. Wild Shot Willie spielt mindestens genauso miserabel wie Sie — gut zur Einstimmung. Bei Könnern wie Althippe Jac Derida kommt man schon eher ins Grübeln. Und Sharkey, der Meister des Queue, ist — nun, zumindest ein guter Lehrer. Haben Sie sich für den passenden Gegensepie-

ler entschieden, wird erst die Summe festgelegt, um die Sie spielen wollen. 10000 Credits stehen Ihnen zur Verfügung.

Man sieht den Tisch entweder aus der Vogelperspektive oder in 3D. Man kann an den Tisch heranzoomen, ihn drehen, kippen und wenden, um den Stoß auszuführen. Wer sich sicher genug fühlt, sollte sich in einem Turnier messen. Dem Sieger winkt ein saftiges Preisgeld. Die hohe Kunst sind dann die "Trick Shots", bei denen man Kugeln auf möglich abenteuerliche Weise einloch. *al*

Es war einmal ein Programm mit dem Namen "3D Pool". Da das Programm leider etwas zu schlicht und außerdem etwas fade war, verpaßte man ihm Bildern für die Computergegner, einen Turnier-Modus und schickte

das Programm wieder in die weite Welt. "Sharkey's 3D Pool" ist fast identisch mit dem

Geht so



Vorgängerprogramm — doch es spielt sich durch die Verbesserungen und die anständigen Computergegner besser. Zum Heulen: Auf einem XT kann man gemütlich einen trinken gehen, wenn die Computergegner überlegen — erst ab einem schnellen AT wird's akzeptabel und spielbar.

STECKBRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 59%

Grafik: 57% Sound: 25%

Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Die Armeen in schönster Schlachtaufstellung (MS-DOS-VGA)

SCHLACHTPLATTE

Battle Chess II

Von einem guten Schachprogramm erwartet man ausreichende Rechengeschwindigkeit, eine pflegeleichte Benutzerführung und viele Optionen. "Battle Chess II" bietet daneben noch eine herzallerliebste Besonderheit. Hat man seinen Zug gemacht, marschiert die Figur los und metzelt den geschlagenen Gegner nieder. Je nach Stärke der angreifenden Figur kann man so die unterschiedlichsten Zweikämpfe bestaunen. Battle Chess II liegen nicht die klassischen Schachregeln zugrunde, sondern man spielt

nach den alten chinesischen Regeln. Im Unterschied zum europäischen Schach bewegen sich die Figuren auf Linien von einer Schnittstelle zur anderen. Auf dem Brett stehen nicht Läufer, Springer und Dame, sondern Ritter, Minister und Kanonen. Die Stärke des Computergegners läßt sich in neun Schwierigkeitsstufen Euren Fähigkeiten anpassen. Selbstverständlich könnt Ihr auch gegen einen Gegner aus Fleisch und Blut antreten oder Euch über eine Modemverbindung heiße Fernschachduelle liefern.

vw

Besonders originell ist "Battle Chess II" nicht gerade, gab es doch vor einiger Zeit ein Spiel ähnlichen Namens, das mit dem gleichen Schlachtmodus erfreute. Der Nachfolger bietet zwar ein modifiziertes Regelwerk, im wesentlichen ist der Spielablauf aber derselbe geblieben. Hat man sich an den Kampfsequenzen

Geht so



satt gesehen, kann man diese Funktion getrost abschalten. Wenn der Minister zum x-ten Male einen Bauern umnietet, wirkt diese Unterbrechung störend. Übrig bleibt ein durchschnittliches Schachprogramm. Battle Chess II ist et was für Schachfans, die sich an den chinesischen Regeln versuchen wollen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 63%

Grafik: 68% Sound: 69%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Anruf genügt!

Tel.: 05 21/2 11 17

Fax.: 05 21/2 28 59

Wir liefern professionelle Spielesoftware.

Hier ein Auszug aus unserer Hit-Liste:

AMIGA

Powermonger	89,00
Kick Off 2	69,95
Their Finest Hour	89,00
Imperium	79,00
Pirates	69,95
Pool of Radiance	75,95
Legend of Fearghail	79,00
F 16 Falcon Mis. Disk 2	59,95

IBM PC

Silent Service 2	99,95
Flight of The Intruder EGA	99,95
Railroad Tycoon	99,95
Ultima 6	99,00
LHX Attack Chopper	119,00
PGA Golf	79,00
Sound Blaster Card	429,95

ATARI ST

Powermonger	89,00
Their Finest Hour	89,00
Immortal	79,00
F-19 Stealth Fighter	89,95
Dragons Flight	89,95
Kick Off 2	69,95
Imperium	79,00

C 64/128

Kick Off 2	39,95
Champions of Krynn	79,00
Secret of the Silver Blades	69,95
Pirates	49,95

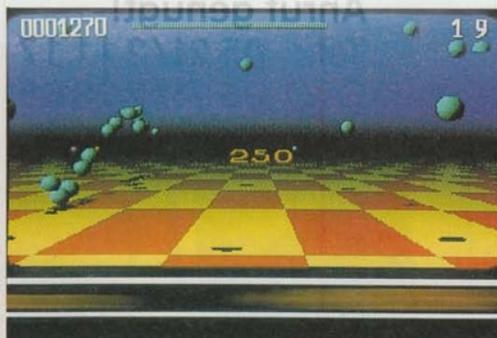
Versand per Nachnahme oder Vorkasse, Versandkostenanteil 6,- DM (Inland), - Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse, Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

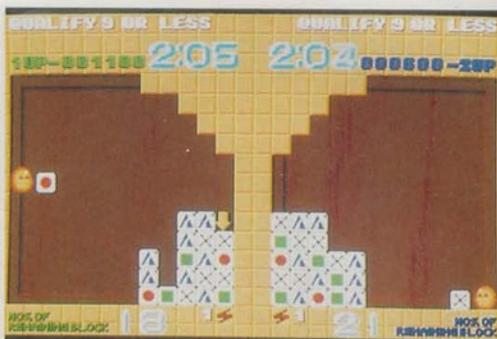
LABEL
SPIELESOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr OHG
Max-Cahnley-Str. 3
4800 Bielefeld 1

Telefon: 05 21/2 11 17
Telefax: 05 21/2 28 59



Eine volle Breitseite Antibiotika auf nüchternen Magen (Amiga)



Es raucht das Hirn, es bricht der Stein (Amiga)

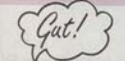
BESSER ALS ASPIRIN:

Vaxine

Böse Mutantenviren machen Anstalten, die Abwehrkräfte eines menschlichen Körpers niederzuraufen. Doch das Opfer muß nicht wehrlos auf einen Schnupfen oder schlimmere Dinge warten, denn in Computerspielen gibt's so schlaue Sachen wie die Virenpolizei, die im Inneren des Körpers rumflitzt und die Eindringlinge bekämpft. Drollig die Rahmenhandlung, abstrakt die Grafik: Bei "Vaxine" fährt Ihr in schönstem 3D auf einem schachbrettähnlichen Spielfeld herum und sucht die kugelförmigen Viren. Indem

man sie mit Bällen in der gleichen Farbe beschießt, zerstört man die Schmutzeldinger. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr alle Viren erledigen. Das Spiel ist aus, wenn Euch die Munition ausgeht oder alle "Schlüsselkörperzellen" von den Viren besetzt werden. Eure Geschwindigkeit beeinflusst die Flugbahn der Geschosse, die auf dem Boden aufprallen und in die Tiefen des Spielfelds hüpfen. Ihr könnt sogar "trojanische Zellen" aussenden, die sich in Virenklügel reinschmuggeln und dann mit Verzögerung zuschlagen. *hl*

Laßt Euch bloß nicht von der kauzigen Hintergrundgeschichte verwirren. Im Prinzip ist Vaxine nichts weiter als ein Pfeilschnelles Rumflitzen und Abknallspiel mit Pfiff. Die tadellose schnelle 3D-Grafik in Verbindung mit über 100 Farbstufen, die gleichzeitig zu sehen sind, machen das Programm ausgesprochen



attraktiv. Und weil alles so schön schneidig-schnell abläuft und die Steuerung flüssig ist, macht Vaxine Spaß. Man kommt spontan mit dem Spiel zurecht und wirft fröhlich mit Virenkillerkugeln um sich. Auf Dauer wird kaum etwas Neues geboten, so daß die Langzeitmotivation nicht ganz so toll ist.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 73%

Grafik: 78% Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 73%

Grafik: 76% Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 66%

Grafik: 51% Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

HAU WEG DEN STEIN

Plotting

Auf den ersten Blick sieht alles ganz harmlos aus: Ein kleines Spielfeld, ein paar bunte Steinchen und ein niedliches gelbes Blubberwesen mit großen Augen. Diejenigen unter Euch, die "Plotting" noch aus der Spielhalle kennen, wissen aber schon, was uns erwartet. In Oceans Computerumsetzung des Taito-Automaten muß man unter Zeitdruck einen Stapel unterschiedlicher Spielsteine auflösen. Unser gelber Freund marschiert seitlich an dem Stapel entlang und wirft von der Seite einen Stein auf den Haufen.

Stimmen Wurf- und Zielstein überein, löst sich der Zielstein auf und wir bekommen einen neuen Stein mit einem anderen Symbol. Insgesamt stehen vier verschiedene Klötzchen zur Auswahl. Daneben gibt es eine begrenzte Anzahl sog. Freisteine. Mit diesen Jokern kann man beliebige Symbole auflösen. In späteren Levels sorgen ein kürzeres Zeitlimit und zusätzliche Barrikaden und Fallrohre auf der Spielfläche für stetigen Schwierigkeitszuwachs. Natürlich könnt Ihr auch zusammen mit einem Freund antreten. *vw*

Unsere Spielfigur, offensichtlich ein naher Verwandter von Tiki aus Neuseeland, hat eine ganze Menge zu tun, bis er alle Klötzchen abgebaut hat. Auch wenn Plotting nur wenige Spielelemente bietet, so können diese überzeugen. Ein kleines, überschaubares Spielfeld und vier unterschiedliche Steinsymbo-



le lassen genug Freiraum für eigene Kreativität und Knobelkunst. Die Spielidee ist gut durchdacht und nicht einfach nur dahin geschlüdert, um im momentanen Denkspiel-Boom abzuhaken. Besonders viel Spaß verspricht der Zwei-Spieler-Modus. Hier wird der Ehrgeiz richtig schön angestachelt.

Wer bietet mehr?



AWESOME zum ersten!

AWESOME zum zweiten!

AWESOME zum dritten!

Den Zuschlag erhält AWESOME!
Eine Mischung aus Action
und Handelselementen.



AWESOME
T-Shirt in jeder Box

United Software

Discreet Programm

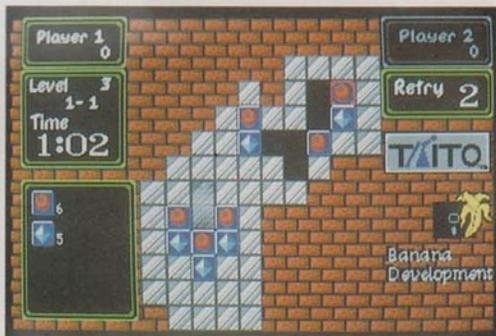
AWESOME

AWESOME

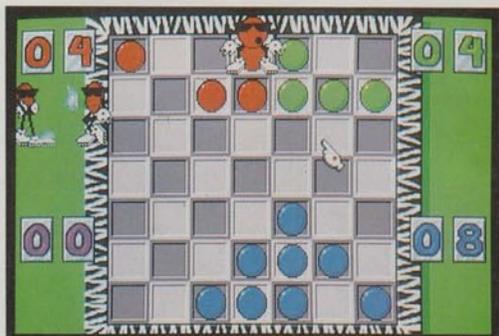
AWESOME

AWESOME

AWESOME



Elektronische Brautschau: Wer paßt zu wem? (MS-DOS/VGA)



"Jetzt machen Sie aber mal einen Punkt!" (MS-DOS/VGA)

PÄRCHENPARADE

Puzznic

Nachdem Taitos Tüftelknüller "Puzznic" bereits PC-Engine- und Game-Boy-Besitzern einiges Kopfzerbrechen bereitet hat, sind nun die Computerfans an der Reihe. Leider bietet die MS-DOS-Version statt den 256 Levels in der Videospieldversion "nur" 144 Spielstufen. Am Spielprinzip hat sich dagegen nichts geändert. Auf dem Bildschirm sind etliche Symbolblöcke angeordnet, die Ihr innerhalb eines Zeitlimits geschickt zusammenschieben müßt. Wenn sich mindestens zwei gleichartige Spielsteine berühren, verpuffen diese und verschwinden vom Bildschirm. Man darf frei auswählen, welcher Stein als nächstes bewegt wird. Doch Vorsicht, denn die Spielsteine unterliegen dem Gesetz der Schwerkraft. Sie purzeln erbarmungslos nach unten, wenn sie nicht irgendwo Halt finden. Aufzüge und Plattformen, die sich von links nach rechts bewegen, sind ebenfalls mit von der Partie. Wer alle Spielsteine sorgsam vom Bildschirm geschubst hat, erhält ein Paßwort und darf sich am nächsten Level versuchen. Bleibt ein Stein übrig

wird von vorne begonnen. mg

Puzznic hat auf dem PC praktisch nichts von seiner Faszination eingebüßt. O.K., es fehlen ein paar Levels, doch an den vorhandenen 144 Stück hat man ordentlich zu knabbern. Spielprinzip und Levelgestaltung sind fein ausgeklügelt. Bei der Levelloserie steckt der Teufel meist im Detail — von stupidem Rumge-

klücke bleibt man weitestgehend verschont. Lobenswert auch, daß der Weg zum Ziel nicht vorgeschrieben ist. Wer bei einem Level nicht weiterkommt, nimmt einfach eine andere "Abzweigung". Sämtliche Grafikmodi sowie Adlib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Für Tüftler eine sichere Sache.

Gut!



Adlib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Für Tüftler eine sichere Sache.

AUF DEN PUNKT GEBRACHT

Spot

Ein Brettspiel, speziell für Computer entwickelt? Das gibt's allen Ernstes — in Form von "Spot". Bis zu vier Spieler (von denen der Computer beliebig viele übernimmt) dürfen abwechselnd einen Zug mit einem Punkt in ihrer Farbe machen. Am Anfang ist das säuberlich in Felder unterteilte Brett noch leer. Bei jedem Zug dürft Ihr einen neuen Punkt ablegen, der aber neben einem anderen Punkt Eurer Farbe plaziert werden muß. Man darf auch mit einem Punkt zwei Felder in eine beliebige Richtung springen, doch dann wird

dieser Punkt auf seinem Ausgangsfeld nicht ersetzt und hinterläßt dort eine Lücke. Sobald einer Eurer Punkte neben dem eines Mitspielers ankommt, werden alle Nachbarpunkte zu Euren Gunsten umgefärbt. Wer am Schluß durch trickreiches Absetzen und Springen am meisten Spielfiguren in seinen Reihen hat, ist Sieger. Begleitet wird das Geschehen durch ein paar witzig und flott animierter Punkte ("Spots") mit Sonnenbrillen — herzig. Versierte Spottisten können die Form des Spielfelds editieren. hl

Schnell hat man's kapiert; nur ungern hört man mit dem Spielen wieder auf. Spot ist eine gelungene Mixtur aus Reversi- und Goban-Elementen, die nicht nur gegen menschliche Mitspielern viel Spaß macht. Die Computergegner bieten immerhin fünf Clevernessgrade und durch die herrliche Animation der witzigen Sonnenbrillen-Spots, die jeden Spielzug begleiten, ist das Ambiente nicht allzu trocken. Spot ist ein "Kramman-immer-wiedergemane-raus"-Denkspiel der unkomplizierten Art, bei dem jede Runde anders verläuft. Das Vortageplanen listiger Spielzüge verlangt mehr Strategie, als man im ersten Moment ahnt.

Gut!



ausplanen listiger Spielzüge verlangt mehr Strategie, als man im ersten Moment ahnt.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 36% Sound: 25%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 60% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER

Ein groß (STUN)-artiges Coin-up ist zu einem groß (STUN)-artigen Computerspiel geworden!

Nehmen Sie das Steuer in die Hand, und betreten Sie die futuristische Welt von S.T.U.N. Runner. Gehen Sie auf die Zeitreise ins 21. Jahrhundert, wo Sie nervenzerreißende Rennen bei 1800 kmh erleben.

Das Netzwerk des S.T.U.N. Tunnels läßt Sie nur noch staunen: wie beim Bobfahren erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit am äußeren Rand der Tunnelwände. Natürlich dürfen Sie nicht mit feindlichen Fahrzeugen zusammenstoßen, dafür müssen Sie aber die Antriebsbelegel im Tunnel treffen: diese katapultieren Sie auf wahre Hypergeschwindigkeiten – eine Baseel, die Ihr Fahrzeug unsichtbar macht.

Wenn Sie die verschiedenen Challenge Screens im S.T.U.N. - Netzwerk überstanden haben, kommen Sie am Ende des Spiels zur "Ultimate Challenge" – ein Rennen, bei dem Sie nicht nur gleichwertige Gegner, sondern auch unverhoffte Überraschungen erwarten.

Spür die Kraft!



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel.: 0710/762067
Schnellste Anträge nur gegen Rückporto

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 5.5 & 5.25, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum 48/128
Programmed by The Kremlin
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
Atari Games Corporation

Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel. 06107/76660 Di. Übertragung © BOMICO IBM PC (MSX) Bildschirm Fotos

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK



Die bunte Kugelwelt der Schwerkraft (Amiga)



Dem Charakterkopf geht gleich ein Licht auf (MS-DOS/VGA)

KUGELSEGEN

Pick'n Pile

Bei "Pick'n Pile" regnen am Anfang jedes Levels Kugeln in drei verschiedenen Farben vom oberen Bildschirmrand. Eure Aufgabe besteht darin, alle Bälle innerhalb eines Zeitlimits abzuräumen. Mit der Maus klickt Ihr einzelne Kugeln an und stapelt sie auf andere Kugeln gleicher Farbe. Immer wenn Euch das gelingt, lösen sie sich auf, und Ihr könnt ein paar Punkte auf Eurem Konto gutschreiben. Leider haben Kugeln die unangenehme Eigenschaft zu rollen. Wenn Ihr also eine Säule aufstapeln wollt, müßt Ihr für die nötige

Stabilität sorgen, sonst bricht Euer Turmbau wieder zusammen. Dafür stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Entweder plaziert Ihr links und rechts von Eurer Säule andere Kugeln oder Ihr benutzt die kleinen Mauern, die ab und zu von der Decke fallen, um die Kugeln anzulehnen. Zusätzlich könnt Ihr Multiplikatoren in die Stapel einbauen, damit sich das Punktekonto erhöht. Manchmal landen kleine Bomben auf der Spielfläche, mit denen man acht Kugeln gleichzeitig in die ewigen Speicherabgründe jagen kann. *vw*

Endlich wieder ein Programm in der Denkspielflut, das mit einer originellen und ungewöhnlichen Idee zu überzeugen weiß. "Pick'n Pile" schult nicht nur die kombinatorischen Fähigkeiten des Spielers, sondern bietet nebenbei noch physikalischen Anschauungsunterricht. Wenn man im Eifer des Gefechts



nicht höllisch aufpaßt, stürzen die schönsten Kugelträume wie ein Kartenhaus in sich zusammen. Die Maussteuerung ist äußerst benutzerfreundlich und verwirrt den Spieler auch in höchster Zeitnot nicht. Bonussteine und Multiplikator-Kugeln sorgen für lange Motivation und Vergnügen.

steine und Multiplikator-Kugeln sorgen für lange Motivation und Vergnügen.

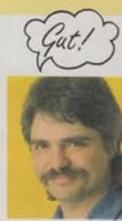
ELEKTROSCOCK

Extase

Extase" ist kein heißes Erotikprogramm, wie der Name vielleicht vermuten läßt. Vielmehr verbirgt sich dahinter eine gepfefferte Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. In acht Stufen, die Ihr wahlweise zu zweit oder gegen den Computer spielen könnt, müßt Ihr ein bestimmtes Segment des menschlichen Gehirns mit Strom versorgen. In der Mitte des Bildschirms wird ein Kopf mit den umliegenden Leiterbahnen angezeigt. Leider fehlt diesen Leitungen der nötige Saft. Am unteren Bildrand tauchen nun Elektronen auf,

die durch die Leitungen bis an die Anschlüsse des Gehirns geführt werden müssen. Um den Strom zum Ziel zu bringen, müßt Ihr die Leitungen freigeben, Sicherungen einsetzen und Stromweichen in die richtige Position bringen. Leider gibt's ein paar Widrigkeiten, die dem Strom vorzeitig die Volts ausdrehen können. Da gibt es energiefressende Killerelektronen, Sperren, an denen der Strom festhängt und je Stufe ein knackiges Zeitlimit. Wer seiner Gehirnhälfte den Elektroschock als erster verpaßt, hat gewonnen. *mh*

Wer "Purple Saturn Day" kennt, weiß, was ihn erwartet. Die gleichen Programmierer haben aus dem alten Spiel die beste Sequenz herausgeschnippelt und zum Solo-Programm ausgewalzt. Die Aufgabe ist so ungewöhnlich wie spannend. Zwar erreicht Extase nicht den Suchtkoeffizienten eines Tetris, aber der



Kampf um den Strom im Gehirn läßt so manche Sicherung durchbrennen. Vor allem, wenn man zu zweit spielt und dem anderen den Energiehahn abdreht. Die Steuerung ist dank Maus oder Joystick sehr gut. Die Grafik

sprüht zwar nicht vor Farben, ist aber dem Zweck durchaus angemessen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: UBI-Soft, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 65%

Grafik: 51% Sound: 50%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Cryo, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS 63%

Grafik: 38% Sound: 32%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 63%

Grafik: 38% Sound: 34%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant



Schleife links, Schleife rechts, Schleife in der Mitte



Folgschwer: Jeder Hüpter muß wohl überlegt sein (Amiga)

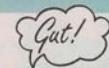
UM DIE ECKE GEBAUT

Loopz

Wer sich gerne geistreich mit seinem Computer verliert, darf zur Zeit strahlen wie ein Honigkuchenferd. Im Monatsrhythmus spuckt die Software-Industrie mindestens ein Denkspiel der Oberklasse aus. Fesselte in der letzten Ausgabe "Ishido" den wehrlosen Tester langfristig vor dem Monitor, so bekennt er sich diesen Monat dazu, "Loopz" verfallen zu sein. Das neue Tüftelspiel sieht aus wie das Resultat einer lustvollen Kreuzung zwischen "Tetris" und "Pipemania". Ihr müßt auf dem Spielfeld zufällig

auftauchende Röhrenteile so absetzen, daß eine Schleife entsteht. Ist dies geschafft, verschwinden alle Teile, die zur Schleife gehören. Vorm Plazieren könnt Ihr ein Rohr noch um seine eigene Achse drehen. Ihr habt nur wenige Sekunden Bedenkzeit, um es abzusetzen. Es gibt die verschiedensten Größen und Formen, in denen die tückischen Teilchen auftauchen können. Ein saftiger Bonus winkt, wenn man das Spielfeld ganz leer bekommt. Die Bedenkzeitdauer läßt sich per Schwierigkeitsgrad einstellen. *hl*

An Tetris und Klax kommt das Schleifenbauen nicht ganz heran, landet bei mir aber im Regal mit den Programmen, die man immer wieder gerne herauszieht. Durch das erbarmslos zufällige Erscheinen der Röhrenteile ist kein Spiel wie das andere. Loopz ist leicht zu kapieren, aber man wird seiner nicht so



schnell überdrüssig. Der Fesselfaktor des grafisch so schlichten Stückchens Software ist geradezu penetrant; einmal losgeklickt, gibt's so leicht kein Halten mehr. Es ist keines der superkomplizierten Denkspiele, sondern angenehm leicht verdaulich ohne dominante Bitterfrust-Komponente.

CHAIN REACTION

Globulus

Verzwickte 25 Spielfelder muß Titelheld Globy in der Geschicklichkeitsgrübele "Globulus" überstehen, ehe er zufrieden in Rente gehen kann. Jeder Level (meist bildschirmfüllend) setzt sich aus einer Menge unterschiedlicher quadratischer Felder zusammen, die durch Rampen miteinander verbunden sind. Praktisch jedes Quadrat hat eine besondere Eigenschaft. Globy rutscht, hüpfert zwei Felder weiter, dreht sich um 90 Grad, wird von Spikes aufgespießt oder landet im Stacheldraht. Feinde, die sich auf den Wegen

herumtreiben, erledigt man am besten mit einfachen Bomben (säubern ein Feld) oder Smart-Bomben (putzen alle Gegner weg). Globys größtes Problem ist allerdings, daß er die zahlreichen Rampen nur hinunterrutschen und nicht hinaufklettern kann. Deshalb verfügt er über die Fähigkeit, das Spielfeld mittels Knopfdruck komplett auf den Kopf zu stellen (ein sog. "Flip"). Alle Rampen, die vorher bergauf gingen, sind nun talwärts gerichtet und umgekehrt.

Netterweise gibt's alle fünf Levels ein Paßwort. *mg*

Das Spiel ist heikler als eine Abrüstungsverhandlung zwischen den Supermächten. Ein unbedachter Schritt, und der grüne Kerl macht sich minutenlang selbstständig. Vor lauter Nachdenken und Abschätzen der Folgen kommt man gar nicht zum Spielen. Dies ist besonders schlimm, weil man nicht häpp-



chenweise mit den Features vertraut gemacht, sondern von Beginn an törmlich damit überschüttet wird. Dafür gibt's in höheren Levels keine Überraschungen mehr — ziemlich dämlich. Das Drumherum (viele einstellbare Parameter) ist vorbildlich, das Spiel nur für hartnäckige Tüftler empfehlenswert.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Audiogenic, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 75%

Grafik: 29% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST 75%

Grafik: 29% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Innerprise, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 61%

Grafik: 56% Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Seit Äonen sehnsüchtig erwartet - jetzt endlich gibt's POWER PLAY zum Abonnieren!



mit Berichten und
beinharten Tests
von Computer- und
Videospiele

... das
hypergalaktische
Verwirrspiel
als
Begrüßungsgeschenk

neueste Software
auf Herz und
Nieren geprüft

mit Tips&Tricks zu
den schwierigsten
Spielen

Im Abo nur
5,80 DM
anstatt 6,50
DM

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

- den Preisvorteil
- bequeme Zahlungsweise
- das Begrüßungsgeschenk
- wird mit Lichtgeschwindigkeit
geliefert (dieser Extra-Service
kostet nix!)

...oder wißt Ihr
was
Besseres??!



Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

POWER PLAY

JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS??!



Bitte trägt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

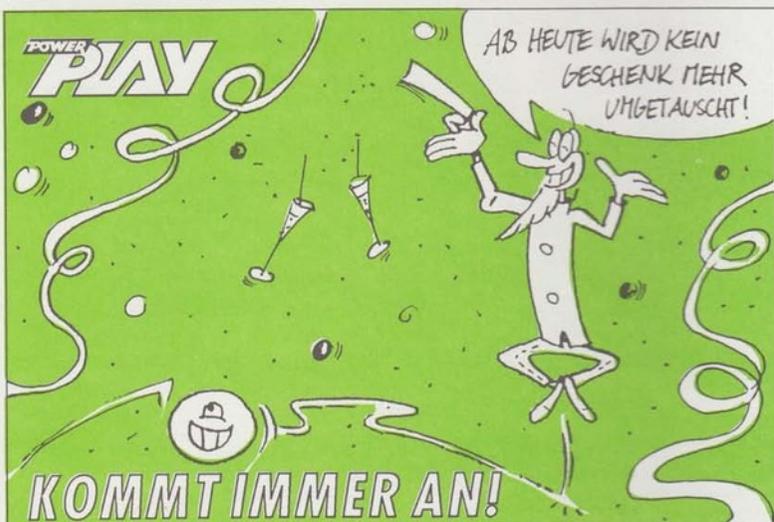
GESCHENK-ABO

POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Händler ist!

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder länger.



AB HEUTE WIRD KEIN GESCHENK MEHR UMGETAUSCHT!

KOMMT IMMER AN!

POWER PLAY

MITMACH-KARTE

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 wollen Sie sich kaufen _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips: _____



Eure Nachricht an die Redaktion

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) 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.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon (Vorwahl) _____ Alter _____

Datum, 1. Unterschrift
Ich bezahle jährlich halbjährlich vierteljährlich

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 01/AD 10 DB

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

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.

POWER PLAY GESCHENK-ABO

Ja, ich möchte Spaß mit POWER PLAY verschenken. Für dieses Geschenk (12 Ausgaben POWER PLAY) bezahle ich 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto). Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus.
Das Abonnement ist limitiert auf 12 Ausgaben verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Meine Adresse als Besteller: _____ und das ist der/ die Glückliche: _____

Name, Vorname _____ Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____ Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____ PLZ, Wohnort _____

Telefon (Vorwahl) _____ Telefon (Vorwahl) _____

Ich bezahle das Geschenkabonnement
 nach Erhalt der Rechnung bargeldlos durch Bankinzug

Kontonummer _____ BLZ _____

Geldinstitut _____

Datum, 1. Unterschrift
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 07/AD 10 DB

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Bitte Karten an der Perforation herausreißen.

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender: _____

Name, Vorname _____ Alter _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar



GEWINNT MIT BOMICO

**Fast geschenkt:
Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14400 Mark
und zwölf feine Walkman.
Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...**

BOMICO TOP TEN

1. Invest
2. Sim City
3. Klax
4. F29 Retaliator
5. Lost Patrol
6. Emlyn Hughes Soccer
7. Midnight Resistance
8. Gremlins II
9. Rings of Medusa
10. Welltris

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Dezember 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. /

CLUB 68000

Der Club 68000 ist mit über 11 000 Mitgliedern der weltweit größte Amiga-Club und hat seit Januar '90 auch eine deutsche Sektion. Er befaßt sich ausschließlich mit Hard- und Software für Commodore 500, 1000 und 2000 und deren Weiterentwicklungen.

Zusätzlich bildet der Club eine Einkaufsgemeinschaft, die günstige Preise garantieren kann. Zu diesen Clubangeboten erscheint etwa im Zweimonatsabstand eine aktuelle Preisliste; Neuheiten können aber auch telefonisch erfragt werden.

Interesse hat der Club 68000 auch an brauchbaren Neuheiten rund um den Computer; so ist er etwa für die Entwicklung eines optimalen Tastaturschutzes verantwortlich, der kaffee- und biertinkende Amiga-Benutzer vor dem Schlimmsten bewahrt.

In naher Zukunft wird eine Clubzeitung mit Info-Börse, Angeboten zu Clubtreffen und Platz für Erfahrungsaustausch unter den Lesern erscheinen.

Ihre derzeitigen Tops und Fops:

Tops:

1. Pirates
2. Populous
3. Sim City
4. Kick Off
5. Rings of Medusa

Fops:

1. Bodo Illnger Soccer
2. Batman
3. Star Blaze
4. Uss John Young
5. Das Magazin



Computer Club

Dieser Club will Heimcomputer-Fans, Spielern wie auch Anwendern, Hilfestellungen und Erfahrungsaustausch bieten. In der Hauptsache beschäftigen sich die Clubmitglieder mit dem Amiga, dem C 64 und dem CPC; sie sind aber auch offen für die Aufnahme von PCs.

Für einen monatlichen Beitrag von 5 Mark erhält jeder Interessierte drei Zeitschriften: die "Helpline" (separat für jedes Computersystem, bisher nur für Amiga), "News" (Berichte über andere Clubs, Allgemeines aus der Computerszene) und "The Gambler", die sich nach der bevorstehenden Umbenennung in "New Gambler" außer mit Computerspielen auch mit Musik, Video und Brettspielen befassen wird. Ein Disk-Magazin ist in Planung.

Zur Zeit führt dieser Club eine Umfrage durch, um die "Megacharts" zu erstellen. Einsendeschluß für diese Befragung, bei der auch etwas verlost wird, ist der 31.12.90.

Die Tops und Fops des Phoenix Computer Clubs lauten:

Tops:

1. Stuntcar Racer
2. It came from the Desert
3. Indiana Jones Adventure
4. North & South
5. Future Wars

Fops:

1. Dragon's Lair II
2. Trivia Trove
3. Capone
4. Tennis Manager
5. Space Harrier

Adressen

S.S. Computerclub Berlin

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Tips und Tricks, Spielerechnungen, Treffen
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: T.S.S. Computerclub Berlin
PLK 062 913 c
1000 Berlin 65

The Twentynete Century

Computertyp: C 64
Leistungen: Hilfestellung bei der Basic-Programmierung, Clubzeitung
Schwerpunkte: Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: TTC
The Twentynete Century
PLK 001 022 a
2913 Appen 1

MS-DOS Computerclub

Computertyp: MS-DOS
Leistungen: zweimonatige Clubzeitung, Tips & Tricks, Lösungshilfen zu Sierra & Lucasfilm Adventures
Schwerpunkte: Computerzeitung
Mitgliedsbeitrag: ab 3 Mark monatlich, Info gegen frank. Rückumschlag
Anschrift: MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Ropperhäuser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg.

Computerclub Walsum, Die Turtles

Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Leistungen: Clubausweis, kleine Softwarekataloge
Schwerpunkte: Tips & Tricks, Lösungen für Spiele
Mitgliedsbeitrag: 0,50 Mark monatlich
Anschrift: Mario Grasso
Gotenstr. 23
4100 Duisburg 18

64er Club Essen

Computertyp: C 64
Leistungen: Clubmagazin, Pokes, Tips, Highscores, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Björn van Lent
Zwinglistr. 22
4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub

Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Gebrauchtmärkte, Preisausschreiben, Einsteigerhilfen
Schwerpunkte: Tips & Tricks für Mitglieder
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich oder 50 Mark im Jahr
Anschrift: Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prügemeier
Plingsborn 35
4300 Essen 12

Smartbomb

Computertyp: Gameboy, Sega Mega Drive, Atari ST
Leistungen: kostenlose Clubzeitschrift, Meetings
Schwerpunkte: PD-Software, GFA-Basic für den Atari
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark jährlich
Anschrift: Smartbomb
Steverstr. 5b
4710 Lüdighausen
Tel. 02591/ 55 63

Script Computer Club

Computertyp: MS DOS-System
Leistungen: monatl. Clubzeitung COMPAC, PD-Softwarebibliothek, organisierte Spielsammelkaffe
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Scharif Hafiz
Flachweg 24
4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG

Computertyp: C 64, C16, Plus 4
Leistungen: Clubdiskette, monatl. Clubzeitschrift, PD Software, Einsteigerkurse, Programmierkurse
Schwerpunkte: eigenständig programmierte Clubdiskette
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Maik Welthausen
Karl-Coerdeler Str. 5
4787 Geseke 1

Player

Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Clubzeitschrift, Wettbewerbe, Spielverlieh
Schwerpunkte: Spiele und Programme
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Player
Eggweg 69
4800 Bielefeld 13



AFC der Amiga-Fan-Club

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Clubzeitung, Spieltests u. -tips, Wettbewerbe, Hipparade, Einführung in den Amiga, Programmierung in Basic, Assembler und C
Schwerpunkte: Clubzeitung mit Kursen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark jährlich
Anschrift: AFC der Amiga-Fan-Club
Sprenghweg 124 oder PF 5003
4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn

Computertyp: CPC, CPC Plus, GX
4000-Konsole
Leistungen: zweimonatliches Clubmagazin, Anlängerberatung, Tips & Tricks, Programmierien, kostenlose Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährlich, 4 Mark für Clubzeitung
Anschrift: CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.

Computertyp: Atari XL, ST und PC
Leistungen: Magazine, Clubtreffen, Anfängerhilfen, Kurs, PD-Bibliothek
Mitgliedsbeitrag: bis 18 J. 5,50 Mark mtl., ab 18 J. 6,50 Mark mtl., Zeitung 1 Mark
Anschrift: 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R.Straberg
Atzenenstr. 32
5000 Köln 60

Mark's Actionspiel Club

Computertyp: Amiga
Leistungen: Tips & Tricks zu Actionspielen und Adventures
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: Mark Meyer-Eppler
Marienkirchstr. 9 b
5205 St. Augustin 1

NEU NEUZEUGÄNGE NEUZEUGÄNGE NEUZEUGÄNGE



Hallo Clubfreunde! Viele Clubs sind in den letzten Wochen unserem Aufruf gefolgt und haben sich zuhauf in der Redaktion gemeldet. Deshalb werden auf der Clubseite dieser Ausgabe sämtliche Neuzugänge der letzten Zeit aufgelistet. Außerdem erhalten wieder zwei Clubs die Gelegenheit, ihre Clubarbeit etwas ausführlicher vorzustellen. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospielsystemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ull. Peters

Richtet Eure Zuschriften an: **Markt & Technik Verlag AG**
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort Clubs
Hans Pinsel Str. 2
8013 Haar

Empire Club

Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubzeitung, eigene PD, Kontaktaustausch, Tips & Tricks, Sammelbestellungen für Hard- und Software
Schwerpunkte: PD, Sound und Grafik
Mitgliedsbeitrag: 9 Mark halbjährlich
Anschrift: Empire Club
c/o Holger Höbermann
Im Apfelgarten 19
5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club

Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Clubzeitschrift, Wettbewerbe, Tips
Schwerpunkte: Deutsche Kick Off-Meisterschaft
Mitgliedsbeitrag: je nach Art der Clubzeitung 5 bis 10 Mark
Anschrift: EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards

Computertyp: Game Boy
Leistungen: Spielebewertungen, Lösungen, Hardwareerweiterungen
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: Game Boy Wizards
Peter Eillebracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

PMS-Computerclub

Computertyp: C 64, Amiga
Leistungen: Clubzeitung, Hotline, PD, große Softwareauswahl
Schwerpunkte: Alles rund ums Spielen
Mitgliedsbeitrag: 12 Mark vierteljährlich
Anschrift: PMS-Computerclub
Peter Ziewer
Im Kreuzenberg 8
5524 Malbergweich

Elite-Fan-Club

Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Hilfen zum Spiel Elite
Mitgliedsbeitrag: 2,50 Mark monatlich
Anschrift: Elite Fan Club
Am Kleehagen 61
5788 Winterberg 5

Lynxianer Lynx-Club

Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Tips & Tricks, Allgemeines
Mitgliedsbeitrag: noch keiner
Anschrift: Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Fun-Club

Computertyp: Sega Megadrive, PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift, Software-Tests, Tips, Kleinanzeigenmarkt, Top 10, Leser-rubrik
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Fun-Club
Talstr. 69 c
7000 Stuttgart 1

1. Deutscher Lynx-Club

Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, aktuelle Spieltests, monatl. Clubtreffen, Beratung & Hilfen für jedermann
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
0711/ 77 32 72

Phoenix Computer Club

Computertyp: Alle
Leistungen: kostenlose Zusendung der Megacharts
Anschrift: Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub

Computertyp: C 64
Leistungen: monatl. Clubmagazin, Sonderheft Spieltests und Tips, Tricks & Pokes je vierteljährlich
Schwerpunkte: Basicprogrammierung, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3,50 Mark monatlich
Anschrift: Rainbow Softworks Computer Club
Agnestr. 48
8400 Regensburg
Tel. 0941/ 26 222

Sega Mega/ PC Engine Club

Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Schwerpunkte: Tips, Erfahrungsaustausch, Lösungshilfen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Sega Mega/ PC Engine Club
Martin Geistreiter
Birkenstr. 8
8401 Köflering

Virus

Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Basicprogrammierung
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr. 12
8701 Allersheim
09396/ 503

The Guys of Kreativ

Computertyp: C 64
Leistungen: Clubzeitung, Highscore-Ecke, kleinere Hardwareausätze, halbjährliche Clubdisk, Hotline
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach
Tel. 0043/ 5244/ 26186

Tif und Fit

Computertyp: Alle Amigas
Leistungen: Clubzeitung, Spielertips, Spieltests
Schwerpunkte: Einstiegerkurse, Tips & Tricks, Basic
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark oder 30 sFr./im Jahr
Anschrift: Tif und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 028/ 57 16 50

1001 Enttäuschung

Ich habe momentan einige Probleme mit meinem Amiga 1000. Und zwar stelle ich in letzter Zeit immer häufiger fest, daß gewisse Spiele auf meinem Rechner nicht laufen. Vor allem die neuen Spiele (Tie Break, Tennis Cup, Manchester United, Kaiser etc.) steigen nach einer bestimmten Zeit aus, obwohl sie auf dem Amiga 500 laufen; der Verkäufer, der mir mehrmals ein Spiel umtauschte, konnte mir auch nicht weiterhelfen. Dann legte ich mir eine andere Kickstart-Diskette zu, doch waren die Erfolge nicht besser. Ich hoffe, daß Ihr mir vielleicht einen Ratschlag geben könnt. Abgesehen davon gab es noch eine andere Enttäuschung. Ich habe mir nämlich "Their finest Hour" zugelegt und war sehr gespannt. Nach Einlegen der Diskette mußte ich feststellen: Da ist kein Sound zu hören. Dann entdeckte ich in der Anleitung: "...müssen Sie bei 512 KByte Speicher auf wenige Grafiken verzichten (was nicht weiter schlimm wäre) und hören während des Spieles keine Geräusche." Das ist ja wohl das letzte! Gerade bei einer Simulation müssen doch auch bei 512 KByte Sound oder zumindest Geräusche zu hören sein, um eine gewisse Atmosphäre zu schaffen; von allem stand nichts davon auf der Verpackung



drauf, so daß der Käufer davon keine Ahnung hat. Ich komme mir bei dem Spiel jedenfalls vor, als ob ich die Hauptrolle in einem Stummfilm habe. Ich hoffe, daß uns solche Flops in Zukunft erspart bleiben.

Frank Wendel, Castrop-Rauxel

Damenwahl

Wann werdet Ihr endlich eine Frau als Spieletesterin einstellen? In Eurer Zeitung und Euren Tests ist immer nur von den "Verständnisvollen Ehefrauen" die Rede, die es dulden, daß ihre Männer Populous bis in den x-ten Level spielen. Abgesehen davon, daß ich es dumm finde, wenn selbst Ihr an längst überholten Rollenklischees festhaltet, ist es auch diskriminierend. Der männlichen Dominanz auf dem Computersektor muß doch irgendwas beizukommen sein. Neuere — noch nicht veröffentlichte — Untersuchungen der Uni Münster zeigen, daß sich immer mehr Mädchen mit Computern beschäfti-

gen. Meiner Meinung nach wäre es an der Zeit, Programmierer von Computerspielen dazu aufzufordern, auch weibliche Hauptfiguren zu kreieren oder zumindest die Wahl des Geschlechts offen zu lassen. Macht doch mal eine Story zum Thema "Frauen und Computer(spiele)". Übrigens: Mein Lieblingsspiel ist Pirates. Ich fände es schön, wenn Ihr der allgemeinen Diskriminierung von Frauen im Computerebereich dadurch entgegenwirken würdet, daß Ihr sie nicht länger als "Dummchen" darstellt, sondern als Konsumentinnen akzeptiert.

Martina Goldmann, Münster

Supercracks?

Meine Bitte: Richtet doch bitte eine Game Boy-Ecke ein, wo Ihr alle neuen Spiele testet. Der Game Boy ist einfach genial. In der Schule machen wir richtige Tetris-Turniere. Obwohl mir Tetris auf meinem Amiga und C 64 nicht gefallen hat, begeistert es mich auf dem Game Boy

um so mehr, besonders im 2-Spieler-Modus. Nun noch ein paar Fragen: Wie spielt Ihr sehr schwere Spiele durch und wie geratet Ihr in die höheren Levels? Mir kommt es oft spanisch vor, wenn Ihr ein Foto aus dem wasweißichwas wievielten Level eines Spiels bringt, in dem ich im dritten oder vierten Level schon nicht mehr durchhalte. Benutzt Ihr Carttridges mit POKE-Finder, habt Ihr Cheat-Sucher engagiert oder könnt Ihr das einfach so gut?

Ingo Nau, Korb

Zum einen geben sich unsere Vollblutspieler reichlich Mühe, möglichst weit zu kommen; zum anderen verrät uns ab und zu eine Software-Firma eine Art "Level-Überspring-Modus".

hl

Fritz & Nintendo

In Eurem Artikel POWER PLAY mit Köpfchen in der Ausgabe 8/90 über die Nintendo-Eröffnungsfeier in Frankfurt steht etwas von einem TV-Moderator (Fritz Egner). Meine Frage also: Wann wird er wurde auf welchem Sender diese Show gezeigt?

Leider nirgendwo und nirgendwann. Die Veranstaltung wurde nicht aufgezeichnet und fand lediglich zur Belustigung der anwesenden Gäste statt./h



Versand und Laden

Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zuzügl. DM 6,- Versandkosten.
Versand Ausland Vorkasse zuzügl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.

MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga
- Atari
- Atari Lynx
- IBM/PC
- Game Boy
- Testmöglichkeit auf 6 Systemen
- Sonderangebote
- Neuheiten
- Secondsoftware
- Mega Drive
- C 64

Lapsus

Bei Shanghai und etwai- gen Variationen werden tat- sächlich Mah Jong-Steine benutzt, bzw. regelrecht miß- braucht. Aber Mah Jong kommt nicht, wie von Martin in *POWER PLAY* 9/90, Seite 122 behauptet, aus Japan, sondern aus China. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß vor allem Japaner dieses chinesische Spiel bis zum Umfallen spielen, denn selbst die Schriftsymbole auf den Spielsteinen sind in chi- nesischer Sprache. Ich glaube, daß ich Euch einmal Un- terricht in Mah Jong geben sollte (hat mit Schanghai usw. nicht das Geringste ge- mein). Ich frage mich nur, wie vielen Asiaten (einschließ- lich mir) es bei Martins Test kalt über den Rücken lief ... japanisch ... Grummel, Grummel.

Bernher Kao, Innsbruck

Hoppla, das habe ich wirk- lich nicht gewußt. Ich entschul- dige mich hiermit in aller Form bei den betroffenen Asiaten und gelobe Besserung. mg

Vermißt

Ich fände es sehr sinnvoll, eine Art "Meckerecke" ein- zurichten, in der die Leser über negative Erfahrungen mit Programmen hinsichtlich Bugs, Abstürzen oder schlechtem Service durch Software-Hersteller berich- ten können. Diese Ecke wäre eine sinnvolle Ergänzung, insbesondere im Hinblick auf die Kaufentscheidung. Eine solche Einrichtung erscheint mir auch deshalb besonders notwendig, weil schlechte Erfahrungen in dieser Hin- sicht keine Seltenheit sind.

Anregen möchte ich in die- sem Zusammenhang auch einen Artikel, der sich gerade mit der juristischen Seite bei Mängeln des gekauften Pro- duktes beschäftigt. Weiter- hin vermisste ich einen Ge- sichtspunkt völlig unter Ih- ren Rubriken: den sozialen Aspekt des Computers. Bei allen hinlänglich bekannten Vorteilen in Beruf und Frei- zeit, die die Verbreitung von Computern mit sich bringt, sollte man auch die Gefahren nicht vergessen. Ich denke hier vor allem an die Frage, ob Computerspielen, insbe- sondere bei Kindern, zur

Sucht werden und zur sozia- len Vereinsamung führen kann, oder ob vielleicht das Gegenteil der Fall ist. Ich bin sicher, daß solche Berichte auf sehr viel mehr Interesse stoßen würden als etwa ein Bericht über die gegenwärtige und zukünftige Entwick- lung des Software-Herstel- lers XY.

D. Siegers, Wachtberg-Pech

Wer Zoff mit einem Software- Anbieter hat, darf uns jederzeit um Rat fragen. Eine eigene Meckerecke wollen wir des- halb nicht einrichten; auf unse- ren Leserbriefseiten finden auch solche Beiträge Platz. hl

Glückliches Händchen

Zunächst möchte ich mich bei Anatol Locker für seinen Beitrag "Sprites" in *POWER PLAY* 10/90 bedanken. Ich glaube, daß nicht nur ich da- durch nostalgische Gefühle bekam und an die gute alte Zeit zurückdenken mußte, in der Spiele wie "Fort Apoca- lypse", "Jumpman" oder "Donkey Kong" als bahnbre- chende Neuererscheinun- gen bestaunt und bejubelt wurden. Besonders gut ge- fielen mir dabei die Anspie- lungen, die aber wahrschein- lich nur der verstehen kann, der die Spiele gut kennt. Dann möchte ich auch Win- nie Forster in Eurer Redak- tion begrüßen und ihm viel Glück bei den Spieltests wünschen. Was man in der *POWER PLAY* 10/90 von ihm lesen konnte, war ja schon sehr vielversprechend. Es scheint so, als hätte Ihr ein sehr glückliches Händchen bei der Auswahl Eurer Mitar- beiter.

Matthias Seifert, Oberfladungen

Gleichberechtigung für Game Boy

Ich habe eigentlich nur ein Anliegen: Gleichberechti- gung für den Game Boy. War- um werden nicht die belieb- testen Spiele für den Game Boy in der Hitparade gezeigt und berücksichtigt. Und noch etwas zum Thema Game Boy. Bitte testet auch ein- mal die ganzen anderen Spiele für den Game Boy. Den Anzeigen der Versand- häuser zufolge sind schon mehr als 60 Spiele erschie- nen; Ihr habt lediglich ein paar getestet. Wann kommen die anderen Tests oder kom- men sie überhaupt?

Jochen Hunke, Meerbusch

Wir arbeiten darauf hin, demnächst alle Neuheiten für den Game Boy zu testen. Bis- lang haben wir uns aus Platz- mangel die interessantesten Neuheiten herausgepickt. Über eine Ausweitung der Hit- paradenseiten mit eigenen Game-Boy-Charts denken wir momentan nach. mg

Feinschliff

Die "Hall of Fame" ist zwar eine gute Idee, doch bis jetzt nur ein kunterbuntes Sam- melurium aller möglichen Arten von "Scores". Um der Sache mehr Schliff, mehr Pep zu geben, möchte ich fol- gendes vorschlagen: Fordert doch die Leserschaft auf, bis zu einem festen Termin (z.B. 1 Monat nach Erscheinen der *POWER PLAY*) ihre High- Scores zu einem oder mehre- ren bestimmten Spielen zu schicken. Ihr wertet die Ein- sendungen aus und ermittelt die zehn besten Scores (zu jeweils einem Spiel). Der Sie- ger bekommt dann eine origi- nale *POWER PLAY*-Siegerur-

kunde o.ä. Diese Top 10 wird natürlich veröffentlicht. So besteht mehr Ansporn unter den Lesern, denn sie ma- chen ja bei einem Wettbe- werb mit und schicken nicht irgendwenn irgendeine Punktezahl an Euch. Außer- dem kann man dann später nachschlagen und seine Scores mit den anderen ver- gleichen. Da sie in einer Ta- belle aufgelistet sind, muß man nur in eine *POWER PLAY* schauen und nicht alle durchsuchen. Denkt darüber nach.

Stefan Wilkofler, Schönach

Vielen Dank für Deinen fa- mosen Vorschlag. Wir wollen mal schauen, ob wir Deine Idee nicht in einer der näch- sten *POWER PLAY*s aufgreifen können. mh

Konsolenwunder

Ich würde gerne die PC-En- gine kaufen. Nun habe ich aber folgende Probleme: Ich möchte keine japanische Konsole kaufen, da ich sonst immer auf japanische Modu- le angewiesen bin (das glau- be ich jedenfalls). Wann und wo ist es also möglich, Modu- le mit englischen oder sogar deutschen Anleitungen und Bildschirmtexten zu bekom- men? Wenn es solche Modu- le später geben sollte, bräuchte ich dann eine engli- sche oder deutsche Konsole oder würden diese Spiele dann auch auf einem japani- schen Gerät laufen? Und die letzte Frage: Lohnt sich der Kauf eines Super Grafz an- stelle der PC-Engine?

Thorsten Zimmermann, Oberhausen

Diese und andere Fragen be- züglich Konsolen beantwortet unser großer Videospiele-Ver- gleichstest in dieser Ausgabe.

Moralapostel

Ich kaufte mir vor einiger Zeit Shinobi für den Atari ST und bevor das Spiel ankam, bekam ich Euren Test in die Finger. Der Schlaganfall war fällig, als ich die magere *POWER*-Wertung sah. Als ich dann das Spiel zum ersten Mal ins Laufwerk steckte, war ich hellauf begeistert. So ein gutes Ninja-Spiel hatte ich noch nie auf einem Compu-

▼ Marc Fischer aus Haan traf Trantor neulich bei den Weight watchers



ter gesehen. Sicher, das Scrolling ruckelte etwas, aber deshalb sollte man noch kein Spiel verfluchen. Ich finde sowieso, daß Ihr bei einem Spiel zuerst auf das Alter der Spielidee schaut, dann die Grafik bewertet, den moralischen Wert und erst dann schaut, ob das Spiel vielleicht auch Spaß macht. Ihr versucht nicht, etwas einmal positiv auszulegen, seht alles zu negativ. Ich finde z.B., daß die düstere, farbarne Grafik Shinobi besser steht, als irgendwelche Bonbonfarben.

Francis Göltner, Lindau

Daß wir bei den Spielebewertungen die Moral "außen vor lassen", beweisen die guten Wertungen für kriegerische Simulationen wie "Silent Service II". Jeder sollte für sich herausfinden, ab welcher Schmerzgrenze ein Spiel für ihn zu hart ist; deshalb fließt dieser Aspekt nicht in unsere Wertungen ein.

Sicher kann man über einzelne Wertungen diskutieren,

aber bei Shinobi auf dem ST hätte man einiges besser machen können. Gegnerverhalten und Spielbarkeit sind mitelmäßig. Im direkten Vergleich machen die Shinobi-Versionen für C 64 oder die Videospielekonsolen deutlich mehr Spaß — letztendlich ist das auch Geschmackssache.

Betrifft: Wonderland

Ich war ganz begeistert, endlich wieder einmal etwas von einem neuen Superspiel von Magnetic Scrolls zu hören. Aber in den Händleranzeigen kann ich es einfach nicht finden! Ist mit dem Erscheinungstermin "Ende Juni" etwa Ende Juni 1991 gemeint?

Sebastian Busch, Ismaning

Als wir über "Alice in Wonderland" berichteten, hatten wir eine Vorabversion vorliegen. Bis das Spiel auf dem Software-Markt erhältlich sein

wird, kann es noch ein kleines Weilchen dauern. Auf jeden Fall soll es noch vor Weihnachten herauskommen.

Ziemlich fadenscheinig

In letzter Zeit ist mir aufgefallen, daß Ihr in bezug auf den C 64 ziemlich fadenscheinige Bewertungen verlegt. Zuerst sollte ich vielleicht anmerken, daß auf dem C 64 in den letzten zwei Jahren keinerlei Fortschritte in programmtechnischer Hinsicht gemacht wurden. Also sollte man den Bewertungsmaßstab Anno 88 anlegen. Daß Sentinel Worlds 80 Grafikpunkte bekommen hat, geht voll auf in Ordnung, aber daß das in den 3D-Levels grafisch exzellente Vendetta nur 71 Punkte bekam, ist wohl ein übler Scherz, zumal Chambers of Shaolin sogar 75 Punkte erhielt. Der ab-

solute Hammer ist aber, daß Bloodwych eine bessere Grafikwertung erhielt, welches keine 60 Punkte verdient hat. Noch was anderes: Ihr scheint nur noch sogenannte anspruchsvolle Spiele gut zu bewerten (mit viel Taktik, Strategie und Knochelei), was ich sehr negativ finde.

Harry Schmeisser, Balingen

Über ein paar Punkte rauf oder runter bei einzelnen Grafikwertungen zu diskutieren, halte ich für müßig. Gerade bei der Grafikbeurteilung ist gewissermaßen ein Spritzer persönlicher Geschmack mit von der Partie. Daß "anspruchsvolle" Spiele relativ oft recht hohe Wertungen erhalten, liegt daran, daß bei komplexen Tüftelbrocken die langfristige Motivation meistens relativ hoch ist. Gegen gute Actionspiele haben wir nichts einzuwenden — ganz im Gegenteil. Man beachte in dieser Ausgabe z.B. den Test von "Paradroid 90".

MEGA DRIVE

- AXIS
- FATMAN
- STRIDER
- BURNING FORCE
- RAINBOW ISLAND
- PHANTASY STAR 3 engl.

Theo KRAZ VERSAND

Sandberger Str. 6 8700 Würzburg

Tel.: 09 31/88 16 99

PC-ENGINE

- BATMAN
- DIE HARD
- F1-CIRCUS
- BOMBERMAN
- AFTERBURNER II
- LEGENDARY AXE 2
- TV SPORTS BASKETBALL

- NEO GEO
- PC-ENGINE
- MEGA DRIVE
- ATARI LYNX
- AMIGA, PC



GAMEBOY
DEUTSCHE VERS.
NUR 159,- DM



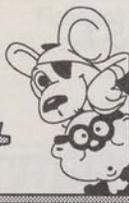
MEGA DRIVE
DEUTSCHE VERS.
ALTERED BEAST
NUR 449,- DM

Weihnachtspreise

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN.

VERSAND PER NN. 8.-DM; BEI VORL. 4.-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.

Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZ-NR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden! Die verwendeten Namen sind eingetragene Warenzeichen.



Inf. Gabriele Hartmann

Joysoft

Laut ASM-Umfrage seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtester Softwareversand

Computerspiele im Schweinestall

Irgendwo: Bauer F. Friedlich spielt seit einiger Zeit seine Computerspiele nur noch im Anbau: einem Schweinestall.

Wie es zu dieser ungewöhnlichen Aktion kam, ist verbüffend. "Ich suchte ein ganz bestimmtes Spiel und erkundigte mich deshalb bei meinem Software-Händler. Nach nur drei Fehlbestellungen hatte er mir das gewünschte Programm zukommen

lassen.", erzählt Herr Friedlich. "Dann hatte ich Probleme mit einer Spielstufe, aber mein Händler sagte mir, mit Schwein käme man weiter." Also zog er mit dem Computer in den Schweinestall um. Die mehrfach zur Firma mit dem besten Service gewählte Firma Joysoft, die durch eine mit Informationen vollgestopfte kostenlose Preisliste und geschultes Personal besticht, war erschüttert: "Wäre Herr Friedlich bei uns Kunde gewesen, wäre ihm das nicht passiert."



OSTERN KAM DER WEIHNACHTSMANN

Irgendwo: Da staunte Familie Mümmelmann nicht schlecht: Am Karfreitag kam der Weihnachtsmann vorbei.

Die Freude über das mitgebrachte Geschenk (2 Programme für den kleinen Michael, der im Dezember einen Amiga geschenkt bekommen hatte) war groß, das Aufsehen wegen der ungewohnten Zeit nicht minder.



Als Grund seines späten Auftritts gab der Weihnachtsmann an, daß der Softwarehändler, bei dem er die Programme bestellt hätte, erst jetzt hatte liefern können. Auf die Frage, ob er denn Joysoft nicht kennen würde, zuckte er verlegen die Schultern.



HAUS UND HOF VERSPIELT

Irgendwo: Die einstmals stolze Computerbesitzerin E. Einfalt kann seit einigen Tagen ihrem Freundeskreis nicht mehr unter die Augen treten: Sie mußte ihren Computer versetzen.

Anfangen hatte alles ganz harmlos mit eigenen Bestellungen von günstigen Angeboten. Doch dann kam die Ernüchterung. "Die Preise waren wirklich o.k., aber die Versandkosten!", jammert Fräulein Einfalt. "Ich dachte, die Versandkosten betragen höchstens 6,- DM, wie ich es von Joysoft kenne. Und ab 140,- DM Rechnungswert brauche ich da gar keine Versandkosten zahlen!" Doch nicht nur das - ein Programm war defekt und durch die schlampig bearbeitete Reklamation wurde es für die Kundin nochmals teurer. "Jaja, Computern ist ein teures Hobby, wenn man an die falschen Leute gerät", gesteht sie jetzt.

ANGEBOTE	Amiga	Atari ST	MS-DOS
A 10 Tank Killer	84.90	89.90	89.90
B.A.T.	79.90	89.90	79.90
Badlands	64.90	64.90	64.90
Battlechess II	79.90	79.90	79.90
Betrayal	69.90	69.90	69.90
Buck Rogers	79.90	79.90	79.90
Captive	64.90	64.90	64.90
Chuck Yeagers 2.0	69.90	69.90	69.90
Corporation	64.90	64.90	64.90
Days of Thunder	69.90	69.90	69.90
Dinowars	69.90	69.90	69.90
Fountains of Dream	69.90	69.90	69.90
Great Courts 2	69.90	69.90	69.90
Immortal (1MB)	69.90	69.90	69.90
Kill. Games Show	64.90	64.90	64.90
Kings Bounty	74.90	74.90	74.90
Letrix	64.90	64.90	64.90
Loopz	59.90	59.90	59.90
Monty Python	59.90	59.90	59.90
Paradroid 90	64.90	64.90	64.90
Plotting**	74.90	74.90	74.90
Ranz	69.90	69.90	69.90
Sly Sly	64.90	64.90	64.90
Spy who loved me	64.90	64.90	64.90
Stormovik	79.90	79.90	79.90
Subbuteo	69.90	69.90	69.90
Supremacy	79.90	79.90	79.90
Vaxine	64.90	64.90	64.90
Wild West World	89.90	89.90	89.90
Wing Commander	89.90	89.90	89.90
Xiphos	69.90	69.90	69.90
Wonderland (1MB)	79.90	79.90	79.90

TOP-Angebote

M.U.D.S. *	Power-monger	Team Yankee	Trans-world
Amiga . . . 69.90	Amiga . . . 79.90	Amiga . . . 64.90	Amiga . . . 74.90
Atari ST . . 69.90	Atari ST . . 79.90	Atari ST . . 64.90	Atari ST . . 74.90
MS-DOS . . 79.90		MS-DOS . . 84.90	MS-DOS . . 79.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel
waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar,
werden jedoch in Kürze erwartet (** =
deutsche Anleitung)

Unsere **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

Bestellannahme rund um die Uhr. Wir
liefern per Nachnahme, Eilpost-Service
und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Die Top 20

...der POWER PLAY-Leserhipparade von Ausgabe 8/89 bis Ausgabe 8/90. Für den ersten Platz bekam ein Spiel 20 Punkte, für den zweiten 19 Punkte usw.

1. Populous (253 P.)
2. Zak McKracken (211 P.)
3. Microprose Soccer (202 P.)
4. F-16 Falcon (178 P.)
5. Kick Off (154 P.)
6. Pirates (144 P.)
7. Grand Prix Circuit (137 P.)
8. Dungeon Master (125 P.)
9. Indiana Jones and the Last Crusade (124 P.)
10. Elite (119 P.)
11. Sim City (110 P.)
12. Maniac Mansion (91 P.)
13. Xenon II (91 P.)
14. RVF Honda (74 P.)
15. The Last Ninja II (66 P.)
16. R-Type (64 P.)
17. Test Drive II — The Duell (64 P.)
18. Rock'n Roll (51 P.)
19. Oil Imperium (48 P.)
20. Great Giana Sisters (44 P.)

Marc Kirchner, Ernstmühl

Technisches Problem

Seit kurzer Zeit besitze ich das Sega Mega Drive (Pal-Version/Import). Nun habe ich mir einen Fernseher mit Scart-Anschluß gekauft. Gibt es eine Möglichkeit, an das Sega ein RGB-Kabel anzuschließen (anzulöten), um die Bildqualität zu verbessern?

Rainer Gausepoll

Ein RGB-Kabel für das Mega Drive ist bei verschiedenen Händlern zum Preis von ca. 30 Mark erhältlich.

mg

Zu schnell

Ich finde es diskriminierend, wenn man ein Spiel kauft und nächsten Monat steht schon die Komplettlösung in der POWER PLAY. Das ist ja schön und gut, aber die Motivation nimmt es doch ein wenig. Vielleicht könnte man die Lösungen zu Rollenspielen und Adventuren ein bißchen später bringen. Die Clue-Book-Übersetzungen finde ich super. Bevor man sich an einem 30 Mark teuren englischen Heft greift, ist doch eine POWER PLAY viel besser.

Andreas Wimmer, Regensburg

Bei allen Spielelösungen gilt natürlich die ehrne Power-Tips-Regel: "Lesen auf eigene Gefahr." Wer an einem Spiel rumtütelt und es selber lösen will, sollte manhaft die entsprechenden Tips überblättern, ohne mit den Pupillen zu linsen. Wir können unseren Tips-Tornado Volker "Wahnsinn" Weitz einfach nicht zurückhalten, Eure prima Lösungen so schnell wie möglich ins Heft zu schaufeln.

hl

Evergreens

Mir ist aufgefallen, daß in letzter Zeit mehr und mehr Spiele auf 16-Bit-Computer umgesetzt werden, deren Erscheinungsdatum vier Jahre und länger zurückliegt. "M.U.L.E.", "Starflight", "Paradroid", "Ghosts'n Goblins" und "Where in the World is Carmen Sandiego" sind nur einige Beispiele dafür. Da stellt sich die Frage, ob den Entwicklern nicht langsam aber sicher die neuen Ideen ausgehen und die Software-Firmen deshalb ihr Geld lieber in die weniger risikoträchtigen Umsetzungen investieren, handelt es sich doch bei den aufgeführten "Oldies" ausnahmslos um Klassiker.

Meines Erachtens ist diese Entwicklung nicht unbedingt als negativ zu bewerten, denn viele Spiele, die von 1982 bis 1986 erschienen sind, haben auch heute noch nichts von ihrem Reiz eingebüßt. Spiele wie "Alter Ego", "American Road Race", "Agent in the USA", "Archon" oder das inzwischen legendäre "International Soccer" können mich auch heute noch begeistern und stundenlang an den Computer fesseln. Ich bin mir sicher, daß sie sich als 16-Bit-Umsetzungen genauso gut verkaufen ließen, wie vor über vier Jahren auf 8-Bit-Computern. Ihre (vor allem Herrn Lenhardts) Meinung zu diesem Thema würde mich interessieren, da Herr Lenhardt schon seit 1984 (richtig?) Spieltester ist und somit die größte Erfahrung hat.

Albrecht Richter, Kraichtal-Menzingen

Gut recherchiert: 1984 war in der Tat mein Einstiegsjahr als Spieltester. Wir scheinen einen ähnlichen Spielegeschmack zu haben, denn ich finde die Umsetzungen von

echten 8-Bit-Klassikern auf Amiga/ST/PC genauso begrüßenswert: Lieber ein gutes "altes" Spiel als ein schlechtes Neues. Wenn die Klassiker-adaptionen alle ähnlich gut werden wie das in dieser Ausgabe getestete "Paradroid 90", können wir uns auf ein paar tolle 16-Bit-Spiele aus der Gruft der 80er Jahre freuen.

hl

Musikmeister

Auf Seite 3 der POWER PLAY 10/90 schreibt Ihr, daß Euch John Williams von den Code Masters besucht hat. Meint Ihr den John Williams, der die Filmmusik für "Krieg der Sterne" komponiert hat? Was hat der denn in Deutschland verloren?

Heiko Schiefer, Odenthal

Leider gar nichts: Es handelt sich beim John von Code Masters "nur" um einen Namensvetter des amerikanischen Komponisten.

Nachruf auf Infocom

Zitat aus POWER PLAY 8/90, Seite 10: "Traurige Nachricht für alle Adventure-Fans: Infocom wird im März geschlossen. Unter dem Namen Infocom erscheinen jetzt Rollenspiele für das NES, die haben rein gar nichts mit den alten Adventures zu tun. Auch Legenden sterben..."

Auch wenn ich damit gerechnet hatte, traf mich diese Nachricht wie ein Schlag: Infocom ist tot. Auch wenn ich 80 Jahre alt werde, glaube ich, daß ich einige Abende, die ich hinter einem Infocom-Adventure verbracht habe, nie vergessen werde. An Spiele wie "Paperboy" oder "Gauntlet" werde ich mich schon in fünf Jahren nicht mehr erinnern können, aber der Name Infocom wird mir wohl immer im Gedächtnis bleiben. Nie vergessen werde ich den Abend, an dem ich als Roboter Auda von Men-

schen durch die Gänge einer unterirdischen Station gejagt wurde ("Suspended"). Nie vergessen werde ich die Nacht, in der mich ein verrückter Alchimist in einen magischen Kreis einsperrte und dann versuchte, mich umzubringen ("The Lurking Horror"). Nie vergessen werde ich den Tag, an welchem ich eine Schildkröte zum Flitzen brachte, damit sie mir eine Schrifftrolche bringen konnte ("Enchanter").

Der Abstieg begann, als Infocom versuchte, neue Autoren zu etablieren und die Spiele von "Spitzenklasse" auf "Überdurchschnittlich" herabsanken. Macht nichts. Auch Spiele wie "Plundered Hearts" und "Sherlock" haben mir noch großen Spaß gemacht. Der Absturz kam, als Infocom anfang, Mätzchen in die Spiele einzubauen. In meinem Hinterkopf machte sich auch schon die Überzeugung breit, daß diese Spiele nicht mehr so viel Spaß machen, wie die alten Titel. "Journey" oder auch "Arthur" waren nur noch gehobenes Mittelmaß. Viele schien dies allerdings mehr zu stören, denn die Spiele wurden nicht mehr so gut verkauft. Die Spiele waren inhaltlich nicht so gut wie früher, die Mühe, die man ins Drumherum gesteckt hatte, hätte man in die Story stecken müssen. Ersatz? Weit und breit kein Land in Sicht. Von Magnetic Scrolls herrschte Funkstille, die Abenteuer von Sierra sind ein Witz gegen Infocom-Adventures, und die Lucasfilm-Titel spielen sich zwar fantastisch, bieten aber auch keinen Ersatz zu einem richtigen Infocom-Feeling. So bleibt mir jetzt nichts anderes, als den alten Zeiten nachzutrauern, den Computer einmal die Woche abzustauben und die POWER PLAY zu lesen, in der Hoffnung, daß es doch wieder mal eine(n) Programmierer(in) gibt, der/die etwas Vernünftiges auf den Markt bringt.

Oliver Naujoks, Stade

Diesen melancholischen Zeilen kann die Redaktion geschlossen zustimmen (insbesondere unser Infocom-Veteran Anatol "Grue" Locker). hl

◀ Ein alter Schlauberger: Doc Bobo von Sebastian Heldt aus Freiburg



Flashpoint Elektronik u.
 Spiele Vertriebs GmbH
 Hamburger Str. 68
 2360 Bad Segeberg
 Tel.: 04551/4097
 Fax 04551/1342

The Genius
 in Games
**FLASH
 POINT**

Flashpoint Elektronik u.
 Spiele Vertriebs GmbH
 Im Giefenacker 4
 5400 Koblenz Lay
 Tel.: 02606 / 331 u. 323

FLASHPOINT stellt die PREISE auf den Kopf

Unser Flashpoint-Paket von **Nintendo**

GameBoy incl. Tetris, GameLight, Super Mario Land und Solar Striker



GameBoy

incl. Spiel "TETRIS",
 Dialogkabel, Ohrhörer und Batterien

GameLight

beleuchtet das Display des Game-
 Boy's, dadurch auch spielen bei ungünsti-
 gen Lichtverhältnissen möglich
 einfache Montage, fester Halt

zusätzlich der Super-Spiele

Super Mario Land (Jump & Run)
 Solar Striker (Action)

**DM
 299,94**

SEGA MEGA DRIVE

Sega-Mega-Drive * RGB 269,94
 Sega-Mega-Drive * PAL 269,94
 Sega-Mega-Drive * MULTI 299,94

Joystick PRO-1 69,94
 Joystick Competition STAR 59,94
 Original Joypad 54,94
 8-Bit-Adapter 89,94

Nintendo

Nintendo - Konsole incl. Spiel 199,94
 Joystick Advantage 99,94
 Joypad "Max" 64,94
 Remote Controller 86,94
 Joystick Competition STAR 54,94
 Prof. Control-Pad 79,94
 Zapper (Light Gun) 59,94
 Docking Bay 10er 29,94



Budokan 119,94



Moonwalker 89,94



Skate or Die 94,94



Teenage Mutant
 Hero Turtles 109,94

N Strider 119,94
 E Burning Force 89,94
 W Fatman 99,94
 S Axis 94,94
 Arrow Flash 94,94
 Dynamite Duke 94,94
 Monster Lair 94,94

Ständig NEUZUGÄNGE, erfragen Sie bitte Titel und Preise.

Coupon PP 12/90

Fordern Sie unseren Spezialkatalog an! Legen
 Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

Name.....
 Str.....
 Ort.....
 System Sega/Mega Nintendo PC Engine Game Boy

*Die mit * gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Prüfung Der Gebrauch
 von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.
 Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist
 ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine und PC-Engine
 Super Grafik sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

Händleranfragen erwünscht.

Groß Electronic

Hardware – Software – Zubehör

Spiele	Amiga	Atari ST	C-64	MS-DOS
Altared Destiny	65,90			75,90
Anarchy	49,90 *	49,90 *		
Back to the Future 2	59,90 *	59,90 *	37,90	59,90
Betrayal	69,90			79,90
BSS Jane Seymour	61,90 *	61,90 *		
Back Rogers	59,90		59,90	69,90
Cadaver	65,90			
Champions of Krynn	69,90 *	59,90 *	69,90 *	
Champions of Ray	61,90	61,90		
Chaos Strikes Back	65,90	65,90		
Contra Racer	59,90 *	59,90 *		
Conquest of Camelot	66,90			99,90
Days of Thunder	63,90	63,90		63,90
Dragonflight	71,90 *	71,90 *		
Dragon Wars	65,90		39,90	74,90
Divix - Mistress of the Dark	74,90	74,90		94,90
E - Motion	49,90 *	49,90 *	39,90 *	59,90 *
Epyx Sporting Gold	59,90 *	59,90 *		59,90 *
Escape from the Planet	47,90	47,90 *	39,90 *	61,90
F-16 Falcon	71,90 *	63,90 *		79,90 *
F-29 Retaliator	61,90 *	61,90 *		
Flight of the Intruder	74,90			89,90
Flood	65,90 *	65,90 *		
Gold of the Atlites	59,90 *	59,90 *	39,90 *	61,90 *
Grognis 2	69,90 *	59,90 *	39,90 *	
Harpoon	74,90 *			94,90 *
Imperium	65,90 *	65,90 *		
Indiana Jones Adventure Invest	65,90 *	65,90 *		71,90 *
It Came from the Desert	79,90 *	59,90 *		74,90 *
Khalan	65,90 *	65,90 *		71,90 *
Kick off 2	61,90 *	61,90 *	39,90 *	61,90 *
Kings Quest 4	86,90	86,90		86,90 *
Kings Quest 5				89,90
Klax	47,90 *	47,90 *	39,90 *	59,90 *
Last Ninja 2	59,90	59,90		61,90
Legend of Faerghail	65,90 *	65,90 *		74,90 *
Leisure Suit Larry III	85,90	85,90		99,90
L O G O	62,90 *	62,90 *	39,90 *	62,90 *
Loom	69,90 *	69,90 *		62,90 *
Lost Patrol	59,90 *	59,90 *		
Maniac Mansion	67,90 *	67,90 *	54,90 *	67,90 *
Manchester United	59,90	59,90	39,90 *	59,90 *
Mean Streets	59,90 *	59,90 *		69,90 *
Microprose Soccer	61,90 *	61,90 *	54,90 *	63,90 *
Midnight Resistance	59,90 *	59,90 *	39,90 *	
Midwinter	64,90 *	64,90 *		74,90 *
M.U.D.S.	65,90	65,90		71,90
Nordt and South	59,90 *	59,90 *		59,90 *
Oil Imperium	54,90 *	54,90 *	39,90 *	54,90 *
Prates	63,90 *	63,90 *	47,90	63,90
Ports of Call	59,90 *			79,90 *
Powermonger	67,90 *	67,90 *		
RA	54,90 *	54,90 *	35,90 *	54,90 *
Rick Dangerous 2	59,90	59,90	39,90	59,90
Rings of Medusa	59,90 *	59,90 *	45,90 *	61,90 *
Second World	54,90	54,90		59,90
Shadow of the Beast 2	79,90 *			
Shadow Warriors	59,90	47,90	39,90	
Silent Service II	69,90 *	71,90 *	47,90 *	64,90 *
Sim City	39,90 *			39,90 *
Terrain Editor	59,90 *	47,90 *	39,90 *	
Sly Spy	69,90	69,90		79,90
Suprematy	69,90	69,90		79,90
Tactical Fighter III	65,90	65,90		65,90
Teenage Mutant	67,90	67,90	45,90	74,90
The Duel-Test Drive II	67,90 *	61,90 *	45,90 *	61,90 *
The Spy who loved me	59,90	59,90	39,90	
The Finest Hour	69,90 *	69,90 *		69,90 *
Tie Break	61,90 *	61,90 *	39,90 *	
Turrican	64,90 *	64,90 *	39,90 *	
TV Sports Basketball dt.	74,90			74,90 *
Ultima V	74,90			79,90
Ultima VI				79,90
UMS II	71,90 *	71,90 *		74,90 *
Unreal	74,90 *			
Wings	71,90 *			
Wolfpack	72,90 *			86,90 *
Wonderland	71,90	71,90		79,90
Zak McKracken dt.	64,90 *	64,90 *	54,90 *	64,90 *

Zubehör

Disketten No Name	5,25"	2D	10er Pack	5,50
	5,25"	HD	10er Pack	10,50
	3,5"	2DD	10er Pack	10,50
	3,5"	2HD	10er Pack	24,50

Speichererweiterung Amiga 500 512 KB mit Uhr abschaltbar	149,00
Externes Laufwerk Amiga 500 3,5" abschaltbar	199,00
Externes Laufwerk Atari ST 3,5" abschaltbar	189,00

* = deutsche Anleihe - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
 Versand erfolgt per NW (+ 10 DM) oder Vorkasse (Bar. Check, +5 DM)
 Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtprospekte an!!!
 Telefonische Best. Montag - Sonntag, 0 Uhr - 24 Uhr (Kundenservice)

Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/6917
Postfach 1213

D-8350 Plattling Fax 09931/8876

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Topleistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-, Video- und Automaten-spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder

Cheat-Modi zustande gekommen sind. Wir hoffen, daß wir auf Eure Spielerehre setzen können. mh

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
 Redaktion **Power Play**
 Kennwort: **Hall of Fame**
 Hans-Pinsel-Str. 2
 8013 Haar bei München



Kalifornische Spiele
 liebt André Linken
 aus Maintal



Keine Klötze mehr
 sehen kann
 Daniel Mertsch

Wie gut seid
 Ihr in Eurem
 Lieblingsspiel?
 Hier findet
 Ihr die
 Bestleistungen
 anderer
POWER-PLAY-
 Leser

California Games

Lynx: 18.647 (Half-Pipe) von André Linken, Maintal

California Games

Lynx: 9350 (Surfen) von Daniel Krahen, Kleve

Devil Crush

PC-Engine: 72.106.00 von Jens Correas, Homberg

Hard Drivin'

ST: 237.569 von Michael Strehle, Oldenburg

Hawkeye

C 64: 507.860 von Andreas Wilhelm, Waldkraiburg

Railroad Tycoon

MS-DOS: 26.400.000 \$ (Europa) von Rifki Oliver Salem, Lemgo

Rainbow Island

ST: 3.131.780 von Holger Tiefenbach, Ehningen

Silkworm

Amiga: 683.400 (Jeep) von Tino Schmonsees, Bremerhaven

Super Mario Land

Game Boy: 549.820 von Peter Scherpereel, Köln

Super Shinobi

Mega Drive: 1.209.100 von Jean-Reiner Jung, Bleckede

Tetris

Game Boy: 34.413 von Manuela Ecker, Furth

Tetris

Game Boy: 127.009 von Daniel Mertsch, Essen

Turrican

C 64: 1.201.020 von Alexander Weinreich, Halfing

Turrican

Amiga: 1.124.150 von Lebi Schmucker, Grabenstätt/Winkl

X-Out

Amiga: 649.230 von Matthias Blunck, Eutin

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	91%	4/90
2	(2) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Maniac Mansion	88%	4/90
5	(5) Starflight	86%	3/90
6	(-)Pool of Radiance	84%	11/90
7	(8) Typhoon Thompson	83%	3/90
8	(9) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
9	(10)Might and Magic III	83%	6/90
10	(-)TV Sports Basketball	82%	4/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	92%	2/90
2	(2) Rainbow Islands	90%	6/90
3	(3) Ultima V	90%	4/90
4	(4) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
5	(5) Klax	89%	5/90
6	(8) Cadaver	86%	10/90
7	(9) Tower of Babel	86%	12/89
8	(-)Rick Dangerous II	84%	10/90
9	(10)Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
10	(-)The Games: Summer Edition	82%	12/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	92%	3/90	6	(5) Maniac Mansion	88%	3/90
2	(2) Ultima VI	92%	5/90	7	(6) Wonderland	88%	10/90
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90	8	(7) Silent Service II	87%	10/90
4	(-)Klax	89%	10/90	9	(-)Ishido	87%	11/90
5	(4) Their finest Hour	88%	12/89	10	(8) Champions of Krynn	86%	3/90

Jetzt haben unsere Bestenlisten endlich so richtig Platz. Außerdem wurden die Videospiele-Charts auf 20 Plazierungen aufgestockt, die etwas irreführende Sparte "Wie lange plaziert" hingegen fiel der redaktionellen Schere zum Opfer. Die Charts selbst bieten Altbewährtes, in den Herbst-Monaten vor dem großen (Weihnachts-)Sturm fielen hauptsächlich Umsetzungen bekannter Hits positiv auf.

Unsere "Kuchengrafik" steht diesen Monat ganz im Zeichen der Konsolen. Sie soll Aufschluß darüber geben, welcher Hersteller in den letzten zwölf Monaten die meisten guten Videospiele produzierte. Die Größe des Kreisabschnittes und die Ziffer unter dem Firmennamen stehen für den Anteil des Herstellers an allen Spielen ab einer POWER-WERTUNG von 70 Prozent. Die in Klammern gesetzte Prozentzahl gibt die durchschnittliche Wertung aller von uns getesteten Spiele des jeweiligen Herstellers an.

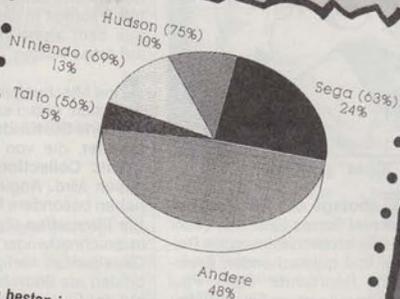
wi

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(-) Klax	87%	10/90
2	(1) Sentinel Worlds 1	81%	3/90
3	(2) Dragon Wars	81%	2/90
4	(3) Starflight 1	79%	5/90
5	(4) Pipe Minia	77%	6/90
6	(6) X-Out	75%	5/90
7	(7) Xenomorph	74%	5/90
8	(8) TV Sports Football	73%	7/90
9	(9) Hammerfist	72%	7/90
10	(10) Shinobi	72%	1/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(-) Populous	Mega Drive	86%	11/90
12	(11) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
13	(12) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
14	(13) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
15	(14) PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
16	(15) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
17	(-) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
18	(-) Super Darius	PC-Engine	82%	6/90
19	(-) Neutopia	PC-Engine	81%	2/90
20	(-) Cyberball	Mega Drive	81%	10/90



Die besten japanischen Module-Hersteller

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2	(2) Populous	MS-DOS	92%	3/90
3	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5	(5) Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6	(6) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(7) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8	(8) Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9	(9) Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10	(10) Pirates	Amiga	89%	4/90
11	(11) Klax	Atari ST	89%	5/90
12	(-) Klax	MS-DOS	89%	10/90
13	(12) Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
14	(13) Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
15	(14) Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
16	(16) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
17	(18) Silent Service III	MS-DOS	87%	10/90
18	(-) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
19	(-) Klax	C-64	87%	10/90
20	(19) Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(2) Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3	(3) Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4	(4) Tennis	Game Boy	90%	4/90
5	(5) Tetris	Nintendo	89%	8/90
6	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(7) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
8	(8) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
9	(9) Ultima IV	Sega	86%	8/90
10	(10) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90

Bösartig und gemein, gefühllose Mordmaschinen, fast unzerstörbar und dem Menschen scheinbar weit überlegen: Das sind die **Aliens**, die in bislang zwei Kinofilmen das Weltall terrorisierten, Ripley an den Rand des Wahnsinns brachten und nun in einer Comicversion auf die Nerven des Lesers losgelassen werden.

In Amerika war die gezeichnete Fortsetzung des Welt-raumschockers ein bombastischer Erfolg, der **Hethke-Verlag** versucht sich nun an der deutschen Übersetzung. Die Geschichte beginnt da, wo der Film endet: Die Alien-Brut wurde von Ripley besiegt. Doch wo die Biester herkamen, da gibt es auch noch andere, und denen steht der Sinn nach Rache. Hauptfigur des ersten Zyklus — in den USA gibt es bislang drei Folgen — ist das kleine Mädchen aus "Aliens", das Ripley vor der bösen eierlegenden Alienmutter und ihren mörderischen Kinderchen gerettet hatte. Ripley selbst läßt zwar noch ein paar Alben auf sich warten, dafür fällt ihr erster Auftritt um so schöner aus. Wäre die deutsche Fassung nicht gar so schlecht gedruckt, Aliens könnte auch hierzulande ein Knüller werden.

Ins Reich Tai-Dor entführt die Fantasy-Saga **Der schwarze Turm**, die im **Carlsen-Verlag** erscheint; eine zauberhafte Geschichte, die nach einem langatmigen Auftakt richtig in Schwung kommt. Kaum hat

Comic NEWS



Gruslig: Kommen da schon die ersten "Aliens" gekrabbelt?

Servin nach zahlreichen Auseinandersetzungen seinen rechtmäßigen Platz auf dem Thron des Reichs eingenommen, brüten seine Gegner schon wieder neue Intrigen aus. Ein hinterhältiges Komplott soll Servin vertreiben. Doch in der Welt voller Fabeltiere, Magie, schöner Prinzessinnen und kräftiger Ritter kann das Böse gar nicht siegen — jedenfalls nicht immer.

Sabotage des Spaniers **Daniel Torres** führt den Leser ins Reich der qualmenden Reifen und quietschenden Bremsen. Rennfahrer Jean Paul würde mit seinem Flitzer sicher alle Rekorde brechen, wären da nicht die bösen Konkurrenten. Auch die Rolle der obligatorischen hübschen Geheim-



▲ Fröhlich: Noch weiß er nichts vom "schwarzen Turm".

nisvollen bleibt zunächst unklar. Auch wer den Geruch von Benzin und Schweiß nicht verträgt, kommt in diesem Comic aus dem **alpha-Verlag** sicher auf seine Kosten.

Eine Mischung aus Science-fiction und Fantasy bietet die Serie **Die Kinder des Salamander**, die von der **Ehapa Comic Collection** herausgegeben wird. Angie und Alicia haben besondere Fähigkeiten: Sie übertreffen die Menschen in erschreckender Weise. Die Gesellschaft empfindet die beiden als Bedrohung: Immer auf der Flucht treffen sie dann in der Wüste auf Arkadin, genannt "Die Bestie der Apokalypse". Ein mörderischer Show-Down beginnt.

Die Kinder des Salamander gehört zwar in die Reihe der postnuklearen Zukunftsmärchen, durch ihre Zeichnungen ragt diese Serie jedoch aus der Masse ähnlicher Geschichten weit hervor.

Nach Afrika schlägt es den Reporter Julian in dem Album **Neekibo**, das bei **Ehapa** erschienen ist. Nach einer Kollision mit einem Schwarm Flamingos stürzt das zweimotorige Sportflugzeug über der Sahara ab. Julien findet beim Stamm der Wodaabe Zuflucht — und macht völlig neue Erfahrungen über das Leben in der Sahelzone. Doch auch in Afrika kann man nicht friedlich leben, wenn ein Chemiekonzern eine Söldnertruppe anheuert, um Platz für eine Mülldeponie zu schaffen. In der Wüste wird die Situation richtig brenzlig...

Eric Hegmann/al

Erzürnt:
Bei "Sabotage"
tobt die Lady. ▶



Cool: Brille putzen vor dem Showdown in "Die Kinder des Salamander". ▶



Bachler

Computersoftware

Amiga	DM Preis								
A-10 Tank Killer (1 MB)	89.95	Their finest hour (Deutsch)	69.95	Paradroid '90	59.95	Secret of the Silver Blades	69.95		
Apprentice	54.95	The Second World	52.95	Pirates! (Deutsch)	69.95	Silent Service 2 (Deutsch)	84.95		
B.S.S. Jane Seymour	59.95	The Secret of Monkey Island	69.95	Platinum (4 Spiele)	59.95	Sim Earth (Deutsch)	74.95		
Billy the kid	64.95	Torvak the Warrior	69.95	Player Manager	49.95	Stormovik (Deutsch)	74.95		
Cadaver	64.95	Total Recall *	66.95	Plotting	59.95	The Savage Empire	79.95		
Captive	64.95	Trans World	69.95	Populous + Data Diskette	99.00	Ultima 6	79.95		
Carthage	64.95	Turrican	54.95	Power Monger (Deutsch)	69.95	Universal Military Simulator 2	89.95		
Champions of Krynn (dt.) 1 MB	69.95	U.N. Squadron	59.95	Ra	54.95	Wing Commander	79.95		
Corporation	59.95	Universal Military Simulator 2	74.95	Reederel	49.95	Wolfpack	89.95		
Der Spion, der mich liebte	59.95	Wheels of Fire (4 Spiele)	74.95	Rick Dangerous 2	64.95	Wonderland	89.95		
Dragon Breed	59.95	Wings of Death	66.95	Robocop 2 *	66.95				
F-16 Falcon Mission Disk 2 (dt.)	54.95	1 MB-Erweiterung	109.00	Shadow Warriors	49.95	Sound Blaster	389.00		
F-19 Stealth Fighter (Deutsch)	74.95	(abschaltbar + Uhr)		Sly Spy	a. A.	Adlib Musik-Karte	269.00		
Fatal Heritage	74.95			Spell Bound	49.95	Adlib Musik-Karte & Visual Comp.	329.00		
Gold of the Aztecs	59.95	Atari ST	DM Preis	Their finest hour (Deutsch)	69.95				
Gremlins 2	59.95	B.S.S. Jane Seymour	59.95	The Second World	52.95				
Immortal (1 MB)	64.95	Battle Command	69.95	The Secret o. 1. Monkey Island	69.95	Commodore 64	DM Kass.	Disk.	
Imperium (Deutsch)	69.95	Betrayal *	74.95	Torvak the Warrior	69.95	Back to the future 2	29.95	39.95	
International Soccer Challenge	64.95	Billy the kid	64.95	Total Recall *	66.95	Bloodwych	29.95	39.95	
Invest	59.95	Cadaver	64.95	Trans World	69.95	Champions of Krynn (dt.)	29.95	39.95	
Ishido	59.95	Captive	64.95	Turrican	54.95	Der Spion, d. m. liebte *	29.95	39.95	
James Pond	59.95	Carthage	64.95	Ultima 5 *	74.95	Dragon Breed	29.95	39.95	
Kick Off 2	59.95	Corporation	59.95	U.N. Squadron	59.95	F-16 Combat Pilot (dt.)	39.95	49.95	
Klax	49.95	Der Spion, der mich liebte	59.95	Universal Military Simulator 2	74.95	Heroes (4 Spiele)	39.95	49.95	
Legend of Faerghail (Deutsch)	69.95	Dragon Breed	59.95	Wheels of Fire (4 Spiele)	74.95	Julius Caesar	34.95		
Lost Patrol	59.95	F-16 Falcon Mission D. 2 (dt.)	54.95	Wings of Death	66.95	Kick Off 2	29.95	39.95	
Lotus Esprit Turbo Challenge	59.95	F-19 Stealth Fighter (Deutsch)	74.95			Klax	29.95	39.95	
Midnight Resistance	59.95	Fire & Forget 2	59.95	IBM & Kompatibel	DM Preis	Midnight Resistance	29.95	42.95	
MIG-29 *	79.95	Gold of the Aztecs	49.95	Bad Blood	79.95	Pang (Cartridge) *	44.95	44.95	
Night Shift	a. A.	Gremlins 2	59.95	Battle Chess 2	74.95	Platinum (4 Spiele)	39.95	49.95	
Nightbreed - The Movie	59.95	Heroes (4 Spiele)	74.95	Betrayal *	89.95	Plotting (Cartridge) *	44.95	44.95	
Operation Stealth (Deutsch)	59.95	Immortal (1 MB)	64.95	Buck Rogers	79.95	Rick Dangerous 2	34.95	42.95	
Pang	a. A.	Imperium (Deutsch)	69.95	Centurion - Defender of Rome	69.95	Rings of Medusa (dt.)	44.95		
Paradroid '90	59.95	International Soccer Challenge	64.95	Champions of Krynn (Deutsch)	69.95	Robocop 2 (Cartridge) *	44.95	44.95	
Pirates! (Deutsch)	69.95	Invest	59.95	Flight of the Intruder (Deutsch)	89.95	Secret of the Silver Blades	59.95		
Player Manager	49.95	James Pond	59.95	Fountain of Dreams	69.95	Shadow Warriors	29.95	39.95	
Plotting	59.95	Kick Off 2	59.95	Gremlins 2	64.95	Sim City (Deutsch)	49.95		
Pool of Radiance (dt.) 1 MB	64.95	Klax	49.95	International Soccer Challenge	64.95	Snowstrike	49.95		
Populous + Data Diskette	99.00	Legend of Faerghail (Deutsch)	69.95	Ishido	72.95	Stormlord 2 - Deliver	29.95	39.95	
Power Monger (Deutsch)	69.95	Lotus Esprit Turbo Challenge	59.95	Legend of Faerghail (Deutsch)	74.95	The Second World *	26.95		
Ra	54.95	Midnight Resistance	59.95	LHX Attack Chopper (Deutsch)	99.00	Tie Break	39.95		
Rick Dangerous 2	64.95	MIG-29 *	79.95	Lost Patrol	74.95	TNT Compilation (5 Sp.)	49.95	59.95	
Robocop 2 *	66.95	Night Shift	a. A.	Midwinter (Deutsch)	79.95	Total Recall *	34.95	42.95	
Shadow of the Beast 2	84.95	Nightbreed - The Movie	59.95	MIG-29	92.95	Turrican	29.95	39.95	
Sly Spy	64.95	Operation Harrier	59.95	PGA Tour Golf	69.95	U.N. Squadron *	29.95	39.95	
Spell Bound	49.95	Operation Stealth (Deutsch)	59.95	Populous + Data Diskette	99.00	Vendetta	29.95	39.95	
		Pang	a. A.	Railroad Tycoon (Deutsch)	89.95	Wheels of Fire (4 Spiele)	49.95	59.95	

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon 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 portofrei.

Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Andreas Bachler • Computersoftware
 Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
 Tel. (02871) 18 3088, 18 0637

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super GrafX	499,-
Battle Ace	99,-
Gandozoert	99,-
PC Engine Core GrafX RGB + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Afterburner II*	99,-
Batman**	99,-
Devil Crash***	99,-
Die Hard*	99,-
Double Ring***	89,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Klax*	99,-
Legendary Axe II*	99,-
Neutopia***	79,-
Rastan Saga II*	79,-
Super Star Soldier***	109,-
Wonderboy Monster Lair***	99,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Legion*	109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Axix FZ**	109,-
Budakan***	119,-
E-Swat	99,-
Hell Fire	99,-
Ghostbusters**	99,-
Insector X**	109,-
Phantasy Star II Engl.***	119,-
Populous**	119,-
Strider***	99,-
Super Monaco GP***	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

GAMEBOY

Batman**	59,-
Bural Fighter*	59,-
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis***	49,-
Ninja Adventure***	59,-
Pipe Dream**	59,-
Puzznic***	59,-
Renju**	49,-
Shido***	59,-

STAR SELLER

Klax	SEGA	75,-
Sokoban	SEGA	49,-
Formation Soccer	PCE	79,-
Bonze's Adventure	PCE	59,-
Fl Circus	PCE	79,-
Final Zone CD	PCE	79,-
Dondokodon	PCE	69,-
Pool of Radiance	Amiga	59,-
TV Sports Basketball	Amiga	69,-
Bards Tale I	C64	29,-
Bards Tale II	C64	39,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST/Amiga
Budakan	Sega Mega Drive
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Darius II	Sega Mega Drive
Epic	Atari ST/Amiga/IBM
E-Swat	Atari ST/Amiga/C64
Kadash	PC Engine
Marchen Maze	PC Engine
MIG29 Fulcrum	Atari ST/Amiga/IBM
Populous	Sega Mega Drive
Power Monger	Atari ST/Amiga
Puzznic	Atari ST/Amiga/IBM/C64
Rabio Lepus	PC Engine
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Shadow Dancer	Sega Mega Drive
Space Quest IV	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
Supremacy	Atari ST/Amiga
Team Yankee	Atari ST/Amiga/IBM
Test Drive III	IBM
T.M.N.T. neu	Atari ST/Amiga/C64
Ultima V	89,- Amiga
Wing Commander	IBM
Wonderland	IBM/Amiga
Y's CD	PC Engine

C64 DISK

AMC	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Fimbos Quest	45,-
Footballman, Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn**	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V**	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back**	69,-
Cadaver**	75,-
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master**	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon**	75,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Immortal**	75,-
Kick Off II**	69,-
Paradriod 90***	69,-
Plotting**	69,-
Populous Data Disc***	69,-
Rick Dangerous II***	39,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V**	89,-
u.v.a.	

ATARI ST

Bomber Mission Disc	45,-
Damocles*	75,-
Days of Thunder	75,-
Debut	75,-
Final Battle	75,-
Fire & Brimstone*	69,-
Fire & Forget II	69,-
Gold of the Aztecs	59,-
International Soccer Chall.	59,-
Klax*	59,-
Operation Stealth**	69,-
Projectyle	75,-
Shadow of the beast	69,-
Snowstrike	59,-
Subtuto	59,-
Tennis Cup*	75,-
Time Machine	59,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-
Turrican**	59,-
Wings of death	75,-
u.v.a.	

IBM

Battle Chess II*	85,-
Bomber Mission Disc	45,-
Champions of Krynn**	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Days of Thunder	69,-
Flight of the Intruder***	99,-
Fountain of Dreams**	75,-
Global Dilemma**	99,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Ishido**	85,-
Legend of Faerghal***	85,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,-
Populous**	79,-
Populous Data Disc***	75,-
Prince of Persia**	75,-
Railroad Tycoon***	99,-
Rings of Medusa**	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-

Silent Service II***	99,-
Sim City***	79,-
Starmovik SU 25*	85,-
Their Finest Hour***	89,-
Ultima VI***	99,-
Welltris	75,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	449,-

AMIGA SUPER STARS

Cadaver**	75,-
Champions of Krynn**	79,-
Corporation**	75,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	79,-
F-16 Falcon**	79,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Immortal**	75,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Kick Off II**	69,-
Legend of Faerghal*	79,-
Paradriod 90***	69,-
Pirates**	79,-
Pool of Radiance	75,-
Populous**	69,-
Populous Data Disc***	69,-
Rick Dangerous II***	69,-
Rings of Medusa***	79,-
Their Finest Hour**	79,-
Wings**	79,-

AMIGA

2nd Front 1MB*	85,-
Apprentice**	59,-
A-10 Tank Killer**	85,-
Battlemaster	85,-
BSS Jane Seymour*	75,-
Days of Thunder	79,-
Debut	79,-
Distant Armies	69,-
Dragon Strike*	85,-
Edition One*	69,-
Final Battle	69,-
Fire & Forget II	69,-
Flood	69,-
Gold of the Aztecs	69,-
Int. Soccer Challenge	69,-
Killing Game Show	69,-
Magic Fly	75,-
Murder	69,-
Neuroancer**	69,-
Night Breed	69,-
Operation Spruance	85,-
Operation Stealth**	69,-
Plotting**	69,-
Second Front	89,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Shockwave	69,-
SnowStrike	69,-
Storm across Europe 1MB**	85,-
Subtuto	59,-
Time Machine	69,-
Turrican*	59,-
Viking Child	69,-

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargablern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenanfrage 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 Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

**Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24**

089 / 7605151

POWER TIPS

Heft
12/90



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Deathtrack	78
Legend of Faerghail	78
Shadow of the Beast II	87
Guns or Butter	88
Klax	90
Chrono Quest	91
Drakkhen	91
Wings	92
BSS. Jane Seymour	94

Schummelecke

Ultima VI, Turbo Out Run, Venus. Spherical, Wings of Fury	96
Afterburner, Unreal, Lin Wu's Challenge, Eliminator	97

Dr. Bobo antwortet

Corruption, Sorcerer of Claymorgue Castle, Bloodwych, Data Disk 1., Iron Lord, Space Quest II, Loom, Last Ninja 2, Bloodwych	97
--	----

Videospieletips

Madoho, Nectaris, Be-Ball, Batman	98
E-Swat	99
Paranoia, Pipe Dream, Mega Man	101
Sokoban II	102

Batman, Top Gun, Burai Fighter, Puzznic	103
--	-----

Clue Books

Might & Magic II, Teil 5	105
--------------------------	-----

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

Hallo Computerspiele-Fans!



Deathtrack

Marc Rausch aus Telgte fand die bisherigen Tips zu "Deathtrack" nicht besonders befriedigend und möchte jetzt seine eigenen Erfahrungen kundtun. Vorher bewertet er aber die Fähigkeiten der Gegner, Wagen und Waffen.

Die Gegner: Melissa, Lurker und Preying Menace sind als Gegner nicht zu verachten und sind dazu noch sehr schnell.

Megadeth, Crimson Death und Motor Maniac sind als Gegner nichts Besonderes und sehr leicht zu zerstören.

Sly ist die absolute Oberniete. Er greift kaum an und ist superlahm. Also bloß keine Munition verschwenden!

Die Wagen:

Pitbull und Crusher haben zwar schlechte Maschinen, dafür verfügen sie über gute Schutzschilder und bessere Laser.

Die Hell-Cat fährt mit einer mittelguten Maschine, hat dafür ein kleines MG und einen schwachen Laser.

Die Waffen:

MG — geringe Durchschlagskraft, nur im Nahkampf zu gebrauchen

Laser — Vernichtungskraft mittel bis gut, auch auf größere Distanz brauchbar

Missile — brauchbar, zielsuchend

Terminator — sehr gute Wirkung, bleibt immer auf einer Spur

Beam — langsam, kaum wirksam

Caldrops — Gegner wird langsamer

Minen — gehen nach hinten los, zerstören Gegner

Tips für Anfänger: Am Anfang Hell-Cat nehmen, mit den besten Bremsen, Reifen und dem dicksten Laser bestücken. Man sollte in der ersten Runde nicht allzuviel kämpfen, sondern lieber durch Fahren an die erste (wenigstens aber an die dritte Position) kommen. Wenn man an der Spitze ist, die Gegner kräftig mit Caldrops beglücken. Kommt man in einer Kurve von der Bahn ab, dann sofort den Autopiloten einschalten. Dann kommt man schneller wieder auf die Bahn zurück. Vorsicht beim Ausschalten, der Wagen versetzt ein Stück nach rechts oder links. Bei einer Missile Warnung sofort langsamer werden und in den Straßengraben fahren. Mit einer Missile zusammen taucht auch oft ein Terminator auf. Wenn man im

Alle Kartenfreunde werden diesmal hoffentlich vor Begeisterung aufseulen. Erhard Schöne, der "Tip des Monats"-Macher, hat vorzügliche Karten für "Legend of Faerghail" geliefert. Alle Orientierungsprobleme für aufstrebende Helden sind damit aus der Welt geschafft.

Unser Aufruf in der letzten POWER PLAY trägt schon Früchte. Die ersten Komplettlösungen aller Infocoms und Magnetic Scrolls-Text-Adventures sind eingetroffen. Laßt Euch aber deshalb nicht davon abhalten, weiterhin Eure Klassiker einzuschicken.

Jeder Neueinsteiger ist dankbar, wenn auch für etwas ältere Spiele Lösungen in den grünen Seiten erscheinen. Ihr verdient Euch ein fürstliches Taschengeld und helft nebenbei noch festgefahrenen Abenteurern aus der Bredouille. Ihr könnt mir ja mal schreiben, was Ihr davon haltet, eine Klassikerecke in den POWER-TIPS einzurichten. In diesem Zusammenhang sei noch einmal daran erinnert, daß eine Lösung für "Pool of Radiance" aussteht.

Nun aber genug der Vorrede. Viel Spaß beim Stöbern wünscht Euch, Volker

Straßengraben sitzt und überholt wird, eine oder mehrere Missiles abfeuern.

Steht Ihr endlich an erster Position, dann solltet Ihr Euren Wagen vor einem neuen Rennen tüchtig mit Minen und Caldrops ausstatten und diese auch gebrauchen. Außerdem solltet Ihr möglichst schnell die dickste Maschine einbauen und bessere Schutzschilder einbauen.

Seid Ihr in der letzten Runde und habt nur noch ein oder zwei Gegner vor Euch, dann solltet Ihr einen Terminator loslassen.

Die Standardeinstellung der Rundenzahl liegt bei fünf Runden. Wenn man auf "Set your limits" geht, kann man diese mit Cursor links/rechts und einer Zahl verändern. Nach ca. zehn gefahrenen Runden sollte man tanken, sonst bleibt Euer Flitzer liegen.

Anfänger sollten generell erst "Run a track" anwählen. Hier fährt man nur ein Rennen, das sich nicht auf die Rangliste auswirkt, aber leider auch kein Geld bringt.

Wenn Ihr einen abgefeuerten Terminator wiederhaben wollt, dann müßt Ihr ihn mit Eurem Laser treffen. Besonders clevere Fahrer gewinnen das Rennen auch, ohne einen einzigen Schuß abzugeben. — vw

TIP DES MONATS

Legend of Faerghail

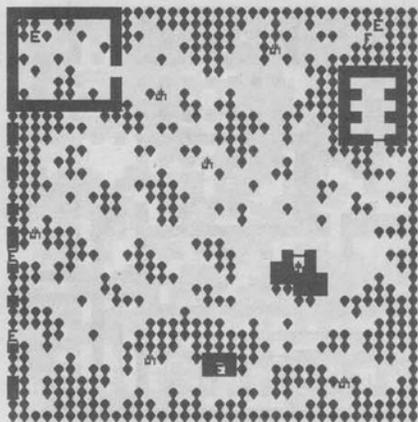
Erhard Schöne aus Hamburg hat uns schon in der letzten Ausgabe der POWER PLAY mit Nachrichten aus Faerghail versorgt. Diesmal liefert er uns zusätzlich noch heldenhaft gute Karten und sichert sich damit die Prämie für den Tip des Monats.

Im Verlauf des Abenteuers erhaltet Ihr von ihm einen Lederbeutel, ohne dessen späteren Gebrauch sich Eure Aufgabe nicht meistern läßt. Ihr müßt bei vier Elementariern Rätselfragen lösen, bevor Ihr zum steinernen Kreis des eigentlichen Orakels vordringen könnt.

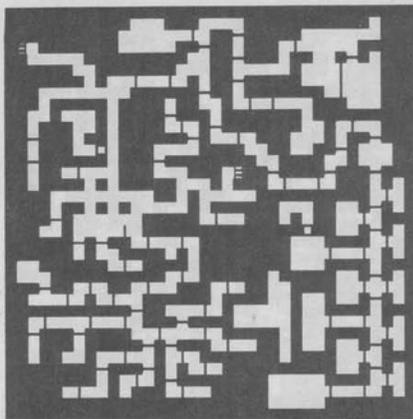
Diese sind aber recht leicht zu lösen und sollten keine Schwierigkeit darstellen. Notiert Euch die Anweisung des Orakels, denn sie ist der Schlüssel zur Lösung des Spiels. Jetzt könnt Ihr Euch eigentlich auf den Rückweg nach Thyn begeben oder noch etwas in der Gegend herumstreifen. Dabei werdet Ihr feststellen, daß der Südosten für Eure Party nicht zugänglich ist. Dorthin gelangt Ihr erst viel später im Spiel. Es geht also wieder den schon bekannten Weg durch die Zwergminnen. Hier dringt Ihr nun etwas tiefer ein, um Euch im dritten Level ganz im Süden in der großen Halle das Schießpulver zu besorgen. Hiermit könnt Ihr unpassierbare Wände und Türen zum Einsturz bringen. Dieses Dynamit hilft an einigen Stellen, wenn alles andere versagt, als letztes Mittel weiter. Leider läßt es sich nur einmal benutzen. Man findet es aber immer an derselben Stelle. Es ist also ganz hilfreich, wenn Ihr Euch die Fundstelle markiert. Im nächsten Level kann sich die Party mit einer guten Waffe, dem Inquisitor, ausrüsten, sofern Ihr ein Breitschwert dabei habt. Ebenfalls im Nordosten erhaltet Ihr einen nützlichen Tip (Vorsicht: Stolleneinsturz). Dann ist aber vorerst Schluß mit dem weiteren Vordringen in die Tiefe des Minensystems, denn im Süden stellt Euch ein Wächter den Weg. Die Antwort auf seine Frage erhaltet Ihr an ganz anderer Stelle. Also zurück zum Ausgang, der hoffentlich noch nicht verschüttet ist, und ab nach Thyn. Hier solltet Ihr Eure angesammelten Tränke dem Händler mal anbieten. Er identifiziert sie Euch kostenlos.

Die Elfenpyramide

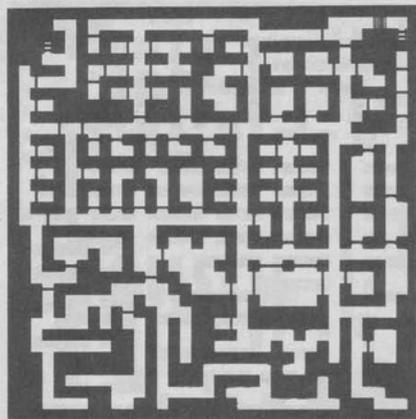
Erinnert Ihr Euch noch an die Worte von Ihl Kazar am Eingang zum Orakel? Der nächste Weg führt nach Nordosten zum Friedhof, wo die Inschriften der Gräber zu studieren sind, und dann weiter in den äußersten Nordosten. Dort wartet ein Elfenwächter auf die Beantwortung einer Frage aus dem Elfenstammbaum. Diesen findet Ihr auch im Handbuch. Allerdings ist dort ein Druckfehler: Anstelle von Alganor muß es richtig Aeganor heißen. Im ersten Level der Pyramide gibt es zwei magische Stäbe und kurz vor dem Ausgang einen wichtigen Tip zu kaufen. Ihr habt aber inzwischen reichlich Geld auf Eurer Suche einsacken können, und so sollte die Be-



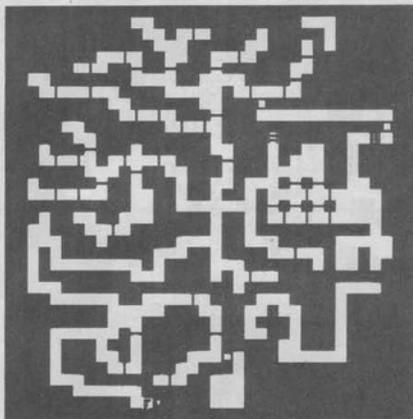
Der Osten von Faerg'hail



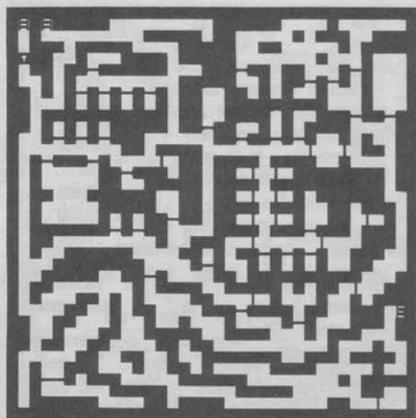
Zwergenmine - Level 3



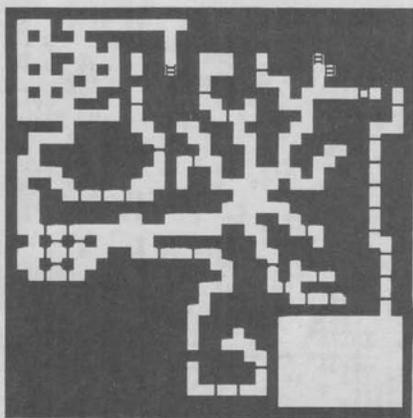
Zwergenmine - Level 1



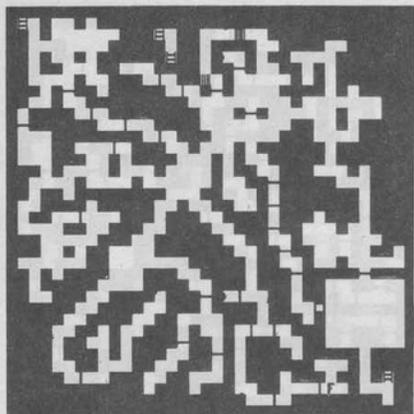
Zwergenmine - Level 4



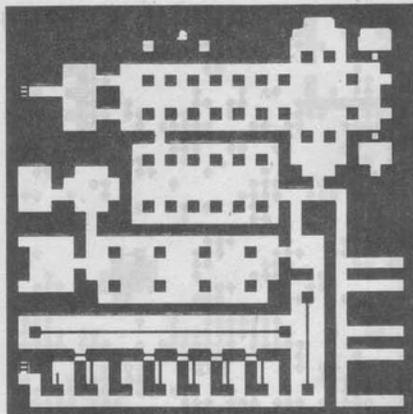
Zwergenmine - Level 2



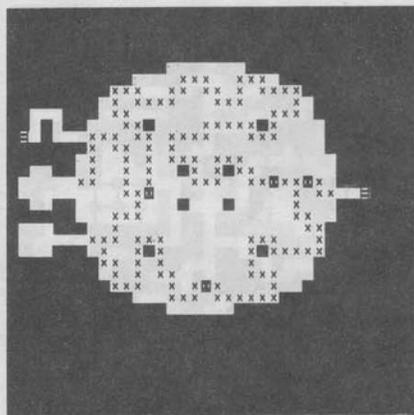
Zwergenmine - Level 5



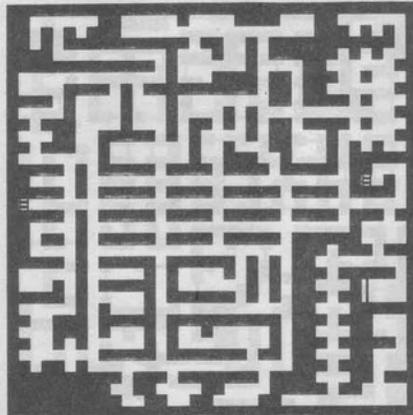
Zwergenmine - Level 6



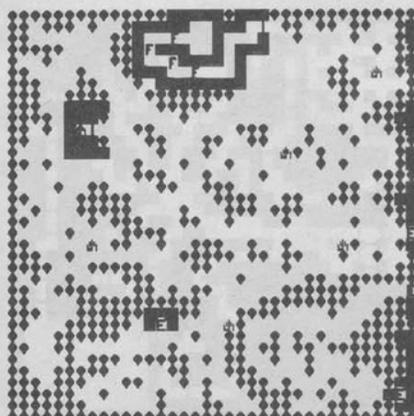
Abtei von Sagacita - Level 1



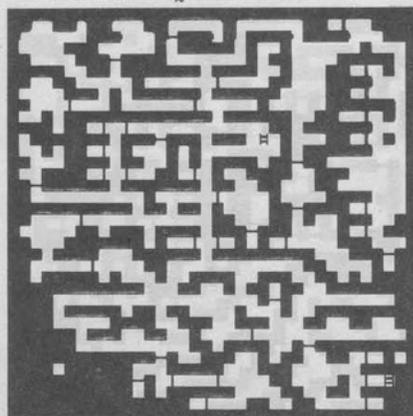
Zwergenmine - Level 7 (Labyrinth)



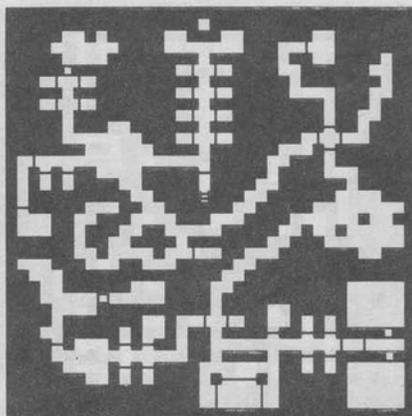
Abtei von Sagacita - Level 2



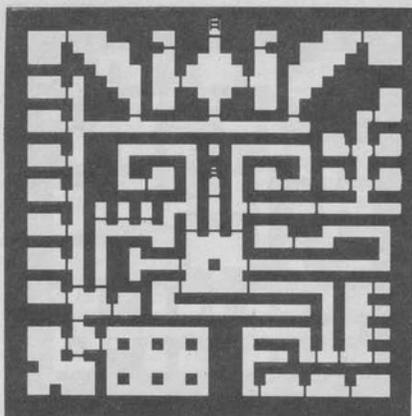
Der Westen von Faerghail



Katakomben - Level 1



Katakomben - Level 2



Pflanzuramide - Level 1

zahlung kein Problem sein. Ein Stockwerk höher befindet sich im Süden der Elfenkerker. Der dazugehörige Schlüssel ist nicht weit vom Eingang entfernt zu finden, und beim Kerkerwächter sagt Ihr einfach Ge-

nau das, was er haben möchte. Merkt Euch den Namen des befreiten Zwerges gut. Nun begehrt Ihr Euch wieder ins Treppenhaus und steigt weiter nach oben. In diesem Level gibt es mehrere wichtige Aus-

rüstungsgegenstände. Vor allem gute Panzerungen für Diebe, Schmiede und Heiler/innen, aber auch böse Fallen: also öfters abspeichern, besonders bevor Ihr vielleicht unvorsichtig die falschen Knöpfe

drückt. Habt Ihr die vier Elementarschlüssel und die Inforle E gefunden, könnt Ihr Euch in das oberste Stockwerk der Pyramide aufmachen. Hier stehen Euch einige nicht ganz leichte Kämpfe bevor, beson-

WORLD WONDERS



of

Computer-Shop of the 90's

TOP-AKTUELL:				TOP-AKTUELL:				TOP-AKTUELL:				GAMEBOY:		ACHTUNG!	
C-64	Amiga	Atari	PC	C-64	Amiga	Atari	PC	C-64	Amiga	Atari	PC			BESTELLUNGEN AB:	
Anders	dt.	a.A.	62,90	62,90	69,90			Re	dt.	39,90	56,90	56,90	a.A.	Alleyway	43,90
Back to the Future 2	dt.	39,90	85,90	65,90	55,90			Rick Dangerous 2	dt.	39,90	62,90	62,90	69,90	Batman	82,90
Batlands	dt.	39,90	62,90	62,90	62,90			Robocop 2	dt.	39,90	62,90	62,90		Bomber Boy	82,90
Bards Tale 3	dt.	49,90	89,90	89,90	69,90			Saint Dragon	a.A.	62,90	62,90		Double Dragon	82,90	
Bar Games	dt.	62,90		65,90				Salvage Empire				80,90	Mast Karateka	89,90	
B.A.T.	dt.	59,90	109,90	89,90	89,90			Shadow of the Beast 2	dt.	80,90	64,90		North Kan	69,90	
Battle Chess 2	dt.			78,90				Sharky's Pool				a.A.	Puzzle Boy	56,90	
Battle Command komp.dt.	44,90	82,90	62,90	69,90				Silent Service 2				91,90	Qix	43,90	
Billy the Kid	dt.	62,90	62,90	69,90				Sly Spy	dt.	39,90	62,90	51,90		Ranju	43,90
Buck Rogers	dt.	62,90	74,90	84,90				Stormtroop	dt.			76,90		Sokoban 2	69,90
Cadaver	dt.	62,90	62,90	69,90				Spellbound	dt.	51,90	51,90			Solar Striker	30,90
Captive	dt.	62,90	62,90					Spy who loved me	dt.	39,90	62,90	62,90		Space Invader	30,90
Cock Yagler V 2.0	dt.	69,90	69,90					Star Runner	dt.	39,90	62,90	62,90		Spiderman	82,90
Corporation	dt.	62,90	69,90					Super Off Road Racer	a.A.	a.A.	a.A.	91,90	Super Mario L	69,90	
Curse of the Azure Bonds	dt.	62,90	a.A.	a.A.	74,90			Supremacy		76,90	76,90	91,90	T.H.Ninja T	62,90	
Days of Thunder	dt.	39,90	85,90	65,90	65,90			Teenage Mutant Hero Turtles	39,90	62,90	62,90		Tennis	43,90	
Dino Wars	dt.	29,90	49,90	49,90	49,90			TEK	dt.	39,90	62,90	62,90		Trump Boy	69,90
Dizzy Dice	dt.	19,90	19,90	19,90				Total Recall	dt.	39,90	62,90	62,90		Ultroman	82,90
Dragon Strike	dt.	74,90		74,90				Transworld	dt.	62,90	62,90	69,90		andere Spiele	a.A.
Eagle	dt.	62,90	62,90					U.N. Squadron	dt.	39,90	62,90	62,90		Champions of Koyun	29,90
E-Swat	dt.	39,90	62,90	62,90	a.A.			Ukraine	dt.	62,90	62,90	62,90		Codename Iceman	29,90
Fatal Heritage komp.dt.	79,90			79,90				Wild West World	dt.	a.A.			Conquest of Camelot	29,90	
Fire & Forget 2	dt.	39,90	62,90	62,90	62,90			Wing Commander			80,90	Colonel Bequest	29,90		
Flight of the Intruder	dt.	89,90		89,90				Wings of Fury	dt.	62,90			Dragon Wars	29,90	
								Wonderland 500 o. 1 MB	dt.	74,90	74,90	89,90	Dungenmaster	29,90	
													Future Wars	29,90	
													Legend of Falgball	29,90	
													Leon	29,90	
													Might and Magic 2	29,90	
													Operation Stealth	29,90	
													Pool of Radiance	29,90	
													Secret of Silverblade	29,90	
													Shadow of the Beast 2	29,90	
													Ultima 4,5,6 u. 7	29,90	

W.O.W. - Zentrale
Höhenstr. 31
6231 Schwabach
Tel: 06196/82467
Mo-Fr.: 14-21 Uhr
Sa.: 9-14 Uhr

BONICO
IHR
SOFTWARE
PARTNER

ATARI-LYNX
Gerät + Calif. G. 384,00
Blue Lightning 67,90
California Games 67,90
Chopl Challenge 67,90
Electrooop 67,90
Gates of Zandora 67,90
Geaunet 2 75,90

VIDEOPREISLISTE Nr. 5
- Alle Neuhitten auf einer 3 Std. Cassette (VHS)
- Jedes Spiel wird ca. 3 Min. vorgeführt.
- z.B. Powermonger, M.U.D.S.,
Madroid 90, ... a.A.
- Videopreisliste Nr. 5 für nur: 19,90 DM

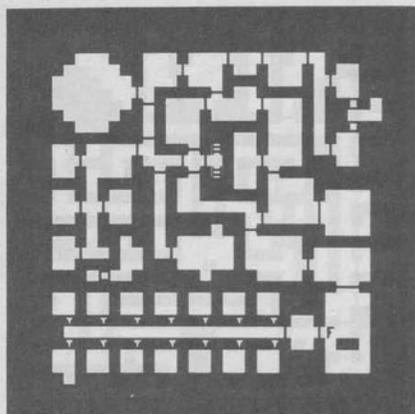
**GAMEBOY
+
TETRIS**
für nur :
154,90 DM

andere Spiele und Systeme auf Anfrage, die Sie in dieser Zeitschrift finden!
Versandkosten: Nachnahme 7,00 DM, Vorkasse: 5,00 DM
Preisänderungen vorbehalten. Katalog gegen 2 DM Schutzgebühr, System angeben!

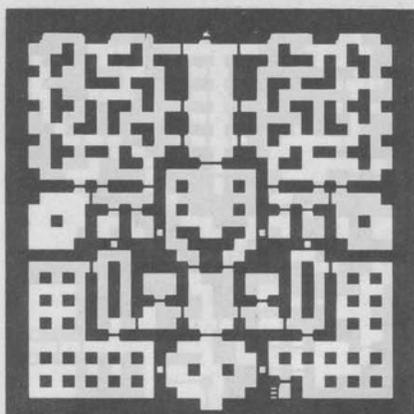
andere Spiele

Copyright, Lizenzen und alle Rechte bei World of Wonders

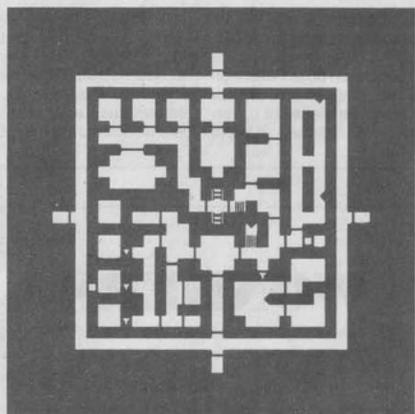
andere Bücher auf Anfrage!



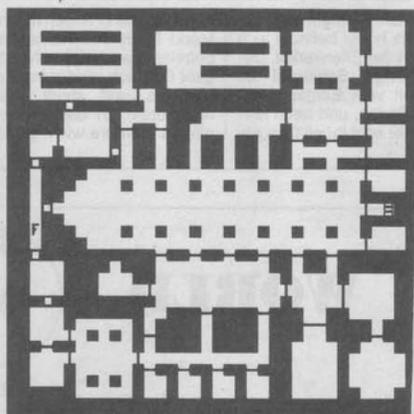
Elfenpyramide - Level 2



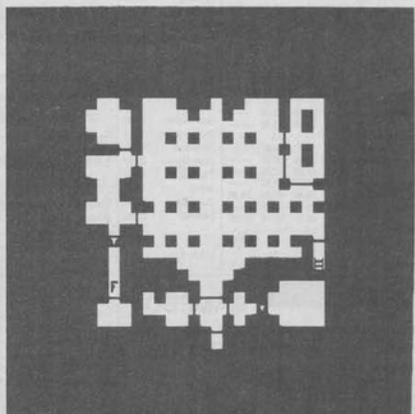
Tempel der Drachendiener - Level 1



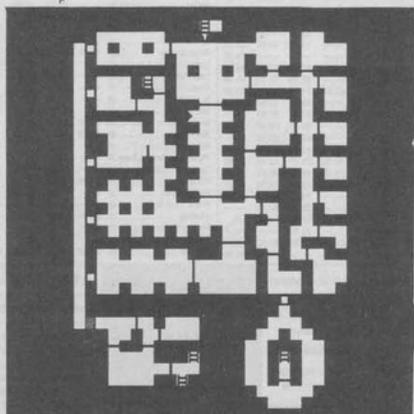
Elfenpyramide - Level 3



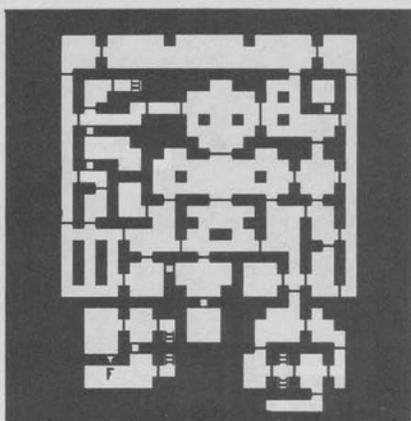
Tempel der Drachendiener - Level 2



Elfenpyramide - Level 4



Das Schloss - Level 1



Das Schloß - Level 2

ders die Dragonetten sind mit Vorsicht zu genießen. Vielleicht könnt Ihr sie ja ködern (sie sollen gierig nach Rationen sein) und Euch fürs erste etwas Ruhe verschaffen. Sucht als erstes nach dem Antlitz des

Balan. Hier hilft nur die Gabe von Ihl Kazar weiter, und denkt auch an seine Worte. Ganz im Westen findet Ihr eine verschlossene Tür, die zum Thronsaal des Elfenkönigs führt. Diese Tür habe ich nur

mit dem Schießpulver wegsprengen können. Vielleicht wißt Ihr inzwischen eine andere Lösung? Die schwarzen Flammen sollten kein Problem für Eure Helden sein, denn Ihr kennt ja den Inhalt der Inforolle und habt Eure Tränke untersucht lassen. Nun "dreht" es sich nur noch um die Frage des Elementarwächters, bevor Ihr dem alten Elfenherrscher gegenübersteht. Er gibt Euch zwei Hinweise für die Zwergenminen und einen Elfenbogen als Dank für seine Rettung. Danach könnt Ihr die Pyramide schnell verlassen und Euch erstmal im nächsten Wirtshaus oder der Heilquelle nahe des Pyramideneingangs von den Strapazen erholen.

Wieder in die Zwergenminen

Da Ihr jetzt wißt, wozu das Amulett dient, habt Ihr immer eine Möglichkeit, Euch in den Zwergenminen mit dem begehrten Schießpulver einzudecken. Es kann als letztes Mittel in aussichtslosen Lagen eingesetzt werden. Begebt Euch gleich zum südlichen Eingang der Minen und geht

sofort die Treppe nach Norden hoch in den vierten Level. Das Portal öffnet sich wie gesagt, und auch auf die "verfluchte" Frage des Elementarwächters kennt Ihr die richtige Antwort. Ihr habt Euch ja die Stelle im dritten Level gemerkt, wo Ihr das begehrte Dynamit finden könnt. Wenn Ihr diese Tour mehrere Male macht, könnt Ihr im dritten und vierten Level versteckte Schatzräume ausplündern, indem Ihr einfach die Wände wegsprengt. Nehmt aber sicherheitshalber ein paar Beutel von diesem Zeug mit auf die nächsten Expeditionen. Tiefer in die Minen einzudringen lohnt sich jetzt noch nicht.

Tempel der Drachendiener

Südlich von Thyn befindet sich dieser Tempel, den Eure Party sich als nächstes Erkundungsziel vornehmen sollte. Das Erdgeschoß bietet neben einigen Tränken (Weißwasser gleich rechts im Westen) nichts Besonderes. Dafür gibt es im Keller gleich mehrere wichtige Sachen. Sie befinden sich, bis auf die Mithrilkugel, die im ä-

Lösungsservice Berry & Strohdde
!Neu und Brandheiß!
KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Hillstar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonlight
- ★ Ultima III-V
- ★ Ultima VI
- ★ Legend of Faerghail u.v.a.

Demnächst:
 Might and Magic II, Fountain of Dreams (Vorbestellung möglich, Liste anfordern.)

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 6,-, Vork. VS DM 3,-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY (Tel.: 0911/795102)
 Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR
 Telefon: 021 62 / 1 2073

Software	Amiga	PC	ST	C64
688 Attack Submarine	Sim	59,50	72,50	
Atomic	Sim	51,50	88,50	51,50 34,50
AMX - The Game Creator	Ans	99,50	37,00	99,50
Back To The Future 2	Act	64,50		64,50
Battlestreak	Rot	69,50	64,50	
Blockout	Act	64,50	64,50	
Blood Money	Act	59,50		32,50
BSS-Jayne Syntax	Act	64,50		a.A.
Buskahn	Act	64,50	64,50	
Burglaria Manager	Sim	49,50	59,50	
Caliber	Adv	75,50		67,50
Canton, Defeat, Of Rome	Rot	64,50	71,50	
Champions Of Krynn	Rot	64,50	71,50	69,50
Chew-Hillcock Workout	Act	64,50		
Chronozog 2	Adv	69,50		
Chuck Yalger	Sim	54,50		44,50
Coolerline Xerman	Adv	59,50	89,50	
Colonies Bespazt	Adv	99,50	90,50	
Companion	Sim	64,50	64,50	
Conquest Of Camelot	Adv	64,50	89,50	
Corporation	Adv	64,50		a.A.
Days of Thunder	Sim	64,50	64,50	
Dart Dash 3	Act	47,50		47,50
Defender Of The Earth	Sim	51,50		37,50
Dragonlight	Rot	74,50		74,50
Dynasty Wars	Adv	69,50	84,50	28,50
East vs West Berlin 1948	Str	64,50		
E-Motion	Str	58,50	58,50	48,50 36,50
Entomoe	Act	64,50		
East vs West Berlin	Act	69,50	64,50	
Escapist	Act	64,50		
Emlyn Hughes Int. Soccer	Sim	58,50	58,50	34,50
Eskimo Games	Act	64,50		
F-15 Combat Pilot	Sim	59,50	59,50	49,50
F-16 Falcon	Sim	74,50	89,50	74,50
F-19 Falcon Mission Disk 2	Disk	69,50		69,50
F-19 Stealth Fighter	Sim	69,50	84,50	69,50
F-20 Stealth Fighter	Sim	69,50	84,50	69,50
Fire And Stormstone	Rot	64,50	64,50	
Flight Of The Intruder	Sim	64,50		64,50
Flood	Act	64,50		
Full Metal Planet	Act	58,50	64,50	58,50
Ghostsbusters 2	Act	64,50		38,50
Great Courts	Sim	64,50	64,50	81,50
Hercules Quest	Adv	89,50	106,5	
Highway Patrol 2	Act	54,50		54,50
Imperial	Str	64,50		64,50
Indiana Jones Adventure	Act	64,50	89,50	64,50
International 3d Tennis	Sim	64,50		64,50 34,50
Invert	Sim	59,50		a.A.
Islands Of Lost Hope	Adv	64,50		
Jumping Jackson	Act	64,50		44,50
Knight	Act	64,50		64,50
Kings Quest 4	Sim	57,50		58,50
Kings Quest 4	Adv	89,50	89,50	74,50
Kings Quest 4	Str	49,50	34,50	49,50 37,50
Knight's Of Legend	Adv	67,50		64,50 49,50
Last Ninja 2	Act	64,50	64,50	
Leisure Suit Larry 2	Adv	64,50	74,50	74,50
Leisure Suit Larry 3	Adv	64,50	89,50	89,50
Lion	Adv	69,50	89,50	69,50

Software	Amiga	PC	ST	C64
Manchester United	Sim	58,50	58,50	58,50 37,50
Monopole Soccer	Sim	64,50		a.A.
Midnight Resistance	Adv	69,50		a.A. 68,50
Midnight	Str	64,50	69,50	
Might And Magic 2	Adv	64,50	71,50	
Oil Imperium	Str	49,50	49,50	49,50 38,50
Operation Sparhawk	Adv	64,50		a.A.
Operation Stealth	Adv	64,50		a.A.
Pipe Man	Adv	64,50	64,50	38,50
Pirates	Adv	64,50	59,50	64,50 49,50
Pool Of Radiance	Rot	64,50	64,50	64,50
Populous	Rot	64,50	64,50	64,50
Populous	Sim	37,50	37,50	37,50
Posydris	Act	64,50		
Q Team Ford	Sim	58,50	58,50	49,50 49,50
Ra	Str	58,50	64,50	58,50 37,50
Raidzard Tycoon	Sim	a.A.	84,50	
Rainbow Island	Adv	58,50		44,50 39,50
Revelation 131	Act	64,50	64,50	
Secret Of The Silver Blades	Adv	64,50		a.A. 59,50
Shock Wave	Act	58,50		88,50 a.A.
Sim City	Str	89,50	64,50	71,50 49,50
Sim City	Sim		64,50	
Sim City	Adv	64,50		37,50
Space Quest 2	Adv	89,50		89,50
Space Quest 3	Adv	89,50		89,50
Starflight	Adv	59,50	59,50	59,50 36,50
Sword Of Siamini	Adv	64,50	64,50	64,50
Tennis Cup	Sim	64,50		64,50
Their Finest Hour	Sim	69,50	69,50	
Time Machine	Act	64,50		64 37,50
Tower Of Babel	Sim	64,50	64,50	
Turn II	Str	64,50		a.A.
Turn II	Adv	49,50		a.A.
Ultima 5	Rot	89,50	69,50	58,50
Ultima 6	Rot	79,50		79,50
Unreal	Adv	69,50		
War Of The Lance	Str	a.A.	a.A.	a.A. 64,50
Wellis	Str		74,50	
Wolfskai	Act	58,50		85,50
Xcopy - Hardware Klopjäger	Too	58,50		
Xcopy	Act	58,50		51,50 37,50
Zombie	Act	53,50		53,50 39,50

Einige Programme waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Anzeigen ändern hier vielleicht keinen Preis mehr. Aktuelle Infos über unseren Telefonkurs.

Software Kühn
 Postfach 1331, 5608 Radevormwald, Tel. 02195/7637
 bis 15.00 Uhr Anrufbeantworter, ab 15.00 Uhr persönlich

Karsoft

Jürgen Vieth

AMIGA

888 Attack Sub, deutsches Handbuch	69,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	+ 75,-
A 10 Tank Killer	85,-	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
AMCG Game Creator, incl Runtime	102,-	Mikentier, deutsche Version	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Monkey Island, komplett deutsch	+ 74,50
Cadaver, komplett deutsch	67,-	On the Road, komplett deutsch	69,-
Chuck Yeager's, Handbuch deutsch	+ 69,-	Operation Stealth, kompl. deutsch	67,-
Dragonflight, Ltd. Edit., kompl. dt.	71,50	Prates, deutsches Handbuch	66,-
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Pool of Radiance 1 MB	67,-
Chaos strikes back	+ 67,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Ella, Handbuch deutsch	65,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Fatal Heritage, deutsche Version	71,50	Ports of Call, deutsche Vers. 1 MB	67,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Powermonger, Handbuch deutsch	+ 74,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-	Red Storm Rising, Handbuch deutsch	85,-
F 16 Mission-Disk 1 u. II dt. Hdb. je	55,50	Rick Dangerous II, Anlgt. deutsch	65,-
F 19 Stealth Fighter Handbuch dt.	75,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	64,-	Sarakon, deutsche Version	67,-
Gold of the Aztecs, deutsche Anlgt.	65,-	Second World, Anleitung deutsch	+ 57,-
Gremlins 2, Anleitung deutsch	79,-	Secret of the Silver Blades	67,-
Gunship, Handbuch deutsch	65,-	Shadow of the Beast II	68,-
Intern Soccer Challenge, dt. Anlgt.	67,-	SIMCITY, deutsche Anleitung 512K	67,-
I.C. From T. Desert, dt. Handbuch, 1 MB	39,90	SIMCITY, Terrain Editor, dt. Anlgt.	38,-
I.C. From the Desert, Data-disk	39,90	Snow Strike	65,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Starflight, dt. Handbuch	69,-
Kick off II, dt. Version	64,-	Their finest Hour, dt. Anlgt.	75,-
Immortal, 1 MB, Handbuch deutsch	69,-	Ultima V	+ 75,-
Imperium, Handbuch deutsch	69,-	UMS II, Handbuch deutsch	+ 74,50
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt.	69,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,-
Invest, komplett deutsch	57,-	Wings of Death, komplett deutsch	69,-
Legend of Faerghall, kpl. deutsch	89,-	Wings, Handbuch deutsch	75,-
Leisure Suit Larry III	95,-	Wolfpack, Handbuch deutsch	+ 79,-
Loom, komplett deutsch	75,-	Wonderland, dt. Anlgt. 512 od 1 MB	75,-
Magic Fly, Anleitung deutsch	69,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-

ATARI ST

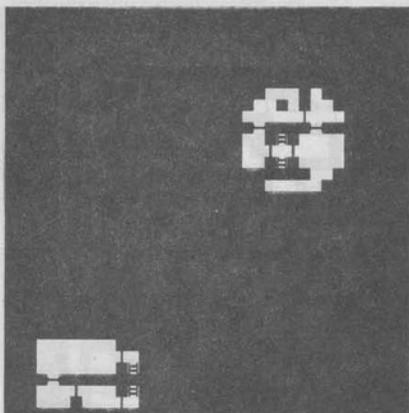
Block Out, deutsche Anlgt.	64,-	Midwinter, dt. Handbuch	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	67,-	Monkey Island, komplett deutsch	+ 69,-
Cadaver, komplett deutsch	67,-	On the Road, komplett deutsch	69,-
Chuck Yeager's, Handbuch deutsch	+ 69,-	Operation Stealth, kompl. deutsch	67,-
Conqueror, dt. Handbuch	69,-	Prates, dt. Handbuch	65,-
Demolice, Handbuch deutsch	69,-	Proofing, Anleitung deutsch	67,-
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Chaos Strikes Back	69,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Dragonflight, Ltd. Edit. kpl. deutsch	71,50	Powermonger, Handbuch deutsch	+ 74,50
Ella, dt. Handbuch	65,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Sarakon, deutsche Version	67,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Second World, Anleitung deutsch	+ 57,-
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Secret of the Silver Blades	+ 69,-
F 16 Falcon-Mission-Disk II	55,50	Sim City, deutsches Handbuch	67,-
F 19 Stealth Fighter, Handb. dt.	75,-	Shadow of the Beast	65,-
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	64,-	Sherman M 4 Tank, dt. Anleitung	69,-
Final Battle, Anleitung deutsch	69,-	Snow Strike	55,-
Gold of the Aztecs, Anlgt. deutsch	65,-	Starflight, dt. Handbuch	69,-
Intern Soccer Challenge, Handb. dt.	67,-	STOS - The Game Creator, deutsch	105,-
Invest, komplett deutsch	65,-	STOS - Compiler	49,-
It came from the Desert, Handb. dt.	+ 69,-	STOS - Sprites	59,-
Kick Off II, dt. Anleitung	64,-	STOS - Maestro/Maestro plus 62=	199,-
Loom, kpl. deutsch	75,-	Their finest Hour, dt. Anlgt. 1 MB	75,-
Imperium, Handbuch deutsch	69,-	Turcan, deutsche Anleitung	55,-
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt.	69,-	UMS II, deutsches Handbuch	+ 74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,-
Klax, deutsche Anleitung	51,-	Wings of Death, komplett deutsch	69,-
Larry III	95,-	Wolfpack, Handbuch deutsch	+ 69,-
M 1 Tank Platoon, Handb. dt.	+ 75,-	Wonderland, Anleitung deutsch	+ 75,-
Magic Fly, Anleitung deutsch	+ 69,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,-
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-		

IBM

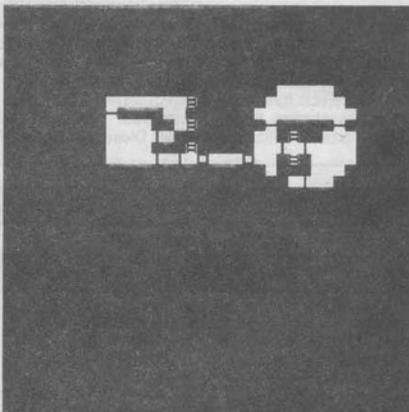
A 10 Tank Killer	95,-	Ölimperium, dt. Anleitung	* 53,-
Bad Blood	82,90	Operation Stealth, dt. Version	* 75,-
Bard's Tale III	69,-	PGA Golf, Handbuch deutsch	* 69,-
Battle Chess II, Anleitung dt.	75,-	Populous, dt. Handbuch	* 69,-
Block Out (Tetra shonic)	* 69,-	Populous, Datadisk	* 39,-
Buck Rogers	* 75,-	Ports of Call, komplett deutsch	* 86,50
Champions of Krynn	* 69,-	Prince of Persia, Handb. deutsch	* 69,-
Centurion, Del. of Rome, dt. Anl.	* 69,-	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 89,90
Codename "Ceman" (Resposter)	* 75,-	Raptor	* 89,90
Conquest of Camelot	* 99,-	Rick Dangerous II, Anlgt. dt.	* 65,-
Colonne's Bequest	* 99,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	* 72,50
Dungeon Master, komplett deutsch	+ 99,-	Salmira, dt. Anleitung	* 75,-
Ella	65,-	Second World	* 65,-
Flight of the Intruder, Handb. dt.	* 95,-	Sent Service II, Handb. dt.	* 86,50
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul	* 81,50	SimCity, dt. Anleitung	* 69,-
F 16 Falcon, AT u.rom. Vers. je	* 85,50	SimCity, Terrain Editor	* 39,90
Flight Sim. 4.0 deutsche Vers.	* 144,-	Snow Strike	* 65,-
Gold of the Aztecs	* 65,-	Space Quest III	* 95,-
Harpoon	* 99,-	Sturmokv SU 25, Handb. deutsch	* 74,50
Heroes Quest	* 99,-	Their finest Hour (Battle of Brs.)	* 75,-
Indianapolis 500, dt. Anlgt.	* 69,-	Tracon, Europa-Version	* 89,90
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt.	* 75,-	TV-Sports Basketball, dt. Handb.	* 79,50
It came from the Desert, dt. Anlgt.	* 79,-	Ultima VI	* 88,-
Islands, Anleitung deutsch	* 75,-	UMS II, Handbuch deutsch	* 75,-
Leisure Suit Larry III	* 99,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	* 65,-
LHX Attack Chopper, dt. Anlgt.	* 99,-	Wolfpack, deutsches Handbuch	* 95,-
Loom, komplett deutsch	* 75,-	Wonderland, Anleitung deutsch	* 89,-
M 1 Tank Platoon, dt. Anleitung	* 88,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	* 69,-
M 1 Tank, dt. Handbuch	* 95,-	Soundblaster, Handbuch deutsch	* 439,-
Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 69,-		
Mikentier, deutsche Version	* 75,-		
Monkey Island, kompl. B. deutsch	* 74,50		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 • POST-NACHNAHME 7,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

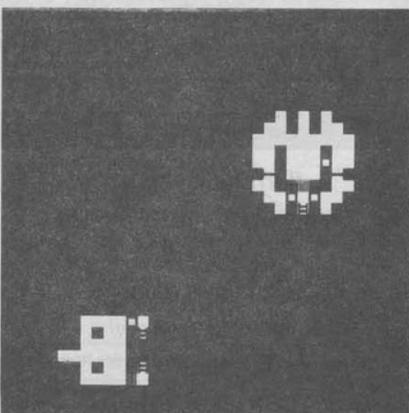
Rufen Sie uns an:
0 21 03-4 20 88 oder 0161/2 21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.



Die Schloßtürme - Level 1



Die Schloßtürme - Level 2



Die Schloßtürme - Level 3

COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder Telefon: 0251/532771
Frie-Vendl-SträÙe 16 Telefax: 0251/532842
4400 Münster Btx: 0251 532842

No-Name Disk

3,5"	2 DD	10 St.	9,95
3,5"	2 HD	10 St.	19,95
5,25"	2 HD	10 St.	9,95
5,25"	2 D	10 St.	5,00

Farbhand LC 10, schwarz, Nylon für NEC P.2200, P2 plus, andere Farbfolien auf Anfrage!

HARDWARE

AMIGA Speichererweiterung, 512 KB, virusgeschützte Uhr, abschaltbar, AMIGA Speichererweiterung, Uhr abschaltbar, 512 KB	129,-
Laufwerk 3,5", extern, AMIGA Laufwerk 3,5", extern, ST inkl. Netz, Laufwerk 5,25", extern, AMIGA	179,-
	229,-

SOFTWARE

AMI	ST	PC	C64
Cadaver	69,-	69,-	74,-
Champions of Krynn	69,-	74,-	69,-
Dragonflight	79,-	79,-	
F-19 Stealth Fight.	89,-	89,-	99,-
Garshp	79,-	69,-	59,-
Kick Off 2	64,-	64,-	44,-
Larry III	99,-	99,-	109,-
Loom	79,-	79,-	79,-
Midwinter	69,-	69,-	69,-
Dill Imperium	59,-	59,-	39,-
Pirates	69,-	69,-	49,-
Populous	69,-	69,-	69,-
Ports of Call	69,-	69,-	
Rings of Medusa	69,-	69,-	44,-
SimCity	64,-	69,-	49,-
Their Finest Hour	74,-	74,-	74,-
Wings of Death	69,-	69,-	

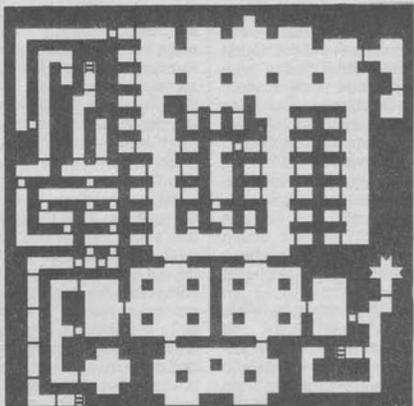
Andere Artikel auf Anfrage!!!

- Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.
- Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
- Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.
- Händleranfragen erwünscht!

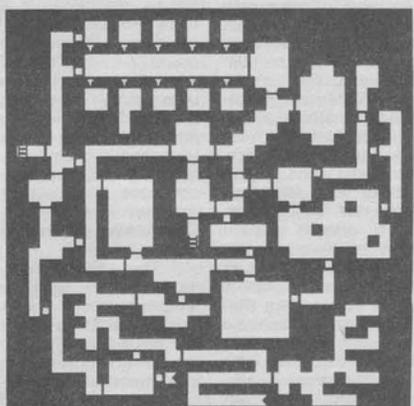
„Neu * Neu * Neu * Neu * Neu“
FUNNY SOFTWARE
Heck & Partner
Grazerstraße 34
TEL. 0711/856 8534
7000 Stuttgart 30

PROGRAMM	AMIGA	ATARI
68k Attack-Sub	69,90	
Alcatraz	64,90	69,90
Aspen Ridge	59,90	59,90
Back to the Future II	64,90	64,90
Bad Blood		
Barbie Tale II	64,90	
Blockout	59,90	64,90
Budden	69,90	
Bundesliga Manager	54,90	54,90
Cobra	59,90	69,90
Cadaver	69,90	69,90
Casini Master	69,90	
Champions of Krynn	69,90	
Chess Ho!	69,90	59,90
Chess Simulator	64,90	69,90
Codenavator	69,90	69,90
Colorful Request	69,90	69,90
Colony	74,90	
Combo Racer	59,90	64,90
Compendium "Camelot"	64,90	69,90
Democore	64,90	
Das Bundesligaspiel	64,90	
Day of the Phoenix	69,90	69,90
Day of Thunder	69,90	69,90
Der Superheldenwettbewerb	54,90	
Domination	54,90	54,90
Dragon Wars	69,90	
Dragonflight	73,90	73,90
Dragon's Flame	69,90	69,90
Draken	67,90	64,90
Dungeons Master	64,90	64,90
Emmy's Hagen Soccer	59,90	59,90
F-16 Combat	74,90	64,90
F-19 Stealth Fighter	74,90	74,90
F-20 Retaliator	59,90	59,90
Faster Heritage	74,90	
Federator Quest B.5 T.8	64,90	64,90
Fencer	64,90	64,90
Flood	69,90	69,90
Full Metal Planet	69,90	69,90
Grenadiers II	64,90	64,90
Great Courts Tennis	69,90	69,90
Chromis	64,90	
Heretic Quest*	69,90	69,90
Imperial	67,90	67,90
Indiana Jones Adv.	69,90	69,90
Invest	59,90	64,90
Iron Lord	64,90	
Islands of Lost Hope	64,90	
It came from the Desert*	74,90	
KIT "DARK-ADZ"		
Jack Wauker Golf	54,90	54,90
Jumping Jackson	49,90	49,90
Kick Off	59,90	59,90
Kick Off II	64,90	64,90
Kind of Magic I	64,90	64,90
Kind of Magic II	64,90	64,90
Kings Quest I*	69,90	69,90
Kings Quest II*	69,90	69,90
Kings Quest III*	69,90	69,90
Kings Quest IV	69,90	69,90
Kix	49,90	49,90
Knights of Crystallion	64,90	
Knight's Legend	74,90	
Legend of Fireball	69,90	69,90
Leisure Suit Larry I*	65,90	
Leisure Suit Larry II*	69,90	74,90
Leisure Suit Larry III*	69,90	89,90
LODO	64,90	64,90
Loom	75,90	75,90
Luff Patrol	69,90	
Manchester United	59,90	59,90
Maniac Mansion	69,90	69,90
Mean Streets	64,90	64,90
Midnight Resistance	69,90	69,90
Midwinter	69,90	69,90
Might and Magic II	74,90	
Monkey Island	n.A.	
Monkey P. Iron	59,90	59,90
N.A.U.S.S.	69,90	69,90
Neuromancer	69,90	
Nightmare	64,90	64,90
High Road II	64,90	64,90
Oil Imperium	59,90	59,90
Operation Stealth	64,90	64,90
PGA Golf Tour	69,90	69,90
Pirates	69,90	69,90
Plotting	64,90	64,90
Police Quest I*	69,90	69,90
Police Quest II*	69,90	69,90
Police Quest III*	69,90	69,90
Populous	69,90	69,90
Populous New Land	74,90	74,90
Power Manager	74,90	74,90
Prince of Persia	69,90	69,90
Power Rangers	69,90	69,90
Puffy's Saga	69,90	69,90
Raiders of the Lost Ark	54,90	54,90
Rainbow Island	59,90	49,90
Real Storm Rising	69,90	69,90
Resolution 101	64,90	64,90
Rings of Medusa	69,90	61,90
RoboCop	59,90	59,90
RPG of Honor	59,90	59,90
Satan	64,90	64,90
Satan II	64,90	64,90
Showdown of the Beast II	69,90	69,90
Shenmue M 4	69,90	69,90
Silent Service II	n.A.	
Sim City	69,90	69,90
Sim City "Twin Ed."	69,90	69,90
Space Quest I*	64,90	69,90
Starflight	69,90	69,90
Subzero	69,90	69,90
Supremacy	75,90	75,90
Tan Varense	74,90	74,90
The Unholyables	59,90	59,90
The Frontiers	74,90	74,90
Tie Break	64,90	64,90
Tower of Babel	54,90	54,90
Tower of Babel II	54,90	54,90
Transmat	64,90	64,90
Treasure Trap	69,90	69,90
Turbo	69,90	69,90
Turbo	54,90	54,90
TV Sports Basketball	74,90	74,90
Ultima V	74,90	74,90
Ultima VI	69,90	69,90
USS John Young	54,90	54,90
USS Intrepid	51,90	51,90
Wings	74,90	74,90
World of Warcraft	64,90	59,90
World of Warcraft	64,90	59,90
Zak McKracken	69,90	69,90

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an: TEL. 0711/856 8534
Wir können fast alles besorgen!!!
Für die besten Angebote wählen Sie den besten Preis.
Für 15 Bonuspunkte erhalten Sie eine Leihkarte für 80 Disketten
-GRATIS!
Lieferbedingungen: 1. Lieferung per Nachnahme für UPS Pakete, andere DM 8,-, BIMP/CA bis auf Anfrage



Schloßkeller - Level 1



Schloßkeller - Level 2

bersten Südosten versteckt ist, alle im westlichen Teil des Raumes. Von den drei magischen Stäben ist der Schlüsselstab besonders wichtig, was Ihr auch daran erkennen könnt, daß ihn ein Drache in seinen Fängen hält. Die Frage des Feuerelementariers sollte Ihr ganz wörtlich nehmen, ansonsten gibt es noch einen Umweg im Süden, um in den Wohnraum des Hohepriesters und an die Henkersklinge und den Stab des Lichts zu gelangen. Haben die Sprüche der Echenpriester Euren Helden zu sehr zugesetzt, können sie Ihre Wunden an der Quelle südwestlich der großen Halle heilen lassen. Frisch gestärkt und erholt macht Ihr Euch nun auf den Rückweg nach Thyn und besucht dort sicherlich den Rat.

der Zünfte, um die frisch erworbenen Erfahrungsstufen und neue Zaubersprüche umsetzen zu lassen.
Das Schloß
Als Ihr Euch auf den Weg macht, um das im Nordwesten liegende Schloß zu besuchen, brauen sich am Himmel Gewitterwolken zusammen. Das Unwetter entläßt sich gerade, als Ihr den Eingang zum Schloß erreicht habt, und die Pforte hinter Eurer Party zuschlägt. Das Gebäude ist etwas verwinkelt aufgebaut: zwei Stockwerke im Schloß, zwei Etagen im Keller und zwei Schloßtürme — der "Seelenfänger" im Südwesten und der "Schuldtrum" im Südosten ergeben den gesamten Grundriß. Eine ganze Anzahl von Geheimtoren er-

CRYSTAL SOFT

INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für AMIGA 500 auf 1MB
DM 99,-
(abschaltbar/ einstecken)

DM 122,-
(abschaltbar/ incl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK DM 184,-
(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport)

AMIGA / ST

Falcon (Mission Disk II)	69,90	69,90
F-19 Stealth Fighter	74,90	74,90
Magic Fly	69,90	69,90
Operation Stealth	69,90	69,90
Powermonger	69,90	69,90
Their finest hour	74,90	74,90

IBM

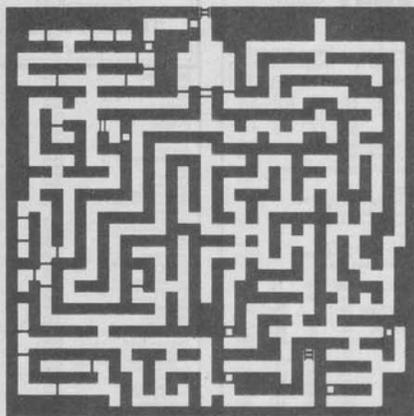
Flight of the Intruder	89,90	89,90
Silent Service II	79,90	79,90
Stormwind	74,90	74,90
Railroad Tycoon	99,90	89,90
Stratego	69,90	69,90
Operation Stealth	74,90	74,90

C-64 weiterhin im Programm

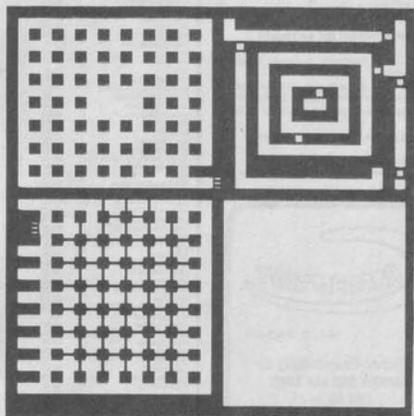
Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!
Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9-15 Uhr / 17-21 Uhr
Sa 9-12 Uhr

TEL. 02051/85511
Fax 02051/85525

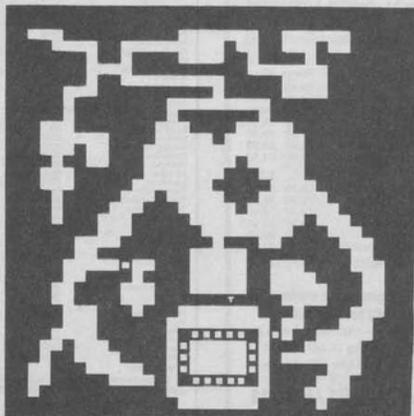
Änderungen und Irrtümer vorbehalten



Der Vulkan - Level 1



Der Vulkan - Level 2



Der Vulkan - Level 3

schweren die Orientierung. Da Ihr inzwischen schon eine Menge Erfahrung besitzt, werdet Ihr Euch anhand der Karten recht gut zurechtfinden können. Ich werde mich deshalb bei der Beschreibung auf das Nötigste beschränken. Auf jeden Fall solltet Ihr das Schloß nicht eher verlassen, bis Ihr den Smaragd erhalten habt, der sich ganz oben im Seelenfänger ("Zutritt nur für den Schloßherrn") nur mit einem Hilfsmittel "herausfischen" läßt. Ebenfalls sehr wichtig ist der Götterhammer ganz im Norden des ersten Kellerlevels nach den vielen Dreh- und Dunkelfeldern (ebenfalls "Zutritt nur für den Schloßherrn"). Im Schloßparterre ist ein Knopf, der das Krafftfeld in der Nähe ausschaltet. Der lange Gang im Westen führt zum "Seelenfänger", von dem man in den Keller gelangen kann. Das obere Stockwerk des Schlosses erreicht man über das Treppenhaus des "Schuldenturms". Ihr könnt nun verschiedene Wege einschlagen: entweder in den Keller oder ins obere Stockwerk des Schlosses gehen oder einen der Türme besteigen. Ich habe den Weg über den Schuldenturm nach oben gewählt und bin dann über den Seelenfänger in den Keller hinabgestiegen. In der ersten Etage des Schlosses findet Ihr u.a. den Türschlüssel für die Rückkehr, ein Diadem, einen Ring und im Nordosten versteckt den Talisman, der Charaktere allmählich heilen kann. Im Schuldenturm gibt es neben einem guten Kampfstab und dem Heft der Kraft ("Zugang nur für den Schloßherrn"), das Ihr aber wohl schon woanders gefunden habt, einen geheimen Übergang zum Seelenfänger. Hier oben lassen sich Glaswände seitlich umgehen. Sand macht glatte Gänge passierbar, und eine Rutschpartie kann Eure Party direkt in den Keller befördern. Seid Ihr in der Turmspitze angekommen, könnt Ihr die Glaswand östlich umgehen. Ich habe mir den Zugang zum Wasserbecken mit dem Smaragd am Grunde nur seitlich freisprengen können. Das Gerät zum Fischen habt Ihr doch sicherlich dabei? Zwei Etagen tiefer läßt sich eine Holztür östlich umgehen — die Beantwortung der Frage sollte Euch nach so vielem Treppensteigen aber leichtfallen. Im ersten Kellergeschoß erwartet Eure Helden ein Labyrinth von

Geheimtüren, ehe Ihr im Nordwesten den Eingang zur großen Halle mit vielen Grabkammern erreicht. Hier ruht Graf Kovacs, der Euch das Sturmzepter vermachte, und im Norden liegt der Götterhammer. Um den zu erreichen, müßt Ihr Euch in die kreuzförmige Kapelle im Südosten begeben und von den drei Knöpfen den richtigen drücken. Tips dazu geben Euch zwei Gespenster, und auch eine Karte im Handbuch ist recht nützlich. Wenn Ihr auf einen Knochen stoßen solltet, laßt ihn nicht liegen. Damit lassen sich noch bestimmte Tiere ablenken. Ganz unten im Keller sind das Gefängnis und die Folterkammer untergebracht. Hier öffnet ein Zinkschlüssel die Zellen, mit etwas Wasser kann man einem Angeketteten ein Geschenk entlocken, ein gläserner Knopf führt unweigerlich zu Kopfschmerzen, die sich aber mit einem Knopf aus Stein in Grenzen halten lassen. Wachhunde lassen sich ködern, und auch Zettel auf dem Boden sollte man nicht achtlos übergehen. Habt Ihr auch den Währungsring gefunden, könnt Ihr dieses schaurige Schloß eigentlich verlassen.

Noch einmal die Zwergenminen

In Thyn angekommen, habt Ihr nun mehrere Möglichkeiten weiterzumachen. Ihr könnt Euch in den Zwergenminen einen guten Ring (Krafftring) holen. Dieser ist aber nur zu erreichen, wenn man fast alle Ausrüstungsgegenstände, Rationen und das Geld vorher wegwirft, da nur so der nachgiebige Boden bei einer Quelle betreten werden kann. Dahinter liegt dann das Item neben einer Heilquelle versteckt. Entscheidet Ihr Euch für diesen Ausflug, ist es ratsam, alle wichtigen Items beim Händler zu deponieren und nur solche Waffen und Panzer anzulegen, auf die man dann verzichten kann. Den Krafftring, der für die Lösung des Spiels aber nicht unbedingt notwendig ist, findet Ihr am Ende des langen Ganges genau im Süden des fünften Levels der Zwergenminen. Verzichtet Ihr auf diesen Ring, könnt Ihr die tieferen Levels der Minen erkunden und noch einmal nach Thyn zurückkehren, um zu trainieren und Zaubersprüche zu lernen, oder Ihr könnt Eure Party gleich für den Endkampf ausrüsten. Dann solltet Ihr Eure Helden aber mindestens 100 Trefferpunkte be-



sitzen. Entscheidet Ihr Euch für die abschließende Expedition, solltet Ihr den schwersten Gegenstand, den Ihr bis dahin gefunden habt (Ihr erinnert Euch, das war in den Katakomben) mitnehmen. Dazu das wichtige Item aus der Elfenpyramide, alle Stäbe sowie den Götterhammer und den Edelstein aus dem Schloß. So ausgerüstet nehmt Ihr gleich den südlichen Eingang der Minen und macht einen Abstecher nach oben zum Fundort des Schießpulvers. Danach erforscht Ihr den fünften Level der Minen. Hier solltet Ihr Euch den Lebensstab holen. Er befindet sich am Ende der Sackgasse, die im Westen zuerst nach Osten verläuft und dann nach Norden abbiegt. Die letzte Wand im Norden müßt Ihr wegsprengen. Habt Ihr dann noch Schießpulver übrig, könnt Ihr die große Schatzhöhle ganz im Südosten ausplündern. Hier gibt es u.a. gute Tränke zu holen. Vorsicht bei der Quelle am Gebetsstein, sie könnte sich als tödliche Falle erweisen. Nach einigen Dreh- und Dunkelfeldern habt Ihr dann im Norden den Zugang zum tieferen Stollen gefunden. Hier schaltet Ihr die Demonstrationssalle im Norden wie angegeben aus und laßt Euch von der erscheinenden Wand nicht verblüffen. Ein anderer Zugang öffnet sich dafür etwas im Westen. Bei der weiteren Erforschung stoppt Euch im Südwesten ein heißer Lichtstrahl. Der läßt sich vorerst nicht überwinden, auch der Knopf mit der Nummer 4 hilft da nicht weiter. Schließlich kommt Ihr auch ganz im Südosten nicht mehr weit. Ein Zwergenschmied

hält Wache und verlangt von Euch eine Losung. Da erinnert Ihr Euch rechtzeitig an seinen von Euch aus dem Kerker der Elfen befreiten Freund und sagt ihm dessen Namen. Freundlich gewährt er Euch Zutritt zu einer Höhle, in der Ihr drei Eurer Kämpfer mit notwendiger Panzerung versehen könnt. Übersieht nicht den Zwerg in der Ecke, der auf Arbeit wartet. Gebt ihm einen Klumpen des Erzes, das Ihr hier gefunden habt, und er wird daraus einen besonderen Schild herstellen. Scharfsinnig überlegt Ihr: "Könnte man damit etwa einen Lichtstrahl reflektieren?" Ihr probiert es aus, und es klappt. Damit habt Ihr nun das letzte der drei Items gefunden, die Euch den Zugang zum Berg öffnen. Ihr erinnert Euch doch noch an die Hinweise aus der Pyramide? Gebt alle drei am besten dem Magier, und er wird daraus einen neuen Stab zusammenfügen. Habt Ihr inzwischen den Steinschlüssel gefunden, könnt Ihr auch beim Zwergenschmied eine Abkürzung zum Ausgang im Südosten benutzen.

Nun erwartet Eure Helden im siebten Level ein Labyrinth von tödlichen Fallen. Hier trefft Ihr zwar auf keine Gegner, aber bis auf die Lichtsprüche versagt sämtliche Magie in dieser riesigen Halle. Zu allem Überfluß kann man hier auch keinen Spielstand abspeichern. Halte Euch an den in der Karte eingezeichneten sicheren Weg, auf dem Ihr auf der südlichen Route nur zwei relativ harmlose Gastallen passieren müßt. Also jedesmal rasten und dem Charakter, der Wache

hält, mit dem Talisman die verlorenen Treffpunkte zurückgeben. Die Items in den beiden Höhlen überseht Ihr ja sicherlich nicht. Jetzt erreicht Ihr nach einem kurzen Zwischenstopp in einer Höhle des sechsten Levels über einen langen Gang wieder das Tageslicht. Hier im Südostteil der Westwelt findet Ihr eine Heilquelle und trefft auf die versteinerte Figur eines Halblings. Diesen solltet Ihr mit einem Stab, zum Leben erwecken. Als Dank dafür gibt er Euch mit dem Steinschwert eine wichtige Waffe zur Bekämpfung des roten Drachens. Kurz darauf steht Ihr vor dem versperrten Zugang zum Vulkan. Ihr habt inzwischen den richtigen Stab und auch die Tageszeit, zu der sich der Berg öffnet, ist Euch bekannt. Also allen Mut zusammengekommen und auf in den letzten Kampf.

Der Vulkan

Hier im ersten Level gilt es nur, sich durch ein Gängegewirr voller Dreh-, Dunkel- und Schwächungsfelder zum Ausgang im Südosten durchzukämpfen. Zur Not findet Ihr eine Heilquelle im Nordwesten in der Nähe des Eingangs. Ein Stockwerk tiefer befindet Ihr Euch in den vier Bereichen der Elementarier, die Ihr mittels Teleports durchqueren müßt. Ihr beginnt im Feld des Erdelementariers, das voller Dreh- und Kraftfelder steckt. Der Zugang zum Wächter im Zentrum ist über ein Drehfeld im Osten zu erreichen. Nachdem Ihr die "frostige" Frage beantwortet habt, erhaltet Ihr trockenen Lehm und werdet ins Feld des Wasserelementariers befördert. Nach Passieren einiger Geheimtüren und vieler Dunkelfelder trefft Ihr ihn im Südwesten seines Bereichs. Das Wasser, das er Euch gibt, verührt Ihr mit dem Lehm und laßt Euch nach Südosten ins Terrain des Lufterelementariers teleportieren. Die durchsichtigen Glaswände werden Euch einige Kopfschmerzen bereiten, ehe Ihr im Süden den Zugang zum Zentrum gefunden habt. Für den Lehmklumpen, den Ihr dem Lufterelementarier gebt, erhaltet Ihr einen Schlüssel. Darauf werdet Ihr in den südwestlichen Abschnitt gebeamt, den Ihr auf dem schnellsten Weg (gekaufter Tip) durchlaufen könnt. Das Loch im Nordwesten dieses Teilbereichs führt Euch direkt ins Zentrum des Vulkankraters. Habt Ihr den Shaolinstab, könnt Ihr im We-

sten einen uralten Eremiten bei seiner Meditation stören. Aber laßt ihn am besten in Ruhe, bevor er Euch erwünscht. Nach einiger Zeit steht Ihr vor dem brodelnden, blubbernden Lavasee. Hier ist guter Rat teuer, oder habt Ihr einen Gegenstand dabei, der groß und stabil genug ist, um der Party als Kahn zu dienen? Wenn ja, schippert Ihr in den südöstlichen Arm des Lavasees und laßt beim Feuelementarier Euren Schlüssel härten. Haben die Kämpfe Euch zu sehr mitgenommen, könnt Ihr im südwestlichen Arm des Lavasees hinter einer Geheimtür eine Heilquelle finden. Nun steht der Endkampf kurz bevor. Nachdem Ihr im Süden nach einigen Kämpfen die Tür mit dem Tonschlüssel geöffnet habt, seid Ihr in der Halle des großen roten Drachens. Jetzt könnt Ihr im Osten hinter einer Geheimtür noch eine Schatzkammer plündern oder gleich den Käfig betreten (vorher unbedingt abspeichern). Der Drache ist kein leichter Gegner. Schwimmt er aber schließlich in seinem Blut, erfüllt Ihr mit einem kurzen Schwung das Orakel und lehnt Euch bequemer zurück, um die gut gemachte Schlußsequenz genießen zu können. ww

Shadow of the Beast II

Das Spiel ist zwar noch taurisch, aber Hendrik Blase aus Schnathorst hat das Böse schon besiegt. Mit seiner Lösung habt Ihr "Shadow of the Beast II" in Null Komma nichts durchgespielt. Ihr solltet Euch also genau überlegen, ob Ihr jetzt weiterleitet. Wir haben Euch auf jeden Fall gewarnt.

Zuerst geht man am besten nach rechts, bis man von dem ersten Neandertaler angesprochen wird. Nun wirft man ihm (mit "A" für ASK) den Begriff "Ten Pints" an den Kopf, um den Cheat-Mode für unendliche Energie zu aktivieren. Nun ab nach links, bis Ihr zu einem Typen kommt, der von einem Monster in einer Art Kraftfeld gefangengehalten wird. Nachdem Ihr ihn befreit habt, fragt ihn nach einem Schalter ("Switch"). Er wird Euch entweder "Upper" oder "Lower" antworten, was Ihr Euch merken solltet. Nun abwärts, bis Ihr links einen Gang seht. Geht dort hinein, bis Euch etwas ent-

gegengeflogen kommt. Jetzt schnell zurück nach rechts, da dieses "Etwas" ein Seil nach unten abschneiden will, woran Ihr das Vieh unbedingt mit der Kugel hindern solltet. Ihr werdet sehen, daß ein großer Stein auf Euch zugeschoben wird. Bleibt ganz rechts stehen, bis der Stein direkt vor Euch zum Stehen kommt und schlägt ca. dreimal zu. Jetzt endlich weiter nach links. Nach zwei Fallen müßt Ihr an der Schräge den nächsten Gegner erledigen, der daraufhin einen Schlüssel fallen läßt. Nun weiter, bis Ihr zu einem Seil kommt. Oben angelangt, öffnet die Tür rechts und lauft weiter, bis Ihr zwei Schalter seht. Betätigt mit der Kugel den Schalter, der Euch genannt wurde ("Upper" oder "Lower"). Eine Art Käfig wird nun herabgelassen. Stellt Euch hinein und wartet. Nachdem Ihr oben im Schloß (oder was immer es ist) angekommen seid, klettert die erste Kette hinunter (nicht sofort in den Raum springen!!!). Ihr seht dort rechts zwei Schalter und unter Euch einen Typen am Tisch. Man muß den Typen daran hindern, daß er aufspringt und den oberen Schalter betätigt, sonst wird die Kette hochgezogen und Ihr seid gefangen. Springt am besten in Richtung der Schalter, kniet Euch hin und schlägt mit der Kugel in Richtung Schalter. Nachdem der Typ nach links geflogen ist, betätigt den unteren Schalter und klettert wieder hoch. (Das Monster ist unbesiegbar; ein Kampf lohnt also nicht). Jetzt lauft nach rechts bis zur Treppe. Springt nun an den zweiten Kronleuchter und klettert nach oben. Rechts werdet Ihr die erste von sechs Schatzkisten finden. (In jeder Kiste sind sechs Goldstücke enthalten, die man später alle noch benötigt). Im Schloß liegt zwar noch ein Schlüssel, der aber nicht benötigt wird. Nun wieder zurück zum Käfig und ab nach unten. Ihr habt Euch sicher schon gefragt, was es mit der Wippe auf sich hat: geht nach rechts bis zu den drei Schaltern. Mit den Schaltern kann man eine Art Kran steuern. Der obere Schalter öffnet/schließt den Greifer, der mittlere bewegt ihn links/rechts und der Untere hoch/runter. Greift nun den großen Stein, fahrt ihn ganz nach rechts und laßt ihn von oben auf die Spitze fallen. Schiebt den kleinen Stein nun auf die Wippe, klettert das Seil hoch

und springt auf das andere Ende der Wippe. Jetzt schnell nach links und in den Käfig gestellt. Oben angelangt, erledigt den kleinen Drachen und schlägt gegen das Bündel an dem Ast. In dem Bündel war jemand gefangen, der Euch aus Dankbarkeit ein Paßwort verrät. Nun wieder zurück zu dem Seil, das dieses "Etwas" kappen wollte. Unten lauft zu nächst nach rechts. Ihr werdet dort nach dem Paßwort gefragt. Weiter rechts findet Ihr oben eine Schriftrolle ("Parchement") und unten die zweite Kiste. Geht nun nach links, bis Ihr in einem Haus eine Flasche findet (unterwegs steht die dritte Kiste). Nun lauft vom Ausgangspunkt des Spiels nach rechts an den Neandertalern vorbei. Geht nach oben und erledigt den Kerl, der mit diesen grünen Dingen wirft. Er verliert eine Axt (auf keinen Fall jetzt benutzen; die Axt hält nur 10 Sekunden an!!!). Links von ihm liegt die vierte, oberhalb von ihm die fünfte Kiste. Laßt Euch nun links hinunterfallen und springt auf die an einer Stelle sehr dünne Grasdecke. Unten geht nach links bis zu einer Brücke (die sechste Kiste nicht vergessen!!!). Am anderen Ende der Brücke sitzt ein Wächter. Wählt schon mal mit den F-Tasten die Axt an und lauft auf den Wächter zu. Wenn er wegläuft, einfach hinterherlaufen. Wenn die Wand vor Euch herunterkommt, geht ganz nach links und erledigt den Kerl, der Euch den Boden unter den Füßen "wegkurbelt" mit der Axt. Danach einfach die Wand mit der Kugel entfernen.

Nun erst mal nach oben und den Schalter ganz rechts betätigen. Jetzt schnell nach links und den Schalter umlegen. Nun wieder zurück und runter. Holt Euch den Schlüssel, der rechts liegt, und geht nach links bis Ihr gefangen werdet. Gebt der Wache die Flasche (mit "O" für Offer) und öffnet die Tür mit der Kugel. Die Wache hat noch einen Schlüssel, mit dem man einen weiteren Gefangenen befreien kann. Oben angelangt, sucht Ihr links nach einem Ring. Nun rechts, bis Ihr wieder aus den "Crystal Caverns" raus seid. (Es ist übrigens nicht möglich, beide Gefangene zu retten; einer stirbt immer auf der Flucht). Jetzt rechts, an dem Seil hinunter und unten am Wasser das Monster erledigen. Danach das Seil schnappen und weiter über die Brücke nach rechts.

Hinter der Brücke dürft Ihr das Monster nicht töten, sondern Ihr müßt es mitten auf die Brücke locken. Springt über das Loch in der Brücke und geht zu dem alten Mann. Gebt ihm den Ring und die Schriftrolle. Er wird Euch eine Zauberwaffe geben. Geht zurück zur Brücke und springt hinunter. Unten sucht Ihr ein Horn. Geht zu der Schnecke ("Snail") und fragt sie nach "KARAMOON". Sie wird Euch für 36 Goldstücke wieder dorthin bringen (einfach beide Fragen mit "Yes" beantworten). Laft nun ganz nach rechts, bis Ihr an einen See kommt. (Das Monster, das mich irgendwie an R-Type erinnert, ist unbesiegbar). Benutzt das Horn und steigt danach auf den Rücken des Seeungeheuers. Auf der anderen Seite des Sees geht nach rechts in das Schloß. Innen geht die Treppe hinunter nach rechts, erledigt mit der Zauberwaffe den bösen Zauberer und befreit dadurch Eure Schwester.

Jeder richtige "Beast"-Profi kommt natürlich ohne den Cheat-Mode aus. vw

Guns or Butter

Florian Demleitner aus Lappendorf hat weise Ratschläge für alle Strategen, die in "Guns or Butter" ihr Glück versuchen wollen.

Auf was man bei "Unions" achten sollte: Zu Beginn des Spiels immer ein Bündnis eingehen. Dabei darauf achten, daß die Union möglichst groß ist und sich die Rohstoffe ergänzen (z.B. Partner mit Mountains suchen, wenn man nur Lumber hat). Wenn möglich, sollte man selber der Anführer sein.

Aus einer schwachen Position heraus (d.h. mit wenig Population): Sobald das Bild erscheint, bei dem man selbst ei-

ne Union ausrufen kann, den Mausknopf drücken. So bleiben mehr Köpfe im "Bannkreis" stehen als sonst. Wenn diese Union akzeptabel erscheint, sofort annehmen. Kriterien für eine gute Union: möglichst groß, mindestens ein Nachbar nicht mit in der Union, weil man sonst nicht expandieren kann.

Aus einer starken Position heraus (d.h. mit viel Population): Wenn alle sich gegen einen verbünden, warten, bis einer aus der Union abfällt und sich dann mit diesem verbündet. Sich in dieser Zeit so gut wie möglich verteidigen. Wenn es die wirtschaftliche und militärische Situation erlaubt, ab einer Population von 1500 ohne Partner arbeiten.

Die wichtigste Grundregel während der Produktionsphase: Die Entwicklungsphasen in Abhängigkeit zur Bevölkerungszahl einhalten. Also niemals z.B. Farm Tools und Muskets gleichzeitig produzieren, da viel zu viele Arbeiter benötigt würden. Zu Beginn des Spiels etwa ein Surplus von 100 bei Food erwirtschaften, damit die Bevölkerung wächst. Die restlichen Arbeitskräfte in die Waffenproduktion stecken.

Sobald der Krieg ausgebrochen ist, nur noch das Nötigste an Food produzieren (etwa -300), damit genügend Waffen für Feldzüge und Eroberungen zur Verfügung stehen. Nur in Ausnahmefällen keine landwirtschaftlichen Geräte herstellen; die Gefahr einer Meuterei ist sonst zu groß. Niemals große Überschüsse stehen lassen, sondern immer genau ausbalancieren!

Um den Sieg perfekt zu machen, muß man nur noch die Waffen in der militärischen Phase richtig einsetzen: Immer starke Verbände an den kritischen Stellen zusammenziehen, um im Notfall sofort zuschlagen zu können. Ideal sind Armeen von der Stärke 100.

Wie im Handbuch angedeutet, nur über Straßen attackieren. Lieber einen Umweg machen, als durch unwegsames Gelände marschieren. Wenn man einen Gegner attackiert, sofort wichtige Rohstoffquellen besetzen. Besonders wichtig sind dabei Gebirgsketten und Berge. Hier findet man "Iron Ore" und "Coal". Seid Ihr auf Eroberungsfeldzug, niemals lange Pausen einlegen, sondern beherzt weiterziehen. Dabei immer für genügend Nachschub sorgen; auch klei-



Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB	300,-
Joypad	39,-
Competition Pro	59,-
Batman	99,-
F-1 Circus	99,-
Final Blaster	99,-
Formation Soccer	99,-
Hell Fire	99,-
Image Fight	99,-
Klax	99,-
Lode Runner	89,-
Ninja Spirit	99,-
Super Star Soldier(Gunhead II)	89,-
W-Ring	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	49,-
Axis F2	99,-
Batman	99,-
Burning Force	99,-
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
E-Swat	79,-
Fatman	99,-
Hell Fire	99,-
Moonwalker	99,-
Phantasia Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	89,-
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	99,-

SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole (kompl.)	849,-
Joystick NEO GEO	109,-
Nam 1975	429,-
Magician Lord	449,-
Baseball	429,-
Golf	429,-
Riding Hero	449,-
Ninja Combat	429,-
Cyberlip	449,-
Super Spy	499,-

GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris	169,-
Mit Deutscher Anleitung	
Burai Fighter Deluxe	49,-
Golf	49,-
Qix	49,-
Solar Striker	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-
Wizards and Warriors	49,-

Atari Lynx

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	59,-
California Games	59,-
Chips Challenge	59,-
Electrocop	59,-
Gates of Zendocon	59,-
Gauntlet III	79,-

Ankündigungen November/

Dezember

After Burner	PC-ENGINE
Arrow Flash	MEGA DRIVE
Die Hard	PC-ENGINE
Dynamite Duke	MEGA DRIVE
Fire Shark	MEGA DRIVE
Gain Ground	MEGA DRIVE
Letrux	AMIGA/ST
M 1 Tank Platoon	AMIGA/ST
Populous	MEGA DRIVE
Powermonger	AMIGA
Prince of Persia	AMIGA
Ra	Alle Systeme
Rabio Lepus Spezial	PC-ENGINE
Rainbow Island	MEGA DRIVE
Rick Dangerous II	ST/AMIGA/C-64
UMS II	AMIGA/ST
Sega Game Gear in Kürze erhältlich !!!!	

C 64 Disk

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Champions of Krynn	75,-
Dragon Wars	49,-
Great Courts	59,-
Gunship	49,-
Kick off II	45,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Secret of the S.Blades	75,-
Sentinel Worlds	49,-
Sim City	59,-
Stealth Fighter	49,-
Turn It	29,-
Turrican	39,-
Ultima V	69,-

Atari ST

Cadaver	79,-
Chaos Strikes Back	69,-
Codename Icename	109,-
Colonels Bequest	109,-
Dragon Flight	89,-
Dungeon Master	69,-
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	79,-
Falcon Mission Disk II	59,-
F-29	75,-
Fire and Brimstone	79,-
Imperium	79,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Kick off II	69,-
Immortal	79,-
Invest	79,-
Larry III	109,-
Midwinter	79,-
Operation Stealth	75,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	89,-

IBM

Battle Chess II	89,-
Centurion Def.o.Rome	79,-
Champions of Krynn	79,-
Colonels Bequest	119,-
Conquest of Camelot	119,-
Flight IV dt.	159,-
Flight of the Intruder	109,-
Indiana Jones	79,-
Ishido	89,-
Jet Fighter dt.	89,-
Larry III	119,-
Legend of Faerghail	89,-
LHX Attack Chopper	109,-
Loom	69,-
Midwinter	79,-
Might and Magic II	99,-
Murder	69,-
Oil Imperium	69,-
Oil's Well	59,-
PGA Golf Tour	79,-
Populous	79,-
Ports of Call	99,-
Railroad Tycoon	109,-
Rings of Medusa	79,-
Silent Service II	99,-
Sim City	89,-
Their Finest Hour	89,-
Thunderstrike	89,-
Tracon 1	99,-
Ultima VI	99,-
Wolfpack	109,-

Amiga

1 MB Ram plus Dungeonmaster	249,-
688 Sub	75,-
A-10 Tank Killer	89,-
Cadaver	79,-
Champions of Krynn	89,-
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
F 19 Stealth Fighter	89,-
Fatal Heritage	79,-
Heros Quest	119,-
Immortal	79,-
Imperium	79,-
Invest	79,-
Indiana Jones	79,-
Kaiser	99,-
Larry III	119,-
Legend of Fairghail	89,-
Midwinter	89,-
Might and Magic II	89,-
Operation Stealth	75,-
Pirates	79,-
Pool of Radiance	75,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	89,-
Turrican	59,-
Unreal	89,-
Wings	89,-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALS KIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

ne Truppen entwickeln sich während des Marsches zu anständigen Armeen.

Mit diesen Verhaltensmaßregeln dürfte es kein Problem sein, den bösen Feinden ein Schnippchen zu schlagen. ww

Klax

Klax-Spezialist Peter Trieb aus Wien hat die ultimativen Tips für alle Kachelstapler anzubieten. Daß seine Tips ihr Geld wert sind, seht Ihr schon an seinem aktuellen Highscore von 4751165 Punkten. Das treibt sogar meinem Kollegen und Klax-Freund Martin die Tränen in die Augen.

Grundsätzliches:

Der einfache 3er Klax bildet die Grundeinheit des Spiels (z.B.: drei gleichfarbige tiles vertikal). Zu Beginn gibt es nur vier, ab wave 06 acht und ab wave 61 neun Farben. Ein 4er Klax (4 gleichfarbige Steine nebeneinander) zählt für zwei, ein 5er Klax für drei Klaxe. Mehrfache Klaxe (z.B.: diagonal + vertikal oder horizontal + diagonal etc.) zählen ebenfalls für 2, 3, 4 usw. Klaxe. Als Chain-reaction oder Domino-Klax bezeichnet man solche Klaxe, die durch das Nachrutschen der verschwundenen tiles zustandekommen. So ist es z.B. möglich, vier tiles vertikal übereinanderzustapeln. (siehe auch Bild 4)

Aufgaben:

Jede wave beinhaltet eine Aufgabe, die gelöst werden muß. Es gibt fünf Typen: Klax wave — eine vorgegebene Anzahl beliebiger Klaxe muß geschafft werden.

Diagonal wave — hier muß eine bestimmte Anzahl diagonalen Klaxe gestapelt werden, Punkte werden jedoch für alle vergeben.

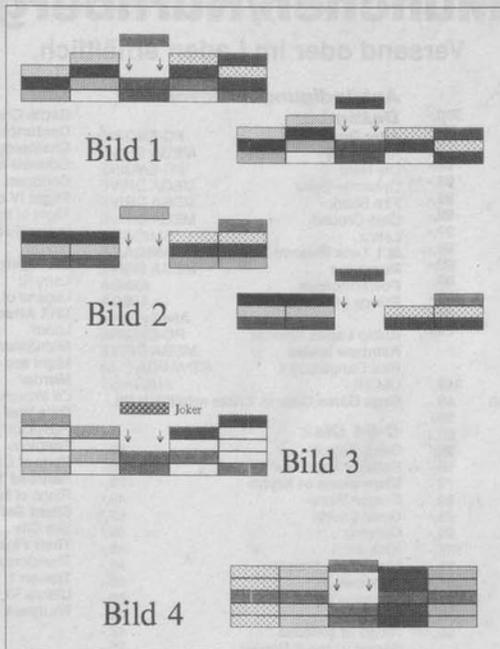
Horizontal wave — das gleiche wie oben, nur waagrecht.

Points wave — nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl ist die wave beendet.

Tile wave — eine vorgegebene Anzahl tiles muß gefangen werden.

Warps:

Nach jeweils fünf waves gelangt man in einen WARP-Screen, wo die Anzahl der versäumten tiles auf null zurückgesetzt wird. Nun darf der nächste 5er Block gewählt werden, wobei beim übernächsten vier und bei zwei übersprungenen Plätzen sogar fünf tiles fallengelassen werden dürfen. Der angezeigte Bonus wird



Die wichtigsten Kachelanordnungen im Überblick

nach Absolvierung der ersten wave dem Score zugezählt. Stärkere Spieler werden hier meist den nächsten Block in Angriff nehmen, da die Bonus-Punkte in fünf bzw. zehn waves locker erreicht werden dürften.

Technik und Taktik für den Meisterspieler:

Durch reaktionsschnelles Feuerknopfdrücken können Chain-reaction-Klaxe "erschummelt" werden, da sich nach dem Erzielen eines Klax die tiles auf dem Fließband für die Dauer der Melodie nicht bewegen. Dieser Spielraum ist in höheren Levels absolut lebensnotwendig. Die meisten waves in den höheren Levels werden immer schneller, also verdröbelt eure Zeit nicht. In den unteren Regionen jedoch können vor allem horizontal waves herrlich zum Punkte sammeln durch diagonale Klaxe herangezogen werden. Auch am Ende einer wave (vor allem points, diagonal und Klax waves) können durch wohlplazierte Multi- und CR-Klaxe noch fette Punkte an Land gezogen werden. Winziges Detail: Die Schaufel am Schluß möglichst voll halten, da jeder freie Platz in der Tonne ungleich mehr Punkte einbringt.

Systeme:

Diagonal waves, langsame Klax und tile waves, points waves

Bild 1: Die beiden weißen tiles sind beliebig, sie bilden lediglich die Auflage. Alle anderen tiles werden in Zweiergruppen gestapelt, so daß sie ein dem Bild ähnliches Muster ergeben. Die beiden vertikalen tiles in der Mitte sollten nach Möglichkeit gleichfarbig sein. Einerseits kann so rasch Platz für zwei weitere tiles geschaffen werden, andererseits bringen sie in Verbindung mit einer Joker-Kachel in der Mitte satte 10050 Punkte, Varianten mit 4-er und 5-er Klax nicht berücksichtigt. Natürlich sind nicht immer Joker Kacheln im Überblick vorhanden; der normale Weg besteht darin, eine zu einer aktuellen Diagonale passende Kachel in die Mitte zu werfen (siehe Bild). Die drei tiles verschwinden und sofort liegen zwei neue in Position (grandiose Gelegenheit für "falsche" CR-Klaxe!)

Horizontale waves, schnelle Klax- und tile waves:

Bild 2 — wieder beruht das System darauf, daß ein Joker Stein massig Punkte bringt, CR-Klaxe ermöglicht werden können und die tiles äußerst

passend nachrutschen. Das System ist jedoch besonders unter Zeitdruck bewährt, da es erheblich schneller aufzubauen ist. Außerdem ergibt sich wesentlich leichter ein Spielraum für 4er und 5er Klaxe, was besonders bei schnellen Klax-waves von Vorteil ist. Im Notfall hat es sich immer bewährt, die mittlere Tonne schnell mal mit einer vertikalen anzufüllen, um Platz zu schaffen. Tip für Feinschmecker: probiert Euch hier einmal an einem 4-er Klax vertikal!

Big X (Bild 3):

In wave 06 und 11 werdet Ihr aufgefordert, "a BIG X for SECRET WARP" zu bauen. Nichts leichter als das, mit einem abgewandelten System 1 kein Problem. Der Beginn ist gleich, nur müssen die Positionen über die Mitte hinaus ebenfalls mit zwei tiles der gleichen Farbe belegt sein. Da gleichfarbige Kacheln in der Regel recht lange auf sich warten lassen, füllt den Mist, den Ihr im Moment nicht braucht, in die beiden äußeren und die mittlere Tonne so ein, daß Ihr sie durch vertikale Klaxe wieder beseitigen könnt. Hier ist ein Joker fast Pflicht, denn neun gleichfarbige Kacheln abzuwarten kann nervenzerreißend sein. Den Joker möglichst zuunsterst fangen, damit er keine benötigte Farbe blockieren kann. Tip für Experten: Der maximale Score für das Big X beträgt 50050 Punkte, probiert's mal!

Brückenbau mit 4-er Klaxen (Bild 4):

Dieses letzte und anspruchsvollste System ist ein herrliches Mittel für spektakuläre Scores in den ersten fünf waves; ähnliche Lagen tauchen jedoch immer wieder auf. Experten werden den Clou beim Betrachten des Bildes sicher sofort erfassen, für alle anderen eine ausführlichere Erklärung: Ein horizontaler 5er Klax bildet das Grundgerüst für extreme Scores in diesem System. Da beim Verschwinden gleichzeitig 4 vertikale 4er CR-Klaxe gebildet werden, zählen diese eine Menge, auch wenn die geforderten Klax-Zahlen längst überschritten sind (z.B.: wave 01). Der vertikale 3er Klax in der Mitte ist nicht unbedingt notwendig, erhöht den "Score-Multiplier" jedoch um eins, was ordentlich Punkte bringt. In höheren Levels erschweren vor allem die vielen Farben und die Joker-Kacheln das vollständige Gelingen.

Viel Spaß beim Kacheln! ww

Chrono Quest

Michael Springer aus Erding hat den ersten Teil von »No Quest« gelöst und arbeitet mit Voldampf an der Komplettlösung.

1. Auf der Suche nach der Zeitmaschine. Gleich am Anfang sollte man einmal einen kleinen Blick in die Vase in der Eingangshalle werfen, und schon haben wir die erste Punch-Karte ... danach begehen wir uns liebevoll in den Arbeitsraum (Osten) und sehen in dem Regal ein kleines Kunstwerk, Ornamentalsphäre genannt (Das braucht Ihr später noch!). Jetzt begehen wir uns wieder in die Halle und gehen nach oben. Dort angekommen, sehen wir uns doch gleich einmal die Statue und die rechte obere Teppichkante an. Und schon sind wir wieder eine Punch-Karte und einen kleinen Schlüssel reicher! Jetzt müßt Ihr die Kommode mit dem kleinen Schlüssel öffnen und den Inhalt mitnehmen. Als nächstes geht Ihr in das Zimmer rechts, öffnet die Kommode und entdeckt einen Fetzen Papier, auf dem ein paar Zahlen sind. Natürlich stecken wir diesen auch ein. Rein zufällig durchwühlen wir nun die Bettdecke und finden die 3. Punch-Karte. Jetzt können wir wieder nach unten gehen, denn in dem linken Zimmer ist nichts Interessantes mehr. Wenn Ihr nun heil unten angekommen seid, dann geht Ihr durch den Speiseraum in die Küche. Dort angekommen, nehmt Ihr gleich einmal die Flasche Wein mit, die auf dem Küchenbord steht. Danach untersucht Ihr die linke Tür und stellt fest, daß da ein Tresor ist (so ein Zufall aber auch!!!) Hoffentlich habt Ihr noch das kleine Stück Papier auf dem die Zahlen stehen, denn die müßt ihr für den Tresor benutzen, und schon ist er auf. Von dem Inhalt braucht Ihr im Moment nur das Feuerzeug. Wenn Ihr das erledigt habt, geht Ihr wieder in die Halle und steckt die Ornamentalsphäre auf den Pfosten bei der Treppe und nehmt es gleich danach wieder ab (das ist ganz wichtig, sonst kommt Ihr nicht weiter!). Jetzt könnt Ihr durch die kleine Tür neben dem Stuhl gehen, werdet aber bald feststellen, daß die Sicht etwas behindert ist. Macht nichts, Ihr habt ja das Feuerzeug. Das zündet Ihr jetzt an (das Feuerzeug, wie sollte es ja auch anders sein, brennt

nicht sehr lange, also geht Ihr so schnell wie nur möglich nach oben in die Kapelle und untersucht die Oberfläche des Schrankes). Erleichtert werdet Ihr nun eine Kerze gefunden haben. Die zündet Ihr nun an. Kurz danach müßte auch schon das Feuerzeug ausgehen. Jetzt sollte man einmal einen flüchtigen Blick in das Gebetbuch werfen. Nun kann's losgehen ... Danach begebt Ihr Euch in den Keller des Schlosses. Was Ihr da antrefft ist das eigentliche Arbeitszimmer Eures Vaters. Zuerst solltet Ihr in die Schublade des Schreibtisches sehen, da sind nämlich ein paar Sicherungen (wichtig mitzunehmen!). Nun sind wir einmal eitel und sehen in den Spiegel ... aber Schreck, Stöhnen, was sehen wir da!! Ein kleiner unschuldiger Knopf sticht uns ins geschwollene Auge! Also drücken wir ihn hastig und in Freude, das Spiel schon fast gelöst zu haben, aber was passiert? Nichts! Macht nichts, denn wir wissen uns ja zu helfen ... einmal logisch kombiniert, und schon kommt man drauf: Es muß etwas mit der Ornamentalsphäre, oder wie das heißt, auf sich haben!! Also rennen wir im Laufschrift hinauf, stecken die Sphäre wieder auf den Pfosten und hasten wieder hinunter, drücken wieder auf den Knopf ... und siehe da!! Sesam öffne dich!! Aber halt! Nicht gleich losrennen! Sonst könnt Ihr das Spiel wieder von neuem beginnen (Stromschlag etc.). Also nicht so voreilig, sondern gleich wieder hinauf und die Sphäre wieder herunternehmen. Jetzt hat das verdammte Ding ausgedient. Jetzt kommen wir, schon das dritte Hemd durchgeschwitzt, endlich wieder unten an. Aber jetzt können wir es nicht mehr halten und hasten in den geheimnisvollen Raum. Und endlich ... die Zeitmaschine!! Aber halt! Wer gedacht hat, jetzt ist Friede, Freude, Eierkuchen, der hat sich getäuscht. Erst muß der große Hebel an der Wand nach oben umgeschaltet werden. So, hoffentlich habt Ihr noch die Sicherungen!! Die müssen jetzt in den grünen Kästen. Danach legt ihr den Hebel wieder um, und was hören unsere Ohren? Das Motorengeräusch der langgesuchten Maschine ... Ach ja: Seht Euch doch einmal den Schreibtisch an ... und den Papierkorb (Ha Ha!!!) So, jetzt steigen wir in die Zeitmaschine ein indem wir nach oben gehen!!! Jetzt müß-

tet Ihr das Cockpit vor Euch haben. Als erstes drückt Ihr auf den On-Knopf und schiebt eine Punch-Karte in den Schlitz. Und tatsächlich ... wir begeben uns auf die Reise (Wahnsinn!!) Nachdem wir fast eine halbe Stunde gewartet haben, erscheint auch schon bald die entsprechende Zeitstufe ... So, das ist das Ende von Part I.vw

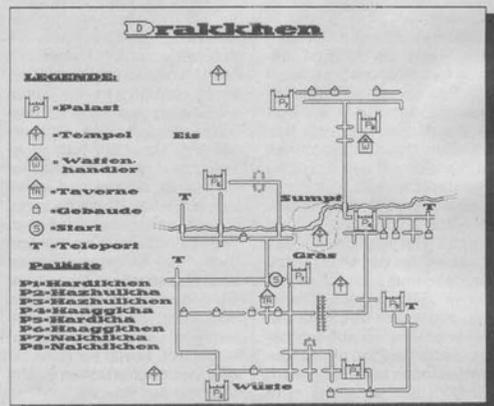
Drakkhen

Stefan Miefert schickt uns eine feine Karte und Tips zum Rollenspiel Drakkhen.

Am Anfang geht man in den rechts liegenden Palast von Hardtkhen. Den Hai überlistet man, indem man wartet, bis er hinter der Brücke wieder auftaucht. Nun rennt ein Partymitglied schnell über die Brücke. Um die Kraftfelder auszuschalten, drückt man einfach das zweite Zeichen von rechts an der Wand. In der Burg selber findet man einige nützliche Waffen, die man unbedingt mitnehmen sollte. Will man zu Prinz Hardtkhen, sollte man

Eure Mannschaft einzeln durch die Tür schleusen. Im Raum daneben ist ein Hebel an der Wand. Wenn Ihr ihn betätigt, befreit Ihr den Priester, der Euch zum Dank ein paar nützliche Tips gibt.

Geht Ihr jetzt nach links, dann trefft Ihr auf eine Frau, die Ihr bekämpfen müßt. Nun solltet Ihr die Burg verlassen und zum Schloß von Prinz Nakhthens marschieren. Unterwegs könnt Ihr Euch ja im Waffenladen ein paar neue Waffen zulegen. Leider kommt Ihr zu spät bei Prinz Nakhthens an, die Schwester hat ihn gefangen genommen. Mit dem Ring könnt Ihr das Schloß betreten. Im Schloß von Nakhthka könnt Ihr Prinzessin Hardthka befreien, die Euch dafür den ersten Stein gibt und Euch zu Haaggkha schickt. Habt Ihr in seiner Burg alle Hebel richtig eingestellt, erscheint im Nebenraum ein Drachen, den Ihr bekämpfen müßt. Die Prinzessin bittet Euch gegen den Prinzen Hardtkhen zu kämpfen. Als Belohnung winkt Euch der zweite Stein. Jetzt müßt Ihr zu



vorher das Kraftsymbol abstellen. Hardtkhen schickt uns zu seiner Schwester Hardthka, deren Burg im Osten liegt. In ihrer Burg erfahren wir, daß die Prinzessin entführt wurde. Anschließend kehren wir wieder zum Prinzen zurück. Völlig aufgelöst schickt er uns zum Prinzen des Wassers, Haaggkhen. Bevor wir die Zugbrücke überqueren, muß der Magier die Tür mit einem Zauberpruch öffnen. Im Schloß drücken wir das rechte Symbol und schalten so die Kraftfelder aus. Im Brunnen solltet Ihr eine Fackel benutzen. Nun müßt Ihr

Prinzessin Hazhulkha. Dort trefft Ihr auf den Prinzen Nakhthken. Habt Ihr zusammen mit ihm seine Schwester bekämpft, erhaltet Ihr wieder zwei Steine.

Jetzt werdet Ihr zum Prinzen Hazhulkhen geschickt.

Den letzten Stein gibt's dann bei Prinz Haaggkhen, allerdings müßt Ihr ihn vorher töten. Nach diesem Gemetzel marschiert Ihr zu den Platten in der Mitte der Insel. Zieht nun alle Sachen aus, reitet den Drachenschwanz, lest die Grabinschrift und das Spiel ist gelöst. vw

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	A	Del Con 5	-	-	A	King Arthur	L	-	A	Phantasy Star	L	-	A	Space Rogue	L	-	A
500 Glock Submarine	-	-	-	Digi Painz 2	-	-	-	Kingdoms of England	L	P	-	PHM Prognose	-	-	-	Star Command	L	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	-	Digi View Gold Version 4.0	-	-	-	King's Quest 1	L	P	-	Pirates!	L	-	-	Starlight 1	L	-	A
Ace 2	-	-	-	Dos - 2 - Dos	-	-	-	King's Quest 2	L	P	A	Platoon	L	-	-	Starlight 2	L	-	A
Ad Lib Soundcards	-	-	-	Dragon's Breath	-	-	-	King's Quest 3	L	P	-	Pool Of Radiance	L	P	-	Starlight 3	L	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	-	-	Dragon's Lair (Anleitung PC)	-	-	-	King's Quest 4	L	P	-	Pool Of Radiance	L	P	-	Starlight 4	L	-	A
Alternate Reality - City	-	-	-	Dragon Wars	-	-	-	Knights Of Legend	L	P	-	Pool Of Radiance	L	P	-	Starlight 5	L	-	A
Alternate Reality - Dungeon	-	-	-	Drackher	-	-	-	Kull	L	P	-	Pool Of Radiance	L	P	-	Steel Thunder	L	-	A
Auel	-	-	-	Dungeon Master	L	P	A	Last Ninja	L	P	-	Pool Of Radiance	L	P	-	Stellar Crusade	L	-	A
Bad Blood	-	-	-	Elite (Lösung für AM-ST)	L	-	-	Last Ninja 2	L	P	-	President Is Missing	L	-	-	Sword Of Aragon	L	-	A
Balance Of Power 1990 ed	-	-	-	Empire Of The Mines	L	-	-	Legacy Of The Ancients	L	P	-	Project Firestart	L	-	-	Sword Of Aragon	L	-	A
Bard's Tale 1	L	P	A	Europe Abaze	-	-	-	Legend of Fairghall	L	P	-	Project Stealth Fighter	L	-	-	Swamp Of Horror	L	-	A
Bard's Tale 2	L	P	A	F14 Tomcat	-	-	-	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Quest 2	L	-	-	Tales Of The Arabian Nights	L	-	A
Bard's Tale 3	L	P	A	F-15 Strike Eagle 2	-	-	-	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Quest 3	L	-	-	Tales Of The Arabian Nights	L	-	A
Battle Of Anlstant	-	-	-	Fire Brigade	L	P	-	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	Quest 4	L	-	-	Tales Of The Arabian Nights	L	-	A
Battlehawks 1942	-	-	-	Fire Brigade	L	P	-	Lucky Luke	L	P	-	Quest 5	L	-	-	Tales Of The Arabian Nights	L	-	A
Battletch	-	-	-	Fish	-	-	-	Lurking Horror	L	P	-	Quest 6	L	-	-	Ultima 1	L	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	-	Flugsimulator 3	-	-	-	Manhunter New York	L	P	-	Quest 7	L	-	-	Ultima 2	L	-	A
Bismarck	-	-	-	Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	-	Manhunter New York	L	P	-	Quest 8	L	-	-	Ultima 3	L	-	A
Black Cauldron	-	-	-	Fountain Of Dreams	L	P	-	Manic Mansion	L	P	-	Quest 9	L	-	-	Ultima 4	L	-	A
Bloodchry	-	-	-	Future Wars	L	P	-	Mars Saga	L	P	-	Quest 10	L	-	-	Ultima 5	L	-	A
Bubble Ghost	-	-	-	Gaidrgen's Domain	L	P	-	Melmo	L	P	-	Quest 11	L	-	-	Ultima 6	L	-	A
Carrier Command	-	-	-	Galo	-	-	-	Might & Magic 1	L	P	-	Quest 12	L	-	-	Ultima 7	L	-	A
Champions Of Krynn	-	-	-	Germany 1985	-	-	-	Might & Magic 2	L	P	-	Quest 13	L	-	-	Ultima 8	L	-	A
Chaos Strikers Back	-	-	-	Gettysburg	-	-	-	Millennium 2/3	L	P	-	Quest 14	L	-	-	Ultima 9	L	-	A
Chrono Quest	-	-	-	Goldrush	-	-	-	Miracle Warriors	L	P	-	Quest 15	L	-	-	Ultima 10	L	-	A
Chrono Quest 2	-	-	-	Guild Of Thieves	-	-	-	Neuromanizer	L	P	-	Quest 16	L	-	-	Ultima 11	L	-	A
Codename Iceman	-	-	-	GunsHIP	-	-	-	Naxcom 6	L	P	-	Quest 17	L	-	-	Ultima 12	L	-	A
Colonia's Bequest	-	-	-	Heilooon	-	-	-	Navy Seal	L	P	-	Quest 18	L	-	-	Ultima 13	L	-	A
Conquist Of Camelot	-	-	-	Hero's Quest	-	-	-	Neuromanizer	L	P	-	Quest 19	L	-	-	Ultima 14	L	-	A
Curse Of The Azure Bonds	-	-	-	Hillstar	-	-	-	North American Civil War 2	L	P	-	Quest 20	L	-	-	Ultima 15	L	-	A
Damned	-	-	-	Holiday Maker	-	-	-	Ooze	L	P	-	Quest 21	L	-	-	Ultima 16	L	-	A
Day Of The Viper	-	-	-	Imperial Galactica	-	-	-	Operation Battles	L	P	-	Quest 22	L	-	-	Ultima 17	L	-	A
Deathlord	-	-	-	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-	Opener Marking	-	-	-	Quest 23	L	-	-	Ultima 18	L	-	A
Defender Of The Crown	-	-	-	It Came From The Desert	L	P	-	Panzer Strike	-	-	-	Quest 24	L	-	-	Ultima 19	L	-	A
Deja Vu (Amiga-ST)	-	-	-	Jei	-	-	-	Pawn	L	P	-	Quest 25	L	-	-	Ultima 20	L	-	A
Deja Vu 2	-	-	-	Kampfpuppe	-	-	-	Personal Nightmare	L	P	-	Quest 26	L	-	-	Ultima 21	L	-	A
Deson's Winter	-	-	-	Keep The Thief	-	-	-	Phantasie 3	L	P	-	Quest 27	L	-	-	Ultima 22	L	-	A

Wenn "L" und "P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung inbegriffen.

Die AKTUELLE TOP-TEIL BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

4. Legend of Faerghall	AM 74,90/PC 74,90
5. Leisure Suit Larry 3	AM 119,90/PC 134,90/ST 119,90
6. Ultima 6	PC 99,90
7. Pirates!	AM 74,90/PC 89,90/C64 79,90/ST 89,90
8. Kick off 2 World Cup 90	AM 69,90/C64 44,90/ST 69,90
9. Railroad Tycoon	PC 99,90
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	AM 67,90/PC 67,90/ST 67,90

AM 74,90
PC 74,90
C 64 74,90

AM 69,90
PC 99,90
C 64 99,90

3 CHAMPIONS OF KRYNN

2 SILENT SERVICE 2

1 POOL OF RADIANCE

Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS
CARTES WISCONSIN
VISA

Sonderangebote

Programmname	Spezies	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC
1943	D	ARC	19,40		
Apache Strike	D	STR	25,90		
Achilles Heel	D	STR	19,90		
Beal + Menace + Tetris	D	ARC	49,90		
Battlehawks (Freeware)	D	ARC	34,90		
The Bard's Tale 1	D	ROL	39,90	24,90	
Blattarbeit	D	ARC	74,90		
Bloodchry mit Data Disk	D	ARC	34,90		
California Grease	D	ARC	28,90	39,90	
Deja Vu	D	ADV	47,90		
Dungeon Master Assist.	D	ARC	24,90		
Dungon Wizard (Editor)	D	STR	23,90	19,90	
Earth Over Fire	D	STR	19,90		
Eye Of Horus	D	STR	19,90		
Football Manager	D	STR	13,90	14,90	19,90
Footballer of the Year	D	STR	19,90		
G.Linkers Superhits	D	ARC	5,90		
Gold Silver Bronze	D	ARC	29,90	29,90	
Howling	D	ARC	33,90		
In 60 Tagen zum Weltrekord	D	ADV	9,90		
Indiana Jones	D	ARC	35,90	24,90	
Katania	D	ARC	24,90		
Legend of Blacksilver	D	ROL	54,90		
Madalyn	D	ARC	39,90		
Mano Patrol	D	ARC	24,90		
Moonlander	D	ARC	29,90		
Myst	D	ARC	34,90		
Navy Seal	D	ARC	14,90		
Nightworld	D	ARC	29,90		
Paradise	D	ARC	19,90		
Panic	D	ARC	29,90		
Panic 2	D	ARC	29,90	29,90	
Panic 3	D	ARC	29,90		
Phantasy Star	D	ARC	29,90		
Phantasy Star 2	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 3	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 4	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 5	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 6	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 7	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 8	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 9	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 10	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 11	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 12	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 13	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 14	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 15	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 16	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 17	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 18	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 19	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 20	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 21	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 22	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 23	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 24	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 25	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 26	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 27	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 28	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 29	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 30	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 31	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 32	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 33	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 34	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 35	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 36	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 37	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 38	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 39	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 40	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 41	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 42	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 43	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 44	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 45	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 46	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 47	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 48	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 49	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 50	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 51	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 52	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 53	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 54	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 55	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 56	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 57	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 58	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 59	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 60	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 61	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 62	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 63	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 64	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 65	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 66	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 67	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 68	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 69	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 70	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 71	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 72	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 73	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 74	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 75	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 76	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 77	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 78	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 79	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 80	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 81	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 82	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 83	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 84	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 85	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 86	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 87	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 88	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 89	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 90	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 91	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 92	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 93	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 94	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 95	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 96	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 97	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 98	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 99	D	ARC	74,90		
Phantasy Star 100	D	ARC	74,90		

MAN SPRICHT DEUTSCH! Spiele mit deutscher Anleitung

PROGRAMMNAME	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST	PROGRAMMNAME	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
And Knave	44,90		44,90		Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Big Alibi Submarine	74,90	44,90	84,90		Microprose Trooper	64,90	64,90	64,90	64,90
Bar Wars	44,90		44,90		Might & Magic 1	64,90	64,90	64,90	64,90
The Bard's Tale	64,90	64,90	64,90	64,90	Of Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
Battle Master	64,90	44,90	64,90		Operation Espionage	74,90	74,90	74,90	7



geht's auch von der Seite. Die meisten Piloten stellen sich gerne zur Schau: Von rechts bzw. links spazieren sie in aller Ruhe in das Schußfeld der eigenen MG's. Das nächste Mal dürften sie aber anders reagieren, wenn sie das Resultat ihres Spießrutenlaufes sehen.

Frage: Wie treffe ich einen Gegner, der sich dauernd bewegt? Störend ist dieser Slalom schon, zugegeben. Aber wer seinen Feind genügend mit Kugeln "bearbeitet", ist ihn bald los. In 60 Prozent aller Fälle begnügen sich die Gegner mit einem eleganten, aber durchweg nutzlosen Slalomtanz: Einmal rechts, einmal links, ab und zu rauf und runter; schließlich geht es ganz runter. Die Dreidecker und D.VII haben da schon etwas mehr Grips in der Kiste: Oftmals ermöglicht ihnen ihre Wendigkeit und hohe Geschwindigkeit wahre Kunststücke. Aber auch hier: Wer immer schön auf den Kopf achtet bzw. auf die Richtung, in die sich der Kopf dreht, wird bald einmal den Feind erblickt und zum Sieb verarbeitet. Die Dreidecker bieten meist ihre bessere Seite an, wenn man sie verfolgen kann.

Frage: Was vermeide ich während des Fluges? "Da vorn ist wer!" Ein allzu oft voreiliger Schluß. Denn der Hintermann sagt sich wohl genau dasselbe. Das "Zuckerbrot und Peitsche"-Manöver geht ganz genau in diese Richtung. Im Englischen heißt das "Carrots and Sticks". Die Deutschen bieten sich als Zielscheibe an: Hinterran jedoch warten einige MG's auf ihren Einsatz. Zeigen sich allzu plötzlich eines oder mehrere Löcher auf den Tragflächen, heißt es entweder beidrehen oder "Looping" (letzteres allerdings nur mit anständigen Flugkenntnissen, sog. Skill points oder großer Flughöhe). Also, immer nach hinten gucken, bevor man den Vordermann bearbeitet. Selbstmörderisch sind auch die frontalen Angriffe. Man setzt sich nicht nur unnötigen Gefahren aus, der Auftrag geht auch meistens schlimmer aus. Am besten die Maschine raufziehen und dann wenden; von oben läßt sich's besser kämpfen.

Frage: Was mache ich, wenn mein MG eine kleine Störung hat? Fluchen nützt nichts! Da für gleich nach oben ziehen und immer schön wackeln ("Bauchtanz"). Der Gegner erwischt Euch ganz bestimmt

nicht so schnell. Den Feuerknopf kräftig drücken, bis das MG "entjammt" ist. Für Experten: Man kann das Ziel-Flugzeug auch weiterhin verfolgen. Etwas riskant, aber wenn die MGs wieder einsetzen, ist der Jäger bald abgeschossen; während der Leerlauf-Phase macht der verfolgte Jäger keine Ausweichmanöver. Diesen Trick nenne ich "Böses Erwachen" (nicht ohne Grund). Natürlich steht man etwas dumm da, wenn man während des Ausfalls angegriffen wird ... (von anderen Maschinen).

Frage: Wie umgehe ich die Flak-Geschütze auf dem Boden? Ganz einfach: umfliegen. Die AA-Guns erkennt man schon von weitem an ihren Explosions-Kegeln. Meistens beschützen sie die Ballons, die man abschießen sollte. Drei Treffer reichen im übrigen aus, um die eigene Maschine runterzuholen. Aufgepaßt! Die gemeinen Dreideckerpiloten fliegen in die Flak-Zone. Folgt man ihnen, wird man bald getroffen!

Frage: Wie lande ich meine Maschine, wenn ich abstürze? Es gibt zwei Arten des Absturzes: Entweder durch Flak oder durch feindliche Flugzeuge. Hat man den dritten AA-Gun-Treffer erhalten, ist das Landen fast unmöglich. Einzige Hoffnung: Nach dem fatalen Treffer die Maschine schnell gen Boden ziehen und auszugleichen versuchen. Es kann klappen, aber oft stürzt die Maschine ab. Sollte das Flugzeug aber wegen zu hohen Bleigehaltes landen müssen, präsentiert sich die Angelegenheit schon wesentlich leichter. Es genügt, das Flugzeug auszugleichen, und ab und zu zu heben. In vielen Fällen landet man ganz sicher. Aber aufgepaßt! Man sollte in einem geeigneten Gebiet notlanden, da die bösen Deutschen auch auf abgestürzte Flugzeuge schießen.

Frage: Was mache ich, wenn ich in die Hinten-Draufsicht-Sequenz gerate? Es empfiehlt sich, den Joystick nach links oder rechts unten zu reißen und dann einen Looping zu machen, wenn sich das eigene Flugzeug im Sinkflug befindet. Äußerst dumm ist es, gleich einen Looping machen zu wollen. In den meisten Fällen kassiert man vorher ein bis zwei Treffer. Das wäre alles zum Normalflug. Nun wenden wir uns dem "Strate" zu.

2. "Strafe Runs"

Immer schön hoch fliegen.

Die Scharfschützen unter den Infantristen können Euch in großer Höhe nicht treffen. Wer seine Karriere nicht vorzeitig beenden will, nimmt sich diesen Tip zu Herzen. Zweite Regel: Die Geschütze sind nicht nur Verzierung. Ein Schuß des Flak-Geschützes, und runter geht's. Also: Immer zuerst die Kanonen ausschalten, sonst könnt Ihr bald einpacken.

Frage: Wie treffe ich die Infantristen? Auch hier: Fliegt man hoch, hat man einen größeren Schußradius. So lassen sich auch einzelne und kleine Ziele treffen.

Frage: Wie trifft man den Zug? Da gibt's einen kleinen Trick, der offensichtlich auf einem Programmierfehler beruht: Man stellt das MG auf das Bahngleis ein. Dann fliegt man seelenruhig geradeaus und wenn die ersten Waggons kommen, kann das Freudenfeuer beginnen.

Frage: Was mache ich bei einem Konvoy? Die MG-Wagen stellen die größte Gefahr dar. Schnelle Beseitigung dieser mobilen MG-Nester ist unerlässlich. Finger weg von den Rotkreuz-Wagen!

3. "Bombing"
Merke: Du hast nur wenige Schüsse, also nutze sie gut. Jeder Schuß sollte ein Treffer sein. Während man für die anderen Missions-Typen meist den Joystick zur Hand nimmt,

ist die Maus für die Bombing-Missionen besser. Wenn man schwierig zu merkende Ziele hat, ist ein Zweitspieler als Beobachter nützlich. So oder so muß man sich schon auf das dauernde und gefährliche AA-F Feuer konzentrieren. Dazu kommen noch die anderen Flugzeuge: Am Anfang gleich das MG einschalten, denn die angreifenden Maschinen kommen ziemlich schnell. Übrigens verfolgen sie ein bestimmtes und regelmäßiges Angriffsmuster. Die AA-Guns auszubomben rentiert sich oft nicht; man kann den Schüssen auch ausweichen. Bei gewissen Keilformationen empfiehlt es sich jedoch, die kritischen Nester zu zerstören. Besonders bei Brückenbombardierungen und Straßenmissionen sind die Flakgeschütze sehr lästig.

Für Experten: Gefährlich, aber wirksam: Man wartet so lange, bis die Bomben in einer Explosion vergehen. Dann wagt man sich an die hauptsächlichsten Ziele heran. Aber schnell weg, wenn die Geschütze zum nächsten "Shell" ansetzen. So können die gefährlichen Keilformationen der Geschütze elegant umgangen werden. Allerdings sind gute Reaktionen vonnöten.

Jetzt bleibt nur noch, allen Jagdpiloten ein langes Leben zu wünschen. vw

B.S.S. Jane Seymour-Federation Quest I

Für alle Astronauten, die in der "Jane Seymour" nach dem Rechten sehen wollen, hat Christian Kohnert aus Seevetal ein paar nützlich Tips parat.

Türen:

Benutzt immer die Türöffner, da man mit ihnen auch höher codierte Türen schnell aufbekommt. Außerdem sollte man immer ein paar weiße Türpässe in Reserve halten. Die weißen Pässe nur benutzen, wenn Ihr die Türen nicht anders aufbekommt. Logischerweise nie zweimal in denselben (verschlossenen) Raum gehen, außer im Notfall und wenn reparaturbedürftige Systeme in dem entsprechenden Raum sind. Leere Pässe oder Öffner sobald wie möglich wieder aufladen. Wenn bei einem Defekt

der Türen ein korrekter Paß nicht akzeptiert wird, dann mit einem anderen derselben Farbe noch einmal versuchen. Habt Ihr immer noch kein Glück, müßt Ihr leider einen Paß höherer Ordnung opfern. Es hat sich nicht bewährt, eine Tür zu öffnen und sie offenzulassen, um später durchzugehen, da dies nur Verwirrung stiftet.

Reparatur:

Als erstes immer die "Life Support" reparieren, da sonst nach einiger Zeit die Luft ausgeht. Wenn Ihr dann keinen Raumanzug plus Sauerstoff bereit habt, ist es um Euch geschehen. Außerdem werden Türen, Strahlungsfilter, Kommode und Beleuchtung vom Life Support kontrolliert. Die Wir-

kungen eines Ausfalls dieser Systeme reichen von lästig (Beleuchtung) bis tödlich (Strahlungsfiler).

Dann unbedingt die Brücke suchen und dort die Computersysteme reparieren. Ohne sie funktioniert das Autopanning nicht mehr. Außerdem hängen noch die Ladestationen (wichtig), die Sensoren und die Navigation am Computersystem.

Als nächstes kann man dann die Bio-Kontrolle oder die Kommunikation reparieren. Inzwischen sind aber schon fast alle Lebewesen an Bord ausgebrochen (verrückte Besatzung inbegriffen). Läuft die Kommunikation, dann kann man sich von seinen Robotern Reporte schicken lassen, was zwar ganz nett, aber eigentlich sinnlos ist.

Immer nur 5-Liter-Gläser herstellen und sich lieber einmal ärgern, wenn es abgehelt wird, als die kleinen Gläser rumzuschleppen, in die nichts reinpaßt. Ein "Repair-Robot" erhöht die Chancen einer erfolgreichen Reparatur; es genügt auch ein anderer Roboter mit Repair-Modul. Wenn Ihr keinen Stutzen (Applicator) benutzt, geht das meiste Kühlmittel daneben und die Reparaturchancen sinken. Füllt immer soviel Kühlmittel wie möglich in den Tank (min. 4l, max. 5l). Natürlich könnt Ihr auch den Inhalt mehrerer kleiner Flaschen zusammengießen. Je mehr Kühlmittel pro Versuch im Tank, desto größer Eure Chancen. Schaut ab und zu auf den Statusbildschirm. Die Reparaturen sollte man immer selber ausführen. So verliert man nicht so schnell die Übersicht. Das gleiche gilt auch für die Herstellung und Füllung von Gläsern.

Roboter:
Man sollte sie nur zur Reparatur, Kommunikation und bei Kämpfen benutzen (Angriffs- und Scannermodule und eine Waffe wirken Wunder).

Die Flux-Entkopplung solltet Ihr auch von einem Roboter in die Energiezentrale bringen lassen, da man sonst radioaktive Strahlung abbekommt. Einen Roboter sollte man so programmieren, daß er eine (gefundene) Sperrschaltung auf die Brücke bringt. Ohne sie kann man den Level nicht beenden.

Ausrüstung:
Werkzeugkasten: verliert pro Reparatur einen Energiepunkt, wiederaufladbar.
Handlampe: verliert mit der

Zeit seine fünf Energiepunkte, wiederaufladbar.

Magnesiumfackel: nur einmal benutzbar, sehr kurze Brenndauer.

Tonbandgerät: für Musik, Effektiv unbekannt.

Räucherstäbchen: nur einmal benutzbar, riechen nach Äpfeln und locken bestimmt das Kambrediger-Alien an.
Blaue Spritze: gibt Health zurück.

Rote Spritze: heilen wahrscheinlicher Vergiftungen, Verseuchungen und einen zu schnellen Herzschlag.
Kommunikator: mit ihm kann man Verbindung zu seinen Robotern aufnehmen. Allerdings müssen sie im Reparaturmodus sein und die Kommunikationssysteme müssen arbeiten.

Der Platz in der "Inventory" ist knapp bemessen, also nur das Nötigste, wie Waffen, Spritzen, Pöbe, Lampen, Werkzeug, Stutzen und gefüllte Gefäße, mitnehmen.

Roboter als Lastentiere haben sich bewährt, da sie auch schwere und unhandliche Dinge tragen können. Im "Folge mir"-Modus nicht vergessen, die Droiden ab und zu aufzuladen.

Waffen:
Handfeuerwaffe: Da kann man gleich mit bloßen Händen kämpfen. Diese Waffe hat wenig Feuerkraft, wenig Munition und schießt dazu noch äußerst unpräzise.
Automatic: Schon besser, aber auch noch nicht das Wahre.
Stunner: Lähmt den Gegner für kurze Zeit.
Blaster: Die beste Standard-Waffe, 20 Schuß.
Protonen-Blaster: DIE Waffe schlechthin. Sie hat zwar nur wenig Munition, tötet aber jeden Gegner mit einem Schuß. Wenn man sie abfeuert, reißt sie meistens ein großes Loch in den Boden. Ihr solltet deshalb immer einen Plexistahl-Sprüher dabei haben, um das Loch schnell wieder abzudichten.
Flammenwerfer: ist totaler Schrott. Trifft fast nie.

Messer: im guten Zustand besser als ein Laserschild, da unbegrenzt Munition.
Kampf: Immer mindestens eine Waffe in der Hand halten. Wenn ein Gegner direkt vor einem steht, den man besser im Fernkampf erledigt (Telerek, Lycodrak), dann schnell nach hinten ausweichen und ihn mit dem Protonen-Blaster röstern.

AMIGA PC

VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN
Reichsstraße, 50 - 1000 Berlin 19 - Telefon (030) 3043156

ATARI C64

Amiga	ST	PC
Apprentice*	54,90	74,90
Back to Future 2	59,90	59,90
Cadaver*	62,90	62,90
Champions of Krynn*	67,90	79,90
Comandante*	62,90	62,90
Corporation*	62,90	62,90
Darklands*	64,90	64,90
Days of Thunder*	62,90	62,90
Die Nacht	52,90	52,90
Dino Wars*	74,90	74,90
Dragon Flight*	69,90	69,90
Dragon Master*	69,90	69,90
F-19 Stealth Fight	69,90	69,90
Florian*	64,90	64,90
Gold of Aztec*	59,90	64,90
Implosion*	69,90	69,90
Immortal I III*	59,90	59,90
Imperial Assault*	69,90	69,90
Islands*	59,90	74,90
Kick Off 'n' Win*	59,90	64,90
Klassik	49,90	49,90
Legend of Fajin*	74,90	74,90
Legend of Mana*	59,90	59,90
Loam*	59,90	74,90
Meltdown*	59,90	59,90
Monkeys Paradise	59,90	74,90
Murder*	59,90	64,90

GRATIS
Übersetzung zum Weihnachtsfest für jede Bestellung vom 16.11.-14.12.90

GAMEBOY & Tetris 199,90 DM
ATARI LYNX Grand Prix
4 Castles Game 339,90 DM

CS Disk
Back to the Future 2
Bloodwych - Delverance
Swordsmen Entschlossen

SPEICHERWEITERUNG Amiga auf 1 MB
Inter-anschaltbar mit Uhr zzgl. Wandelkarte* oder Interstart*.

3 1/2" DISKETTELAUFWERK für Amiga 500 Hochleistungsmodell mit 1000000 Bytes von der Reed/Koch CD-Batterieaktion

ATARI BT SONDERPOSTEN
Boris Commodore - Hot Rod - Killsterei - Lucky Luke - Phobos
Protector - Space Biker - Street Fighter - Thunderbirds - Warzone

Amiga	ST	PC
Operation Stealth*	59,90	62,90
Paradise 90.00*	59,90	64,90
Princess*	59,90	69,90
Project Manager	49,90	54,90
Power Manager*	74,90	74,90
Rainbow Islands*	99,90	99,90
Shadow of the Beast I	69,90	69,90
Shogun I, Shogun II	79,90	79,90
Best! Pak I & 2	139,90	—
Expendable*	52,90	54,90
Softcopy*	74,90	74,90
Star Trek*	69,90	69,90
Team Yankee*	69,90	79,90
Temple of the Ancients*	74,90	74,90
Top Gun*	52,90	52,90
Video Playpak*	49,90	49,90
Wochenmarkt	74,90	74,90

nr 275 00 DM

349 00 DM

je 29 00 DM

VERSANDLEISTUNG: Mi.-So, 10.00-18.00, sonst 24 h Anrufcenter - Preisliste kostenlos - alle Systeme registriert - **RECHTUNG**, Versand nur nach BRD/Österreich - Versandkosten: Vorkasse +3,50 DM, Nachnahme +3,50 DM - Selbstabholung **VERSANDKOSTEN**frei (nur nach Absprache) - Ausland +10 DM Vorkasse - nur deutsche Anweisung - nur Druckkopf nicht lieferbar - in 30 Preisänderungen vorbehalten.

ACHTUNG - ACHTUNG - ACHTUNG - ACHTUNG - ACHTUNG
SOFTWARE-CORNER
Die Sensation in Mannheim
WIR VERLEIHEN
SOFTWARE ab DM **5,-** pro Tag
FÜR DIE SYSTEME:
• AMIGA • IBM-KOMPATIBLE • GAME BOY
• ATARI ST • COMMODORE C 64 • PC-ENGINE
Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr
SOFTWARE-CORNER Inh. D. Neuen
Augustenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 0621-402387, Fax: 0621-444773

THE SOFTWARE MANNHAGEN »HOTLINE«
***** DIE SPEZIALISTEN ***** 030/6944862

PC Amiga ST			PC Amiga ST		
512 KB f. Amiga 500	145,-	-	Dragonstrike	69,95	64,95
Alice in Wonderland	84,95	70,95	Dungeonmaster	94,95	62,95
Bad Blood	73,95	69,95	Flight of the Intruder	88,95	-
Bard's Isle 3 *	66,95	92,95	Fountains of Dreams	69,95	-
B.A.T. *	88,95	79,95	Heroes Quest 1	99,95	84,95
Battlechess 2	66,95	66,95	Heroes Quest 2 *	99,95	-
Buck Rogers *	69,95	69,95	Imperium	72,95	64,95
Cadaver	68,95	64,95	Indianapolis 500	65,95	64,95
Champions of Krynn	68,95	68,95	It Came From Desert	68,95	-
Chaos Strikes Back	61,95	61,95	Kings Quest 5 *	99,95	-
Corporation	59,90	64,95	Legend of Fairhail	72,95	64,95
Covert Action *	74,95	-	Loom	65,95	67,95
Dragonflight	68,95	68,95	Lord of the Rings 1 *	69,95	-

Preishammer
das Monats
PC Wasteland + Star Trek + Buck Rogers **123,45**
AMIGA ST **Ultima 5 66,66**

PC Amiga ST			PC Amiga ST		
M1 Tank Platoon	84,95	69,95	Silent Service 2	82,95	82,95
Midwinter	69,95	69,95	Sim City	72,95	72,95
Might + Magic 2	74,95	65,95	Sim Earth *	74,95	-
M.L.D.S. *	74,95	65,95	SoundBlaster-Karte	419,-	-
Neuronancer	64,95	61,95	Space Quest 4 *	94,95	-
PGA - Tour Golf	65,95	-	Speedball 2 *	67,95	67,95
Pirates	59,95	61,95	Starflight 1	59,95	59,95
Pool of Radiance	59,95	64,95	Starflight 2	64,95	-
Powermonger *	72,95	67,95	Their Finest Hour 1	69,95	69,95
Railroad Tycoon	83,95	83,95	Their Finest Hour 2 *	79,95	-
Savage Empire *	74,95	-	Transworld *	74,95	67,95
Secret of Monkey Island	69,95	69,95	Ultima 5	72,95	72,95
Secret of Silver Blades	65,95	65,95	Ultima 6	79,95	-

Täglich freibleich
Die große Preisverlosung!
Anlässlich unserer Eröffnung, verlieren wir unter allen Anrufern, die bis zum 6.12. eingehen, 5 Their Finest Hour. Also brav sein, Stiefel vor die Tür stellen und viel Glück am Nikolaustag.

Der Versand erfolgt per Nachnahme, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Inhaber: Frank Godep/Andreas Bergemann GmbH, bei 700 DM Bestellwert bekommen wir 1 DM Versandkosten, bei 400 DM + 4 DM, darüber hinaus bei 24 DM täglich und 7 Tage die Woche für Euch gratis. "Vorrat" erreicht die end Montag bis Freitag zwischen 10 und 20.30 Uhr. Falls die obigen Fragen nicht, vor auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Falls Ihr in Berlin seid und wollt, könnt Ihr natürlich auch (tägliche) freibleich und auch die Sachen abbolen. Unser "Preishammer des Monats" ist gültig, solange der Vorrat reicht.



SCHUMMEL-ECKE

Ultima VI (MS-DOS)

Philipp Kiefer aus Piramens hat ein paar Anregungen für alle Lord British-Fans.

Die Tastenkombination "Alt-2-1-3" über den Ziffernblock wirkt wie das Benutzen eines GEMs und zeigt außerdem eine Zeichenserien an, die, wahrscheinlich in codierter Form, Auskunft über den momentanen Spielstand und die Position gibt.

Die Tastenkombination "Alt-2-1-4" über den Ziffernblock fordert zu einer Eingabe auf, infolge derer man an irgendeine Stelle auf, bzw. unter Britannia teleportiert wird. Leider hat Philipp noch nicht herausgefunden, welches System dahintersteckt.

Die Tastenkombination "Alt-2-1-5" über den Ziffernblock

dreht die Uhr um genau eine Stunde vorwärts. Dieser "time warp" erweist sich in vielerlei Hinsicht, beispielsweise beim Sammeln von Magic- oder Hitpoints (regeneration ring!) als hilfreich. vw

Turbo Out Run (Atari ST)

Arne Casper aus Kiel schlägt folgendes vor.

Gibt einfach während des Spiels "WEARAPPEPEL" ein. Jetzt haben folgende Tasten eine Funktion:

- "T" mehr Zeit
- "ESC" zurück in den Titelscreen
- "Enter" Pause
- "N" nächste Strecke
- "D" Start in New York vw

Venus (Amiga)

Wir hatten Euch ja schon in der letzten Ausgabe die meisten Levelcodes verraten. Die vollständige Liste schickt uns jetzt Marc Borck aus Berlin. Außerdem hat er noch einige Cheats anzubieten, die Euch das Käferleben etwas erleichtern sollten.

- Level 2: MANTIDS
 - Level 3: CICADAS
 - Level 4: PSYLLIDS
 - Level 5: PIERIDS
 - Level 6: SATYRID
 - Level 7: LYCAENID
 - Level 8: PYRALID
 - Level 9: NOCTYID
- Statt der Levelcodes können auch einige Cheats eingegeben werden:

- PLUTO: unendlich Munition
- SATURN: Bonusräume sichtbar
- MERCURY: man kann fliegen
- MARS: man hat alle Waffen
- JUPITER: unendlich Zeit vw

Spherical (Amiga)

Diesmal hat Mathias Ortmann einen Tip für "Spheri-

cal". Im Hauptmenü tippt man "BLADERUNNER", anschließend drückt man auf dem Zehnerblock die 9. Am oberen Bildschirmrand erscheint nun eine schlecht lesbare Ziffernanzeige, die man mit "Cursor links" und "Cursor rechts" verändern kann. Mit 1 oder 2 (ebenfalls Zehnerblock) springt man in den auf der Ziffernanzeige angegebenen Level (1= Ein-Spieler-Modus, 2= Zwei-Spieler-Modus).

Nun hat man die Möglichkeit, mit "Cursor links" und "Cursor rechts" nach Belieben durch sämtliche Level zu springen, außerdem ist man unsterblich. vw

Wings of Fury (Amiga)

Malte Tombers aus Hamburg hat schon einen Cheat-Modus für das brandneue Actionspiel "Wings of Fury" auf Lager.

Ihr gebt einfach während des Spiels: "Colin was here" ein. Mit einem einfachen Druck auf die Taste "P" bekommt

SEIT JAHREN IHR GROßER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

SEGA®

NEUHEITEN MEGA DRIVE

Strider, Fatman, Burning Force, Granada, Rainbow Island, Roadbusters, Truxton II, Axis, Populous, Budokan, Hydlide Adventure, Atomic Robokid, Hellfire, Arcade Power Stick

Großer CWM Spielführer zur MEGA DRIVE, Buch mit über 100 Seiten ausführlichen Spielbeschreibungen und Tips und Tricks. Ein tolles Nachschlagewerk für MD Besitzer und Einsteiger.

UMZUG / NEUERÖFFNUNG

Ab dem 01. November 1990 eröffnen wir unser neues Ladengeschäft in Bad Harzburg! (Adresse siehe unten)

Wichtiger Hinweis: den CWM Versand erreichen Sie bereits ab dem 15. Oktober nur noch unter der neuen Adresse und Telefon-Nummer!

Besuchen Sie uns, auch der weiteste Weg lohnt sich! Auf über 60 qm Ladenfläche finden Sie die neuesten Spiele, Geräte und Zubehör!

Viele Neuheiten für alle Systeme erschienen, einfach anrufen oder den brandneuen Katalog anfordern, unverbindlich und kostenlos!
TELEFON: 05322 / 54081 und 54082



Neuheiten

Final Blaster, Double Rings, Afterburner, Die Hard, Gomola Speed, Legendary Axe II, Darius Plus, Valis III, F1-Circus, Populus



Neue Spiele für alle Systeme.
Rufen Sie uns an.



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • ☎ (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78



* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit gehandelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

man ein Leben dazu. Das kann man beliebig oft im Spiel wiederholen. Gleichzeitig kann man mit der Taste "C" zwischen den Waffen wechseln. Das heißt man wählt immer die Bomben, um dann später auf eine größere Anzahl von Rockets oder Torpedos umschalten zu können. Dies geht aber nicht sehr lange, so daß man nach jedem Lebensverlust noch einmal "Colin was here" eintippen muß. vw

Afterburner (Atari ST)

Marck de Jong aus Bad Bentheim hat noch eine kleine, aber wichtige Korrektur zu unserem Afterburner-Tip aus der Ausgabe 10/90. Um einen Level vorwärtszukommen, muß man die ""-Taste drücken. Wollt ihr einen Level zurück, dann drückt ihr die "'-Taste. vw

Unreal (Amiga)

Mathias Ortman aus Mailand beglückt uns gleich mit zwei prima Cheats. Der erste erleichtert Euch das Leben als Drachenreiter. Ihr gebt im Menübildschirm nur "ORDILOG-CUS" ein und schon befindet ihr Euch im Trainer-Modus und habt unendlich viel Energie. vw



DR. BOBO ANTWORTET

Die Antwort zu Corruption

Daniel Schaller aus Iserlohn kann die Frage von Wolf Arndt und Alex Lamm beantworten. Die beiden saßen im Krankenhaus fest.

Wenn man im Krankenhaus gelandet ist, muß man alle Sachen aus dem Nachttisch nehmen und warten, bis die Krankenschwester wieder gegan-

Lin Wu's Challenge (Atari ST)

Thorsten Opey aus Hamburg hat die ersten Codewörter für die ersten elf Länder ertüchtelt. Sie lauten:

Deutschland PGAKAAIC
Schweden PGAKABEF
England PGAKACAI
Israel OHBJACML
USA OHBJADIO
Kanada PGAKAEFB
Spanien PGAKAFBE
Norwegen OHBJAFNH
Frankreich OHBJAGJK
Finnland OHBJAHFN
Niederlande PGAKAICA vw

Eliminator (Atari ST)

Wollt ihr die Level bei Hewsons Actionspiel "Eliminator" direkt anwählen, dann probiert die Paßwörter von Michael Clemens aus Niederöffingen aus. Drückt einfach nach dem Laden oder nach Ende eines Spiels die "Help"-Taste und gebt eins der folgenden Codewörter ein:

Stage 2: AMEOBA
Stage 3: BLOOP
Stage 4: CHEEKI
Stage 5: DOINOK
Stage 6: ENIGMA
Stage 7: FLIPME
Stage 8: GEEGEE
Stage 9: HANDEL
Stage 10: ICICLE
Stage 11: JAMMIN
Stage 12: KIKONG
Stage 13: LAPDOG
Stage 14: MIKADO vw

Dann legt man sich auf das Bett. Jetzt steckt man alle Gegenstände, bis auf die Papiere, in das Kopfkissen und wartet, bis man zum Krankenwagen gebracht wird. Im Krankenwagen steht man auf, legt die Bandagen und den Schlafanzug ab, und zieht die mitgenommenen Sachen an. Wenn der Krankenwagen an der Ampel hält, steigt man schnell aus und geht in Richtung Süden. vw

Sorcerer of Claymoreque Castle

Computeroldies aufgepaßt. Wer kann sich noch an das Uralt-Text-Adventure erinnern. Michael Dieze aus München weiß nicht mehr weiter. Er sitzt in der Küche und bekommt den Schrank nicht auf, um an den Zauber zu kommen. Außerdem möchte er wissen, wie er ganz im Süden des Schlosses die Treppe raufkommt, nachdem er sich den Stern aus dem Rattenloch geholt hat. Wie kommt man auf die Zinnen der Burg? vw

Die Antwort zu Bloodwych-Data Disc Vol.1

Endlich wissen wir, wie wir die verflixte Chromatic-Door aufbekommen. Erk Klopp aus Bremen hat sie souverän gemeistert. Gegenüber der Chromatic-Door befindet sich eine Fallgrube. Leider kommt man dort nicht so ohne weiteres hinüber, da auf dem Feld vor der Fallgrube keine Zaubersprüche ausgelöst werden können.

Man stellt seine Party nun zwei Schritte entfernt vor der Fallgrube auf. Anschließend bereitet man mit zwei Partymitgliedern zwei Antimagesprüche vor. Außerdem kümmert sich ein drittes Mitglied Eurer Party um einen Levitate-Zauberspruch.

Nun löst man einen Antimage-Zauber aus, geht einen Schritt auf die Fallgrube zu, löst den zweiten Antimage-Zauber aus (durch den vorangegangenen Antimage-Zauber ist es nun möglich, auch auf dem Feld direkt vor der Fallgrube zu zaubern) und gleich hinterher Levitate.

Nachdem man über die Grube geschwebt ist, findet man hinter ihr den Chromatic-Key.

Zurück geht's genauso, oder man läßt sich einfach in die Grube fallen und nimmt den längeren Weg in Kauf. vw

Iron Lord

Sascha Moritz aus Hemer liebt Ritterspiele und das Mittelalter. Er fragt an, ob jemand von Euch einen Weg weiß, wie er bei "Iron Lord" zu mehreren Leben und einem hübschen Batzen Geld kommt. Uns ist zwar kein Cheat bekannt, aber vielleicht seid ihr ja schlauer. vw

Space Quest II

Space Quest und kein Ende. Benjamin Büttner aus Winnenden möchte von Euch wissen, welche Gegenstände er aus den Wand-schränken in Vohaul's Asteroid nehmen muß. Außerdem möchte er gern in die Rettungskapsel steigen, wird aber dauernd von einem Roboter gestört. Wie wird er mit dem garstigen Kerchen fertig? Was macht man mit dem Alien, das aus Rogers Körper kommt? vw

Loom

Andreas Mülder aus Helmenzen fehlt die Note F. Zwar hat er das Stroh in Gold verwandelt und wieder zurück, aber trotzdem hat er kein F erhalten. Natürlich ist er dann etwas später in der Windhose hängengeblieben. Weiß einer von Euch, wo man das verdammte F auftreiben kann? vw

Last Ninja 2

Armin Sirch aus Pfaffenhausen möchte im Stadtpark das Eisentor aufmachen. Wo postiert er seinen Ninja am besten? vw

Bloodwych

Gunnar Bargatzky aus Mülheim/Ruhr braucht dringende Hilfe im Moon Tower von Bloodwych. Er steht vor einer Tür im zweiten Level. Dahinter ist ein Loch und die Wandinschrift besagt: "The first you rise. The second you wise." Wer kann dem Helden Gunnar über das Loch helfen? vw

Madoho (Super GrafX)

Klaus Dersam aus Hannover verrät, wie Ihr Euch in den ersten beiden Levels von "Madoho" eine ganze Menge Extraleben sichern könnt.

1. Level: Vier Leben bekommt Ihr, wenn Ihr die erste Stufe nach oben fliegt, fünf weitere, wenn Ihr bei dem steilen "Abhang" ein Stück geradeaus fliegt. Schließlich solltet Ihr am Ende des Levels nicht gleich zur Auseinandersetzung mit dem obligatorischen Obermotschreiten, sondern noch ein kleines Stückchen weiter fliegen. Jetzt nach oben und Ihr könnt fünf weitere Leben Euer eigen nennen.

2. Level: Über dem Affenschädel befindet sich ein Gang nach links. Er enthält fünf weitere Leben. Noch einmal drei Leben gibt's über dem zweiten Schädel. Diesmal müßt Ihr Euch jedoch rechts halten. *wi*

Nectaris (PC-Engine)

Zwischen einer PC-Engine aus Memmingen und dem Besitzer Marco Gebbert kracht's gewaltig. Inzwischen hat Marco jedoch einige Tricks herausgefunden, seiner Konsole beim Oldie "Nectaris" Paroli bieten zu können. Falls Ihr schon immer einmal die (meist siegreiche) grüne Seite spielen wolltet, könnt Ihr schon vor Beginn des Spieles Eure Engine hereinlegen: Gebt Euer Paßwort einfach mit gedrückter "Select"-Taste ein, die Parteien werden so automatisch vertauscht. Macht Ihr das gleiche während eines Zwei-Spieler-



Ein hart verspielter Monat liegt hinter mir. Erst wurden in Redaktion und Freundeskreis die Joypads mit "Bomber Man" weichgespielt, dann forderte mich Anatol regelmäßig nach dem Mittagessen zu einer Runde "Punk Shot" (angeblich gut für die Verdauung) auf. Schließlich wanderte "Super Monaco GP" erstmalig in den Modulschacht meines Mega Drives. Seitdem fahr' ich nur noch siebengängig...

Tips haben wir diesmal wieder für alle Systeme; ein paar brandheiße Neuheiten wurden von unseren Lesern bereits "angecheated". Sollten die Mega-Drive-Besitzer unter Euch sich schon daranmachen, "Insector X" zu spielen, habe ich noch einen kleinen Tip für sie. Das Oberinsekt vom Ende des zweiten Le-

vels schluckt zwar viele Trefker, wenn man sich jedoch in der linken, unteren Ecke des Bildschirms aufhält, wird man nicht getroffen. Laßt Euch von den Drohbärden des Monsters nicht einschüchtern. Solange Ihr im Eck ausharrt, kann Euch nichts passieren. Jetzt müßt Ihr nur noch ein paar mal ein winziges Stückchen nach oben fliegen (auch hier könnt Ihr noch nicht getroffen werden), kräftig feuern, und schon löst sich der Wächter zum 3. Level in kleinen Explosionen auf.

Der Videospieltip des Monats geht diesmal an den Gewinner des inoffiziellen "Puzznic"-Wettbewerbes, Roland Klabunde. Unter den Bergen von Paßwortlisten für dieses Modul war seine die längste: 128 Level wurden erspielt. Gratulation, Roland! *wi*

werden sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung die jeweiligen Werte erhöht (Bild 2). Marcos dritte Zeichnung erklärt schließlich die Fahrzeug/Eigenschafts-Tabellen der japanischen Anleitung. *wi*

Be-Ball (PC-Engine)

Als Ergänzung zu den "Be-Ball"-Tips unserer Oktoberausgabe rät Euch Stefan Spicker aus Fulda-Bernhards den Code

3 2 1 1 2 3

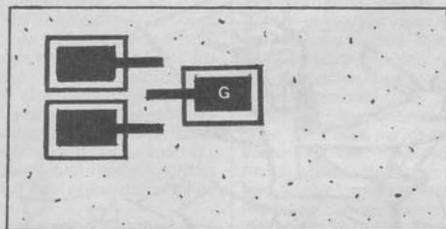
auszuprobieren. Außerdem vermutet er, daß das Spiel mehr als fünfzig Levels besitzt. Vielleicht weiß ein anderer PC-Engine-Besitzer mehr? *wi*

Batman (Mega Drive)

Die beiden Batmaniacs Michael Wagner aus Erkheim und Fritz Hien aus Neu-Esting sind anscheinend unabhängig voneinander zu der Auffassung gekommen, daß die ersten beiden Levels keiner Hilfe-

Continues, könnt Ihr so auch zwei Computerspieler gegeneinander antreten lassen.

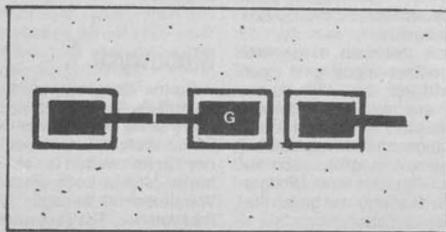
Marco fand außerdem heraus, daß alle Werte eines von zwei anderen Fahrzeugen eingezwängten Panzers halbiert werden. Außerdem kann sich der "gefangene" Panzer im nächsten Zug nur maximal ein Feld weit bewegen (Bild 1). Stehen hingegen zwei Fahrzeuge/Panzer nebeneinander,



G = Gegner

3) Beispiel: MB - 4

Angriff Boden	40	10	Angriff Luft
Schußweite Boden	2	1	Schußweite Luft
Reichweite	6	20	Panzerung



Nectaris leichtgemacht: Links seht Ihr einen "gefangenen" Panzer, rechts die kampfstärke "Doppel-Panzer"-Kombination.

stellungen bedürfen. Also flattern wir gleich los ins Museum, den dritten Level von "Batman". Fritz meint: Kämpft Euch bis zu dem Schacht mit den nach oben schwebenden Plattformen durch. Fahrt nach oben, besiegt den dort auf Euch lauenden Gegner und nehmt dann das Bonussymbol (Waffen) auf. Springt nun immer wieder auf die oberste Plattform im Schacht, fährt ein kurzes Stück nach unten und springt wieder herauf. Das Bonussymbol ist plötzlich wieder da. Den Vorgang wiederholt Ihr bis Euer "Magazin" wieder mit 99 Schüssen gefüllt ist. Im Batmobil-Level dürfte es jetzt weniger Probleme geben. Michael zum Level 3: Schnell durchlaufen, Strecke auswendiglernen und sich nicht lange mit den axtschwingenden Gegnern aufhalten (einfach drüberspringen). Im vierten Level haltet Ihr Euch mit dem Batmobil am besten in der linken oberen Ecke auf. Dauerfeuern, Raketen jedoch nur für wirklich gefährliche Panzer aufheben. Den minenlegenden Fahrzeugen fährt man dicht vor der Nase herum, um vor unfreiwilligen Werkstattaufenthalten verschont zu bleiben. Dem Endgegner sind alle verbliebenen Raketen gewidmet. Haltet Euch zudem am unteren Bildschirmrand, um den Streuschuß des Panzers zu entgehen. So braucht Ihr nur noch auf die Bordkanone des Feindes zu achten.

Im nun folgenden Straßenkampf müßt Ihr versuchen, die oberste Plattform zu erreichen. Lauft nach rechts, so daß Ihr von der Plattform herunterstürzt. Im freien Fall leicht nach rechts steuern, um ziemlich weit unten drei Extraleben zu kassieren (siehe Skizze). Ihr müßt Euch jedoch damit abfinden, daß Ihr beim Sturz in den Abgrund eines davon sofort wieder verliert. Dafür könnt Ihr die beschriebene Prozedur so oft Ihr wollt wiederholen.

Über den Dächern von Gotham City könnt Ihr relativ leicht überleben, wenn Ihr Euch in der rechten, unteren Ecke haltet. Habt Ihr drei Hubschrauberformationen überstanden, solltet Ihr Euch erst einmal die Zusatzraketen im unteren Drittel des Bildschirms schnappen. Damit vor allem gegen die tückischen Giftgasballons vorgehen. Der letzte Level, die Kathedrale, gilt auch unter absoluten Spezialisten als harte Nuß. Michael meint: Der Joker

ist ein Herzanfall für sich. Es ist fast unmöglich, ihn mit einem Leben zu besiegen. Kilian "Mr. Mega Drive" Röder aus Lüdinghausen rät jedoch, nicht einfach wie verrückt zu schießen, sondern stattdessen den Kopf des Oberfließlings mit gut gezielten Sprüngen anzugehen. Also, schön Batarang-Wurfgeschosse, Extraleben und Continues sammeln. Viel Glück. *wi*

E-Swat (Mega Drive)

Dennis Alexander Wälken aus Gelsenkirchen-Horst kletterte auf Hochhäuser, erstürmte Hochsicherheitsgefängnisse und finstere Genlaboratorien, nur um in den höheren Polizeidienst befördert zu werden. Durch "E-Swat" hat er sich durchgefiammt, seine umfangreiche Komplettlösung möchte er jedoch auch gerne Polizeibeamten unterer Dienstgrade zur Verfügung stellen. Zum ersten Level (extrem einfach) sparte er sich jeglichen Kommentar.

Während der zweiten Mission ("Cyber Prison") rät er, die zweite Aufzugsschiene nach oben zu benutzen. Achtet (d.h. schießt) aber sowohl auf die automatische Laserkanone, als auch auf einen Sträfling, der sich auf die gleiche Art und Weise wie Ihr fortbewegt. Laßt Ihn nicht entweichen, für seinen Tod gibt's ein Extraleben. Rechts oben betretet Ihr die Zellen. Danach kämpft Ihr Euch Stockwerk für Stockwerk nach unten. Den letzten Riß im Boden (1. Stockwerk) müßt Ihr natürlich überspringen. Beim Endgegner müßt Ihr hinter den Zaun springen und Euch nur auf den von rechts kommenden Feind konzentrieren.

In Level 3 ("Neo Three Mile") kommen dann endlich die Extrawaffenfreunde auf ihre Kosten. Hintereinander können "P.C." (verschleißfette Gaswollen), "R.L." (Raketenwerfer), "Super" (eine Art Maschinenpistole) und "Fire" (Transfators Standard-Werkzeug) aufgesammelt werden. Aber Vorsicht, solltet Ihr ein Leben verlieren, ist auch die gerade angewählte Waffe verschwunden. Steigt also auf eine weniger wichtige Waffe um, sobald sich Eure Lebensenergie nahe der Nullgrenze bewegt. Beim Endgegner haltet Ihr Euch mit Eurem Burner am besten so

SOFTPOWER

DER Name für Software in Berlin

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

Jetzt auch Versand! Gratis-Info anfordern!

HOTLINE: 030/492 20 56

SoftPower Filialen 5x in Berlin!
 Berlin 65 - Schwedenstr. 18c
 Berlin 20 - Schönwalder 65
 SoftPower Stationen
 Berlin 21 - Stromstraße 55
 Berlin 44 - Lahnstraße 94
 Berlin 19 - Wundtstr. 58/60

ACHTUNG ÖSTERREICH!!

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen.

SEGA MEGA DRIVE

Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen
 Mega Drive mit Spiel 6S 3490,-
 ohne Spiel 6S 2990,-
 Mega Drive mit Spiel nach Ihrer Wahl 6S 3690,-
 Mega Drive Spiele schon ab 6S 590,-

NEC PC ENGINE

Mehr als 70 Spiele lagernd!
 PC Engine mit Spiel 6S 3490,-
 ohne Spiel 6S 2990,-
 PC Engine mit Spiel nach Ihrer Wahl 6S 3790,-
 PC Engine Spiele schon ab 6S 399,-

PC Engine Super Grafx

Erleben Sie die neue Engine noch schneller
 Super Grafx mit Spiel "BATTLE ACE" 6S 4490,-
 Super Grafx Spiel ab 6S 990,-

SNK NEO GEO

Die Super-Konsole mit 100% Automaten-Graphik.
 Man muß Sie einfach schon gesehen haben
 NEO GEO KONSOLE 6S 8990,-
 NEO GEO SPIELE ab 6S 3990,-

ACHTUNG! NEU IN ÖSTERREICH!!!

Verleih von sämtlichen Konsolen und Videospielen.
 An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen/Spielen.

STEIRERFUNK

Annenstr. 18
 A-8020 Graz
 Telefon 03 16/91 89 68

COMPY SHOP

Computer und Videospiele

AMIGA

POOL OF RADIA ... 89,00DM
 A-10 TANK KILLER ... 89,00DM
 F-19 STEALTH FIG. ... 89,00DM
 GREMLINS 2 ... 79,80DM
 IMMORTAL (1MB) ... 79,80DM
 MAGIC FLY (1MB) ... 79,80DM
 KILLING GAME S. ... 74,80DM
 FINAL BATTLE ... 74,80DM
 SPELLBOUND ... 59,80DM
 CADAVER ... 79,80DM
 SARAKON ... 74,80DM

Speichererweiterung
 Amiga 500 mit Wings oder
 Immortal oder Magic Fly
 oder Dungeon Master nur
 198,00DM

SEGA

Master System ... 199,00DM
 Mega Drive ... 498,00DM

Für beide Systeme haben wir ein umfangreiches Software-Angebot am Lager.

PC

STORMOVIK ... 89,00DM
 BACK T. T. FUT. 2 ... 84,80DM
 ISHIDO ... 89,00DM
 PORTS OF CALL ... 99,00DM
 STELLAR 7 ... 64,80DM
 FIREHAWK ... 64,80DM
 STAR CONTROL ... 89,00DM
 AD-LIB KARTE ... 298,00DM
 SOUND BLASTER ... 448,00DM
 TAC 1+ JOYSTICK ... 74,80DM
 GAMECARD ... 29,00DM

Golden Image Optische
 Mouse für den PC ...
 179,00DM

Game Boy ... 169,00DM
 Spiele dafür ab 49,00DM
 ATARI Lynx ... 398,00DM
 Spiele dafür ab 79,00DM

Alle Sega, Nintendo und Lynx
 Spiele und Hardware werden
 mit deutschsprachigen Anleitungen geliefert!

Natürlich können Sie sich alles bei uns im Geschäft ansehen!

Oder fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

Bitte System angeben!

Gneisenaustr. 29 - 4330 Mülheim Ruhr

0208-497169 / 496178

RSE Electronic

Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5/4

Amiga AtariST PC 5/4		Amiga AtariST PC 5/4	
888 Attack Submarine*	74,90	88,90	79,90
A10 Tank Killer*	94,90	94,90	
Alltime go to Heaven	76,90	84,90	76,90
All-Time Favorites*	76,90	84,90	76,90
Amiga	54,90	54,90	
Anarchy	64,90	64,90	
Apnaut	57,90	67,90	64,90
Arcadia*	72,90	67,90	67,90
Austerlitz*	67,90	67,90	
Back to the Future 2	76,90	84,90	
Balances of Power 1990*	67,90	64,90	67,90
Battletech*	67,90	71,90	76,90
Berlin East VS West*	71,90	72,90	71,90
Blade of Steel	59,90		
Bleed Warrior	66,90	64,90	64,90
Bloodwych Data Disk	41,90	41,90	
Börsenfieber*	72,90	72,90	72,90
BSS Jane Seymour	54,90	54,90	
Budokan*	71,90	71,90	
Bundesliga Manager*	54,90		
Carrier Command	57,90	72,90	71,90
Crusade Cruspers	54,90	54,90	
Castle Master*	61,90	54,90	61,90
Centurion Defender	67,90		71,90
Of Rome*	67,90	67,90	
Chambers of Ghoulin	61,90	64,90	64,90
Chessmaster 2100*	64,90	64,90	
Chessplayer 2150	64,90	64,90	
Chronosquid*	76,90	76,90	
Chuck Yeager Adv. Ft. T. 2.0	94,90	94,90	80,90
Codename: Ievan*	64,90	64,90	64,90
Colony Quest*	64,90	64,90	64,90
Colorado*	64,90	64,90	64,90
Conqueror*	71,90	71,90	71,90
Conquerer	94,90	94,90	
Conquest for Camelot*		80,90	
Corvette*		64,90	
Courts of the Aztec Bonds*	54,90	54,90	64,90
Cyberball	64,90	64,90	64,90
Cycles	64,90	64,90	
Danaces	64,90	64,90	
Dan Dare*	54,90	54,90	
David Wolf Secret Agent*	54,90	64,90	
Death Trac*	64,90	64,90	64,90
Defender of the Earth	64,90	64,90	64,90
Deja Vu 2*	54,90	64,90	64,90
Demons Winter			
Die Hard*	12,90		
Distant Suns	54,90	54,90	64,90
Double Dragon 2	64,90	64,90	
Dr. Doom Revenge	84,90	64,90	64,90
Dragon Flight*	76,90	76,90	64,90
Dragon Strike*	76,90	76,90	64,90
Dragon's Breath*	111,90	116,90	
Dragons Lair 2	111,90	94,90	88,90
Dragons	67,90	67,90	64,90
Dragon's Master	67,90	67,90	
Dynasty Wars*	64,90	54,90	64,90
Dynasty Wars 2*	57,90	51,90	
E-Motion*	64,90	54,90	64,90
Elms	72,90	72,90	67,90
Emlyn Hughes Soccer	64,90	64,90	
Escape F.P.P.O.	64,90	64,90	64,90
Escape from Hell*	64,90	64,90	64,90
F-18 Strike Eagle 2*	64,90	64,90	64,90
F-18 Combat Pilot EGA*	76,90	72,90	64,90
F-18 Falcon AT/VEGA Version*		102,90	
F-19 Stealth Fighter*	80,90	94,90	
Faces Off Hockey*	76,90	76,90	64,90
Fighter Bomber	76,90	76,90	64,90
Final Brimstone*	104,90	114,90	
Flight Simulator	104,90	104,90	112,90
Flight Simulator 4*		177,90	
Flight Simulator 4D, Hands*		101,90	
Flight of the Intruder COA*	64,90	101,90	
Flight of the Intruder EGA*	64,90	64,90	
Fimbo's Quest	64,90	71,90	64,90
FM World Cup Edition*	54,90	54,90	54,90
Football Manager 2 mit	54,90	54,90	54,90
Expansion Kit	54,90	54,90	54,90
Golden Commander	54,90	54,90	64,90
Ghost'n Goblins*	64,90	64,90	64,90
Champions 2	67,90	67,90	64,90
Goldrush*	64,90	64,90	
Gravix*	71,90	71,90	71,90
Great Courts*	51,90	51,90	64,90
Guns & Butter	64,90	76,90	64,90
Harley Davidson*	76,90	76,90	64,90
Harpops*	64,90	64,90	64,90
Heavy Metal*	76,90	76,90	64,90
Heroes Comp	88,90	88,90	111,90
Heroes Comp 2	71,90	71,90	64,90
Indiana Jones Adventure*	71,90	71,90	64,90
Indianapolis 500*	64,90	64,90	71,90
Intestation	54,90	54,90	64,90
Italy 1990*	64,90	64,90	64,90
Johnny	64,90	64,90	64,90
Jack Nicklaus Golf*	64,90	64,90	64,90
Jack Nicklaus Golf 2*	64,90	64,90	64,90
Journey	110,90	112,90	94,90
Kaiser	71,90	71,90	61,90
Kick Off	64,90	64,90	
Kick Off 2	64,90	64,90	61,90
Kick Off 3	64,90	64,90	61,90
Knights of Legend	76,90	76,90	76,90
Knights of Legend 2	64,90	64,90	64,90
Lair Njins 2	64,90	64,90	64,90
Legion of Painful*	64,90	64,90	64,90
Leisure Suit Larry*	67,90	67,90	
Leisure Suit Larry 2*	64,90	76,90	64,90
Leisure Suit Larry 3*	104,90	102,90	97,90
LNK Attack Chopper	64,90	64,90	64,90
Life & Death*	64,90	80,90	84,90
Loon*	64,90	80,90	84,90
Lost Patrol	64,90	64,90	
Lost Patrol 2	64,90	64,90	64,90
Manchester United*	64,90	54,90	64,90
Machos	76,90	76,90	76,90
Manchester NY*	76,90	76,90	64,90
Manchester San Francisco*	71,90	71,90	71,90
Master Marathon*	54,90	54,90	
Matrix Marducos*	64,90	54,90	64,90
Moby & Warner*	64,90	64,90	64,90
Microprose Soccer*	71,90	71,90	71,90
Midnight			
Might and Magic 1			

Spiele für CPC

CPC		CPC	
Might and Magic 2	88,90	88,90	79,90
Might and Magic 2 Navigator 4 F2S/F34	54,90	54,90	
Might and Magic 2 Oil Imperium*	54,90	54,90	56,90
Might and Magic 2 Operation Thunderbolt	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Overrun	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 P47 Thunderbolt	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 PCA Tour of Duty*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Pipemania*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Player Manager	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Police Quest*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Police Quest 2*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Populous	71,90	71,90	71,90
Might and Magic 2 Powerhost*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Powerdrift*	71,90	71,90	
Might and Magic 2 Rainbow Islands	64,90	54,90	64,90
Might and Magic 2 Rapcon*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Red Hat	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Revolution 101*	72,90	72,90	72,90
Might and Magic 2 Rick Dangerous*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Ronin	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Secret of Silver Blades*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Seven Gates of Gambala	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Shadow of the Beast	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Shadow Warriors	71,90	71,90	71,90
Might and Magic 2 Sherman M4	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Shunoh	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Silver Chief*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Sin City	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Sin City Versin Edition*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Skier or Die*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Skis	54,90	54,90	54,90
Might and Magic 2 Sonic Boom	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Soccer	72,90	72,90	72,90
Might and Magic 2 Soccerman	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Space Quest*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Space Quest 2*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Space Quest 3*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Star Trek 5*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Starblaze	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Starflight 2*	71,90	71,90	64,90
Might and Magic 2 Storm Across Europe	76,90	76,90	64,90
Might and Magic 2 Stryx	54,90	54,90	64,90
Might and Magic 2 Summer Edition*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Super Wonderboy	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Super Soccer	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Superleague Soccer	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Taurus Cup*	71,90	71,90	71,90
Might and Magic 2 Tennis Cup*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 The Bravos	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 The Punisher	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 The Punisher 2	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 The Punisher Hour*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Third Course*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Thunderstrike*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Town Of Babel*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Trackman Manager*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Turfman	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Triad 2	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Turfman	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 TV Sports Football*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Ultima 6*	76,90	76,90	64,90
Might and Magic 2 Ultima 6*	54,90	54,90	64,90
Might and Magic 2 Ultima 6*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 UMS2	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Van Veen	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Van Veen 2	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Wayne Gretzky Hockey	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 World Hooping Manager	54,90	54,90	64,90
Might and Magic 2 X-Out	54,90	54,90	64,90
Might and Magic 2 Xenomorph*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Xenon 2 Megablatt*	64,90	64,90	64,90
Might and Magic 2 Za Muck's achtens*	64,90	64,90	64,90

* Auch für PC 315* erhältlich. Preise auf Anfrage.

hoch in der Luft, daß Ihr nicht getroffen werden könnt. Dann bis zum Exitus des Feindes mit Raketen feuern.

Ist man während der 4. Mission einigermaßen flink, dürfte man die ersten Schleimatacken ohne größere Probleme überstehen. Auf der Stahlbrücke wird's dann brenzlig. In geduckter Haltung ist es jedoch möglich, einem Großteil der Schleimtropfen auszuweichen. Um schließlich im Endkampf die drei Lampen von der Decke zu holen, müßt Ihr erstmalig in diesem Level den Burner aktivieren. Die untere Lampe zerschießt Ihr so im Flug mit "P.C.", die oberen beiden mit "R.L.", die oberen beiden mit "P.C.". Kommt das Monster direkt auf Euch zu, benutzt Ihr Euren Burner, um ihm (nach oben) auszuweichen. Dann wieder in Ausgangsposition gehen und weiterfeuern.

Gleich zu Beginn der 5. Mission ("Dark Base") läuft Euch ein recht großes Monster über den Weg. Keine Angst, es flieht, noch bevor Ihr den ersten Schuß abgeben könnt. Kehrt es kurze Zeit später zurück, genügt ein einziger "P.C."-Schuß, um es abermals in die Flucht zu schlagen. Geht lang Ihr zur Rolltreppe und den mit roten Energiefeldern ausgelegten Raum, habt Ihr die Chance, Euren Burner wieder aufzuladen. Die blauen Felder schenken Euch Energie, die roten ziehen sie Euch wieder ab. Dennis rat, bei der Rolltreppe immer nur auf die "normalen" Stufen zu springen. Sobald Ihr unten angekommen seid, müßt Ihr Euch auch wieder nach oben kämpfen. Auf der anderen Seite springt Ihr wieder nach oben und überfliegt das rote Energiefeld. Dabei jagt immer schön die Burner-Extras einsammeln. Schließlich verläßt Ihr den Raum durch ein Loch im Boden. Drei Feinde mit Maschinenpistolen müssen jetzt von Euch niedergemacht werden. Wichtig ist die Plattform, auf die Ihr tunlichst springen solltet. Sie bringt Euch zum Engdegang des Levels. Während die Plattform durch Hindernisse einfach hindurch fliegt, müßt Ihr jedoch immer einen kleinen Umweg machen. Im letzten Raum verwandelt Ihr Euch in eine feuerechte Kampfmaschine, was Euch unbegrenzte Burner-Energie einbringt. Den Engdegang selbst solltet Ihr in der linken, unteren Bildschirmecke erwarten.

In den normalen E-Swat-Robotern zurückverwandelt, geht es nun in den 6. Level, den "Secret Sewers". Hier sollte man alle Gegner von unten bekämpfen, die eigenen Über-

lebenschancen sind ansonsten sehr gering. Außerdem braucht man diesen Level ohne die "Fire"-Sonderwaffe eigentlich gar nicht erst zu betreten. Hat man etwa die Mitte des Levels erreicht, wird man von insgesamt drei der berüchtigten Schleimmonster angegriffen. Achtung, die Monster tauchen aus zwei Löchern im Boden auf. Ohne ein kräftiges "Fire"-Werk ist ihnen nur schwerlich beizukommen. Hat man überlebt, erhält man einige Sonderwaffen; u.a. auch einen neuen "Fire". Den Engdegang geht man am besten mit "Super" an. Dabei verharret Ihr in der rechten, unteren Ecke. Kommt das Monster direkt auf Euch zu, benutzt Ihr Euren Burner, um ihm (nach oben) auszuweichen. Dann wieder in Ausgangsposition gehen und weiterfeuern.

In Mission 7 wendet Ihr Euch zuerst nach rechts, um den ersten Zwischengegner zu vernichten. Zerstört erst die drei oberen Lampen mit "Beam", dann die anderen beiden. Folgt nun den Pfeilen. Nach dem Aufzug (inklusive Lichtschranken und Selbstschußkanonen) kommt Ihr in einen Raum, in dem Euch neben drei bewaffneten Verbrechern auch drei automatische Kanonen erwarten. Unbedingt abschließen, denn nur so kommt Ihr weiter. Ab durch die Tür und nach oben kämpfen. Auf der anderen Seite wieder hinunter springen, dabei auf das Extraleben achten. Unten angekommen könnt Ihr einen Raum zur Linken besuchen. Ein "Life-Maximum"- und ein "Fire"-Symbol erwarten Euch. Halte Euch damit aber nicht zu lange auf, wendet Euch nach rechts und fliegt dem Gang. Jetzt müßt Ihr wieder nach oben. Die schwarze "Türe" auf haben Weg nehmt Ihr besser nicht, sie führt Euch in die erste Hälfte des Levels zurück. Steigt statt dessen noch etwas weiter herauf, bis Ihr auf eine zweite Türe stößt. Treten ein, springt auf den Aufzug und laßt Euch nach oben tragen. Von oben nähert sich eine spitzenbeehrte Stahlplatte. Am besten Augen zu und durch, so verliert Ihr wenigstens nicht allzuviel Energie. Wendet Euch, oben angekommen, nach rechts und setzt den nun auftauchenden Gegner mit einer Rakete außer Gefecht. Den Laser an der Decke zerstört Ihr mit "P.C.". Nur weiter zum zweiten Zwischengegner: zwei Typen

Karolinenstraße 71 · Tel. (02305) 74107-4620 Castrop-Rauxel
 Bei allen Bestellungen unbefristet Computety anbieten.
 Bürozeiten: Montag - Freitag 8.00-13.00 und 14.00-17.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr
 Versand nur per NN ruzipol, Verkauft werden oder Vorbestellung auf Postkonto-Nr. 04322-460 Postgremat
 Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
 Neueste kpl. Softwareliste kostenlos gegen frankiertes Rückkäufchlag.

die sich als alte Bekannte herausstellen. Vernichtet den von rechts kommenden Feind mit "Super" und wendet Euch dann dem anderen zu. Nicht erschrecken, wenn sich jetzt der Boden öffnet: Der endgültige Obermohz dieser (vorletzten) Mission erwartet Euch. Sofort nach rechts stellen, mit "P.C." feuern, dabei natürlich feindlichen Schüssen ausweichen. Nach drei Treffern explodiert der untere Teil Eures Feindes. Der Rest des Monsters gleicht einer Spinne. Beschießt die große "Lampe" an ihrem Kopf. Sollte sie auf Euch zukommen, weicht Ihr (mit "Burner") nach oben aus.

Zu Beginn der achten und letzten Mission haltet Ihr Euch rechts, um zum Aufzug zu gelangen. Mit diesem fährt Ihr langsam nach unten. Benutzt jetzt wieder Eure Raketen, da diese nach schräg unten fliegen und so Gegner treffen, bevor diese überhaupt in Reichweite gekommen sind. Unten angekommen, verläßt Ihr den Aufzug und wendet Euch nach links. Macht Euch auf eine böse Überraschung gefaßt: Der

Endgegner des Spiels ist Euer Ebenbild. Er besitzt sämtliche Waffen, macht aber nur von "Fire" und "P.C." Gebrauch. Locket ihn am besten nach oben, um ihm dann von unten mit "P.C." zu beschließen. Paßt sorgfältig auf Eure Energievorräte auf, denn Euer Gegner wird im Moment seines Todes sein "Fire" einsetzen. Überlebt Ihr diese Attacke nicht, müßt Ihr den Level von ungefähr der Mitte ab noch einmal durchspielen. *wi*

Paranoia (PC-Engine)

Endlich kann ich den Musikstücken des Baller-Spektakels "Paranoia" ungestört von Laserfeuer und Explosionen lauschen. Demic Kenan aus Wiesbaden verriet den Weg ins Soundmenü: Im Titelbild "Select" und beide Feuerknöpfe des Joypads gedrückt halten, dann das Spiel mit Run starten. *wi*

Pipe Dream (Game Boy)

Noch mehr Paßwörter für die Geschicklichkeits-Freaks unter den Game Boy-Besitzern. Kay Streubel hat sich durch das fantastische "Pipe Dream" gespielt. *wi*

Level	Code
5	HAHA
9	GRIN
13	REAP
17	SEED
21	GROW
25	TALL
29	YALI

cher Waffe geht man also welchen Gegner am besten an?

Gegner:	Waffe:
Elecman	Cutman-Waffe
Cutman	Gutsmann-Waffe
Bombman	Fireman-Waffe

Bei der Konfrontation mit Fireman sollte man sich am besten genau vor diesen stellen und so schnell wie möglich schießen. Erfolg hat man dabei jedoch nur, wenn Mega Man's Energievorrat noch so gut wie unangetastet ist. Vergeßt außerdem nicht, Euch nach einem Treffer sofort wieder in Richtung Fireman zu drehen. Hier noch ein paar generelle Tips:

— Um den Magnetstrahl in die Elecman-Ebene zu bekommen, müssen die davorliegenden Steine mit der Gutsmann-Waffe beseitigt werden.

— In der Iceman-Ebene (im Abschnitt der Foodholder) empfiehlt es sich, den Magnetstrahl mit den langen Strahlen zu benutzen. Bei einem kleinen Podest in der Mitte dieses Abschnittes läßt sich die Waffenergie nachfüllen.

Mega Man (Nintendo)

Wer weniger mit Batman, als vielmehr immer noch mit Elecman, Cutman, Fireman und Bombman Probleme hat, sollte sich bei Sven Kösters für dessen Tips bedanken. Mit wel-

POWER
SOFT

A - 1180 Wien, Schulgasse 31
Tel.: 0 222 / 408 23 35
Fax: 0 222 / 408 99 78

Ladenverkauf & Versand Österreichweit
geöffnet: Mo-Fr 10-12 u. 13-18, Sa 9-13

PC - Engine Gamboy Sega Megadrive

Amiga		Atari ST	
Chuck Yeager 2.0	790,-	Finest Hour	790,-
Dragon flight	890,-	Loom	890,-
F-19 Stealth	790,-	Invest	690,-
Codename Iceman	990,-	Int. Soccer Challenge	690,-
Thunderstrike	790,-	Days of Thunder	690,-
Ultima 5	890,-	Sim City	750,-
Wolfpack	850,-	Battlemaster	850,-
Wild West World	990,-	Rick Dangerous 2	690,-
Awesome	890,-	Magic Fly	790,-
Cadaver	790,-		
Ishido	790,-	PC	
Betrayal	790,-	Investation	790,-
Elvira	890,-	Ports of Call	850,-
Trans World	790,-	Battlechess II	790,-
Champions of Raj	790,-	Prince of Persia	870,-
Star Control	790,-	Midwinter	890,-
Wings	890,-	Soccer Challenge	790,-
Supremacy	890,-	Global Dilemma	790,-
Operation Stealth	790,-	Back to the Future II	690,-
		Rapcon	850,-
		Silent Service II	990,-
Amiga Anwender			
Disney Anim. Studio	2990,-		
AMOS-Basic	1390,-	Ad.Lib Karte incl. Softw.	3490,-
AMAX II	4490,-	Soundblaster	3990,-
Expresspaint 3.0	2990,-	Final Chesscard	2490,-
The Scratcher	950,-		
Quarterback 4.0 (dl)	990,-	Konsolen	
Interchange	790,-	Gameboy	1590,-
CygnusEd Prof. 2.0	1990,-	Lynx	3490,-
		PC-Engine	3490,-
Amiga add ons		MegaDrive dt (incl. Spiel)	4990,-
512K RAM-Erweiterung	1490,-	Module	
Lautwerk 3.5"	1490,-	Lynx ab	490,-
4 Player Adapter	250,-	PC-Engine ab	490,-
Soundblaster	1490,-	Mega Drive ab	890,-
		Gameboy	490,-

alle Preise in OS inkl. 20 % MWST. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

SOFTPOWER

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör.
für: * Amiga * Atari * C-64 * PC *

NEU in HANNOVER

TÄGLICH NEUHEITEN - STOP - STANDIG SONDERPOSTEN - STOP

HOTLINE: 0511/809 44 84

**NEUERÖFFNUNG Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1**

WEIHNACHTSANGEBOTE

Spielmagazine US/Englisch/Japanisch ab 15 DM
Game Boy incl. Spiel 150 DM / Sega Mega Drive incl. Spiel 339 DM
US-Spiele für Mega Drive ab 120 DM
Klax 80 DM / Columns 80 DM / Moonwalker 90 DM
Neuheiten: Road Busters a.A. / Axis a.A. / Rainbow Island a.A. / Strider a.A.
In Kürze: Dick Tracy / Mickey Mouse / Paperboy / Fatman
Wir führen auch Sega Master und Nintendo DT./US

Wir bieten 5% Vorbestellrabatt auf noch nicht erschienene Spiele
und SCHNELLE LIEFERUNG - NN 10 DM / Vorkasse 5 DM / Express + 5 DM

TELESPIELVERTRIEB REINHOLD EPPENBACH
Möhlingerstr. 97, 7200 Tuttingen 1, Telefon 074 61 / 1 32 40 ad. 074 63 / 88 51

Auslieferungszentrale Berlin: Double Trouble Videospieleclub
Matthias Herrendorf, Bürgerstraße 29, 1000 Berlin 47, Telefon: 0 30 / 6 84 98 16

COMPUTER BOX

BEI SPIELEN
NR. 1
IN WIEN
Postversand
österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: (0 222) 602 26 18

gameSoft

** über 7000 AMIGA-Games zur Auswahl **
weiterhin für: *** MS-DOS u. C-64 ***



GAME
BOY **159,-**
Module ab 19,90 DM

SPION, d. m. LIEBTE	59,95 DM
LIGHT COORIDOR	65,95 DM
GREMLINS II	74,95 DM
NIGHT BREED	74,95 DM
MOUSE-PAD nur	6,50 DM

Kostenlose Liste anfordern.
Telefonische Bestellannahme: 24 Std.
Lieferung per Nachnahme, Versandkostenanteil: 5,- DM

* Programm einmal defekt ? *
* Tausch ohne WENN und ABER *

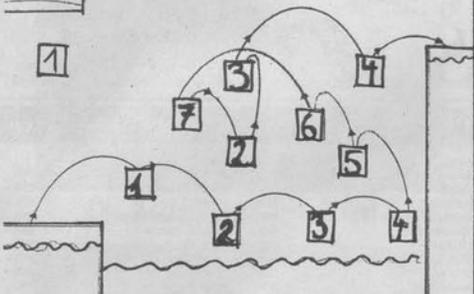
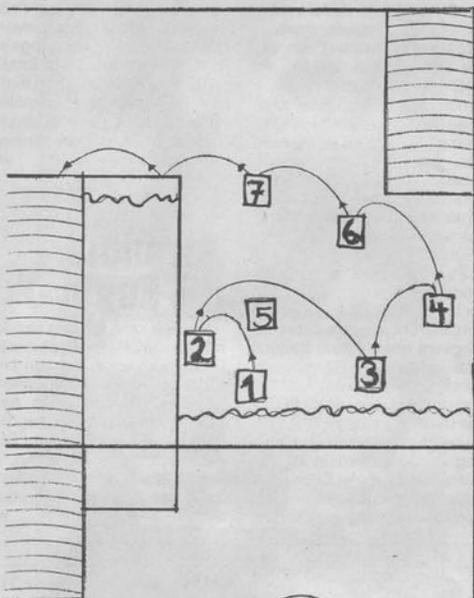
gameSoft

Huhnsgasse 24
5000 Köln 1

Telefon 0221-861478
0221-866165

ICEMAN-EBENE

Achtung!
Von Feld 4 erst abspringen,
wenn Feld 5 erschienen ist.



Achtung!
Von Feld 7 erst abspringen,
wenn Feld 1 erschienen ist,
danach auf Feld 2 kurz warten.

Mega Man: Wann taucht wo welche Plattform auf?

— Am Anfang der Gutsman-Ebene muß man sich auf das fahrende Podest stellen und warten, bis auf der unteren Reihe auch ein Podest auftaucht. Dann stellt man sich am besten an den Rand des oberen Podests und springt auf das untere. So gelangt man auf die andere Seite.

— Zu Sven's Skizzen: Die Zahlen geben die Reihenfolge an, in der die Steine erschei-

nen. Felder mit gleichen Zahlen tauchen gleichzeitig auf. Nach Stein 7 taucht so wieder Stein 1 auf. wi

Sokoban II (Game Boy)

Eines haben Game-Boy-Spieler gemeinsam: Fast alle stufen sich selbst freimütig als

FUNDUR

Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN	AM	ST
BAT	86,-	86,-*
BATTLECHESS II	73,-	
Baytaylor	68,-	
Chuck Yeager 2.0	68,-	68,-*
Corporation	68,-	
Days of Thunder	68,-	68,-
F-19 Stealth	72,-	72,-
F-16 Falk Miss. 2	49,-	49,-
Globulus	Anfrage	
Immortal	68,-	68,-
Magic Fly	68,-	
Monty Phlyton	59,-	59,-*
Plotting	Anfrage	
Powermonger	76,-	
Ultima V	78,-*	78,-

NEUHEITEN MS-DOS	AM	ST
Soundblaster	430,-	
AD-LIB Soundcard	280,-	
Buck Rogers	77,-	
Days of Thunder	68,-	
Fountains of Dream	Anfrage	
Silent Servis II	88,-	
Slovomok	80,-	
Transworld	Anfrage	
Wolfpack	88,-	

C-64 weiter im Programm | Anrufen!
* = Titel zur Zeit der Drucklegung noch nicht lieferbar!
ALLE HIER NICHT ANGEFÜHRTEN TITEL NACHFRAGEN!

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)
Versand per Nachnahme oder Vorkasse
VR. Scheck portok. 5,- DM
Versandkunden können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

AUSTRIA DYNAMIC SYSTEMS

Hauptstr. 104 03615/2736
A-8784 Trieben Mo.-Fr. 15-19 Uhr

AMIGA	AM	ST
Power monger	699,-	
F-19 Stealth Fighter	699,-	
Wings of Death	649,-	
Pool of Radiance	649,-	
Days of Thunder	699,-	
512 KB A 500 intern	1190,-	
1,8 MB A 500 intern	4290,-	

ATARI ST	AM	ST
Their finest Hour	749,-	
Larry 3	849,-	
Shadow of the Beast 2	749,-	
Legend of Faerghail	749,-	
Invest	599,-	

MS-DOS	AM	ST
Silent Service II	849,-	
Ultima VI	899,-	
Railroad Tycoon	849,-	
Legend of Faerghail	749,-	
Champions of Krynn	749,-	

Nintendo Gameboy	AM	ST
inkl. Spiel Tetris	1490,-	
Batman	499,-	
Super Mario Land	399,-	
Puzzle Boy	499,-	
Golf	399,-	
Castlevania	499,-	

C 64	AM	ST
E-Motion	449,-	
Kick off 2	449,-	
Turrican	399,-	
Champions of Krynn	599,-	
Klax	399,-	

Anruf oder Postkarte genügt und unser kostenloser Gesamtkatalog kommt sofort ins Haus.

Versand in ganz Österreich

1.1	ちあちけ 17 1 17 9	2.1	あちけは 1 17 9 26	3.1	ちあつあ 17 1 18 1	4.1	あちこつ 1 17 10 18
1.2	おちけの 5 17 9 25	2.2	なあちい 21 1 17 2	3.2	おちこち 5 17 10 17	4.2	おあつこ 5 1 18 10
1.3	おちけこ 5 17 9 19	2.3	おあちし 5 1 17 12	3.3	なちこひ 21 17 10 27	4.3	おあつえ 5 1 18 4
1.4	なちさで 21 17 11 19	2.4	なちでし 21 17 19 12	3.4	おあしひ 5 1 12 27	4.4	なちとえ 21 17 20 4
1.5	なうさで 21 3 11 19	2.5	なううし 21 3 3 12	3.5	おてふひ 5 19 28 27	4.5	なうええ 21 3 4 4
1.6	ぬうひこ 23 3 27 19	2.6	ぬうてふ 23 3 19 28	3.6	きてしさ 7 19 12 11	4.6	ぬうとと 23 3 20 20
1.7	ぬさでひ 23 11 19 27	2.7	きひさし 7 27 11 12	3.7	ぬさとこ 23 11 20 19	4.7	きひしえ 7 27 12 4
1.8	まさでこ 31 11 19 19	2.8	そひさえ 15 27 11 4	3.8	そさとひ 15 11 20 27	4.8	まひしえ 31 27 12 12
1.9	そさでぬ 15 11 19 23	2.9	まひさく 31 27 11 8	3.9	まひとま 31 27 20 31	4.9	そさした 15 11 12 16
1.10	そひぬぬ 15 27 23 23	2.10	まさそく 31 11 15 8	3.10	まさくま 31 11 8 31	4.10	そひみた 15 27 32 16

Hier könnt Ihr japanisch lernen: 40 Paßcodes für Sakoban II

"süchtig" ein. Ob's an den teilweise wirklich genialen Modulen liegt? Wie dem auch sei, Kay Streubel aus Wedel präsentiert uns hier die ersten 40 Codes für den Super-Knobblers "Sokoban II".

Batman (Game Boy)

Bela Hellmich aus Lüdinghausen hat einen kleinen Tip für den kleinen Westentaschen-"Batman": Drückt Ihr im Anfangsbild zusätzlich zur Starttaste das Joypad nach rechts-oben, gelangt Ihr in ein verstecktes Sound-Menü.

Top Gun (Nintendo)

Zum Abschluß noch ein kleines Zuckerl von Merten Wirth aus Wettenberg. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr schon im dritten Level das Endbild bestaunen. Einfach die Basis (Endgegner) vernichten und Euer Flugzeug beim "Landen" ins Meer stürzen lassen. Jetzt braucht Ihr nur noch rechts, Select, A, B und Start gleichzeitig drücken.

Burai Fighter (Game Boy)

Hundert Paßwörter schickte uns Michael Ohneberg zu Puzznic, eines zu "Burai Fighter". Hier ist es:

D K L F

Der fünfte Level steht Euch damit offen.

TIP DES MONATS

Puzznic (Game Boy)

Roland Klabund aus Erlangen ist Gameboy-süchtig. Er spielte "Puzznic" sage und schreibe bis zum 128. Level. Hier seine gesammelten Paßwörter:

2	ITOH	SAWA	44	NOGU	NOGU	86	OUWO	MOTT
3	SAWA	ITOH	45	TENT	SUKI	87	EKAE	SASE
4	GOTA	GOTO	46	PCNO	.SCI	88	TEIT	ADAK
5	DON.	DOKO	47	KYOM	O...	89	IMAS	U.DO
6	PUZZ	NIC.	48	ICHI	NICH	90	SHID	OSHI
7	YUPO	NTAN	49	IGAN	BARO	91	OTAY	ORI.
8	ZUN.	DOKO	50	PASS	WORD	92	KUDA	SAI.
9	ZUN.	TATA	51	MINA	SAMA	93	MOUS	UKOS
10	TAKA	MINE	52	NOO	KAGE	94	HIDE	OWAR
11	NISI	YAMA	53	DE.N	ANTO	95	IDAK	ARA.
12	DARI	US..	54	KASH	IAGA	96	GANB	ATTE
13	FLIP	PULL	55	RIMA	SITA	97	CHOD	AINE
14	NAOM	I.N.	56	THAN	KYOU	98	INVA	DER.
15	YUYA	NISI	57	MAID	OOKA	99	YORO	SIKU
16	MOGU	MOGU	58	IAGE	ITAD	100	MOMI	AGE.
17	TOMO	YO.H	59	AKIM	ASHI	101	FUTO	MOMO
18	TAKA	SUZU	60	TEAR	IGAT	102	MIMI	TABU
19	AKIT	OSHI	61	OUGO	ZAIM	103	HARA	HORO
20	HORI	MOTO	62	ASU.	KONG	104	HIRE	HARE
21	BABU	CHAN	63	OMOH	IKIT	105	SUKI	YAKI
22	DOKU	GASU	64	ATEN	OHOD	106	FUJI	YAMA
23	SUGA	PEE.	65	OYO	ROSH	107	TENP	URA.
24	INEN	URI.	66	IKUO	NEGA	108	HARA	KIRI
25	SEXY	ITOH	67	IMOU	SHIA	109	DOMO	DOMO
26	SERA	HOSI	68	GEMA	SU..	110	SABU	KITA
27	MURA	SHI.	69	YOMI	UUME	111	JIMA	JOJI
28	ARU.	TOKO	70	NNO.	SAIK	112	YAMA	MOTO
29	RONI	OJJI	71	OUTO	KUTE	113	JITA	TATA
30	SANT	O.OB	72	NWA.	NANT	114	JUNY	A.N.
31	AASA	NGA.	73	ENDE	SHOU	115	MOHI	KAN.
32	SUND	EIMA	74	HAGA	KIWO	116	SAYO	CHAN
33	SITA	MARU	75	OKUT	TEKU	117	HARI	KIRI
34	NINT	ENDO	76	DASA	I.CH	118	FAMI	COM.
35	GAME	BOY.	77	USEN	DEJU	119	SAMU	RAI
36	CHAS	E.HO	78	UMEI	SAMA	120	OGEI	CHAN
37	BAKA	TONO	79	NIT	AITO	121	KOGA	YUJI
38	KODO	MONI	80	TOKU	SEIN	122	HARU	KUNN
39	MAKE	RUNA	81	O.PR	ESEN	123	NAO.	SAN.
40	HATT	ORI.	82	TWO.	SASH	124	TERI	YAKI
41	MEJ	IN..	83	IAGE	MASU	125	SHOU	TARO
42	DONT	MAID	84	NAO.	HAPP	126	KATU	TATU
43	UCHI	MURA	85	YOWO	WASS	127	KORE	NITE
						128	SAIS	HUU.

Rekord! 128 Levelcodes auf einen Blick

GAME BOY

Boulder Dash
Castlevania
Double Dragon
Duck Tales
Ghostbusters
Palamedes
Nemesis

u.v.m.

MS DOS

Secret of Monkey Island 79,00
Stormovik SU 25 79,00
Fountain of Dreams 69,00
Battle Chess II 79,00
Silent Service II 89,00
Buck Roger a.A.
PGA Tour Golf 75,00
Soundblaster 439,00

u.v.m.

SEGA MEGA DRIVE

NEUHEITEN:

Arrow Flash
Axis
Burning Force
Fatman
Hellfire
Rainbow Islands
Strider

u.v.m.

AMIGA

Cadaver
Power Monger 69,00
Immortal a.A.
Operation Stealth 69,00
Plotting a.A.
Night Breed 65,00
Rick Dangerous II 65,00

u.v.m.

PC Engine

Sonderangebote:

Drop Rock	39,00
Rock On	39,00
Doraemon	39,00
Dragon Spirit	49,00
Galaga '88	49,00
Space Harrier	49,00
Cyber Cross	49,00
Mr. Heli	59,00
Barunba	59,00
Blodia	59,00
Kikikaikai	59,00
Space Invaders	59,00
Heavy Unit	69,00
Formation Armed F	69,00
Psycho Chaser	69,00
Paranoia	69,00
Xevious	79,00
Barouba Man	79,00
Cyber Core	79,00
Veigues	79,00
Klax	89,00

**viele weitere
Sonderpreise a. A.**

MÜNCHEN - HAMBURG
ÖSTERREICH - SCHWEIZ



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str. 92 a · 8000 München 80

Tel.: 0 89-4 48 93 89
Fax: 0 89-29 14 02

Kieler Str. 425 · 2000 Hamburg 54

Tel.: 0 40-54 30 10
Fax: 0 40-54 04 93 3

Andechsstr. 85 · A-6020 Innsbruck

Tel.: 05 12-49 26 26
In der Zone

Vorstadt 38 · CH-8200 Schaffhausen

Tel.: 0 53-25 13 32

Handelanfragen erwünscht!

...jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Schweiz

Teil 5

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spiel-

lehrerstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist

Weiter geht's mit dem Clue Book von **Might & Magic II** — diesmal gibt's die letzten Dungeon- und Schloß-Karten.

Might & Magic II

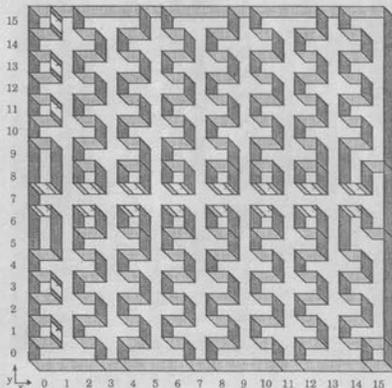
es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Schreibt uns doch einmal wie die Clue-Books bei Euch ankommen und ob Ihr dazu spezielle Wünsche habt. Wir werden uns bemühen, sie zu erfüllen.

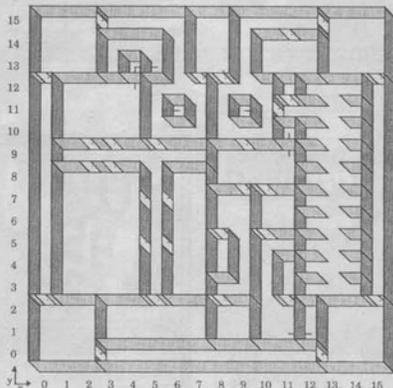
Heute findet Ihr die restlichen Castle und die letzten Dungeon-Karten, die Euch noch fehlen. Mit dem letzten Teil des "Might & Magic"-Clue Books wünschen wir schon mal viel Spaß.

Nächste Ausgabe beginnen wir voraussichtlich mit dem Clue-Book zum Rollenspielklassiker "Dragon Wars", das nun endlich auch für den Amiga zu haben ist. mh/vw

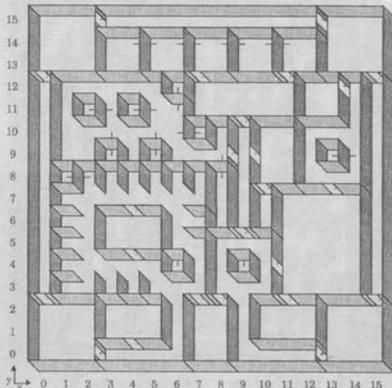
Nomadic Rift Cavern



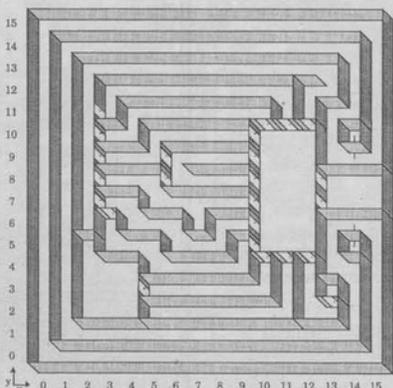
Castle Hillstone



Castle Woodhaven



Castle Pinehurst



GAME PLAY VIDEO-SPIELE-VERSAND

Play the Game

Inh. K. Gievers
Österwieher Str. 70
4837 Verl 1

Tgl. Vorführung: 10-19 Uhr
Telefon: 05246/81184
Telefon: 05246/1572

Berlin

Urbanstr. 96
1000 Berlin 61
Täglich ab 10 Uhr
Telefon: 030/6912156

**Weihnachten mit
Gameboy/SNK
MEGA DRIVE
Engine**

Die neuesten Spiele!
Erst testen, dann kaufen!!!

Beratung und Versand:
05246/81184 • 030/6912156

Anschluß der Geräte stellt eine
Ordnungswidrigkeit dar!

GERMAN DESIGN GROUP

Deutsches Afrika-Korps

Diese historische Simulation beschäftigt sich mit dem Nordafrika-Feldzug in den Monaten März 1941 bis Februar 1943. Mit diesem exzellenten Strategiespiel können Sie den legendären Wüstenfeldzug des Generalfeldmarschall Rommel bis ins kleinste Detail nachvollziehen.

• Es können bis zu 254 verschiedene Einheiten eingesetzt werden.

- 7168 Felder große Karte mit ansprechender Grafik
- Malta Option (Operation Herkules Invasion der Inselstiftung Malta)
- Airpou Option (Luftwaffeneinsatz)

Hardware: Commodore 64 und Diskettenlaufwerk

VC 1541: Spielerzahl: 2 - Bestellnummer: CV/00101

Preis: DM 69,- Programmversion: Stand Dezember 1989

Neuerscheinungen vorrätig, Händleranfragen erwünscht!



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

Rüdiger Rinscheidt - Buchholzstr. 17 - 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00 - 17.00-

☎ 02301/12647



NEUERÖFFNUNG

Zillesoft

Titel	AM	ST	PC
Battle Chess II	78,90	-	78,90
Buck Rogers	73,90	73,90	78,90
Cadaver	68,90	68,90	68,90
Days of Thunder	68,90	68,90	68,90
Immortal (1 MB)	68,90	68,90	-
Isidoro	68,90	-	78,90
Legend of Faerghall	68,90	68,90	73,90
Lord of the Rings	-	-	73,90
Meanstreets	68,90	68,90	78,90
Operation Stealth	73,90	73,90	78,90
Panzer Kick Boxing	78,90	78,90	78,90
Paradroid '90	68,90	68,90	-
PGA Tour Golf	-	-	68,90
Powermanger	78,90	78,90	-
Prince of Persia	68,90	68,90	78,90
RA	57,90	57,90	68,90
Shadow o. t. Beast II	68,90	68,90	-
Star Control	-	-	78,90
Stormovik	-	-	78,90
Stratego	-	-	78,90
Team Yankee	78,90	78,90	88,90
Time Machine	68,90	68,90	-
Wasteland	-	-	39,90
Wolfpack	-	-	98,00

Gesamtpreisliste kostenlos (Bitte Computer angeben).
Vorkasse - 5,- DM, Nachnahme - 8,- DM.
Ausland nur Vorkasse + 10,- DM.

KEIN LADENVERKAUF, NUR VERSAND!

Schreiben Sie uns:

NORBERT ZIELINSKI

Alpener Straße 67 a, 4134 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:

0 28 43 - 8 01 87 (Anrufbeantworter)

**SOUND
BLASTER
385,-**

AdLib Sound

PC MUSIC SYSTEM 298,-

incl. Subbox, Visual Coprocessor

SYNTHESIZER CARD 248,-

ARKANOID II 74,90

BATMAN-THE MOVIE 64,90

BATTLECHES II 74,90

BUCK ROGERS 75,90

BUDDAM 66,90

CODENAME ICEMAN 79,90

COLONEL'S REQUEST 98,90

CONQUEROR OF SAMBOLOT 98,90

DAVID WOLF 89,90

DAYS OF THUNDER 68,90

FOUNTAINS OF DREAM 68,90

INDIANA JONES III 74,90

ISIDRO 73,90

KINGS BOUNTY 73,90

LEISURE SUIT LARRY3 98,90

LHX ATTACK CHOPPER 92,90

LOOM 74,90

MANTIC MANSION 88,90

MIDWINTER 69,90

OIL'S WELL 56,90

PORTS OF CALL 81,90

R A 63,90

RAILROAD TWC00N 88,90

RESOLUTION 101 63,90

SECE S. MONKEY ISLAND 61,50

SILENT SERVICE II 82,90

SORCERIAN 79,90

SPACE BUREST III 87,90

SPT WHO LOVED ME 64,90

STAR CONTROL 73,90

STARFIGHTER II 64,90

STELLAR 7 (SIERRA) 96,90

STEWART 75,90

THUNDER II-FIRE HAWK 94,90

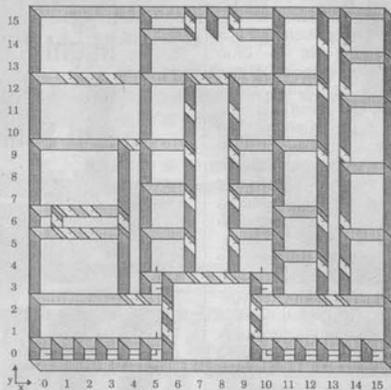
ULTIMA VI 79,90

TAR MCCRACKEN 67,90

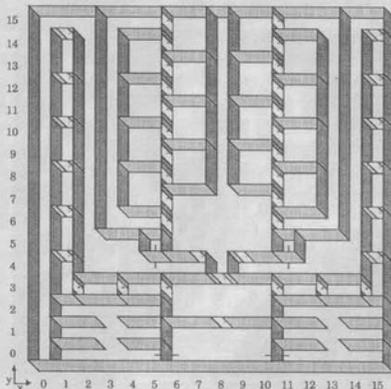
Okay Soft

AM GRABEN 2
B 471 WEIDING
Tel. 09674/1279
Fax 09674/1294

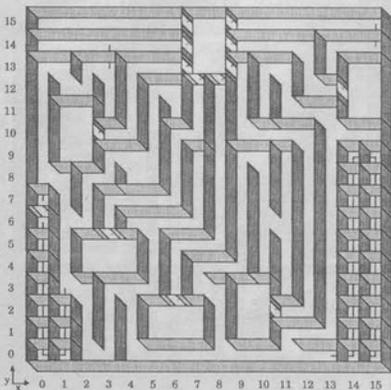
Luxus Palace Royale



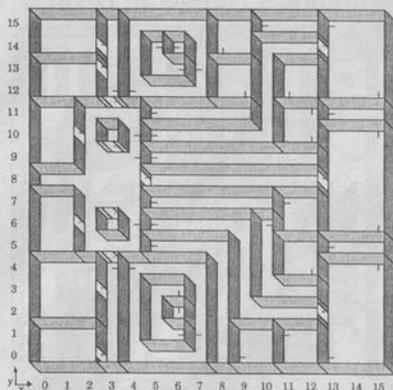
Slayer's Dungeon, Level 1



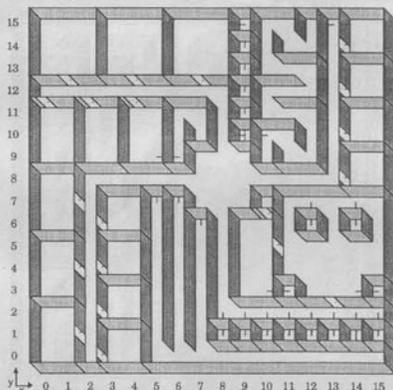
Hoardall's Dungeon, Level 1



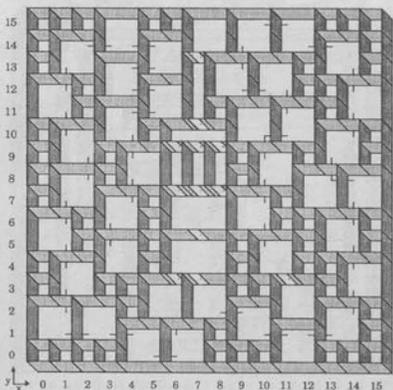
Castle Xabran



Slayer's Dungeon, Level 2



Hoardall's Dungeon, Level 2



DYNATEX

* **SNK NEO GEO** * **GAMEBOY** *
* **SEGA MEGA DRIVE** * **ATARI LYNX** *
* **PC-ENGINE** * **SUPER GRAFX** *

SNK NEO GEO

NAM 1975	Magician Lord
Baseball Stars	Players Golf
Ninja Combat	Riding Hero
Cyberlib	The Super Spy

ATARI LYNX

Electrocop	Blue Lightning
California Games	Chip Challenge
Gates of Zendocon	Gauntlet III
Slime World	Rampage
Klax	

SEGA MEGA DRIVE

Batman	Eswat
Phelios	Phantasy II Eng.
Golden Axe	Budukan
Strider	Axis
World Cup Soccer	Fatman
Moon Walker	Populous
Monaco Grand Prix	Rainbow Island
Burning Force	Hellfire
Zany Golf	Ghostbusters
Thunderforce III	

PC-Engine

Super Star Soldier	Image Fight
Die Hard	Final Blaster
Ninja Spirit	Ghosts'n'Ghouls SG
W-Ring	World Court Tennis
Son Son II	Tiger Heli
Klax	Formation Soccer
Varis III CD	After Burner II
Legion CD	Bonks Adventure
Darius	Hellfire
Devil Crush	

GAMEBOY

Alleyway	Golf
Super Mario Land	Quix
Solar Striker	Tennis
Pinball	Wizards & Warriors
Kwirk	Balloon Kid
King of the Zoo	Burai Fighter
Spiderman	

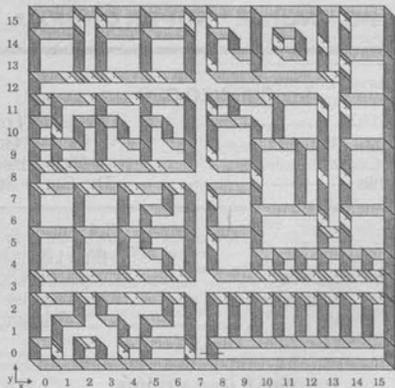
Gameboy mit Tetris, Batterieset mit Netzteil, Tragekoffer

Ladenverkauf & Internationaler Versand

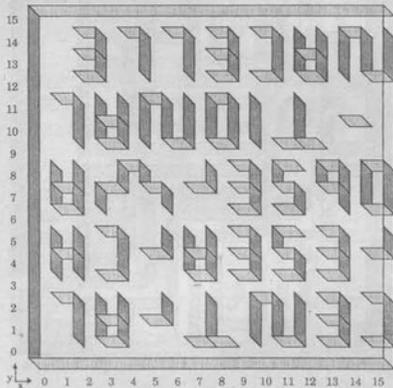
Öffnungszeiten: Mo-Fr: 9.30-18.30 Uhr, Sa: 10.00-14.00 Uhr
Natorper Str. 6 * 4755 Holzwickede * West-Germany
Händleranfragen erwünscht * Telefax (02301) 2634 *
Inh. Hans J. Grahl

(02301) 4134 oder 4153

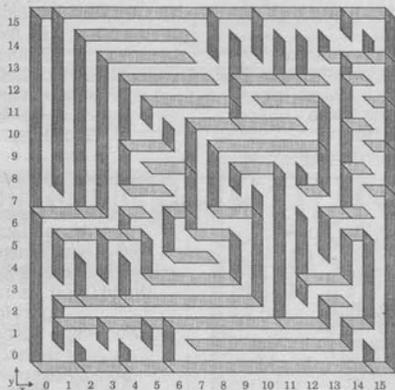
Lamanda's Dungeon, Level 1



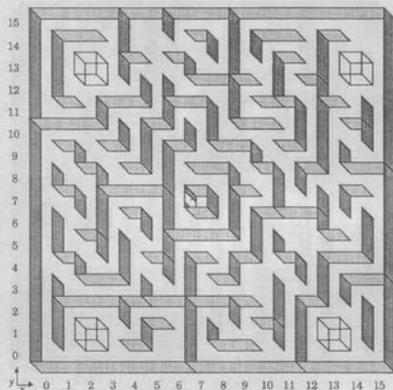
Lamanda's Dungeon, Level 2



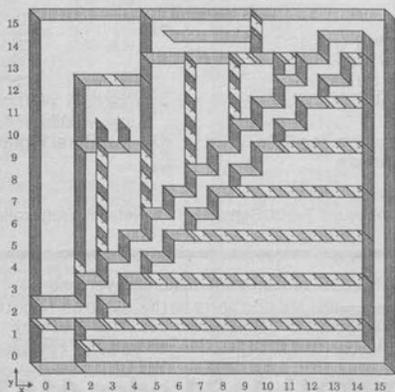
Peabody's Dungeon, Level 1



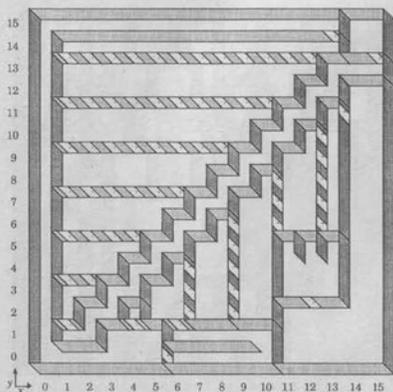
Peabody's Dungeon, Level 2



Dark Keep



Tower of Mercy



The Best.

Lieber Computerspieler,

das hier ist nur ein kleiner Auszug aus unserem gesamten Spielverzeichnis - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuesten bekommen wir mit als Erstes. Und Sie auch - wenn Sie die Neuen vorbestellen!

AM500 Erweiterung auf 1MB 159
AMOS Amiga Game Creator 115

Soundblaster Card PC 429
4-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kpt.

Disketten only: 64 AM ST PC
= auch in 3.5" zu haben (bitte angeben)
1M = AM nur mit Speichererweiterung

688 Attack (1M) #	65	81
Acolade in Action	81	81
Action Concept	73	73
Adv. Tact. Fighter #	73	73
Advantage Termin	57	57
Air Support	73	73
Alpha Waves #	65	69
AMC Astro M. Corps 39	57	57
Antares	69	69
Armada 2525	81	81
Armour Geddon	65	65
B.A.T.	89	81
BSS J. Seymour F.Q.	65	65
Back to Future 2 #	39	68
Bad Blood	73	73
Badlands #	36	65
Balance of Planet #		95
Ballblazer De Luxe	81	73
Battle of Britain #	73	73
Battle Storm #	42	73
Big Business	73	73
Billy the Kid #	69	69
Blade Warrior	65	65
Börsenfeber #	51	73
Bomber FS	51	77
Born on 4th July	43	73
Brain Blaster	73	73
Buck Rogers (1M) #	73	73
Budokan #	65	68
Cadaver	73	68
Captive	73	73
Carthago	65	51
Ceica GT4 Rally	73	73
Champs Kryn (1M) #	65	81
Chess Champion 2175	77	81
Chrono Quest 2 #	77	73
Chuck Yeagers A.F.T. 49	73	82
Codename Ice Man #	95	85
Conflict Europe 2	73	73
Conqueror 3-D Tank #	73	73
Corporation	65	73
Cougar Force #	69	69
Course Azure (1M) #	81	77
Crack Down	39	
Creature	81	81
Darnodes	65	65
Days of Thunder #	41	68
Deathbringer	73	73
Deuteres	99	99
Dick Tracy #	81	81
Die Hard #	51	65
Dirty Harry Calahan	43	73
Dragon Flight	49	85
Dragons of Flame #	41	65
Dynasty Wars #	39	65
E-Swat	36	65
Earthrise		89
Eco Phantoms	73	73

Ekstase #	57	57
Elvra #	77	85
Enchanted Land	73	73
Epic	81	81
F-16 Comb.Pl. 428 #	41	65
F-19 Stealth Fighter #	51	99
F-29 Retaliator #	69	65
Final Battle	73	73
Fire & Brimstone	73	73
Firepower	46	73
Firestone	41	57
Flight of Intruder EGA	95	95
FS ATP Boeing		113
Flintlock Quest	39	65
Flood	73	73
Full Blast #	57	81
Future Classics	73	73
Future Basketball	65	65
Gates of Dawn	73	81
Gelaha (Emmanni 2) #	69	69
Goldfish	43	73
Gold of Azteca	65	65
Greenlan 2	41	53
Guns & Butter Glob.D. #		85
Gunsnip #	57	65
Hammerfest	42	45
Heart of China #		99
Heroes Quest (1M) #	99	99
Highway Zombies	68	68
Imperium 2020	73	73
Indiana Jones Adv. #	73	81
Indy 500 Race #	73	73
Infestation #	65	69
Int. Soccer Challenge	57	73
Inspector Griffis #	61	47
Interd. 3D Termin	38	73
Intruder Adventure	73	73
Invest	65	65
Italy 90 Soccer #	49	55
Jenseits von Indien	73	73
Justice Dread 2	43	73
Jupiters Masterdrive	81	81
Keep 'Up Jones #		97
Khalas #	73	73
Kick Off Player Man.	51	51
Kick Off 2 (1M) #	39	65
Kings Bounty #	57	81
Kings Quest 5 #		116
Klax #	41	53
Knight & Fight	43	73
Knights of Legend	51	77
Last Ninja 2	65	65
Legend Billy Boulder	69	69
Legend of Faergaail #	73	73
L. S. Larry 3 (1M) #	99	95
Lemmings	73	73
LHX Attack Chopp. #	99	99
Life & Death #	65	73
Line of Fire	41	73
Logo #	41	57
Loom #	81	81
Lord of the Rings #		81
Lords of the Sea	73	73
Lotus Esprit Challenge	73	73
Magic Fly (1M)	73	73
Manchester United #	39	65
Manix	73	73
Masterblazer	73	81
Midnight Resistance	41	69
Midwinter #	73	85
Moonshine Racer #	73	73
Monty Python's #	41	57
Nam 1965-1975 #	73	73
Nax #	69	76
Necronom	43	73
Night Hunter #	73	73
Nighthit #	65	65
N. Y. Warrior (1M)	89	
Okolopy by Vester #	81	144
Off Road Racer	42	65

Oils Well #		97
Operation Stealth	65	65
Oriental Games #	73	73
Outlands #	73	73
P-47 Thunderbolt #	36	65
Panza Kickboxing #	81	81
Pendroid 90	73	73
Plates	51	68
Planet Robot Monat. #	41	53
Plotting Puzzle	73	73
Pool Radiane (1M) #	62	65
Populous #	65	65
Powermanger	73	73
Prince of Persia #	73	81
Projectyle	73	73
Prophecy Viking Child	68	73
Python #	43	73
Q8 Rally Ford	49	65
Q-Bert	73	73
Ra Strategie	41	57
Railroad Tycoon #	97	103
Ram	65	65
Raux #	73	73
Rat Pack #	65	73
Reach for the Sky #	73	73
Reederei	38	59
Resolution 101 #	65	65
Rick Dangerous 2	39	73
Riders of Rohan	73	73
Robokid	40	68
Robot Commander	59	61
Rod-Land	43	73
Rorkes Drift	73	73
Rotator #	73	73
Saint Dragon	65	65
Samurai #	73	81
Sarokn	41	69
Secret Monkey Isl.	81	81
Secret Silver Blades #	65	81
Search for King #	73	73
Shadow Warriors	41	65
Sherman M4 Tank #	73	73
Silent Service 2 #	73	93
Sim City #	41	69
Sim Earth #	88	95
Simulera	73	73
Skulls & Crossbone #	36	65
Sly Spy - Secret Age.	39	69
Snow Strike	41	69
Sonic Boom	39	65
Space Rogue (Elite 2) #	81	77
Special Crime Invest.	41	69
Speedball 2	73	73
Starblade	65	65
Star Burner	73	73
Star Command	65	77
Star Control #	73	73
Star Trek 5 #	65	65
Starlight 1	41	65
Starlight 2 #		65
Spirit of Excalibur #	73	73
Street Hockey #	73	73
Supremacy #	81	97
Suzuki Team	73	73
Team Yankee	73	73
Tenenge Mutant Ninja	81	73
Tempus	103	103
Tennis Cup #	73	73
The A - Team	69	69
The Colonels Beque. #	95	99
The Keep	73	73
The Light Corridor #	65	65
The Last Patrol #	65	81
The Power Puzzle	73	73
The Teller	73	73
Tie Break Tennis	41	65
Tilt	42	63
Time Machine	42	73
Time Racer	73	73
TNT Compilator	53	73

Total Recall	41	73
Treasure Trap	42	73
Turrican	41	57
TV Sports Basketball	65	77
TV Sports Football	55	77
Twin World #	73	57
Ultima 6 #	86	86
Univers. Mil. Sim. 2 #	73	81
U.N. Squadron	43	73
Unreal	81	
Vaxine	73	73
Vendetta	39	73
Venus Wing	73	73
Venus Flytrap (1M)	51	51
Woodoo Nightmare	65	65
W. Greltyk Isch. (1M)	59	65
War - Global Dom.		81
War Jeep	73	73
Warhead	65	65
Welltris #	69	69
West Phaser + Gun #	96	96
Wheels on Fire	53	53
White Shark	68	68
Wildfire #	73	85
Wingleader	85	97
Wings FS (1M)	73	73
Wings of Death	73	73
Wolfpassy #	81	85
Wonderland (1M)	77	90
World Boxing Man.	42	57
Wrath of Demons	73	73
X-Out	41	57
Xiphos	42	73
Yolanda	65	65
Zak Mkracken #	57	73

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als das hier alle auf diese Anzeigenseite vorstellen können: Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos!

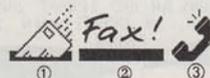
Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Ihnen am kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestellgang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümer und Teilierungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8,- und gerne auch ins Ausland (A/FL/CH/NL/L/B u.a.) (-14% dt. Steuer + DM 16,-). In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern: Listenpreise zuzügl. DM 6,-.

Drucklegung: 14. 10. 90 für pp Alle vorliegenden Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.



① Sicher per Karte oder Brief,
② Schnell per Telefon oder Fax



FUNTASTIC ComputerWare

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt's mehr?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken. Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab 10-12.30 und 14-17, Fr bis 15 Uhr. Zu allen anderen Zeiten (z.B. abends oder an den Wochenenden) gibt's telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich. Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank.

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

STARKILLER #33

ZEICHNUNGEN: WOLF BOYKE • TEXTE: HEINI LEHMANN

Rent an Unhold GmbH Folge 5

Sag niemals nie

Trantor und Dr. Bobo haben den legendären Schurken STARKILLER wiedergefunden. Leider wurde er bei der Landung ihres Raumschiffs leicht lädiert...



DR. BOBO OPERIERT MIT GROSSEM EIFER...

! Ruhe!



DRR KLONG

FUSS AB? SO FORT IMPFEN!



DIE OPERATION IST BEENDET, DER PATIENT AUF DEM WEG DER BESSERUNG.



KÖNNEN TRANTOR SEIN BEHILFLICH?

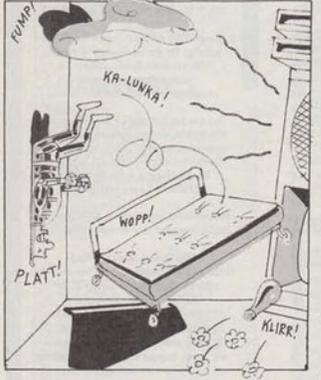
SEHR AUFMERKSAM VON IHNEN, ABER STARKILLER BRAUCHT VOR ALLEM RUHE UND ENTSPANNUNG...



TRANTOR HABEN KOMPONIERTE RUHIGEN SONG SEIN IDEAL UM ZU ENTSPANNEN STARKILLER...



NAA-FING COMPARES TO MEE



PATIENT GENESEN MÄCHTIG SCHNELL DANK HEILSAMER



MIT IHREM GESANG KANN MAN WOHL AUCH TOTE AUFWECHELEN, BOSS...



SEKRETÄR SICH SPAREN KOMMENTAR ÜBER GROSSES KULTURGUT!



HAT DIESES HAUEN UND STECHEN DENN NIEMALS EIN ENDE? WIR MUSSEN VOR STARKILLER EINEN GUTEN EINDRUCK MACHEN! VIELLEICHT SCHLIESST ER SICH UNS AN UND ERHÖHT UNSERE CHANCEN, DIE ORAKELDOSEN ZU FINDEN!



DR. BOBO MÄCHTIG SCHLAU! WIR MACHEN GUTEN EINDRUCK UND STARKILLER WIEDER WERDEN KOLLEGE!

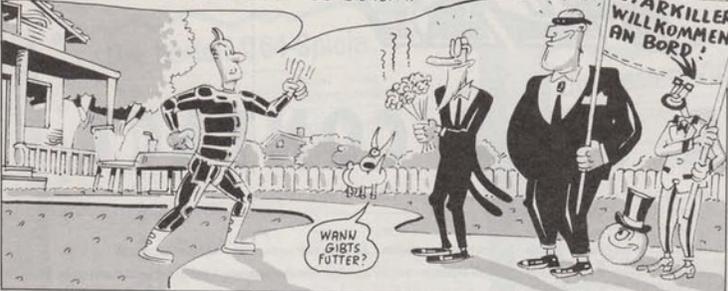


KURZ DRAUF:



NEIN-NEIN! ICH FÜHRE EIN RUHIGES BESCHAULICHES GRASHALME UND FÜTTERE MEINE KLEINEN LIEBLINGE! KANN MICH PLUNDERND DURCH DIE GALAXIS ZU ZIEHEN!!

LEBEN, ZÄHLE JEDEN TAG MEINE NICHTS IN DIESEM UNIVERSUM GESTALTEN WIEDER



DENKEN SIE AN DIE IDEELLE BEFRIEDIGUNG, DIE...

NEIN!

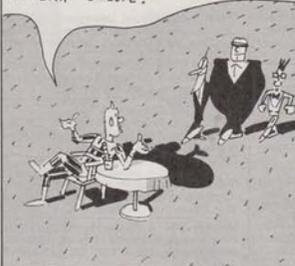
KÖNNEN MACHEN MÄCHTIG VIEL MOOS UND...

NEIN!

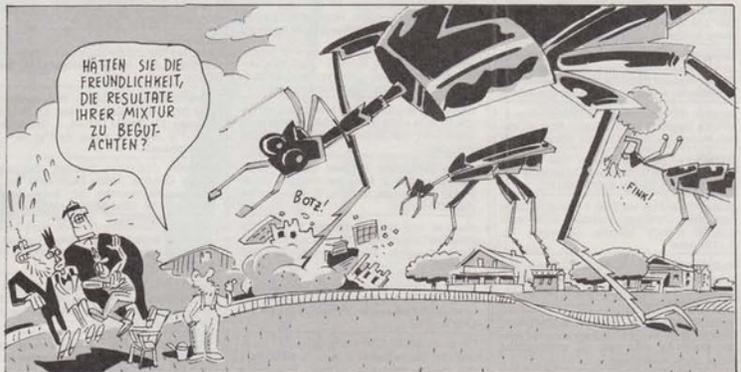
MACHEN SIE DEN LESERN DIESER SERIE EINE FREUDE UND...

NEIN!

ICH BIN EIN ANGESEHENER AGRAREXPORTE AUF DIESEM SCHÖNEN PLANETEN UND WÜSSTE NICHT, WARUM ICH DIESEN LEBENSSTIL ÄNDERN SOLLTE!



...SIE SIND DOCH DER ANGESEHENE AGRAREXPORTE, DER VORGESTERN IM GARTEN-TV SEIN REZEPT FÜR EIN NEUES INSEKTEN VERTILGUNGSMITTEL VORGESTELLT HAT?



FORTSETZUNG FOLGT...



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computernutzern die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige in den 4 Zeilen Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der Februar-Ausgabe (erschient am 11.01.91). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 29. November '90 (Eingangstermin beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Anträge werden in der März '91-Ausgabe veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 122.

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 Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C 64/128

Wer tauscht Rings of Medusa (kpl. dt. orig. Disk) gegen F16-Compat-Pilot oder Lim City mit dt. Anl.7 unter Tel. 09122/78966, Daniel, ab 18 Uhr

Verkaufe +Hostages- (original auf Disk), Preis 25,- DM, Rainer Simon, Tel. 05642/5500

Verk. C64 II, Floppy 1541, Datas., 44 Originale (u.a. B. Tale 5, Def. o. Crown) für 350 DM, D. Seehafer, Math., Grünweg-Str. 14, 3410 Norn.

Verkaufe C64, Floppy 1541, Final Cartridge III, Disketten, Box und Bücher für VB 350 DM, Neumannstr. 25 DM, Tel. 089/756260, Stefan

Verkaufe C64 + Floppy + Datensätze für DM 300,-, A. Schüller, Spichernstr. 71, 4100 Duisburg 12, Tel. 02034/38525

Verkaufe PD-Soft für C64! Informationen gegen 1,50 DM Rückporto bei Matthias Holtkamp, Isselieding 5, 4236 Hamminkeln 1

Suche Tips und Tricks für Maniac M, sowie Pläne- und Komplettlösungen. Schickt an Peter Pieske, Haugen Kamp 29, 4420 Coesfeld, der 1. Einsender erhält eine Spielkarte (garantiert)

Verkaufe C64 II + Floppy + Diskettenbox + 60 volle Disketten wie z.B. Labal, Kick off, Anzeigete an A-Tel. 02533/801773, VB ca. 4800 S

Dringend «Kolonialmacht» für C64 gesucht (original), Alfred Kratochwill, Badensche Str. 49, 10000 Berlin 31, Tel. 030/854671

Suche Power Play vor 5/90 + verkaufe Originale: Klax, Tie-Break, Rainbow Island oder tausche Francis Maratte, Schoppen 22, B-4770 Amel

Verk. Originale: Alle AD&D-Rollenspiele, War of Lance, Sammy Fox Poker, Boulder Const. Kit, Gaultier, Fritz 2, Cholo, Pal 5 Tr. Comp., Tel. 0721/811994 (Peter)

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 II, Farbmon. 1802, Final Cartridge III, 9 Originale und Zubehör, Disks, für 1150 DM, Tel. 07243/90484 (mögl. Nähe Karlsruhe)

Verk. C64 Original, z.B. Test Drive 2 (20), Super Star Soccer (15), Super Sprint (15), alles Disk u.v.m., auch Kass., Tel. 05303/6399 (Lars)

Spielspiele für C64 auf Band (je 20,-): Last Ninja I + II, IQ, Eidolon, Hawkeye, Nightshade u.a. Liste gegen Porto von M. Riedel, Hindenburgd. 43, 1000 Berlin 45

Verk. für C64 (D): BT3, Zak McKracken, Dragon Wars (je 25,-), Hostages, Dragon's Lair (je 15,-), BT1, Harcon (je 10,-), Tel. 07231/69097 (Mo-Fr 16-20 Uhr)

Striker! Is searching for new hot contacts! If your stuff isn't older as 1-2 months, call: 02520/1362 (Michael) C-64

Verk. Orig.: Microport, Soccer BT 1/3, Dragon Wars, Champ. of Krynin, Red Storm Rising, je 30 DM, GP Circuit 25 DM, B. Licht, Kerschens-Steiner Str. 228, 8034 Germering

Biete C64 II + 1541 III + 140 Disks mit 2 Boxen + Reset + Action Replay + v. Literatur + Druckerinterface usw., alles 100% o.k., für 700 DM VB, Tel. 06341/53362

Verk. C64 II, Floppy 1541, Datas., Maus M1, Final Cart., Fretze-Maschine, Abdeckhaube, Diskbox, Scartkabel, Preis 400 DM, Tel. 02521/22523

Private Kleinanzeigen

Striker! Is searching for new hot contacts! If your stuff isn't older as 1-2 months, call: 02520/1362 (Michael), C-64

Verkaufe Curse of the Azure Bonds (Original) für 35 DM, Tel. 0718143661, von 17-20 Uhr (Jochen)

Verkaufe neueste C64-Soft! Eine 12seitige Lst. kommt gegen 1,50 in Briefmarken, Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 8372 Zwiesel (chen)

Achtung! Super-Einstiegspaket! Verkaufte C64-Soft für 1,50 DM (fehlerfrei), Tel. 05282/7821 (Marcus), ab 18.00

Grafik-ROM II + Grafik-ROM II Suche Grafik-ROM II für Commodore-Drucker MPS 801, zahle bis 40 DM (fehlerfrei), Tel. 05282/7821 (Marcus), ab 18.00

Verkaufe C64 Software, Bard's Tale 1 25 DM, BT2 40 DM, Turrican 30 DM, Starflight 35 DM, Ultima 3 15 DM, Driller 20 DM, Sterne wie Staub 45 DM, Romuzak, Rings of Medusa 50 DM, V. Held, auf den Höhen 3, 3472 Beverungen 1, Tel. 05275/1326

Suche C64, 1541, 3 1/2" und 5 1/4" Disketten, evtl. Monitor und Drucker, günstige Angebote an A. Reiss, Donaustr. 19, 71072 Gottmadingen

C64 — Suche gute Grafikkarten, nicht nur Logos, für echte coole Grafikemos, tausche auch Legal Stuff, call Swiss, CH-Tel. 0564/32326, Joe

Suche Verkäufer für mein Userprogramm Trickliste 64Nr. 2, Preis inkl. Versand ca. 10 DM/65 oS; Hannes Mosera, Chensestr. 54, A-8200 Jenbach

Verkaufe C64 Software, Bard's Tale 1 25 DM, BT2 40 DM, Turrican 30 DM, Starflight 35 DM, Ultima 3 15 DM, Driller 20 DM, Sterne wie Staub 45 DM, Romuzak, Rings of Medusa 50 DM, V. Held, auf den Höhen 3, 3472 Beverungen 1, Tel. 05275/1326

Verkaufe C64 neuste Software für C64-Disk, Antwort garantiert! Schreibe also an Mario Neukirch, Nordholzerweg 33, 2859 Nordholz

Verkaufe C64-Originale (Disk): Trap, Starquake (je 10 DM), NS-Inferno, Gaultier II, Metrocross (je 20 DM), Suche Gameboy-Modul! Tel. 08671/20252

Lernsoftware für C64 (Disk), verkaufe Latein-stell-III, Vokabeltrainer, 3 Disks für 80 DM, suchte billige Gameboy-Modul! Tel. 08671/20252

Verkaufe C64 (neue Tastatur), 1541, Joy, 70 Disks, Diskbox, Action Rep. MK4, etc., Jan Krämer, Sperberweg 32, 5144 Wegberg-Merbeck, Tel. 02434/4160 (Jan)

Verk. orig. Games für C64, u.a. auch Silkworm und Fish, fordert eine kostenlose Lst. an, Dirk Rust, Aschaffenburger Str. 14, 2800 Bremen 1, Disk u. Tape

Verkaufe C-Plus 4 + Data + Zub. u. div. C64-Games (z.B. Bouzoul), Tel. 02161/580034 (Helmut), suche 100% Priates (Original), C64-Disk mit Anleitung

PC-Originale: A10 Tankkiller, LHX-Attack-Chopper je 50 DM oder Tausch gegen Sil. Service 2, Flight of Intruder, M. Ziegler, Tel. 0971/99028

Striker! Is searching for new hot contacts! If your stuff isn't older as 1-2 months, call: 02520/1362 (Michael) C-64

Verk. Orig.: Microport, Soccer BT 1/3, Dragon Wars, Champ. of Krynin, Red Storm Rising, je 30 DM, GP Circuit 25 DM, B. Licht, Kerschens-Steiner Str. 228, 8034 Germering

Biete C64 II + 1541 III + 140 Disks mit 2 Boxen + Reset + Action Replay + v. Literatur + Druckerinterface usw., alles 100% o.k., für 700 DM VB, Tel. 06341/53362

Verk. C64 II, Floppy 1541, Datas., Maus M1, Final Cart., Fretze-Maschine, Abdeckhaube, Diskbox, Scartkabel, Preis 400 DM, Tel. 02521/22523

Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für alte und neue Games (C-64); neueste Games: Red Storm Rising, Iron Lord, Kick off I + II, North + South usw., ruft an bei Richard, Tel. 07954/2458

Verkaufe defekten C64-II (80 DM) + Hawkeye (30 DM), suche Secrets of the Silver Blades + Klax, Tel. 05021/17581 (Marcus)

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + 70 Disks + 3 Originale + 1 Joy. für 400 DM, schreibt an Mathias Wam, Friedrichshöh 21, 2361 Todesfelde, Tel. 04558/386 (Mathias)

Verk. C64 II + Floppy 1541 + Grünmonitor + Datensätze + Diskbox + 80 Disketten + 1 Joy-stick für 650 DM, Tel. 07121/334200, Anrufe erst ab 18.30 Uhr

Suche Pacland, Battle Chess für C64, Angebote an Björn Müller, Römerstr. 1, 7630 Lahr

Suche das Original zu The Bard's Tale III mit Anleitung, Referenzkarte und Codes, möglichst in der Nähe von 6900 Heidelberg, Tel. 06221/720930, zahle bis zu 25 DM

Biete Kick off II und Great Courts (Kass.), suche Sim City und Ski or die (nur Tausch — auch einzeln), Alex Mette, Enzianstr. 18, O-6500 Gera

Verk. C128 für DM 240,-, Farbmonitor 1901 DM 310,-, BTX-Modul II Vers. 38 DM 140,-, Tastatur für C128 DM 45,-, Datensätze DM 20,-, 2 Joyat. + Maus für DM 35,-, Tel. 0228/254082

Verkaufe C64 (neue Tastatur), 1541, Joy, 70 Disks, Diskbox, Action Rep. MK4, etc., Jan Krämer, Sperberweg 32, 5144 Wegberg-Merbeck, Tel. 02434/4160 (Jan)

Verk. orig. Games für C64, u.a. auch Silkworm und Fish, fordert eine kostenlose Lst. an, Dirk Rust, Aschaffenburger Str. 14, 2800 Bremen 1, Disk u. Tape

Verkaufe C-Plus 4 + Data + Zub. u. div. C64-Games (z.B. Bouzoul), Tel. 02161/580034 (Helmut), suche 100% Priates (Original), C64-Disk mit Anleitung

PC-Originale: A10 Tankkiller, LHX-Attack-Chopper je 50 DM oder Tausch gegen Sil. Service 2, Flight of Intruder, M. Ziegler, Tel. 0971/99028

Verkaufe C64 + 1541 + Universum-Farbmonitor + Diskbox 120 x 5 1/4" + Magic Disks + Leerdisks, Angebote an Hansi Grieshuber, Tel. 089/7145390

Verkaufe C64 + Datensätze (1530) + Floppy (1541) + Disketten + Box + 2 Joysticks + Kassette, ca. 670,- DM, mit Originalverpackung, 1/4 Jahr alt, Tel. 05222/4643, Mo-Do 15-18 Uhr

Suche dringend Pläne & Tips zu Bard's Tale 3! Wer hilft mir? Andreas Rieß, Albert-Höfler-Str. 4, O-1130 Berlin

Verkaufe FRZ-Lernsoft. Etudes Française 1, 2, 3 einzeln je 45,- (NP 70,-) oder zusammen für 125,- (NP 200,-) und Test Drive II für 25,-, Tel. 0893/44425

Tausche CPC6128 mit Monitor, Spielen und einem Joystick gegen C64 mit Monitor und Floppy (je alt oder neu), Tel. 02667/1249, ab 17 Uhr

Suche das Spiel «War in the South Pacific», Disk, Original versteht sich, Tel. 04101/67322, ab 20 Uhr, Matthias

Verkaufe für C64/C128 wenig gebrauchten SFX-Sound-Sampler für 170 DM VB, Tel. 06252/67820, ab 17 Uhr, Andreas verl.

Suche «Police-Quest» und «Amazon-Adventure» für C64, Preis VB — Original — Stefan Heilmann, Dannenbuschweg 17, 2900 Oldenburg i.O.

S.O.S. Suche Elite (original), zahle bis 40 DM, Tel. 04068/2710

S.O.S.

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkopien» verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte hatten für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

C64 — Suche Tauschpartner für Games, Drucker-News, Anwender; nur Disk & Orig., habe Flimbo's, Turrican, My + H, Hammer Fist und...., Lars Freyer, Untzer Str. 8, O-6502 Gera

Suche orig. Superstar Icehockey, Pink Panther, Football Manager 2, für C64, habe auch AmigaSoft, z.B. Atomix, Dragon Flight, Tel. 0714243387, ab 18.00 Uhr

Achtung! Suche alle möglichen Spiele für den C64. Meldet Euch bitte nach 19.00 Uhr unter der Tel.-Nr. 0205620793

Suche Power Play 148 bis 12-88 und 1-89 im Topzustand, Preis Vereinbarung, Petz Alex, Dr. Kobergasse 5, A-9141 Eberndorf (Austria)

Tausche C128 + 1571 + 120 Disk + 2 Joy + Box + Maus + Data + Kassette + Box gegen A500, bitte ruft an unter Tel. 0233774906, Michael Nagel, Mersch 10 (a), 7068 Karmen

Suche für C64 die Floppy 1581 oder 1571, muß 100% o.k. sein, wenn möglich mit Handbuch, ruft an unter Tel. 07465727 (Alexander)

Verk. C64, Floppy 1541 + Ventilator, Farbmorn, Texan Vision Exp. + jede Menge Literatur für zus. nur DM 750,—, Andreas Kolbom, Tel. 091278853

Public Domain, verschenke PD-Soft! Liste gegen 1 DM Rückporto, Martin Krug, Landwehr 1, 4230 Wesel

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Disketten, für den C64. Schickt Liste an Tobias Hahn, auf dem Feldgraben 72, 4600 Dortmund 13

• C64 • Suche Tauschpartner, habe Topgames, schreibt an Daniel Malisani, Kirchst. 57, CH-3084 Wabern (Schweiz)

Verkaufe 20 C64-Originale + Grafikdiskette + 45 Leerdisketten + 3 10er-Boxen + Bücher für 300 DM (auch einzeln), Tel. 0832476081

Suche Tauschpartner! Only Disk! Suche TV, Sports-Basketball, Klax, Kick off z.usw., 100% Antwort, Andreas Brecht, Kronenstr. 8, 7528 Karlsdorf/Neu. Tel. 07149145

Suche Anleitung und Landkarte von Piratsee! Angebote an Marc Eric, Leimgrubenweg 12, 8251 Dettmehnen 2

Suche Floppy 1541 o. 1541-II für C64 preiswert zu kaufen, Angebote an René Goldhammer, Neue-Str. 23, O-4721 Abberode, Tel. 200

Verkaufe 10 Originaldisk (R-Type, I/O, Alien-Symptome) für 120,— DM, BTX-Modul II für 80,— DM, Dataphon sz2id für 80,— DM, Tel. 056341768, ab 18.00 Uhr

*** Hilfo ***
Suche Günship, F-16 Combat-Pilot auf Disk für C64, Angebote an J. Fependick, Gartenstr. 4, 3106 Eschede

Suche C64 orig., The Untouchables, Usb John Young, North-Sea-Inferno, alles 100% für je 18 DM, Tel. 0230788530

Suche Floppy 1541 II für C64 + 100 Disketten, zahle bis zu 170 DM, schreibt an M. Kraljovic, Vlasnova 8, CSFR-83101 Bratislava (TCH)

Verkaufe C64 + 1541 II + Datasette + Final Cartridge III + ca. 100 Disk mit Box + Originalspiele: Fish, LCP, Drudr, Microp, Soccer, alles 100%, FP 400,—, Tel. 055143680

Verkaufe C64 + Floppy II 1541 + 35 Disks für VB 900,— DM, Tel. 0233441378, Hagen 5 (zwei Joystick)

Suche auf Disk: Burs Nibbler V1.9, nur Original für C64, zahle bis 25 DM, Andreas Hink, Tel. 0228453698

Verkaufe für C64: Datasette mit 3 guten Orig. + C64-I, Abdeckhaube + Resetch, für 60 DM, Jan Brinkmann, Tel. 052087652, ab 13.30 Uhr

Verkaufe C64 + orig. Floppy 1541 II, Datasette + 30 original Spiele für nur 600,— DM, Tel. 062827131 (Andreas)

Verkaufe C64 mit Floppy 1541 und 4 Originalen und ca. 60 Disketten, VB 500,—, Tel. 022541516

Verkaufe: C128D mit viel Zubehör, Disks, Joystick usw., würde auch tauschen gegen Amiga, suche Amiga 500 günstig, Tel. 082162699 (Timmy)

Suche Tauschpartner (Disk), Bitte ruft mich mal an, Markus Lang, Tel. 073325812, Mittwochs zwischen 19.15 und 20.00 Uhr

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II um 2000,— o.S inkl. Spiele und Joystick, schreibt an Martin Ogris, Rennsig 32, A-9170 Ferlach

Private Kleinanzeigen

Wer schickt mir kostenlos Tips, Tricks und Tools für C64 und für Spiele für C64, Lars Dickhoff, Mawasserstr. 17, O-1136 Berlin

Österreich C64 — Österreich C64 Hilfe, suche dringend Mr. Hell für C64 Diskette (nur Originale), bitte da/ruf: Scramble Spirits D, H, A, T, E, D, Enduro Racer D usw. (nur Originale), Ruf! schnell an ab 15. Uhr, A-Tel. 0223612764, Adr.: 2351 Wr. Neudorf, Weldenweg 2, Austria

Suche Lösungsweg für Rollenspiele am C64, Daniel Frankendorfer, Burggasse 47, A-7061 Trausdorf, Tel. 0268261789

Verkaufe C64 II mit Monitor, Drucker, Floppy, Datasette, Maus, 50 Disketten, 20 Kassetten, 2 Module, Böcher, original Software, weiter Zubehör, Tel. 068947789

Suche die Spiele Kick off 2 und Player Manager, ich zahle 20 DM pro Spiel, Tel. 040527487, 2000 Hamburg 62, Danny

Verkaufe C128 + 1570 + Final Cartridge 3 für 410 DM, weiteres Zubehör, Spiele, Geos usw., ruft schnell an ab 15. Uhr, Tel. 8421 Mindelstetten

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Infrarot-Joystick, Datasette, 14 original Disks, Batman, R-Type, M. Soccer, 50 Leerdisk, Zeitschriften, VB 650,—, Tel. 0715625810 (André)

Verkaufe originale Curse of A.B., F-19 Stealth, Secret O.S. Blades, Mail Order M., Pool of Radiance für je 35 DM, Tel. 0510112616, ab 15 Uhr

Achtung! Verkaufe Top-Games für den 64'er! Liste gibt's für 2,— DM Rückporto (Briefmarken), S. de Marco, Schloßstr. 42, 6000 Frankfurt 90

Verkaufe für C64 die allerneuesten Games günstig, Liste anfordern bei Christian Harth, Hochheimerstr. 11, 62344 Hattersheim 2

Verk. C64 Originale: Power Grid (20), Special Action (25 DM), Mjöbhus (30 DM), Summer Edition (Kass. 15 DM), Joystick Thunder (15 DM), Tel. 064181641

Verkaufe Hammerfall (origin) für 100 DM, Tausche auch Spiele! Tel. 052044879 (Immer)

Verkaufe das Original Computerspiel Scarabaeus in Originalverpackung mit d. Anleitung, VB 150 DM, Volker Rust, Finckenweg 6, 7521 Ensford

Verkaufe das Superspiel Grand Prix Circuit für 20,— DM, Neupreis 39,95 DM, Original Martin Gelking, Köpferstr. 40, 4424 Stadtlohn, Tel. 025631803

C64! C64! C64! Spiele zu verkaufen! Savage 20 DM, Demon Stalker 20 DM, Mini-Pult 25 DM, Star Paws 15 DM, gibt's bei Michel, Tel. 085152282

Verkaufe Chambers of Shaolin 35 DM, Starflight 40 DM, Maus + Mousepad 25 DM, Emerald Mine 10 DM, Adresse: Michael Maul, Semmelweisstr. 3, 6200 Wiesbaden 12

Verkaufe orig. Spiele für C64: Champions of Krym (deutsch) DM 50,—, Double Dragon DM 30,—, Tel. 061852923, 18 bis 19 Uhr

Stopt! Verkaufe C64 + Floppy 1541 + 64'er Helix + ca. 150-160 Disks + Exos V3 mit Reistasche und einem Joystick, VB 550 DM oder tausche gegen Amiga A500, Tel. 0224130079

Datsette Commodore 1540 für 30 DM (fast neu), C64-Originale: Leaderboard Golf, Exp. Edition, Revs + (Kassetten, je DM 13), F. Johnson, Park 15, 8048 Garching

Suche Tauschpartner, sollte Spiele wie Xenomorph, X-Out, Klax, Cloud Kingdom, Hamemrist, haben. Schreibt an W. Wunsch, Angerweg 6, 8659 Weidorf

Suche C64-Disk-Originale: Bard's Tale 2 + 3, Arkonaid 2, R-Type, Dragon Wars, Silent Service, Tetris, M. Soccer, DM 20-30, Reinhard, Schulg. 2, A-2424 Zuzdorf

Verkaufe C64, Floppy 1541, Monitor-Grün, Handbücher für VB 550 DM, Heiko Barmbold, Gartenstr. 7, 2155 Jork, Tel. 041621487

Ich bin verzweifelt, denn ich komme bei Castle Master einfach nicht weiter. Bitte schickt mir Tips nach: Sascha Böhe, Haydnstr. 10, 4630 Bochum 1

Verkaufe C64 + 1541 + Farbmonitor + Originalspiele + Leerdisk, 4 Jahre alt, voll intakt, Angebote an Tel. 0897145390, Hansi verlangen, öfters vor

Suche preiswerte Games für C64, besonders Venskapsiele Ziti, Angebote an: Bernd Hahn, Hagenstraße 21, 5600 Wuppertal 2

Suche C64-Disk-Spiel „Das U-Boot“, Tel. 058174414, Preis nach Vereinbarung, Nils

Private Kleinanzeigen

Verkaufe C64, Floppy und Drucker, Joystick und Druckerperifer, Marcus Claus, Hauptstr. 163, 5093 Burscheid, Tel. 02746/0033

Suche Clubmitglieder, monatliche Clubzeitung + Disk, keine Aufnahmegebühr! CCG M. Wellhausen, Karl-Gördeler-Str. 5, 4787 Ge-seke 1

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + 2 Originale (Disk) + Datasette mit Spielen, Bitte melden bei Stefan Birgeffer, Waldheimstr. 18, 5910 Kreuztal 3, Tel. 02732/1857

Verkaufe Power Play Nr. 1/87 bis 1/91, Topzustand, massig Originalgames, z.B. Myth, F16 CF, Vendetta, Gunsling Lvtn., an Wochenenden: Tel. 09531/6302 Eric

Tausche C64 II + Laufwerk + 15 Originale + 59 Disks + Quickjoy II Turbo + Lösungs- und Bedienungsanleitungen + Bedienungsbücher gegen Amiga 500, New Design, Tel. 05281/3299

Verkaufe Matrxdrucker (Seikosha SP 180 VC), 9 Nadel, 100 Zeichens mit (NLQ), Tel. 060436711, Preis 230 DM (VB)

Verk. orig. Strategiepiele: Battlefront, Russia, MC Arthur War, Amer. Civic War, Battle in Normandy, VB SE 80 DM (neu), Tel. 07425/7103, ab 18 Uhr

Suche Spiele aus Disk (nur sehr gut erhaltene, fehlerfreie Originale) mit d. Anleitung für C64, Ina Kruse, Jenasstr. 6, 2900 Oldenburg

Verkaufe Commodore 128D mit Farbbildschirm 1802 und 29 Disketten + Diskettenbox, VB 800,—, Tel. 08662/2124

Suche Longplay aus der Zeitschrift 64'er: Maniac Mansion und Zak McKracken (jeweils 2. Teil), zahle ggf. Ruft an unter: 05971/3650

PD-Soft für C64: Riesenangebot (etwa 200 Disks), super Preise (geringer Unkostenbeitrag). Info gegen Rückporto für Pf. 523, 5272 Wipperfurth, Tel. 02268/8636, Olaf

Verk. Wzball, Spielesammlung 2/4 je 20 DM, suche Games, Shoot'em up Construction Kit bis je 20 DM, S. Sattekau, Döringroweg 8, 2179 Neuenkirchen

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II, 16 Disks + Joystick + Datasette und 10 Disks zum Aussehen, 450,— VB, Tel. 0224140654, nur Samstag von 10-13 Uhr anrufen!

Suche Strategie- und Sportspiele für C64, zahle bis zu 20 DM, Sven Svends, Hortensienstr. 6 B, 1000 Berlin 45

Verkaufe C64-Orig. zu Spottpreisen (z.B. Champ. of Krym 30 DM, Secret of the S. Blades 30 DM), Liste gegen 1,— bei H. Schreier, Winterbergs 10, 8460 Schwandorf

Suche C64 II + Floppy 1541 II, VHB 200 DM, ohne Zubehör, Tel. 05185/2388

Wenn Du Spitzenspiele auf Disk preisgünstig anzubieten hast, melde Dich unter Tel. 0814/94870 (Armin), nur Originale

Suche dringend Spitzenspiele (nur Original, nur Disk), Tel. 0814/94870 (Armin), schnell, Achtung: nicht zu teuer!

* Schreib + ich habe viele Games und den Plan von Zak McKracken. Wer sich alles zusammen, schreibt an Domenico Stassola, Sperleweg 3, CH-8052 Zürich

Verkaufe C-128D + 24-Nadel-Drucker (Seikosha) + Diskettenbox + Joystick + Leerdisketten, Tel. 0531/311732

Verkaufe Final Cartridge III um 80 DM, M. Lechtbahr, Pontlatzstr. 51, A-6020 Innsbruck, Austria

Verkaufe: C64 II, 1541 II, Drucker, 2 Joys., 80 D. m. Games, 8 Bücher, 16 64'er, siehe Kontakt zu Amigaateks, An: B. Müller, Dresdner Str. 101, O-9387 Nerdwiesau

Verk. C64 + Floppy + 2 Diskbox (mit Spiele) und Originale + Zeitschriften + Bücher + Joy. + Datasette + Feinigungsdisk, alles zusammen für 600 DM, Tel. 0201482099

Verkaufe C128 + Floppy + 100 Disks + Originale + Farbmonitor + Bücher (Basics) für 950 DM, Michael Weyel, Tel. 02775/8068

Verkaufe Klax u. Starwars (3 Sp.) für je 30 DM, schreibt an Bianca Schubert, Lange Str. 34, 8620 Lichtenfels, nur Originale! (Für C64)

Verkaufe C128D + Monitor 1901 + MPS 802, 2 Joyst., Mic. Soc., Summer Edit., Wzball, Pirates usw.; VB 1300,— DM, Tel. 05503/709

*** C64 ***
Verkaufe Toggame Rainbow Island (Disk) für nur 25,—, Ruft an unter Tel. 08341/17377, Philip

Private Kleinanzeigen

Suche für Legend of Faerghall: Wo lat Verenger, wie erhalte ich Edelstein, wo ist 7777 usw., Tel. 0223249642, nach 16.30 Uhr

Verkaufe Star LC-10C, 9-Nadel-Farbdruker für C64! Mit Hardcopy-Modul insg. 300 Schilling (ca. 400 DM!) Versand per Nachnahme! A-Tel. 02626/5254

Verkaufe: C64 II + 1541 II + Fin. Card III + 4 Joyst. + Abd.haube + Zeos 200 + 50 Disk und viele Originale + Gebots: 600,— DM, in Laichingen, Tel. 07333/3857

Verk. C128D + Monitor 1901 + ca. 90 Disks + Datasette + Diskbox + Literatur + Zeitschriften + Locher + Joystick für 850,—, Tel. 02129/6866

C64 orig. Bozuma (20 DM), Epyx 21 (20 DM), Oil Imperium (20 DM), Robocop (15 DM), Maniac Mansion (20 DM), The Bard's Tale 3 (20 DM) + Porto, nur Vorkasse, Tel. 02333/1674, Ralf

Verk. C64 Hardcopy-Modul für 50 DM und originale Klax, Thomas Weigert, Siebenbürgener Str. 1, 8400 Regensburg

Verkaufe Originalspiele auf Diskette, schicke gern Liste, Thomas Weigert, Siebenbürgener Str. 1, 8400 Regensburg

Verkaufe Final Cartridge 3 (6 Mon. Garantie) 70,—, 2 def. C64 je 40,—, Bücher, 300 PB-Disks, Liste gegen 2,— bei H. Wittmer, Anton-Cux-Ring 8, 6364 Florstadt 2

Suche Strategiepiele zu günstigen Preisen, Tel. 051778467

Suche Originale S. Edition, Sky or die, Power Play Hockey, Microsocor, Zak McKracken, Speedball, Rainbow Islands, Timescanner, New Zealand, Story, Wolfgang, Tel. 04791/12814

Verkaufe orig. Champ. Wrestling, Tonic, Summer Games, Wintergames, WorldGames, Sume Tauschpartner für Rollensp., A-Tel. 065141469 (Chris)

Verk. Originalsoft: B. Tale 1/3, Mars Saga, div. Epyxsoft, Pool of Fear, Div. weitere A/D& etc., Angebote + Info an M. Hof, Joh.-Daur-Str. 232, 7015 Kormlin

Verkaufe Originale: Ultima V (30), Champ. of Krym (45), Atomix (Kass. 10), alle 100% o.k. (tausche auch Spiele), Stefan Pistor, Tel. 09118/8499

Verkaufe billigen C128D mit Originaldisketten (Maniac Mansion usw.), 2 Diskboxen, Joysticks, Final K, usw., A-Tel. 05559/63588

C64-Originale (Disk): Imp. Mission 2, Danger Frank, St. Sp. Basketball je 27 DM inkl. Porto, Tel. 04071/23728, Alex, suche P. Firestart (40)

Verkaufe The Bard's Tale III für 20 DM + Nachnahme, Tel. 06271/5782

Verkaufe Originale: Rings of Medusa, R-Type, E. H. Soccer, Great Credits (alles mit d. Antl.), alles auf Disk! Tel. 05302/6291 (Andreas)

Verkaufe orig.: Bard's Tale 2 + 3, Neuronancer, Dragon Wars, Ets und Gold of Thieves, Roland Bahr, Tel. 0407/2827

Biete orig. Might & Magic 2 (240,—), Champions of Krym (40,—), Hillers (30,—), Knights of Legend (35,—) + div. weitere, Tel. 07133/15794, ab 17 Uhr, alles Originale

Verk. C128D + Farbmmonitor 1901 + Star LC10C-Druker mit viel Originalzeitschriften + Modio MK5 + Computercrack + Datasette, ca. 1200 DM, Tel. 09451/3164, ab 19 Uhr

Suche folg. Originalspiele: Sky or die, Rings of Medusa usw., verk. z.B. Ultima 2 + 3, suche auch alte ASM u. PF, A. Schöffmann, Jährstr. 45, 8423 Abensberg

Suche Game-Tauschpartner in der Schweiz (u.a. F14-Toncat, F16-Combat Pilot), Adrian Spöri, Dürrenstr. 55, CH-8340 Hirwil, Tel. 019737310

Spotbillige! Verkaufe C64-Games zu Schleuderpreisen, 1-15 orig. Disk nur an arme Schüler abzugeben! Meldet euch bei Reinhard Franz, Herborner Weg 6, 6349 Sinn-Fleischbach

Achtung! Verkaufe C-64 II, Floppy, Modem, 3. Orig. 2. Anwerper, u. Zuehörer (Abdeckh., Disketten), 500 DM, Tel. 01713/7222

Tausche Gunship, Steel Fighter gegen Projekt Firestar u. Redstorm Rising, suche auch Starflight, Bozuma, Bard's Tale II u.a., call 05402/1294

Verkaufe C128D 200 VB + 100 Disk, Floppy 1571 DM 200 VB, Mon. 1901 DM 400 inkl. Start-Amiga, komplett + Bookware DM 600 VB! Patrick Brever, Tel. 02195/82849

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

C64/128

Suche original Hilfsar mit Anleitung und ohne Diskettenfehler für C64, bis 20.30 DM, Anrufer unter Tel. 040/8803776, ab 19 Uhr.

Hilf! Suche Tauschpartner für C64 aus Österreich, an Christian Kaiser, Bahnhofstr. 7, A-6130 Schwarz/Tirol, Tel. 0524246902, ich schreibe 100%.

Ich suche von den C64 die Spiele Kick off II, Italy 90, Wings of Fury I + II und Maght und Magic und suche gleichzeitig wieder neue Tauschpartner, habe sehr gute Games, schreibt an Oliver Schindler, Neust. 19 a, 3302 Weddel, Tel. 053064299 — BRD.

Suche Tauschpartner für C64-Schwara, schickt Eure Liste an Welly Dietmar, A-4614 Marchtrenk, Lindenstr. 7, Austria.

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Datensatz, 2 Joysticks, 2 Module, Bücher, 200 Spiele + 7 Top Hits u. auch 100% o.k., VB 550 DM, A. Raffel, Hanns-Eisler-Str. 58, O-1055 Berlin

Wichtig! Wer verschendet oder verkauft billig Floppy für C64? Bitte melden bei J. Batüggé, Paul-Junius-Str. 53, O-1156 Berlin, Tel. 3723393

Suche Programmiersprachen für den C64. Angebote mit Preisangabe an Oliver Pilz, Str. der Angebote, 62, O-5909 Wutha-Farnroda

Verk. C64 II + Floppy 1541 + Final Cartridge 3 + Joystick + 120 Disketten + 2 Originale + Diskbox usw., schreibt an Andreas, od. nein, CH-0043/2982/2275, ab 16 h

Verk. C64 II + Floppy 1541 + 2 Boxen + Disks + 2 Joysticks + Locher + Erweiterung 1764 312 KB + Mouse + Bücher 899,—DM, Volker Scheuerle, Tel. 07131/574943, ab 17 Uhr

Public-Domain-Software für C64-Disk. Liste gegen 60 Pf. Rückporto bei Marco Richter, Berliner Str. 27, 2407 Sereitz

Suche Sim City für C64-Disk, Ihr erreicht mich unter Tel. 04743/5394 oder T. Rohls, Kohlhofsweg 43, 2857 Langen

Verk. C64 II mit Floppy 1541 II (1 Jahr alt) + 120 Disks + 2 Module + 5 Originale + Joy und Drucker für 800 DM/VB, Tel. 04922/1347

Verkaufe Space Harrier 2, Power Pyramids je 10 DM, Tie-Break 28 DM (alle Disk) und Mantrazero, Ten Great Games (auf Kass.) je 10 DM, Tel. 08134/1268, fragt nach Patrick

Verkaufe Commodore-Monitor VC 1702 für 250,—DM, Tuner zum Ausbau zu einem Fernseher inklusiv Thomas Jansen, Auf der Eiche 1, 5305 Alfter 6

Verkaufe Originale, alle Kassetten für C16 + C64 zwischen 5 DM-10 DM, alt und neu, Liste von: Rita Zeyen, Wetterstr. 10, 4000 Düsseldorf 1

Suche Kontakte zum Kauf o. Verkauf für Games (orig.) + tausche Invest usw., write to: Thorsten Brochmeyer, Schellenberger Weg 1, 5952 Attendorn, fast!

Verk. orig. Bard's 1, 2, 3, 2, 3, Zak, Hawkeys, Jinxer, Worldg., Duetroyer, Movie M., Champion Wrestling 15-35 DM, M. Kremb, Post, 1232, 6760 Rockenhausen

Suche Tauschpartner für C64-Soft, habe viele Sachen, ruf an unter Tel. 02841/41496, Sacha

Suche Tips für Maniac Mansion (C64-Version) und Zak McKracken, Sven Mehrens, Lerchenstr. 47, 2887 Eilfleth

Verkaufe gebrauchte Originale, vor allem Strategie- u. Rollenspiele, meine Adresse: Andre Bram, Vestenthal 34, A-4431 Haidershofen

Suche viele alte originale Strategiepispiele von SSI, PSS, etc., z.B. Carrier Force, Panzer Grenadier, Angebote an: U. Thies, Neikerweg 29, 5308 Rheinbach

Suche Tauschpartner C64. Write to: Dirk Günthermann, Antoniusstr. 5, 5952 Attendorn 5, call at: 02272/54960, 101% answer!

Verk. C64, 1541, Data, 2Joy, 2Joy, 1 Orig Disk 9 Orig. Kass. etc., Preis an: M. Jädwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein, tausche auch gegen Amiga (100% o.k.)

Verkaufe C64 komplett mit Joystick und Disketten sowie die Handbücher für 400,—DM und noch ein Zusatzbuch, Tel. 06461/89947

Verk. C64 II + 1541 II + Datensatz + Farbmotor + 2400 Baud-Modem + NEC P6 + Action Cartridge MKV + 30 Disks für 600 DM (nur vollständig), Tel. 0921/43175, ab 22.00

Suche deutsche Anleitungen zu Rollenspielen und deutschsprachige Rollensp. + Adventure. Angebot: Andreas Grabner, A-Franz-Schmidt-Wg 29, A-8048 Graz

Verk. C64-Zubehör (Maus, Bücher, Orspiele), Liste bei S. Schubert, Seeveringstr. 21, 1000 Berlin 47, PS: suche Kontakt zu C64-Besitzern in Berlin

Verkaufe Originale: Claud Kingdoms, Ghostbusters 2, Heavy Metal auf Kassetten für je 30 DM (C64), Christian Scherrn, Von Thürheimstr. 47, 7912 Weissenhorn 2

Verkaufe Quicksbot Robotarm mit Zunge, Schaufel, Magnet und Interface für C64 u. 128er, Preis nur 98 DM, Tel. 07068/7953 (Michael)

Verkaufe C64, Floppy 1541, Monitor, Handbücher und Programmdisketten für 550 DM (VB), Angebote an Heiko Barmbold, Gartenstr. 7, 2155 Jork

Dringend! Suche Silkfloss für C64, nur orig., zahle bis zu 30 DM, Tel. 02431/7013

Verkaufe C128B mit Floppy 15707I und Datensatz mit Büchern für 400,—DM ohne Monitor oder tausche gegen A500, Tel. 06145/30168

Suche „Elite“, nur Original! Tausche gegen -Fugger-orig. oder -Italia 90- orig. oder 20,—DM, G. Wanke, Nimrodstr. 19, 6880 Fürstendelbruck, Tel. 08141/15378

Verk. C64 + halbes Jahr alte 1541 II + Cartidge (neu 120 DM) + 70 Disks + Box + 2 Competions Pro 450 DM (nur zusammen), Tel. 02171/31356, ab 16 Uhr

Verkaufe 128D mit Datensatz und 2 originalen Spielen, 40 Leerdisk, Bücher, Schutzstuch und 1 64'er-Sonderheft, alles zus. 800 DM, Tel. 061504-4245

C64 — Rings of Medusa original, deutsches Rollenspiel, von G.D.G. programmiert, Dirk Holtkamp, Herderstr. 12, 4755 Hottweckede, Tel. 02301/13200

Verk. 12 Data Becker-Bücher, Textomat, 80 Zeitschriften, Spiel- u. Begleitdisk, Joysticks u.a. Liste für 60 Pf. bei A. Reiss, Donaustr. 19, 7702 Gottmadingen

Suche originale Spiele Great Giana Sisters, Sky or die, Pirates, zahle 20,— DM je Spiel, Tel. 04361/1238

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II + Datensatz + Joysticks + Programme + Handbücher + Reset, VB 450 DM, Tel. 089/7238811 (Oliver Greger)

Verkaufe Zak (20), Battletech (30), Epyx Action (20), Stealth Fighter (30), Indy Ad (Amiga 30), North Sea (Amig 10), Champions of Krynn (PC 40), Tel. 089/758739

Verkaufe Projekt Firestart für C64 für 40 DM, bitte ruf an unter Tel. 0741/22210 oder schreibt an Marc Blank, Saline 27, 7210 Rottweil

Suche C64-Games originale Disks, Liste an Stefan Löffler, Nudldorferstr. 64, 7710 Überlingen, dringend!

*** C128 2+ + über 20 Originale (Pirates; Proj. Firestart; Last Ninja I + II; Tetris; Hillsfar), Preis nach VB, call 06235/5350, ab 18 Uhr (Tom)

C64: Suche (orig. Games) Elvira, Ninja Spirit, Zombie, Cabal und Shinobi, gehe bis 15,—DM, verk. außerdem auch R-Type, Soldier of Light und Emerald Mine 2, schreibt an Daniel Schwenker, Wernerstr. 67, 4712 Werne-Stockum, Tel. 02389/52234, nur werktags von 15.00-18.00 Uhr

Suche Lösungsweg oder Tips für Maniac Mansion, W Schlüssel aus Kronleuchter und Frau aus dem Zimmer, Klaus Dieter König, An der langen Hecke 27, 5860 Iserlohn, Tel. 02371/12138

Suche Simulations-Strategie-Handels-Rollenspiele Adventures, nur Originale, mögl. DTS, VB 20-30 DM, Angeb. an: T. Ramser, Jägerzeile 1, 8670 Hof/Saale

Verkaufe C64 mit Floppy, Monitor, Datensatz, 100 Disketten, 55 Kassetten + 3 Joysticks + Maus + 2 Bücher + 764'er neueste Spiele für VB 450 DM, Tel. 02058/71985

Verkaufe PD-Soft (Preis: 50 Pf.) DM, gegen Rückporto kommt die Liste mit Kurzerklärungen, Addr: Dirk Seidenstücker, 5200 Siegburg 1, Roldorweg 6, C64

Suche AD&D Rollenspiele, auch Microprose Soccer, ruf an unter Tel. 0911/834466, Thomas

Verk. für C64 folgende Orig.: Turrican X-Out Test Drive 2, Die Untouchables, Chambers of Shaolin und Yuppies Revenge zu 25 DM, Tel. 0741/34280

Verkaufe C64 II (defekter Sound) + 1541 II + 1541 + Originale (Might a. Magic II, Hilfsar usw.) + 2 Diskettenboxen mit Games On u.a., alles in Top Zustand, nur VB 400,—, Tel. 02244/80729, ab 13.30 Uhr

Verk. Originale für C64, z.B. Power Play Hockey, Irem D + Zusatzdisks, Silent Service, usw., Tel. 08173/619173, ab 20 Uhr

Verk. C128 + 1541 + Act. Rep. + Fin. C. 3 + ca. 100 Disks + Diskbox, VB 850 DM, zusätzlich Originale, alle ab 15 DM, Tel. 06173/619173 (Michael)

Tausche Kick off 2 original gegen Kick off 2 Workcup, Stefan Biehoff, Hollenkamp 21, 2855 Hollen, Tel. 07428/7170, 101% Antwort

Suche harte Pornogames für meinen C64, zahle bis zu 30 Fr. pro Game, Rufe mich zwischen 18.00 und 20.00 Uhr an, CH-Tel. 085/96041, Markus Broekstra, Bad Ragaz

13jähriger Schüler suche C64 + Farbmotor + Floppy, zahle nach Vereinbarung, Tel. 07151/73837, ab 13 Uhr

Verkaufe das Originalspiel -Back to the Future 2- mit Anleitung für 25 DM, außerdem Magic Disks, Golden Disk und Game On, Ruf an unter Tel. 04925/8443 (nach Andrea fragen)

Verkaufe C64 II + 1541 II + Data + Geo 20 + Maus + final Cart. III + 3 Joyst. + 100 Disk + 15 Originale von UBooks, F16 + Abdeckhaube, alles für 600,— DM, Laichingen, Tel. 07333/3857

Verkaufe C64, Floppy 1541 II, Floppyspeder, Spiele (Originale), Zeitschriften, Diskbox + Löcher und Zubehör, VB 470,—, Tel. 089/8419368

Verk. Strat.-u. RPG-Sp. (C64, orig.), Col. Conquest + Ult. Hill 2 BT II + L. o. l. Ancients + MM1 + Shards o. S. + R. 2. Ziffen + Die D. Dim. + Fiist II usw., Tel. 04127/51667 (Timo)

Verkaufe Disk: Antics 15,—, Power Pack 10 Spiele, z.B. Fiist II 20,—, Garrison 15,—, oder tausche alle gegen Bard's Tale III, Michael Sommer, Tel. 06528/1810

Suche Floppy (5 1/4") für C64! Zahle bis 70 DM (gegen Nachnahme) 100% o.k. Schreibt an: Torsten Henze, Hillenberg 1, 2091 Garstedt

Verkaufe Commodore 64, Floppy 1541 II, Datensatz, 50 Disketten mit Box, Originale Spiele und Joysticks, alles für 450 DM, Chris Troska, Tel. 07141/26337, Ludwigsburg

Verkaufe orig. Games, z.B. Stunt Car Racer, bitte Liste anfordern, suche Old Imperium, schreibt an Maurice Peters, Hofackerweg 7, 7860 Schopfheim

Verkaufe C64 II + Floppy II, je Jahr alt + 70 Disks + 4 Joysticks und orig. Sp. ab 35 DM (z.B. R. Islands, Top-Football u.a.) wegen Syst.wechsel, Tel. 0521/130803

Originale zu verkaufen! Nur Disk, jedes Original mit Anleitung, Preis 25-35 DM, also, ruf doch mal an Andy, Tel. 0735/122497, 18-21 Uhr

C64! Suche neue Kontakte in aller Welt, antwort mit Listen oder Disk., Leitner Alexander, Baumbachstr. 16, A-4020 Lind/Donau

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Seikosha SP-180 VC, Monitor, Floppy für 1000 DM VB, Tel. 05832/1654 (Jan)

Verkaufe Spiele wie Hawkeye, Bubble Bobble u.a., Liste gegen frankten Umschlag bei W. Wunsch, Angerweg 6, 8859 Weidorf, suche Tauschpartner!

Suche Floppy 1541 II (100% o.k.), kann nur 120,—DM je Teil bieten (auch einzeln), A. Engelmann, Arthur-Keßler-Str. 7, O-4500 Dessau

Suche Floppy 1571 und Farbmotor zu einem fairen Preis, Meldet Euch unter Tel. 04174/3080 (von 18-21 Uhr)

Originale zu verk.: Airborne-Ranger, Steel-Thunder, Arctifox, Skyfox, Nightdive, ATFI, Patton-Rommel, suche für Amiga Subatlantis-Simulator, Tel. 0217/519195

C64 • CH • C64
Hilf! Suche Lösung zu Zak McKracken, bitte 10 DM für den ersten, der mir die Lösung schickt. Schreib an André Triandis, Gundeldingerstr. 433, CH-4052 Basel

AMIGA

Verkaufe günstig Top Games, alles Originale, z.B. GFL Football, The Flintstones, The Winter Games Ed., Grid Start, Markus Woltruba, Tel. 0941/98445

Suche Tauschpartner für Amiga — Anwenderprogramme — bin gut bestückt! Es lohnt sich! — 100% Antwort — Stefan Karl, Egerstr. 2, 84111 Wenzenbach

Suche Tauschpartner für Amiga, Tel. 04661/2408

Amigaanfänger sucht Kontakte und Tauschpartner für Spiele u. Anwenderprogramme! — 100% Antwort — S. Karl, Egerstr. 2, 84111 Wenzenbach

Verk. Amiga 500 + Monitor + Software, Devpac Assembler, Fischertechnik Computing + Zubehör, Assemblerbuch, Systemhandbuch, A_Tips & Tricks, Tel. 08909/7275

Verkaufe Documentum und Reflections, Preis nach VB, bin wegen Bund nur am Wochenende zu erreichen, ruf an! Tel. 06502/8665

Verkaufe: Ihre fines hour — deutsch, ungeöffnet, unbenutzt 50,— DM + Porto, Tel. 0911/683613 (Georg), nur Originale, zugreifen — einmalige Chance!

Suche Amiga 500 ohne Monitor, möglichst in der Umgebung Erlenheim-Höchstadt, ruf an unter Tel. 09132/1022 oder schreibt an Bernd Herrmann, Von-Hauck-Str. 9, 8522 Herzogenaurach

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Spiele, bin gut bestückt! Schreib mit Euren Listen, es lohnt sich! Stefan Karl, Egerstr. 2, 8411 Wenzenbach

Suche Tauschpartner für Amiga 500, schickt Eure Listen an Robert Milnarzik, Am Hart 5 a, 8056 Neufahrn

Verkaufe orig. Turbo Out Run, Preis VB, Tel. 09282/8488

Fachbuch + Amiga Basic-von Data Becker, mit Diskette, DM 35,—, Tel. 06221/44115

Amiga-Originale: Stars in Erotik (z.B. Steffi Graf, Madonna, Sandra), kostenlose Liste gegen Rückumschlag bei J. Galeisc, Postfach 500411, 7000 Stuttgart 60

Verk. original It C. Ir. Desert 40 DM, Battle Squadron 30 DM, Turn it 25 DM, Silkwood 25 DM, Ninja Warrior 30 DM, Cabal 30 DM, Ghouls'n Ghost 30 DM, usw., Tel. 08081/755

Originale abzulegen, Preise nach Absprache, Tel. 02473/8441 von 17-17 Uhr, Iron Lord, Test Drive 2, G. Curci, Kick off mit Extra, F16, OC, usw.

Suche Amiga-Soft- und Hardware aller Art! Schickt Eure Listen an Michael Bader, Klarenhofstr. 50, 83038 Bhm. I Rhoisdorf, Tel. 02222/2396, ab 5 Uhr

Suche orig. Dragonflight, Cadaver, Legend of Fairghall, Flood and Operation Stealth (dt.) für Amiga, M. Rudisile, Barbelgäste 61, 7770 Überlingen

Suche dt. Anleitung für Might & Magic II, Preis VB, ruf an unter Tel. 04171/2503, verlang nach Sebastian

Suche Tauschpartner für Amiga-Software, Tel. 02151/37612, Montag-Freitag 12.00 Uhr-18.00 Uhr, Wochenende 12.00 Uhr-22.00 Uhr, Marc

Suche billige Originale, z.B. Rainbow Islands, End, Pirates, Schickt Listen mit Preisen an Myrion Mielsa, Am Beckerkamp 37, 2050 Hamburg 80

Verkaufe für Sierra-Spiele Pläne und Lösungen (Deutsch und Englisch). Verkaufe auch Anleitungen für Spiele, Tel. 0941/85997

Verk. oder tausche Amiga Originale: Hard Drive, Silent Service, Hilfsar, Xenomorph, W. C. L. Goff, Stück 40,— NN, rufen Sie mich an unter Tel. 02822/52415

Verkaufe Original: Peter Beardskvils, Int. Football und Footballmanager, Wordcup Edition, je 50 DM, oder 45 Fr. Adresse: Terence Graf, Moll, CH-4558 Winstorf

Verkaufe oder tausche 688 Attack 2B, kaufe auch Games, ruf an unter Tel. 02226/26599, fragt nach Mario

I am searching for contacts, write to Gessner, Br. Grimmstr. 8, 3550 Marburg or call me, Tel. 06421/24227 (16.00-19.00 Uhr)

Private Kleinanzeigen

Tausche Italy 1990 gegen Playeaer Manager (nur Original), Tel. 06226/1276, Andreas verl.

Löse meine PD-Erotik-Sammlung auf 50 Disk für 150,- DM, A. Christ, Postfach 51, 3352 Einbeck

Biete diverse Postspiele an, Infos gegen Rückumschlag bei Carsten Sandner, Schrittnweg 66, 02726 OETZWE 12

Verkaufe Amiga-Originale: Das meiste mit ASM- bzw. Power-Play-Auszeichnung, Liste anfordern bei W. Schlüter, Tel. 06027/2392, ab 17.00 Uhr

Verk. Falcon + Disk 1, Ports of Call, Flight II, Interceptor, Harrier, Defender etc., für C64: Gunship, Arcjet, Silent Service günstig, Tel. 076244834, ab 20 h

Verk. orig. Poc, Keef the Thief, Liste bei Thomas Köppl, Buchlstr. 3, CH-7044 Niederbipp, Tel. 0041/65/732401, ab 18 Uhr

Verkaufe: Champions of Krynn (fast neu), Drakken (anrufen ab 13 Uhr), Tel. 07071/71920

Verkaufe 16 Happy Computer (1986-90), 100% o.k., suche Tauschpartner Amigal Disks an: M. Rembarczyk, Julius-Brecht-Str. 5, 2300 Kiel 14, (Killing Joke)

Verk. T. orig. Amiga-Games, Eml. Hughes, Int. Soccer, Indy 3, Maniac Mansion, Drakken, G. Sum. Edition, Oil Imp., Bund. Manager, Populous u. and., Tel. 0911721099

Astahor, Wicked, Beam, P. Saturn Day, Mill 2, ja 25 DM, Rock'n Roll (OS DM), It. c. I., Desert (40 DM), Space Ace (35 DM), je 45 DM, usw.: 250 DM, Tel. 070822/0433

Suche Komplettlösung für Police Quest I und Tauschpartner, schick List an: Jörg Rieger, Burgstr. 22, 6307 Linden, 100% Antwort

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Monitor 1084, 2, Laufwerk, Maus, original Spiele (ca. 30) für 2000,- DM, Tel. 07141605732, Thomas (Ort-Tamm bei Stuttgart)

Verk. oder tausche Originale Startfligh, Space Rogue, Battlehawks, suche Neuromancer, Ultima 4 + 5, Feary Tale, Klax, Tel. 05162/3468, 19h, 18-22 Uhr

Suche Intro-Demo-Lettermaker und andere Tools, schick Liste von Euren Sachen an: Guido Giesen, Sudetenstr. 18, 5030 Hürth *** only PD

Verkaufe: Gravity (original für Amiga) für 35 DM, ruft an unter Tel. 02024/46529, verlangt Alex, bis bald!

Suche Stars in Erotik (z. B. Sandra, Madonna, Samantha), Liste bitte an Längerer Dieter, Staatsstr. 17, 1-39028 Schlanders (Italien)

Verkaufe 512 K RAM m. Akku-UR: 99 DM, C64-Eмуляtor 2 + Interfacekabel zu 1541-Floppy: 50 DM, Tel. 02303/14009

PC-Engine RGB mit 5 Modulen und 5 Player-Adapter 350 DM, Amiga 2000 C 1500 DM, Tel. 0211/776890

Hallo Leute! Ich verkaufe Software zum Softpreis, über 10 Spiele, jedes 20 DM, Liste bei Andreas Knatt, Abt.-Ermst.-Str. 6, 7930 Altstufingen, anfordern, Meldet Euch!

Searching for Prg. and cool contacts, send list an Disc to: Ernest Protwinsky, St. Jakobstr. 3, A-9400 Wolfsberg, Kärnten, Austria

Verkaufe original Altered Beast, Rings of Medusa, Champions of Krynn, Xenomorph für 25,- DM, Tel. 0621/303573

Amigal Verkauf orig. Sim City, Rock'n Roll, Rainbow Islands, Iron Lord, Feat. of the Crown, auch Tausch gegen TV, Softball, W. G. Ice-hockey, Tel. 0308511529

Verkaufe oder tausche Amiga original Programme m. PN, Stk. 40,- DM, World Tour Koffi-Austilfz, Combo Racer usw., liste rufen Sie unter Tel. 028292/2415 an

Verkaufe Originale: F-29, Midwinter, Operation Stealth, Dragon Flight und Drakken, Tel. 06421/4184, ab 18 Uhr

Verk. 10-40 DM: Midwinter, Orgs, Imperium, Redstorm RI, UMS, 688, Pirates, Tracker, F-29 RET, Dungeon Master, Waterloo, Fok, Omega usw., Tel. 089/5801983, 19 h

Verk./tausche: nur Orig., z. B. F. Amiga: Their Finest Hour, Indy usw.; f. ST: Star Trek, Auto Duel usw.; Suche dringend modulare F. Game-boy, 04202/70842

Verk. RPG- u. Strat.-Sp. (Amiga orig.), z. B. Dragon Flight + Walkdancer + Bloodwuch + UMS + all. Real- u. L. c. T. Rising Sun + andere Neuheiten, Tel. 04127/1587 (Timo)

Private Kleinanzeigen

Verk. Rising Sun, Falcon, Lifegat, Capt. Blood, Terrorpods, Pink Panther, Helix of Des. Imp. Mission 2 + noch mehr! Tausche auch, Rainer, Tel. 07657/2926, 17 Uhr

Achtung, Amiga-User! Suche zuver. Tauschpartner, habe das Neueste und suche ins. Guido Henschenschwager, Freiherrenstr. 38, 4048 Grevenbroich 1

Suche Amiga Prog. Leisure Suit, Larry III, Elite, Dungeon Master, F19, F29, It. c. from 1. Desert u. Data Disk, Kaiser, Turbo Print II, Ultima IV, Pirates, RVF, Elite, Tel. 02845/4918

Verkaufe original Software für Amiga, Bundesligamanager, Man. United, Winter Edition, Beach Volley, Buffalo Bill 10-40 DM, suche Superstar Icehockey, Tel. 08031/380118

Verkaufe Originale: Dragonflight, Redstorm Rising, Drakken, 002E dt., Xenon 2, Midwinter, Wings, Larry I, Xenomorph, Tel. 08141/72100, Gerhard

*** Verkaufte *** Waterloo *** von PSS! *** Umbaukit deutscher Anleitung *** 60 DM *** und Willow I 20 DM *** Tel. 05273/7678, ab 18 Uhr ***

Verkaufe TV-Modulator für Amiga 500, A520 oder tausche gegen das Spiel North und South, nur Original, Tel. 0714/34280 *** Patrick ***

Verk. oder tausche Originale, habe: Space Rouge, Star Flight Lost Patrol, suche: Battle of Britain, Neuromancer, Loom, Tel. 05162/3468, 19h, 14-22 Uhr

Verkaufe F-29 Retaliator oder tausche, z. B. gegen Lost Patrol oder F-19, etc., ruft an unter Tel. 06697/734 (Martin)

Verkaufe orig. Space Ace (65 DM) u. Altered Beast u. Safanigins je 40 DM, meine Adresse: Benjamin Opel, Bolderweg 31, 5205 St. Augustin 1, Tel. 02241/331930

Verkaufe: Archipelagos, Dungeon Quest + diverse PD-Disk, Tel. 0421/274451, nach Jörn Franzen

Habe orig. Rings of Medusa, Populous, Waterloo, Sim City und Virus! Tausche gegen gute Games! Alexander Richter, Westerbachstr. 8, 7312 Kirchheim/Teck

Verk. orig. Turrican (20,-), Loom (30,-), Led Storm (15,-), Emotion (30,-) und Golden A, Ghostbusters I. Mega-Drive, Tel. 0413/51651 (Chris)

CH - Soft CH - Ich verkaufe Wintergames, Dragons Lair, Superman, Tom + Jerry, Paperboy, POW, je 45 DM, alle zusammen = 230 DM, call CH-Tel. 0614/92938, Christoph

Amiga 500 mit 50 Disketten zu verkaufen 800 DM VB, Anschriften an: Thomas Anrdt, Hansstr. 20, 3500 Kassel, Tel. 0561/8020, PS: verkaufe auch Cinema-Fehle!

Suche 100% intakte abschaltbare Speicher-erw. auf 1 MB für A500, ruft ab 16.00 Uhr an, Tel. 07732/10957, Kai

Hi Freaks! Suche ehrlichen und zuver. Spielefan zwecks Softwaretausch, schreibt an Andreas Thiel, Moritzwiesen 8, O-4800 Naumburg

Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Farmboy, Monitor 1081, Drucker Epson RX80, Mouse, Jostyck, Disketten 1x, Zubehör, VHB 1600 DM, Tel. 06371/58709

Hat denn kein leiner Lud, Demos zu tauschen? Wenn Du Interesse hast, dann ruf doch mal an! Tel. 0911/500831 (abends)

Amiga Amiga Amiga
Suche Tauschpartner für Amiga, habe neueste Software, alle ruft an unter Tel. 0421/440687

Suche SSI-Strategiespiele und Tauschpartner für Amiga-Software, Tel. 02850/7534, von 17.00 bis 19.00 Uhr

Suche Tauschpartner für neueste Soft Maurizio, H. Berghäuserstr. 20 a, 4350 Recklinghausen

Suche einen alten Boulder Dash Freak (original BD) zwecks Austausch eigener oder anderer Levels, Antwort ab 15 Uhr bis 19 Uhr, Tel. 0210/75578

Tausche Pirates (original mit Karte + Anleitung) gegen Pool of Radiance (orig.). Suche auch Bodean-PD, Tel. 02102/6712 (von 20-22 Uhr)

Suche Bedienungsanleitung von Loom (Kopie), Kosten werden erstattet, Thorsten Hartwig, Am Lindchen 13, 4005 Meerbusch 2, Tel. 02159/1876

Private Kleinanzeigen

Verkaufe für Amiga 1000 2 MB-Golebox für 300,- DM, Alexander Paul, Lübenstr. 31, 6252 Diez/Lahn, Tel. 06432/5256, ab 18 Uhr zu erreichen

Suche billig Sherman MA, Tel. 08961/21123
Hi Freaks! I searching for mega cool swappers! Be fast and call now: 0865/48906, be cool!

Attention! Suche günstige 1-MB-Speichererweiterung, verkaufe C64-Drucker, neue 512 DM, VB 200 DM, Tel. 0203/559726, ab 18 Uhr, ciao Calveto

Verk. Amiga-Bücher (M&T): Programmierhandbuch 39,-, Musikprogramm 39,-, 3D-Grafik 39,-, Grafik + Program + DFU 30,-, 3D-Grafik u. Animation 39,- usw., noch verpackt, Tel. 0231/485240

! Achtung!
Suche Tauschpartner für Amiga 500, (ich erreichbar ab 18 Uhr, Tel. 05652/3359 (nach Christen verfangen)

Orig. Soft, Invest, E. H. Int. Soccer, Sum. Edit., Drakken, W.C. Leaderboard, F-16 Falcon, Adv. Ski Sim, Trif. Puserstil, Regnum, Th. Blade usw., Tel. 0911/721099

Originale: Space Harrier II, Rocket Ranger, Cosmic Pirate je 35 DM, D. Paint I + D. Paint kompl., deutsch, PAL für 80 DM, Tel. 0431/735052, ab 17 Uhr

Verk. Xenon II, Tie-Break, Battle Squadron, Midwinter, Imperium, Shadow of the Beast, Ess, Space Ace, Rainbow Islands, Indy Jones III usw., alles Original, Tel. 07150/2266

Suche Software für Amiga 500, Ingo Witschas, Nr. 5, O-80601 Siebitz

Emlyn Hughes Soccer original, 100% o.k., zu verkaufen: 40,- DM, das beste Fußballspiel auf Amigal Ruft an unter Tel. 0203/432085, E. H. Soccer, auf Amiga, 40 DM

Suche billige Sierra-Spiele, zahle bis zu 60 DM, schick Angebote an Jörg Rieger, Burgstr. 22, 6307 Linden, nur Originale

Tausche 1040 STF gegen A500A2000 (ST mit 2. Laufwerk + Mono-Chr. Monitor + 20-MB-Harddisk), bei A500 ev. Zuzahlung, wenn möglich mit RGBM-Monitor, nur CH, CH-Tel. 0172/41444

Tausche Atari 1040 STF mit 2. Laufwerk + 20-MB-Harddisk + Monochrommonitor gegen A500A2000, bei A500 ev. Zuzahlung, wenn möglich mit RGBM-Monitor, nur CH, CH-Tel. 0172/41444

Suche:
Shadow of the Beast 2 + Anleitung, 2000% o.k., original, Jan Tholl, Heerer Tor 6 A, D-3328 Sehle

Verk. Ghostbusters 2 für 35 DM, suche Indy 3, Champ. of Krynn, Anleitung für Orig. of Faigh + F-29 Retaliator, alles nur Legale, Tel. 051/686284

Adventure sucht Tiger, schreibt zwecks Tips, Erfahrungen- und Games-Austausch an Andre Sommer, Schloßstr. 25, 2973 Hinte, 100% Antwort

Amiga Magic-Soft Amiga
Wir verkaufen Software und Leerdisketten zu Top-Preisen, Magic-Soft, Busenbornerstr. 1, 6479 Schotten-Michelbach

Verkaufe Kick off 2 (40 DM), Dungeon Master II, 50 DM, Bard's Tale II, 20 DM, suche TV-Sports Football (auch geg. Tausch), Tel. 06861/6845

Verk. Manhunter II, Preis ca 50 DM, Tel. 040/6480762, Primof Anruf ab 16.00-20.00 Uhr

Achtung! Suche alle Sounds von Maniacs of Noises (Amiga + C64), auch auf Kasette, zahle gut! Tel. 0221/686222 (Jens)

Verk. o. tausche Amiga Orig.: Foft, Batman, Art of Chess, Chessmaster und Startflight 1, R. Kanehl, Lindenstr. 21, 4770 Soest

Verkaufe Lynx mit Blue Lightening und Calloria Games für 330,- DM, kaum gebraucht, originalverpackt, Tel. 08032/8143 (Thomas)

A500, tausche M + Mil, Ch. of Kry, Bal. of Power 1990, Midwinter, North + South, suche Rollensp. Simulation, Adv., L. Ries, 6432 Heringen, Gasse 5, Tel. 06624/1642

Zeitschriften (Amiga 6/87-10/90, Kickstart 6/87-3/88 u. 11/88-10/89, Amiga Joker 11/89-9/90, Amiga Special 10/90-10/90) je DM 3,-, Tel. 08236/5374

Wer kann helfen? Stecke im 20. Lev. v. Emer Mine 1 fest (Raum m. grün. Tür unten in A. am senkr. Mittelgang), schreibt an: M. Sätze, Große Loge 12, 2863 Ritterhude

Private Kleinanzeigen

Suche * Tauschpartner * für AmigaSoft, Schick Eure Listen an: Andreas Rosoli, Spr. Kirchenweg 82, A-3100 St. Pölten

Wer hat einen möglichst billigen A500 für einen Schüler (Schweiz)? CH-Tel. 061637760 (nach Peter verfangen), biete bis 400 DM

Verkaufe Super-Wonderboy (40 DM), Thunderboy (30 DM) und Western Games (35 DM), alle inklusive Portol, Tel. 08137/7292 (Andi)

Tolle Originale für Amiga, C64, auch super +PD- für beide, sofort Gratistester, 21, anrufen z. Savignano, Tütlinger Str. 20, 81320 Tübingen 2

Originale für 40-70 DM, Beast II, Kick off 2, Last Ninja 2, Thunderstrike, Venus, Killing Game Show, Wings, Falcon HD 2, Corpora, Klaus, Tel. 08271/89796

Verk. orig. Manhunter I, Space Quest III, Indy III (Adv.), Ghostbusters II, Rocket Ranger, Red Head, Personal Nightmarer, Altered Beast für je 55 DM, Tel. 0413/415926

Suche: Gremlins 2 (orig.), Preis nach Vereinbarung am Telefon, Tel. 05157/7325, ruf bitte nur von 14.00 Uhr bis 15.00 Uhr an.

Wer schickt vierwelteiltem Adventuretrek Aufwertung zu Police Quest 7? Anschrift: K. Scholer, Eisköhnen 83, 2974 Pewsum

Tausche Carrier Command + Lurking Horror für Amiga gegen ein Sega Master-Drive-Modul, suche Golden Axe, Ghosts'n Ghosts, Rambo 3, Tel. 07821/4525 (Michael verfangen)

Verk. orig. Midwinter, Pipe Mania, Budokan, Elite, Films'n Quest (je 35,-), Red Storm Rising (40,-), Tel. 05191/12923 (Maik), ab 14 Uhr

Verkaufe o. tausche Originale: Manhunter NY, Spherical, Cosmic Quest (je 35,-), Red Storm Rising (40,-), Tel. 05191/12923 (Maik), ab 14 Uhr

Suche Komplettlösung für das Spiel 'it came from the Desert', bitte schnell! Zahle Andreas Brandt, A-Schweitzer-Str. 11, O-2000 Neudorf

Kaufe Double Dragon I und II, Rastan I und II, biete 30 DM pro Spiel, Tel. 0641/71199 (Anastasio Bertoso)

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote, Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Computerspiele Module

MN-HobbySoft

Amtsplatz 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/181201

Parkplatz am Museum
(ausgeschchildert)

Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

02415/72812, Mieskes Freilicht 16.30 Uhr, 10.00 Uhr, Ullrich-Wochensendungen 12.00 Uhr, 22.00 Uhr, MHC, Verk. C64-1, Floppy 1541-1, Seilochse, SP-180

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Verkaufe oder tausche neue Originalsoftware für Amiga! Tel. 02136/8557

Hi Freaks! Tausche und verkaufe Amiga-Software! Original! Nur das Neueste! (Original Champignons) Tel. 02136/8557 (Daniel), ab 14.00 Uhr

Biete an: A500 + 1084 + 2 Floppy + 160 volle Disks + Dataphon s21-234 + 4 Bücher + 80 Hefte + TV-Monitor-Tuner, 1600 DM, Tel. 089/611513

Verk. Originale: Onslaught, Galaxy Force, M. Mansion, Indy 3, Nicklaus, S. W. Boy, Moonwalker, Antheads, G. M. Slam, je DM 30 bzw. Paket DM 250, —, Thomas, Tel. 0511/828563

Suche die Anleitung für das Spiel Ninja Spirit, zahl 10, — DM Belohnung, Dennis Schütz, Glasmoorstr. 35 c, 2000 Norderstedt, Tel. 040/5249153

Suche 100% o.k. Amiga 500, ich übernehme Porto, biete bis zu 600 DM, ohne Zubehör, ☎ 00322/3750591, nach 17.00 Uhr, frage nach Gunnar

Suche 100% o.k. Amiga 500, ich übernehme Porto, biete bis zu 600 DM, ohne Zubehör, ☎ 00322/3750591, nach 17.00 Uhr, frage nach Gunnar

Verkaufe A500 + Monitor CM 8833 + Speichererweiterung + 50 Disks + 2 Joysticks für 1350 DM, 100% i.O., call: David, Tel. 0526344455, Dienstags-Freitags: 17-20 Uhr

Suche Amiga-Spiele wie Flood Falcon, Red S. R. Sierra Spiele u.a., schicke Liste + Preise an M. Mast, Untere Hilsestr. 38 A, 3223 Grünplan (Original)

100% o.k., verkaufe Floppy 65, —, Populous 50, —, Original! Tel. 089/68800, —

***** Tymes *****
Suchen für Amiga Tauschpartner, Tel. 0711/82332, René veri, call fast!

***** Tymes *****
Verk. A500 orig. Falcon F16, Waterloo, Indy 3 (X-Act), R. de Medusa je 35 DM, sowie Hellfire u. Wonderboy 1 je 10 DM, Tel. 07961/4979 (Jürgen), ab 18 Uhr

Verkaufe 7 Originale: Buggy Boy, Space Harrier, Bombjack, Live and Let Die, Thundercats, Battle Ships und Beyond the Ice Palace für 70 DM, Tel. 0511/733537

Verk. orig. Rings of Medusa, North and South, Populous je 35 DM, Kings Quest 1-3, Indy 3, Space Quest 3 je 50 DM, J. Lipowicz, Hillweg, 8901 Adelsried

Orig.-Spiele: je B. LL2, Space Qu. 3, Loom, Indy 3, Thunderblade usw., günstig, Tel. 0704/48877 (nach 17.00 h)

Verkaufe Original Legend of Faerghall 45 DM, Populous 40 DM, Bloodchys 35 DM, alles neuwertig, verkaufe auch TV-Modulator, 40 DM, S. Heck, Tel. 06144/8307

Super Rollenspiel für Amiga und C64, Teldor II, Ami, jetzt neu für 10 DM. Liste & Infos ggf. 60 Pf. bei Elchen-Systems, Postfach 1602, 8520 Erlangen

Biete Perry Th. (1472-LFD), 64'er (4/8-9/88), Cinema (114-127 u.a.), siehe Amiga Software, meldet Euch bei Th. Paide, Schiefstr. 10, 7920 Heidenheim 5

Hi Amiga-Freaks! Lechtz Eure Floppy nach neuem Stief? Hier gibt's Originale: Pirates, Op. Thunderbolt, Cabal, u.a.m., ruft an unter Tel. 08709/2297 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Zak McKracken 25, —, Indiana Jones (Adv.) 25, —, Larry III 50, —, Kings Quest IV 50, —, tausche Larry oder KQ gegen Space Quest III, Kai Köhler, Calenbergstr. 11, 3204 Nordstemmen

Verkaufe Karten zu Dungeon Master, Aufleitung zu Zak McKracken und noch vieles mehr! 3, — Laufwerk für 200, —, Tel. 02302/801630 (Christina)

Verkaufe oder tausche fol. Orig.: Pirates, Gravity, Hard Drivin (Amiga), Alien Crusch, Son Son 2, Galaga 88 (PC-Engine), Axel Hahn, Speyerer Str. 33, 6737 Jödelheim

Strategiespiele — Originale/games zu verkaufen-Imperium- und «Redstorm Rising» je 35, — DM, «President is missing» 10, — DM, Tel. 030/347683

Verkaufe Amiga Originale: Bundesliga Manager und andere Top Games zwischen 20-30 DM, Tel. 08546/1046

Verkaufe für Amiga: Battle of Britain 50 DM, Starflight 45 DM (nur Originale, Topzustand), Tel. 02214/34371 (nur von 16-18 Uhr)

Verkaufe folgende Amiga-Originale: Imperium, Virus und Honda, RVF, je 30 DM pro Spiel, Tel. 07957/2981

Arctic Strike Force + Amiga + verkaufe neuste Soft und suche sie. Sehr billige Call oder Tel. 04181/33700, Marc verlangen! Hi Gouhi Soft!

Kaufe Originale: Projectyle, Champions of Krynn, Flood, Starflight, Imperium, Zahlung nach VB! Ruft an unter Tel. 0251/82297, Denise

Verk. Originale: Westphaser + Gun (kaum ben. mit Orig. verp.) 58, —, Komplösung + dtisch. Anl. zu Kings Quest 3 8, — + 9, — + Vers.k., Tel. 07154/22288, ab 19 Uhr

Verkaufe günstig Originale, teilw. noch verschleißt Suche Romance of the three Kingdoms + Genghis Khan! Dimou, Karl-Möller-Str. 7, 7535 Stein

Wir verkaufen PD-Software, viele Serien vorhanden, Preis ab 2 DM p. Disk, Info + Liste anfordern gegen Rückp., J. Büsse, Blumenstr. 4, 5120 Herzogenrath

Biete 100% o.k. Ehrlichkeit, suche als Gegenleistung Tauschpartner bzw. Kontakte zu Leuten, die gute Soft haben. Postfach 126599 C, 4800 Bielefeld 1

Suche Speichererw. für Amiga 500 und Rollen-spiele aller Art (auch alte oder ohne Computer), Tel. 06837/1374, ab 16.00 Uhr, Sultan verlangen

Verk. (nur Originale) fast alle AD&D-Rollen-spiele, Larry 3, Hero's Quest usw., alles 25 DM, Adresse: Christian Ulmer, 6650 Homburg, Heimbölsstr. 9

Verk. orig. Pool of Rad., Larry 2, Leg. of Faerghall, Might & Magic 2, Ind. Jones 3 (Adv.), Curse o. t. Az. Bonds, Zork Zero, Börsenbier, Hillst., Tel. 07328/5695, ab 18 Uhr

Programmierer sucht Grafiker! Call 04542/7194 (Wolfgang), ab 18 Uhr

Verkaufe Basteiroids + Phobia (Originale) je 15 DM, tausche beide, auch ohne Aufpreis, für X-Act, Tel. 08464/1604 (Poland), nur Wochenende

Tausche neue Videospiele gegen Amiga Maga 9/89 oder Nintendo-Play-Ausgaben, habe 3D Tennis, 10, Wozno, Hanno Stuppner, Brennerstr. 28/1, 31910 Bogen, Italy

Suche Tauschpartner für Amiga-Software, schickte Eure Listen an Marco Würz, Binswangersteig 9, O-1183 Berlin

Verkaufe Amiga Action Replay, neuwertig für 150, — DM, Hendrik Zimmermann, Urzelstr. 14, 6497 Steinaul/Umbach

Verkaufe original Beverly Hills Cop Amigaspell, Preis nach Vereinbarung, Tel. 0561/8700709

Tausche, verkaufe Amiga-Soft! Call (Chris) ab 18 Uhr u. sende Liste zu C. Schurkowski, Corellstr. 60, 4000 Düsseldorf 13, Tel. 0211/708471, Amiga

Amiga Software jeder Art günstig abzugeben! Zinkelt Nr. Andy Mizzi, Schandhuber, Birne, Greeting Nur Raum Wien + Mödling, A-Tel. 02236/611452, Sascha veri.

Verkaufe Switchblade (40 DM), Treasure Isld. Dizzy (20 DM), Indy III-Adv. (50 DM) und Triad I. (20 DM) oder alle Hits zusammen für nur 100, — DM, Tel. 02129/50246

Achtung: Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkopien» verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000, — gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschneidung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte hatten für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Damocles! Über 40 Städte kartographiert (ca. 800 Gebäude), Karten gegen 10 DM bei N. Wolters, Halber Mond 13, 5138 Heinsberg, nur schriftl.

***** Achtung ***** Amiga-Orig. Space Quest 3, Personal Nightmarer, Goldrush Shadowcat, Spherical, Highlights, World Tour Golf + 1 Orig. 200 DM, Tel. 02173/654740

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, Tel. 0475/3430, Dial fast: 0475/3430 (16-22), Matthias, greets to: Storm + Lars — The Real Not Lame Sarge

Verkaufe Originale zu optimalen Preisen! Ik + 35, —, Zak McKracken 40, —, Coze 40, —, Interceptor FIA 18 40, —, Return of the Jedi 30, — usw., Tel. 0707/142016

Nullmodem für Amiga 500, 1000, 2000 einfach an den Serialport anzuschließen, Spiele wie Falcon können nun über 2 Amigas gespielt werden, Info bei Tel. 0711/73272 oder ab 18 Uhr

Suche alle PP's von 1988 und Happy-Sonderhefte 385, 11, 17, bitte dafür Capf. Blood + Worldcup 10 oder ASM's (3/89-9/90), O. Schutz, Bergstr. 23, 2262 Luck

Suche alle PP's von 1988 und Happy-Sonderhefte 385, 11, 17, bitte dafür Capf. Blood + Worldcup 10 oder ASM's (3/89-9/90), O. Schutz, Bergstr. 23, 2262 Luck

Wegen Hobbyaufgabe verkaufe ich massenweise AmigaSoft! Keine Raubkopien! Schreibt an Detlef Wetzel, Stendrich 12 A, in 4700 Eupen

***** Schweiz *****
Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, muß nicht 1:1 sein, meldet Euch bei Bargas, Hohlcholzstr. 75, 4102 Binningen

Verk. oder tausche Dragon Flight, Player Manager, Hillstar, Battlehawks 1942, siehe: Legens of Fairghal, Their finest Hour, Tel. 06441/51883

Tausche Pirats, Jet, Lot, It came..., Grafty usw., siehe Omega, F-16-Mission 1 + 2, Ultima, Foil, Dragon Wars, siehe Tauschpartner, Tel. 02251/2206, Thomas

Suche Legend of Faerghall, The A-team und original Turrican, tausche gegen Originale, ruft an unter Tel. 02195/372, bitte schnell, su. Komplettlösung zu Indy 3

Verkaufe Anleitung zum Trainieren von Games! Mit super Menü-Utilities (PD), ohne Hardwareanforderung, Mark Göschel, Otzberg: 48, 6712 Groß-Zimmern

Suche Loom, Space Quest 3, Heroes Quest und andere Sierra-Games, zahle bis zu 40 DM, Tausch ist möglich, Tel. 0563/9363 (Marjott)

Verkaufe Rings o. Medusa und Starflight (je 40, —), Katakis und Pink Panther (je 25, —) oder tausche geg. Imperium o. Sim City, call Alex: 05682/4313

The Great Generation X are searching for cool coders on Amiga! Contact us under: Gen X, Postfach 9223, 2300 Kiel 171 Hi to Vision Factory!

Verkaufe Originale: Indiana Jones Adv. (D) für 40, —, Turn it für 30, —, Rainer Manns, Teutonenstr. 43, 5880 Lüdenscheid, Tel. 02351/2131 (auch BTX)

Suche Adventure-Rollenspiel oder Strategie-spiele, Wolfgang Unger, Günserstr. 3 B, A-2700 Wr. Neustadt

Wer von Euch will seine Soft billig loswerden? Sucht die Preisliste an: P. Grabosch, Zelsterweg 7, 4010 Hilden W-G.

Suche zuverlässigen Tauschpartner, der die neueste Soft auf dem Amiga hat, call fast: 06081/8978, umi Amiga, umi Weekends

Orig. Spiele: Jack. N. Golf, Footballer C. Y. Z, Katakis, Goldrunner 2 zu 25, 65, — DM (orig. verpackt), meldet Euch bei Ferdi, Tel. 02564/4726

Verkaufe Indy 3 Adv., original, so gut wie neu, 50 DM inkl. Versand, Tel. 02675/1038, ab 20 Uhr

Orig. Software, Invest, D-Print, It came..., F16 Combat Pilot, D-Sound 2.8 m. Hardware, Termplaner, Diskmon pro u.a., Preis VS, Tel. 0209/871046, abend

Biete Demomaker (viele Funkt.): Soundtr-Mod. + IFF-Grak. Laden, massig Effekte! für 15 DM, M. Kohn, Siegmansstr. 1, 4600 Dortmund 70, auch Demos, Tausch + Amiga +

Verkaufe Amiga Action Replay, sehr neuwertig für 150, — DM, Hendrik Zimmermann, Urzelstr. 14, 6497 Steinaul/Umbach

Verkaufe: Imperium, Uss/Uxon Young (30), Sidmon (40), Domination (25), Rings of Medusa (35), Cyberworld (25), Roadwar 2000 (30), Bloodchys (50), Price + Porto! Tel. 06470/1200

Verkaufe orig. Turrican und Forgotten Worlds + Joyboards (XE-8), auch diverse Sachen für Sega Mega-Drive, Tel. 02856/6142 (Mark)

Suche Marathon Mine I + II, suche Kontakt zum Emerald Mine-Club, Tel. 0407/637203 (Gerd), Kontakt zu Amiga-Usern im Raum Hamburg erwünscht!

Die Weihnachtsangebote mit allen Extras! Teil Final, Super Fuß-Manager für alle Amigas 1-4 B-liga, DFB-Euro-Cups, Transfermarkt, Statistik, Original-Spieldatei u.v.m., kompl. id. u. d. Anl. nur 25 DM + VK 4, — DM, Jo Seitz, Tel. 06187/26496, Altenstädter Str. 14, 6361 Niddatal 4

Suche Drucker für Amiga, gebraucht oder neu — preiswert, Tel. 089/766400, F. Elleder Kyreinst. 2, 8000 München 70 (lieber Anruf)

Wer verkauft mir Bruce Lee's Live und Handel oder andere Games für A500? Schickt Preisliste an Salim Güler, Bahnhofstr. 47, 2409 Pansdorf

Verkaufe folgende Originale: Imperium 50 DM, E-Motion 45 DM, Neomancer 45 DM, Lin Was 50 DM, Kingdoms of England 45 DM, Tel. 02241/333496

***** Amiga *****
Biete Software für den Amiga. Ruft an unter Tel. 05731/3925, ab 14 Uhr, 05732/74111 (24 Std.)

Verkaufe Jump Jet + Peter Beardslays International Football mit Anleitung, je 20 DM, Tel. 0431/78951, Di und Do von 15:00-17:00

Suche Monitor für A501, 2, Laufwerk 3 1/2", suche TV-Sports-Basketball, Paradoxus, Patrick Fischer, Nikl-Feystr. 10, 8782 Karlstadt, Tel. 09353/2821

Tausche Amiga-Software, tausche Carrier Command gegen Silent Service, ab 16:00 Uhr, Tel. 0201/71921, frag nach André

***** CH + Schweiz *****
Verkaufe, suche und tausche neuste Soft! Swis, Feri, Bruggstr. 15, CH-4153 Reinach, Schweiz, Tel. 06171/91089 (Urs)

Suche u. verkaufe Amiga-Originalspiele und Software. Liste gegen Rückporto, H. Haase, Wendelsteinstr. 38, 8901 Königsbrunn, Tel. 08231/6115

(Original): ROM, Indy 3, Larry 1, Starflight, Chase HQ, Drakken, Blood-Money, Xenon 2, Cham of Shacoin, Chronoquest 1 u.v.m. 30-45 DM, Tel. 07231/01124 (Wo-ende)

Originale: Sim City, Dragons Lair, KQ 1-3, F-16, North & South, Goldrush, Drakken, Rock'n Roll, R. Ranger, Chronoquest uvm. 30-45 DM, Tel. 07231/01124 (Wo-ende)

Verk. Space Quest 1 + 2 + 3, F-16 Inter. 688 Sub, Devpac Assem, Purple Saturn Day, Virus, POC, Starlinger 2, Sim City, Xenon 2, Millennium, abends, Tel. 0615/154344

Verkaufe Starflight 1 für 35, — DM und Hard'n Heavy für 30, — DM, alles Originale, schreibt an Richard Pratt, Robert-Blum-Str. 6, 5000 Köln 41, Tel. 02214/32267

Suche Tauschpartner für Amiga 500, schickte Eure Liste an André Sabach, Reußstr. 17, 1000 Berlin 20

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Achtung! Suche, tausche o. verk. auf Spiele, suche z.B. Loom, Player Manager usw., melden bei C. Willert, Röhrsbrück 44, 2305 Heikendorf

Verkaufe orig. Thunderblade für Amiga für 40 DM, für Atari ST orig. STOS-Maestro für 30 DM (habe auch einige Sounds), Tel. 07572/5719, Marcel verlangen

Verkaufe folgende Amiga-Originale: Tie-Break 35, Stunt Car Racer DM 35, Ice-Cream F. Dager DM 40,-, Michael Rupprecht, Herrnhof 13, 8908 Herrrieden

Verkaufe Bundesligamanager 40, Indy 3 Adv, 35, Soccer Manager Plus 25, Fish 30 DM (alles Originale), Tel. 0944-1070, zwischen 17 und 21 Uhr (Maxi)

Verkaufe TV-Sports Football, das Magazin je 45 DM, Soccer Manager je 45 DM, Rocketz 10 DM oder zusammen 100 DM, Tel. 07276/5213, Martin

A2000B + Zbh. (Monitor, usw.) 2400,-, Originale: TV-SBasket, Dungenon M. (50), RVF, Stunt Car R., Populous TD II (40), Gameboy + Nam., Quarh, Puzzebooky (250), Tel. 04952/1747

Verk. It came from Dessau (50), Anthrads (30), TV-Sports Basketball (50), Fish 30 DM (alles V. 1.40), kompl. 150,-, Tel. 0225/155826

Suche: Rings of Medusa, Chaos Strikes Back und Pirates, 100% o.k. mit dt. Anleitung, nur Orig., Tel. 06977/1177 (Sascha), ab 20 Uhr

Verkaufe das super Spiel "Populous" für nur 40 DM, Vorkasse, Tel. 02553/674, Ralf verlangen, am besten zwischen 17 und 20 Uhr

Verkaufe orig. Rainbow Island gegen orig. Dragon Flight, Tel. 02136/38161, 4000 Duisburg 17, Ottostr. 54

Schüler sucht preisgünstig Amiga 500 plus Software: Angebote an Sascha Ureac, Str. des Friedens 7, O-7068 Rodewisch

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Listen an Fred Pioner, Plon 14, A-9961 Hopfgarten, Austria, only Tel. 04872/5427, send Disk

Verkaufe ca. 40 Originale, z.B. Pirates 25,-, BP II, Invest., Liste gegen 2,-, Rap bei Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf

Verkaufe orig. Conquest of Camelot für Amiga oder tausche New Games! Tel. 07546/5824, ab 18-21 Uhr

Verk. Dalamat, Drumstudio, Starglider, Transformers + MS-DOS 2.11, alle m. Anleitung, Tel. 04521/6667

Verk. Stadt d. Löwen 45,-, Outrun 25,-, Roger Rabbit 30,-, Chase H. 40,-, Hollyv. Poker 25,-, Space Harrier 20,-, su. o. tausche gegen Flood, Loom, Klax, Tel. 06244/52127

Verkaufe: Battlehawks 1942 (d. 40 DM, Bismarck (d. 1) 30 DM, Empire 45 DM, Goldrunner 30 DM, alles Originale, Tel. 07742/5555

Suchen Tauschpartner für Demos und PD-Soft, suchen Code. Listen an S. Müller, Bergstr. 25, 5912 Hiltch, no illegal Stuff

T. u. C., der PD-Cub, sucht noch Mitglieder, kein Beitrag, 3500 PDS. Info 1 DM, Clubdisk 4 DM bei A. Carbin, Birkenangstr. 26, 5190 Stolberg, probiert!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Schreib an Philipp Haydn, Uferstr. 32, A-6026 Salzburg, Österreich, bitte Liste mit-schicken!

Verkaufe Amiga 2000 mit viel Zubehör, technisch optisch 100% o.k., Preis komplett - 2000 DM, J. Krüger, Gierhald 35, 7713 Hingen, Tel. 0771/16189

Amiga Austria
Gesucht: Amiga-User in AUT (Information, Hilfe und Tausch), Andreas Vorderberger, 5742 Wald/PZG, Greetings to Falco

Verkaufe Amiga 1000, 512 KByte Startet (Mindwaker usw.); & Diskettenkasten, alles sehr guter Zustand für 850 DM (komplett), Tel. 04332/3171

Schüler sucht A500, möglichst mit 1 MB, TV-Anschluß, evtl. Hardisk, nur an unter O-Tel. 470041, Dresden, ehem. DDR

A500 + 1 MD + Monitor 1081 + Drucker Panasonic KXP 1082 + 100 Leertast + 20 PD + viel Zubehör + Literatur für 1200 DM, F. Miehle, 8201 Neuveuren, Tel. 08035/8228 (Fabian)

Verk. Amiga 2000B + 2 int. Laufw. + Monitor 1081 + Drucker NLD + Softw. + Bücher + Zubehör für 2000 DM, Tel. 02375/3652 (Jens)

Suche Pirates für Amiga, gut erhalten mit Beschreibung, Angebote an Thomas Rini, Sonnenweg 66, A-6414 Mierning, Austria, Tel. 05282/5181

Suche Indiana Jones 3 (nur Originale), zahle 35,- DM, Tobias Heidrich, Am Kalten Born 25, 3400 Göttingen, Tel. 05179/06212 - probieren

Suche einen gebrauchten Amiga 500, Preisvorstellung zw. 500,- bis 800,- DM, Tel. 04825/7475

Verk. orig. Starflight, California Games, Oids (je 30 DM) und Thrust (10 DM) für Atari 57/ST! Tel. 0931/612908, Martin

Preiswert: PD für Amiga, fordere Infos gegen Rückporto von Masjar Kani, Jägerholstr. 46, 5600 Wuppertal, 1. an, 10.000.000.000% Antwort

Tausche: Klax, Pirates, World Cup Year 90 Comp. gegen Cadaver, Fatai Heritage, Last Ninja 2, Tel. 030/3699919 (Roger)

Verkaufe 15 Originalgames (Driller, Barbarian, Defender of the Crown) für 200,- DM, Helmut Sachse, Königsberger Str. 10, 3544 Waldeck, Tel. 05634/1788

Ich kaufe Code für Maniac Mansion, zahle bis zu 100 DM, schreibt an Philip Benning, Heisingerstr. 79, 4300 Essen 1

Indy 3 deutsch, kaum gebraucht, original, für 40 DM, Tel. 05707/8438

Schleuderpresse! Verkaufte 1-50 orig. Games nur an arme Schüler! Verkaufe auch Newtek Videoidziot zur Spottpreis! Reinhard Franz, Herbornweg 6, 6349 Fleisbach

Verkaufe original Games: Manchester United für 40 DM, Holger Falta, Südring 25, 6459 Rodebach 1 oder Tel. 06184/51638

Austral Verk. Dragon Flight, Drag Breath, 888 A. Sub, F-16 Combat F., Xenomorph, TV-Sp. Basketl. Preisgünstig, auch Tausch (auch G.-Boys), Tel. 02747/2023

Verk. Indy 3 Adv. (30,-), Bev. Hills Cup (25,-), Ch. of Shaolin (25,-), Turrican (40,-), Strider (30,-), It came from the desert II (20,-), Batman (30,-), Tel. 07165/8974

Verkaufe für Amiga: Maniac Mansion (Power Play Prädikat: besonders empfehlenswert) von Lucasfilm-Games, cod: 06372/7244, 24-stunden

Verkaufe original Amiga-Software: Operation Neptun, Bubble Chess, Superski, Hostages, Zynaps je 30 DM, Keel the Thief 40 DM, Tel. 0717/141571

Verk. Populous, Rainbow Islands, Populous, The Promised Lands für einen Spottpreis von je 30,- DM, Adv.: Dirk Kaubowitz, Max-Planck-Str. 28, 4800 Bielefeld 12

Verk. Larry I 60,-, Police Quest I + II 90,- bzw. 60,-, POI + 1 130,-, alle 3 180,-, Originale mit Anleitung u. Lösung, Tel. 0821/665878, Werner

Suche aus Umgebung Franken Computerferre-ak für C64 und Amiga, Spieltausch möglich, Tel. 09192/1657 oder 8765, nach Klaus Fragen

Suche neuestes für Amiga (Soft). Listen mit Preisangaben an Dirk Junge, Am Sandberg 15, 5653 Leichlingen 1

*** Help ***
Suche PD-Soft für Amiga! Suche auch Dungenon Wizard, Karten u. Lösung für Dungenon Master, Tel. 089/80320 (ab 18 h)

Suche billiges Amiga-System, suche auch C64 + Zubehör, faire Angebote an Thomas, Tel. 0221/5462283

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga 500, schickte Eure Listen an: Alexander Fuchs, 69 Rue d'Enlerange, L-3918 Mondorange

Suche Amiga-Software (nur Originale), Kauf oder Tausch, Jens Westermann, Weingstr. 7, 3040 Soltau, Tel. 05191/16725

Suche coole Contacts, R. Swoboda, Waldmühlstr. 11, A-9190 Ried

Suche gute Tennismaschinensim., evtl. mit Doppel, Spielernamen zum Editieren, zahle gut, Alexander v. Alten-Bockum, Yorkstr. 13, 5400 Koblenz

Contacts wanted
Suche Altes und Neues (Monkey Island etc.), Phone: 040/678578

Verk. Originale (100%): Their Finest Hour, Sub Attack, Italy 1990 (U.S. Gold) je 50 DM, sowie Speichererw. 1 MB (Uhr + abschaltbar), 2 Wochen alt: 150 DM, Tel. 07222/8475 (Mark)

Wegen Syst.wechsel verkaufe orig. Software Elite deutsch 35,-, Great Courts 35,-, Comb. Racer 35,-, RVF 40,-, Grand Prix 35,-, Populous 35,-, Champ. o. Kryn 45,-, Tel. 08223/3775

Super Demos-Intromaker, Sekasources, Demos, ST-Module, superbilling (Tausch - Verkauf), Infos fordern (Rückporto), T. Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Rodevornwald

Verk. orig. Games: Tie-Break, Silkwood, Beach Volley, Babarian 2, Battle Squadron, Micropro Soccer, Worldcup Compilation, The Story so far, Tel. 06473/1430

Verkaufe folgende Orig.: R. Type, Stunt Car Racer, RVF, Hult, Starflight, Xenon II, Great Courts, Sim City, Silkwood für je 35,- DM, Tel. 0221/581866

Verkaufe für Amiga Farmbot 1084 S für 350 DM + Spiel (Leonardo) od. 1 Mobyta + Spiel (D. Master und Blood Money) für 150 DM, Tel. 02171/57044

Suche Carrom Command (billig), Tel. 09122/14394, tägl. ab 14.30 Uhr, fragt nach Thomas

A500 + 2. Lw., 1 MB, AC. Replay, R., TV, S. Foot, Rock'n., F-16 (alles Orig.), Literatw. Zubeh., VB 1500,- DM, M. Kremb, Postf. 1232, 6760 Rockenhäuser

Suche Tauschpartner für Amigal Call 06182/24943, fragt nach Nils! Call now!

Verk. Running Man, Roadwar Europa 40 DM, Found, Waste 20 DM, Jump Jet 15 DM, Atax 10 DM (orig.), Bökey Engin, Ina-Seidel-Boxen 21, 8000 München 81, Tel. 089/935461

8 (acht!) Spiele für 200 DM, u.a. UMS, Elite, Beach Volley, auch Tausch (3 bis 1): Wings, L. of Faerghail, Tel. 05241/48469

Suche orig. Laser-Squad für Amiga, zahle 40 DM, Tel. 0511484794

Suche Amiga Softw. (Originale) und Gameboy-Module, verkaufe Amiga-Börsenprogramm, Torsten Riemann, Kanstr. 2, 4106 Eschde

Amiga 500 m. 1 MByte RAM, TV-Monitor, Soundfiler, 150 Disks (original, PD) und Literatur, 1 Jahr alt, 900 DM, Rösch, Burg 6, 6239 Epstein

Suche The Hitchhikers, Guide to the Galaxy gegen Larry 2 oder 3 (Originale, 1984-Version), Tel. 02803/1423, verlang! -Thorsten-

Kaufe Maniac Mansion (wenn möglich mit Anleitung), Bedingung: 100% fehlerfrei und Original, Tel. 0221/428856

Tausche PD-Soft: Katalog gegen Disk + Rückporto, ruf an unter Tel. 04281/3237 oder schreibt an Stephan Hellwig, An der Bunte 11, 2730 Zeven

Kaufe günstig: Deluxe Paint 3-Malprogramm mit Animationsdisk und Deluxe Video mit Anleitung, Federico Belotti, Gapiottas, CH-7460 Saovign

Verkaufe original Football Manager-Worldcup Edition, Peter Brends, Ivy Int. Football je 50 DM, od. 45 Fr., Terence Grant, Möll 19, CH-4558 Winstorf

Enhancer 1.3 Kit, Kickstart 1.3 + Umschaltpl., X-Copy, exp. Dungenon Master, Das große Flopp-Buch, GFA-Basic, Amiga von DB, Tel. 07564/3479, Mich.

Verkaufe Amiga 1000, 2.5 MB, Farmboter, ext. Fl., Sound-Digitizer, massig Literatur, Disketten und Zeitungen, Festpreis 2200 DM, Tel. 0251/27447

Verkaufe X-Copy II ohne Hardware für 25 DM, Tel. 0817/14083, ab 16.00 Uhr

Biete Atari-Lynx, 3 Mon. alt, mit original Netzteil und drei Spielen, alles noch originalverpackt für 450,- DM, Tel. 069/357817 (Jan)

Verkaufe Overlander + Dyer 07 je 35 DM (siehe Tauschpartner), meine Adresse: Christian Dester, Kirchstr. 15, 5421 Hörden, Tel. 02521/3781

Suche Suka-Sources, sende Disk(s) zu O. Pirnk, Im Kirch, 6. 7904 Erbach 2, Attention! Attention! Keine Raubkopien!

Verkaufe Manhunter: New York (Fehikap), zum halben Preis 35,- DM (inkl. 5,- DM Porto + Verpackung), Tel. 07348/21601 (tägl. ab 15.30 Uhr)

Suche funktionierende Millenium 2.2, bei mir kehrt der Grazer nicht von den Meteoriten zurück; Walter Baroung, Dornach 15, A-9162 Strü

Suche Unreal, Beast 2, biert Terryan, X-Out, Super Cars und Hard'n Heavy, call: 05251/34667 (zwischen 8 und 9 Uhr)

Suche dringend Ports of Call, verkaufe Rings o. Medusa, Sim City, Populor, (Bundelo) 35-40 DM, Super Cars und Hard'n Heavy, call: 05251/34667 (zwischen 8 und 9 Uhr)

Tausche orig. Loom, Kult, u. 4 weitere Spiele für Amiga gegen orig. Kick off 2, Budokan u.a., Ralph Weiss, Dorfstr. 3, 5528 Upperhausen

Verkaufe Tackdisplay für Amiga extenr (Al-com), VB 40 DM, Amigamouse (linke Taste leicht defekt), VB 45 DM, Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Tausche File-Falcon + dt. Anleitung, und gegen Indy III, The Graphic Adv. (bitte auch mit dt. Anleitung), schreibt an Hannes Pfirffer, A-6900 Bregenz, Österreich

Suche coole Mega-Contax! Andreas Dambrowskas, Heidenangweg 16, 2903 Bad Zwischenahn, alle bitte best!

Ext. 3 1/2" LW DM 190,-, 512 KB RAM mit Uhr DM 160,-, Kick off 2, Tenword, Plague, Blockout, Manch. United, Pirates, jeweils DM 30,-, noch Fragen? (Joker), Tel. 02153/3736

USS-Soft lebt! Altkontakte bitte wieder melden! M. Becker, H. Monreal, J. Rauh und alle anderen - melde Euch! USS-Soft, Postfach 2053, 4057 Brüggen 2

Verkaufe Original wie Tennis-Cup 35 DM, Manchester United 35,-, mehr unter dieser Adresse: Detlef Beyerling, Robert-Str. 4, 5000 Köln 91, West Germany

Verkaufe Amiga-Orig.: Bozuma, Phantasie 3, Indy 3 Adv., Maniac Mansion, tausche auch Mega-D und Game B-Module, Tel. 0451/301703 (nach Lars Fragen), billing

Verkaufe original Loom und Castle Master zu je 30,- plus Porto; Tel. 06105/1425

Verkaufe Artifacts, Drakhen, Elite, Day of I. Viper, od. tausche gegen Champ. o. Krynin, Hilltop, Poops, Course of Azure Bonds, Tel. 0717/375966

Verkaufe Amiga-Orig.: Bozuma, Phantasie 3, Indy 3 Adv., Maniac Mansion, tausche auch Mega-D und Game B-Module, Tel. 0451/301703 (nach Lars Fragen), billing

Verkaufe original Loom und Castle Master zu je 30,- plus Porto; Tel. 06105/1425

Verkaufe Artifacts, Drakhen, Elite, Day of I. Viper, od. tausche gegen Champ. o. Krynin, Hilltop, Poops, Course of Azure Bonds, Tel. 0717/375966

Verkaufe CGA-Monitor (CM14, Schneider, 16 Farben, 1 Jahr alt, NP: 800,-) für nur 350,-, F. v. Frauenberg, Seewiesener Str. 6, 8124 Seeshaupt, Tel. 08801/1244

Tausche, kaufe oder verkaufe Spiele für PC. Schickte Eure Listen, oder fordere meine Liste an bei Dieter Miller, Raimundweg 1, 7914 Pfaffenlochen

Verkaufe Schneider Tower AT mit 12 MHz, 21 MB Festplatte, 1 x 730 KB Laufwerk, EGA-Karte, Monochrommonitor, Maus, 512 KB RAM, VB (2400 DM), Tel. 02733/4842

Suche Originalspiele für PC, vor allem Wirtschaftssimulationen und Strategiespiele, Anders Ludwigig, Am Anger 7, 8127 Ilfeldorf, 3 1/2 + 5 1/2

Suche Soundblaster! Zahle Höchstpreise, unter Umständen auch Adlib. Verkaufe orig. Centurio-Def of Rome (40,-), Tel. 09851/3384 (Axel) = IBM-VGA

Rail, Tycoon, Populous, Sim City, Bal. of Power, Bundesl. Manager, Xenomorph, Pool of Raddiance, Captain Blood, je 30-60 DM, Tel. 05937/2210

Verkaufe Schneider PC 1512, 360 KB, 2 1/2" Laufwerk, Maus, Tastatur, 1000 DM, Oliver Peter, 6239 Epstein 5, Tel. 06198/33777

VGA-Spiele-Paket
50 der besten PD/Shareware-Spiele für die VGA-Karte, nur 59 DM (VSN/N), J. Paustian, Zum Brook 9, 2300 Kiel 14

Suche billige Originale (3 1/2"), wie z.B. Zak McKracken, Pirates, Finest Hour, C. of Camelot, Liste + P. an Tobias Singer, Am Pfarrberg 1, 8467 Schwarzhofen

Wer sucht seinen PC gegen einen C64 mit Drucker, Spiel, Lightpen usw. und 500 Spielern? Tel. 0461/71179

MS-DOS-XCS

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Verk. orig. PC-Spiele, z.B. KO 2/3 30 DM, zuse 50 DM, Populous 50 DM, kaufe Ultima 6, zahle bis 45 DM, CH-Tel. 061967041 Samuel

Victor-XT, 8MHz, 31 MB Harddisk 5 1/4", Floppy, EGA-Karte, Zuehler?, 2 Joysticks + 110 Disks + viele Games! Danilo Tiziani, Ellenaustr. 38, CH-6705 Luzern, VB 1750 Fr.

Suche Tauschpartner für PC 3 1/2", habe noch nicht viel. Schreibt an: Ueli Price, Markmatten 8, CH-5600 Lengnau

Suche Tauschpartner für PC (3 1/2" und 5 1/4"), habe Ultima 6, 688, Indy 500, Face off, Atomic, LHX u.a., Karsten Glerniczky, Brüsseler Str. 81, 5014 Kerpen

Verkaufe Euro-PC mit Zuehler VB 700 DM, tausche auch gegen Amiga 500/2000 (100% o.k.), Tel. 09732/5044, nach 18 Uhr (Alexander)

Suche und tausche Software für XT/ATI 386 + 1 MB VGA, Stefan Onken, Jahnstr. 20, 2940 Wilhelmshaven

Tausche Loom (3 1/2") gegen Maniac Mansion (3 1/2" o. 5 1/4"), nur Originale, Tel. 06190/2303

Bieten Megaspiele von 10-60 DM, z.B. Xenon 2, Indy 3, Space Quest 3, Police Quest 2, Kick off 2, Thief F in Hour, Bobo Wizball, Rock Ford, Act on Service, Tel. 06122/3510 (Matze), von 14-16 Uhr

Suche Tauschpartner im Raum Nürnberg, schreibt an Jürgen Goh, Spensbergstr. 12, 8508 Wendelstein oder ruft an, Tel. 09129/7745

Verk. orig. Spiele (5 1/4"), L1, PO2, GR, SQ2, 3, KO1-3 (3 1/2"), Indy 3, GR, PQ2, SQ3, Deluxe PC 2, billig abzugeben, Tel. 02202/82641, Deluxe-paint 2, PC auch (5 1/4")

Nethack, suche das Buch von D. Müller zum PD-Spiel, evtl. auch etwas abgegriffen, Tel. 079516476, offers vers. S. a. ältere Power Play + ASM

PC-Spiele gesucht und zu verkaufen, u.a. Lord of the Rings, Bequest, Bard's Tale 1 etc. Schreibt an Jochen Daniels, Hüttenstr. 29, 5378 Ahrlütte

Hausverk. Exe verwaltet Ihr Einfamilienhaus, Energiekosten, Versicherungen (Misch = 20 DM), C. Henke, Dorfweissstr. 27, 5190 Eschweiler, Tel. 02403/52437

Suche Software für den PC nur in der Schweiz. Ruft an oder schreibt mir: Stefan Müller, Schulstr. 182, CH-8413 Neftenbach, Tel. 052/313802

Verkaufe od. tausche P. 500, Space Quest 1, 2 u. 3, Mh. New York, Loom, Zack McKrack, Maniac Mansion, Indy 3, Xenon 2, Future Wars, Bad Blood, Roland Rechenauer, Tel. 090338183, ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für PC (3 1/2"), schreibt an Christian Witkowski, Ulfahweg 12, 7850 Lörschach (nur 3 1/2" Disk), Tel. 07621/48174, ab 16:00 Uhr

Verkaufe Originale f. MS-DOS, Colonel Bequest, KO-III, Manhunter NY, Thirties Courier, Don't go alone, u.a. für je 50 DM, Matthias, Tel. 0761/8907

Verk. PC-Originale (alle 5 1/4"): Adlib Visual Composer 110,-, Indy 500 165,-, Xenon 2 35,-, Jens Pohl, Beethovenstr. 3, 4939 Steinheim, Tel. 05233/6765

Biete Bad Blood, Face off, SO II, Populous, Prom. Linds (ca. 40 DM), suche: Midwinter, Silent-Service II, Wingleader, Till Lange, Wahnbachalstr. 17, 5200 Siegburg

Verkaufe IBM: Speedball, TFH, Eye of Horus, Flugsimulator 3, Indy 3, Strike Fleet je 25 DM, 40 DM, 25 DM, 50 DM, 35 DM, 25 DM, Tel. 04121/85635, Christian

*** AT 286 *** nur 3 Mon. alt, 840 KB, G2102, 20 MB RAM, 40 ms EGA-Monitor, noch 21 Monate Garantie, nur DM 2750,-, Tel. 05932/4591 (Claus)

Verkaufe originale MS-DOS-Games: LHX-Attack Chopper, Indy 3 (Adventure) VHB, Ruft an unter Tel. 0671/33490, ab 17 Uhr, Thimo

Zu verkaufen: ein Computerdruker (Star LC-24-10), 10% Rabatt und keine Versandkosten! Näheres am Telefon! CH-08531340 (Stefan)

Verkaufe: Legend of Faerghal, Curse of the Azure B, Wasteland 3, Worlds, von 30-45 DM, Platinius 385X-20, 65 MB-lye HD etc., Tel. 0207/12284 (Björn)

Suche für IBM XT sehr preiswert: Maniac Mansion, Space Quest III, Sim City, Populous, Indy Webi (Adventure) und Pirates auf 5 1/4", Moritz Weber, Rainstr. 72, CH-8030 Zürich (Schweiz), Tel. 014828457

Private Kleinanzeigen

Suche billig für EGA oder CGA Populous und North + South, aber auch andere. Bitte Liste mit Preisen an A. Meisel, Strass 18, 8229 Airing 1

A10, Loom, Fin, Hour, F15, Gunship, R. S. Rising, Drakken, Lary 3, Curse of Azure Bonds, Pirates, je 45 DM, nur Originale + Verp., D. Völkler, Tel. 0221/54177, ab 18 Uhr

Colonel BEO, Heros O., Iseman, Larry 3, je 50,-, Larry 2, Indy 500, Goldrush, Manhunt, 1, je 35,-, Soundblaster 350,-, nur Originale + Verp., D. Völkler, Tel. 0221/54177, ab 18 Uhr

Verk. IBM PS 2/50 mit VGA, 20 MB Festpl., 3,5 HD Floppy, komp. mit IBM-Maus + IBM-Proprietär für 4200 DM, Tel. 07041/3191

Wer tauscht PC-Shareware? Liste an Guido Humbert, Lüntun 23, 4426 Vreden - ges.: Lharc, TBase, game: Nethack, PC-Window

Suche Textadv. v. Infocom, nur Originale (z.B. Lurking Horror, Zork-Telote, oder die Enchanterserie), Tel. 0842/2301, ab 18 Uhr, Stefan Schmidt

Verk. Originale (alle 5 1/4"), Budokan (50), Dragon Strike (60), LHX (3), (3 1/2"/75), Ultima (+ 3 1/2"/60), Silent Service 2 (75), Tel. 0721/811994 (Peter vel)

Verk. MS-DOS-Spiele: Ralir, Tycoon 55 DM, Leisure Suit Larry 2 40 DM, Maniac Mansion 35 DM, Xenon 2 35 DM, Tel. 02633/96437 (Frank vel)

IBM-Orig. je 30,-, Pirates, North & South, Abrams, Waterloo, Redstorm, Second Fr., Battles of Napoleon, K. Richter, Stephanstr. 69, 4790 Paerborn

Verk. PC-Orig. (5 1/4"): Tower of Babel 45 DM, F15 Strike Eagle 2 45 DM, Carrier Command 30 DM, suche: Wonderland, Sec. Weap. of Luftw., Tel. 06361/8923

Verkaufe Originale: Kult (5 1/4") 45,-, Don't go alone (5 1/4") 60,-, Tel. 07765/413, M. Eeach-bach, Im Dorf 6, 7844 Rickenberg

Verk. orig. m. Atl. 688 Attack Sub: 50 DM, Their Finest Hour: 40 DM, Bad Blood: 60 DM, F19 Stealth Fighter: 60 DM, Martin Lörten, Tel. 06436/7119

Verkaufe Larry 2 O.3, Space Quest 3 und Secret of the Silverblades für je 40 DM o. tausche alle zusammen gegen eine Adlib-Card, Tel. 06105/41144 (Chris)

*** Hallo Gameboy-Besitzer! ***
Suche Module für Gameboy! Willst Du Dein altes Modul loswerden, dann ruft mal an unter Tel. 06135/2969, ab 17 Uhr!

Verkaufe Metal-Geek, Tiger-Heil und Robowarrior und Donkey-Kong 3, A-Tel. 02626/7262 (Österreich)

Verk. NES mit einem Spiel, ca. 100 DM, Tel. 0406/480762, Anruf ab 16:00-20:00 Uhr, Primo

Verkaufe eine Vielzahl topaktueller US-Nintendo-Spiele (auch Japan u. Europa) u. 25 DM, US-Computerzeitschrift, Dietmar Artmann, Tel. 09534/3165, ab 20:00 h

Verk. Life Force 70,-, Ghost'n G. 60,-, Goonies 60,-, Super Mario 40,-, Kid Icarus 55,-, Zelda 1 60,- oder Tauchj. geg. Faxanadu/Castlevania 2, Tel. 08181/5964

Verkaufe od. tausche Metal-Geek, Wrecking-Crew, Top-Gun, Gumschoe (inkl. Zapper), Preis nach Vereinbarung, Christoph u. Rolfot, Tel. 09131/49408

Verkaufe Nintendo + 9 Spiele, darunter Trojan, Icecheky, Wrestlamania und andere, Angebote an Michael Niehaus, Blumenstr. 11-15, 4000 Düsseldorf 1

Kaufe und tausche Module für Gameboy + Nintendo, suche Comp. Pro für Nintendo, zahle gut, T. Gruber, Aug.-Sachsen-Erder 6, A-3550 Langenlois

A-Gameboy User gesucht (nur in München), tausche auch Spiele, suche einen Club in München, Dirk Strassi, Tel. 089/8888749, Feicht-hofstr. 143

Private Kleinanzeigen

Gameboy-Module! Suche: Quarth, Puzzle Boy, Sokoban I + II, Tel. 06361/8923, Carsten

Gameboy, Tetris + Mario, 150,- DM, 2 Monate alt + orig. Verp., Klaus Nordmeien, Liegnitzer Str. 10, 5810 Witten, Tel. 02302/1586

Tausche Gameboy + Tetris + Solar Striker und 100 DM gegen Lync, nur wenn 100% o.k., wenn möglich mit Spiel, ruft an unter Tel. 02166/10870, frag! (Dirk)

Reto Stadelmann, Chörlb 7, CH-6020 Emmentbrücke, Tel. 041/533861

*** Gameboy ***
Suche Bomber Boy, Nemesis, Puzzle Boy im Tausch gegen Mario Land oder 20,- DM, Tel. 069/90673 (Martin)

Verkaufe Gameboy (inkl. Tetris) + Golf (dt. Version), neuwertig! VB 175,- DM + A. Schröder, Wismanen 16, 3330 Helmstedt, bitte nicht anrufen!

Verkaufe NES-Konsole mit US-Umrüst., habe viele US & Euromodule zum Verkauf. Verkaufe auch Videohoster! Thomas, 3167 Burgdorf, Tel. 05136/82078

Verkaufe neues Nintendo-Tetrispiel (Game Boy) mit Golf, Tetris und Tennis, Preis nach VB, Tel. 030/7866631, Jemil Azouza, Böckestr. 131, 1000 Berlin 42

Suche NEC P2 Plus, biete bis 600,- € je nach Zustand, melden unter BTX/Tel. 0506/1395

Suche Gameboy-Module aller Art zum Kauf und Tausch, günstige Angebote an: Elmar Köstner, Osloer Str. 177, 5300 Bonn 1

Suche Japan-Module für NES und wenn möglich auch super Family, Adresse: P. H. Chiu, U. Vermeester, 38, NL-7536 Inghelgelo o. V., Holland

Verkaufe Nintendo-Gameboy mit Tetris + Steknontphörer für 150,- DM, Mega-Drive gesucht, Tel. 09455/5275

Verkaufe NES + 14 Spiele für 350 DM, z.B. Super Mario I + II, Zelda II, Castlevania I + II, Gradus, RC-Pro-Am, Top Gun, Punch out *** Tel. 02945/1617 (Dirk)

Tausche Gameboy + Tetris + Solarstriker 100 DM gegen Lync, nur wenn 100% o.k., wenn möglich mit Spiel, ruft an unter Tel. 02166/10870, frag! (Dirk)

Verkaufe Adventure of Link und Rad Racer, Preis VB, Tel. 0202/507960

Suche Gameboy Spiel, bitte mit Anleitung und Packung, biete bis 25 DM pro Modul, außer Mario, Tennis, Tetris, Tel. 0234/382905, ab 20:00 Uhr

Verkaufe meinen Nintendo mit super Spiel wie Metal-Geek, Zelda, Icecheky und Gonniees II, ruft an bei Martin, Tel. 0211/578183, ab 14:30 Uhr

Verkaufe Tetris für den Gameboy, suche gebrauchte Mega-Drive-Spiele, Tel. 02134/12201

Tausche Gameboy-Module 1! Angebote bitte unter Tel. 06105/43004 erfragen, ab 18 h, möglichst mit orig. Verpackung

Verkaufe Nintendo in Top-Zustand, mit 7 Spielen (SMB II, Adv. of Link, Icecheky), alles mit Originalverpackung, Preis VB, Tel. 04392/4219, Jan Rurte

Kaufe, verkaufe, tausche Module für Sega Mega, PC-Engine, Nintendo, Gameboy, kaufe auch Bestände! Suche Neo Geo, englische Version, Tel. 0282/8357

NINTENDO

Verkaufe Gameboy mit 6 Modulen für 320,- (z.B. Double Dragon, Pinball 65 usw.), Tel. 02381/64975, Gerson Steinkraus, Nordenstiftweg 45, 4700 Hamm

Suche Tauschpartner für Gameboyspiele, habe Tetris, Tennis, Golf, Loaderrunner, auch Kauf/Verkauf, Markus Badier, Tel. 0208/853335

Verkaufe Module Ghost'n Goblins, Goonies, Top Gun (je 60,-), Rad Racer (50,-), Gradus (70,-), Tel. 04108/1642

*** Hallo Gameboy-Besitzer! ***
Suche Module für Gameboy! Willst Du Dein altes Modul loswerden, dann ruft mal an unter Tel. 06135/2969, ab 17 Uhr!

Verkaufe Metal-Geek, Tiger-Heil und Robowarrior und Donkey-Kong 3, A-Tel. 02626/7262 (Österreich)

Verk. NES mit einem Spiel, ca. 100 DM, Tel. 0406/480762, Anruf ab 16:00-20:00 Uhr, Primo

Verkaufe eine Vielzahl topaktueller US-Nintendo-Spiele (auch Japan u. Europa) u. 25 DM, US-Computerzeitschrift, Dietmar Artmann, Tel. 09534/3165, ab 20:00 h

Verk. Life Force 70,-, Ghost'n G. 60,-, Goonies 60,-, Super Mario 40,-, Kid Icarus 55,-, Zelda 1 60,- oder Tauchj. geg. Faxanadu/Castlevania 2, Tel. 08181/5964

Verkaufe od. tausche Metal-Geek, Wrecking-Crew, Top-Gun, Gumschoe (inkl. Zapper), Preis nach Vereinbarung, Christoph u. Rolfot, Tel. 09131/49408

Verkaufe Nintendo + 9 Spiele, darunter Trojan, Icecheky, Wrestlamania und andere, Angebote an Michael Niehaus, Blumenstr. 11-15, 4000 Düsseldorf 1

Kaufe und tausche Module für Gameboy + Nintendo, suche Comp. Pro für Nintendo, zahle gut, T. Gruber, Aug.-Sachsen-Erder 6, A-3550 Langenlois

A-Gameboy User gesucht (nur in München), tausche auch Spiele, suche einen Club in München, Dirk Strassi, Tel. 089/8888749, Feicht-hofstr. 143

Private Kleinanzeigen

Verkaufe 3 Nintendo-Spiele Ghost'n Goblins, Robko Warriors, u. Popeye = für 160,- DM (NP 255,-), Christian Böhme, 2000 Hamburg 74, Neddernerstraße 4, Tel. 040/7351551

Verkaufe Micro-Genius mit 12 Modulen (Double Dragon II, Gradus II, Bionic Com), VB 850 DM, tausche auch gegen Mega-Dr.-Mod., Tel. 05206/70452

Verk. Gradus, S-Mario Bros, Zelda I + II, Ghost'n Goblins, Punch Out, je 390 S, A-Tel. 06434/3940, nur Austria und bitte nur am Wochenende!

Kaufe Spiele für NES bis zu 30 DM, tausche auch Spiele, A. Kunz, Queichstr. 6, 6703 Limburger Hof, Tel. 06236/60261, nehme auch Kontakte auf!

Suche dringend alle möglichen Spiele für Nintendo Gameboy, zahle bis 40 DM pro Spiel, ruft schnell an und mach mir Angebotel! Tel. 02422/8630

Suche für Nintendo Gameboy das Modul Tetris. Angebote bitte an Mario Steinhorst, Dresdenstr. 11, 4355 Waltrop, Tel. 02309/73259

Immer noch auf der Suche nach dem ultimativen Videospielclub? Fordert doch einfach unser kostenlo! Info an Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Kaufe, tausche, verkaufe Module für den Gameboy, Michael Kremb, Postfach 1232, 6760 Rockenhausen

Verkaufe NES-Spiele, z.B. Simon's Quest, Tiger Heil, Gradus, Punch Out usw., Tel. 02572/4892, frag nach Markus

Verkaufe NES Spiel Metroid, Soccer, Iceclimb, Ghost'n Goblins + Wizards and Warriors, nur 200,- € evtl. auch einzeln, orig. verp., guter Zustand, Tel. 04046/4433

Ich suche dringend Gameboy-Module! Biete 20,- für jedes Modul! Ruft an und sag was Ihr habt und Ihr werdet reich, Tel. 04874/00779, Lars

Verkaufe NES mit Spielen (Mega Man, Ikar Warriors, Castlevania, Super Mario, Zelda) für 300 DM, P. Steiner, Geisberg, CH-6130 Willisau

Suche billige Nintendo-Gameboy-Module (Sobokan, Puzzle Boy), auch Tauschpartner! Adrian Rodi, Karlsruhestr. 12, 6906 Leimen 3, 100%

Suche Tauschpartner oder Verkäufer billiger Gameboy-Module, schreibt an Adrian Rodi, Karlsruhestr. 12, 6906 Leimen 3, Tel. 06224/3841

Verkaufe NES inkl. 5 Games (Mach Rider, Kung Fu), Preis nach Vereinbarung, Thomas Wein, Johannstr. 11, 8400 Regensburg, Tel. 0941/49681

Kaufe US + Japan-Module bis ca. 100 DM, suche auch PCE-Games, Atari Lynx (200 DM), Sega Mega (300 DM), Gameboy-Module, Tel. 097/30214, bis 22 Uhr

Verkaufe Gameboy (europ. Version) toll einwandfrei mit Garantie, Kopfhörer, Zweispeli-kabel und Tetris, Preis VB, ruft an (Marco), Tel. 05381/2871

Verkaufe Gameboy mit Spiel für 200 DM, Tel. 030/8344810

Verkaufe Nintendo NES, inkl. Zapper + 7 Spiele (5 MB, Zelda 2) für 350,- €, auch einzeln, A. Küppel, Hubenfeld 3, CH-6274 Eschenbach

LIFETIMES PRÄSENTIERT ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIRZAD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. Und los geht's!

Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespräch für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (5W + Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA - EGA - Hercules - Grafik, wahnsinnig 3.5", oder 5.25" Max. erforderlich), Jeweils ab 92 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung: ON THE ROAD oder EXPERT-SOFTWARE, Walkway, Postfachzeile 6, 4350 Recklinghausen, zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

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

TELEFON: 0 23 61 13 63 67
TELEFAX: 0 23 61 69 27 44
BTX: 0301373214
MALBOX: 0 23 61 37 32 14

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Suche Contra, Silent Service, Fixan-Adv., Double Dragon II, Pinball, Zen, Mut. H. Turtles, Rambo (Europ. Vers.), Peter, Tel. 0641/61407

Ich suche Nintendo-Games. Möchte gerne beibringen. Silvan Seeholz, Schärfstr. 42, CH-Tel. 041/512267, von 18:00-21:00 Uhr, CH-6006 Luzern

Verkaufe neue u. geb. Nintendo Games, z.B. auch amerik. Module, C-Bronner, Druihseimerstr. 8, 8851 Allmannshofen, Tel. 08273/2315

Verkaufe NES mit 18 Spielen, 6 Monate alt, V8 850 DM, Tel. 0221/745234, ab 17:00 Uhr

Suche: Module für Nintendo-Gameboy, z.B. Castlevania, Golf, Tennis, Nemesis, Batman, Double Dragon, u.a. Zahle bis 30 DM, Tel. 06142/59175 (Florian ver.)

Verkaufe alle meine USA-Games für Nintendo, verlange meine Liste. D. Dragon 2, Dick Tracy, Mega Man 3 etc., Postfach 6, CH-4012 Basel, Privatansammlung

Verk. 10 NES-Module: Popeye, Ice Climber, Donkey Kong, Mario Bros, Slalom, Soccer, Volleyball, Kung Fu, Donkey Kong 3, Donkey Kong jr., Math., für 25 DM pro Mod., Daniel, Tel. 0931/414184

Zahle bis 100 DM für z.B. Mario 3, Gradus 2, Kung Fu-Heros, Bayou Billy, Dino Riki etc., Japan oder US-Module (egal), Tel. 0671/30214

Kaufte günstige US/Lapan-Module, Tel. 0671/30214, siehe Mario 3, Contra, Ninja Gaiden, Klax, Hatrix, Pirates, Commando, kaufe auch Joy pads, Zubehör!

Ich suche Teenager Mutant, Ninja Turtles für NES, Eurogame-System, zahle bis zu 100.- DM, ruft mich an unter Tel. 089/4489926, danke!

Kaufe Spiele für Nintendo, Gebote an: V. Grützka, Haydnstr. 16, 4550 Bramsche

Verkaufe ein Nintendo-Set mit Grundgerät, Joystick und 8 Spielen (Mario 1, Mario 2, Kung Fu, Icechockey, Ice Climber, Slalom), 100% o.k., Occasionspreis 410.- Fr., Neupreis 912 Fr., CH-Tel. 071/724547, Richard Sprig

PC-ENGINE

Kaufe PC-Engine-Cards & CDs, Tel. 0671/30214, verkaufe auch, z.B. Nectaris, Fighting Soccer (SNK), Human Soccer, Klax, Splatterhouse, Populous

PC-Engine: Tiger Road, Paranoia, Heavy Unit, Alien Crush für 50 DM, Cyber Core, Doggie Ball, Neutopia, Ninja Warriors für 60 DM, Tel. 0613/6178477

PAL-PC-Engine mit den Spielen Kung Fu, Chan + Chan, Wonderboy, Space Harrier, Son Son 2 zu verkaufen, 480 DM VB, Thomas Arndt, Hansastr. 20, 3500 Kassel, Tel. 0561/790220

PC-Engine Super Grafik: suche Kontakt zu PC-Engine-Freaks im Raum Braunschweig, Tel. 0531/78368 (Thomas)

Tausche Mr. Hell gegen Gunhed oder Splatterhouse oder Legendary Axe oder Bloody Wolf, ruft an unter Tel. 02102/841697

Kaufe/verkaufe/tausche Mega-Drive- und PC-Engine-Module! Tel. 0613/6178477 (Rocco)

Verkaufe: PC-Engine + den Hit Chan & Chan für nur 290 DM, Tel. 0261/52921 Thomas

Verkaufe Supergrafik + Module, Preis nach Vereinbarung, ruft an unter Tel. 0821/422568, weitere Infos für Tausch dort. Gruß an Frank Riders!

Verkaufe PC-Engine (PAL), suche Gameboy mit Zubehör und Mega-Drive (RGB + PAL) mit Zubehör. Suche auch Neo Geo + Spiele (auch einzeln), Tel. 0201/309696, 17 h

Verkaufe 1 Monat alte PC-Engine mit TV-Booster, deutsches Netzteil und einem Joy pad für 280.- DM, Tel. 060275403 (Andreas)

Mr. Hell, PC-Kid je 65 DM, Dragon Spirit, Winning Shot je 40 DM, Wonderboy 30 DM, zusammen 200 DM, evtl. Tausch (Soccer, Double Dragon, Splatterhouse), Tel. 02107/80400

Son Son III Wer hat das Spiel gelöst und kann mir das Magiesystem und die Bedeutung der Symbole erklären? Wer hat Karten? C. Pütz, Im Bettikamer Busch 3, 4040 Neuss 21

Verkaufe PC-Engine RGB KE 1 pro Joystick und ca. 20 Module, Markus Dingler, Obere Kaiserstr. 223, 6670 St. Ingbert, Tel. 0689/457400

Kaufe, tausche und verkaufe Spiele und Zubehör für PC-Engine. Meldet Euch, es lohnt sich bestimmt, frag nach Manfred, Tel. 0251/663015

Verkaufe PC-Engine (RGB) mit 6 Spielen, evtl. einzele, Komplettpreis 595.-, Tel. 06831/61695

Viele Videospiele bieten alles, w bieten mehr! Alle Systeme! Info: VCC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Berg Gladbach 2, Tel. 02202/37609

Suche PC-Eng. (RGB) oder Sup. Graphx (RGB) mit Zubehör und Spielen (ab 75% PP), Angebote an: Michael Kremb, Postf. 1232, 6760 Rockenhaußen

Tausche und kaufe Cards + CDs! Habe L-Axe, Mr. Hell, Ninja W., Paranoia u.a. Suche: Imge F., Shinobi, NZS, G. und alles auf CD! Chris Brunner, Tel. 0874/18860

Verkaufe PC-Engine (RGB) m. Colour Booster + 1 Spiel für nur 300 DM, Info Biesenthal, Allensweg 8, 7204 Würrlingen, Tel. 07451/78636

Suche dringend für PC-Engine Wrestling von Human Creativsoft, zahle bis zu 150.- DM, Tel. 05741/1333, ab 18:00 Uhr, Dirk verlangen

Kaufe und tausche PC-Engine-Module, suche vor allem neuere Spiele, Tel. 0613/6178477 (Rocco)

Suche Games für PC-Engine, zahle bis 50.- DM pro Game, tausche auch Amiga-Games. Send List zu Maurice H., Berghäuser Str. 20, 4350 Recklinghausen

Suche RGB PC-Engine, Galga 88, R-Type 1 + 2, Gunhed (400 DM), RGB Mega-Drive, S. Shinobi, T. Force 2 + 3, Golden Axe (400 DM), zahle auch C64 + Zubehör, Tel. 02922/1028

Tausche und verkaufe PC-Engine, Sega Mega-Drive und Nintendo-Spiele (Gameboy), Tel. 0891578457

Gunhed gesucht! Zahle 100.- DM, auch Interesse an anderen PC- (G-DX), Sega Mega-Modulen, Tel. 0241/4582535 (Job), sonst 0241/502411

Kaufe für PC-Engine Module bis zu 70-80 DM, suche Mr. Hell, Tiger Hell, Super W. B., W. C. Tennis, Splatterhouse & andere, Tel. 02593/408 (Mark), 12.30-13.00/17.00

Verkaufe Atari Lynx (orig. verpackt) mit Cal. Games, Blue Lightn., Chips, Gates, Electrocop, NP 730.- für 560 DM VB, Stefan, Tel. 04203/2312, abends, fast!

Tausche PC-Engine, mit 11 Modulen gegen Sega Mega-Drive mit mindestens 9 Modulen, Tel. 0251/639096, 00 bis 21 Uhr

PC-Engine RGB/PAL, AV-Booster und 2 Joy pads, 0251/639096, 00 bis 21 Uhr

Verkauf und Ankauf von Spielkonsolen und Games, auch Tausch, Christoph Wagner, Abelmannstr. 22 A, 3000 Hannover 81

Hi to Captain Midnight, RSI

SEGA MEGA

Kaufe, verkaufe und tausche Sega Mega-Drive und Sega Masterspiele, Thomas Arndt, Hansastr. 20, 3500 Kassel, Tel. 0561/790220

★ Mega-Drive + PC-Engine ★ Turbo-Grafx ★ Tausch/Kauf/Verkauf von neuen und alten Modulen, Tel. 0613/6178477 (ab 15 h)

Tausche - Kaufe - Verkaufe
Megadrive + PC-Engine-Module, verkaufe Wataru, Alexx K., suche alles, Mailer G., A-Tel. 0775/45663

Verkauf und Ankauf von Spielkonsolen und Games, auch Tausch, Christoph Wagner, Abelmannstr. 22 A, 3000 Hannover 81

Tausche Module für das Mega-Drive, habe z.B. Batman, Golf, E-Swat, Air-Drive, suche z.B. Moonwalker, Afterburner, Insector X u.a., Tel. 0481/64548

Verkaufe oder tausche Module für Mega-Drive, habe Super Shinobi, Golden Axe, Newzeal Story, Rambo III, Tel. 0869/9528 (Markus)

Swiss ★ Swiss ★ Verkauft ★ Swiss ★ Swiss Golden Axe + Super Shinobi ★ Altered Beast billig! CH-Tel. 062/892255 Stefan, schnell anrufen! Mega-Drive ist Top!

Achtung! Verkaufe Module zu Sonderpreisen für folgende Systeme: Sega Master, Mega-Nintendo + NES-US - PC-Engine, Tel. 0913/2337, Konrad, ab 18:00 Do.

Tausche/kaufe/verkaufe gebrauchte Mega-Drive- und PC-Engine-Module! Schon ab 50 DM! Tel. 0613/6178477

Suche Module für Sega, Sega Mega-Drive, PC-Engine + Nintendo! Verkaufe PC-Engine RGB + Booster + 6 Module bzw. Tausch, Tel. 0431/6461670

Suche Module für Sega Mega u. Mast. NES u. Gamb. u. NEO Geo zu kaufen und Tausch. Tausche auch Amiga u. PC-orig., Tel. 02872/7369, Di + Mi 18:20 U.

Tausch Gameboy + Tennis + Akku gegen 2 Mega-Drive-Module! Suche super Thunderforce 3, Golden Axe, Afterburner, Ghoulun Ghosts, Tel. 07821/1425 (Michael verlangen)

Suche Rambo 3 Kujaki-Oh 2, Golden Axe, New Zealand Story, World Cup Soccer, Ghoulun's Ghosts, Preis VHS, Tel. 05191/12923

Kaufe, verkaufe und tausche gebrauchte Sega MD und PC-Engine-Spiele, Tel. 02822/52527, ab 19 Uhr

Verkaufe Sega MD mit den Modulen Super Shinobi, Afterburner u. Forgotten Worlds. Verkaufe auch Game Boy m. Tetris u. Tenn., Tel. 06928/8532

Verkaufe Atari Lynx inkl. Chips Challenge und Gauntlet 3 für 300 DM, suche MD-, PC- und Gameboy-Spiele. Anrufe unter Tel. 030/4514692

Verkaufe Super Hang on und Ghoulun's Ghosts für je 60.- DM, Alex Kidd für 90 DM, Super Shinobi für 70 DM, Tel. 07251/5473 (abends), Tausche auch!

Gebraucht und guterhaltene Mega-Drive-Games gesucht, Daniel Mezger, Tel. 07042/33698, tel. ab 19:30 Uhr

Wer eine M.D. hat und nicht bei unserem Club ist, selber schuld! 64 Farben Fotos im Magazin, Hotline, Info bei N.A.K.'s, Maulbeergasse 9, A-1220 Vienna, Austria

Verkaufe Columns, Sokoban, Super Shinobi, Ghoulun's Ghosts, Fantasy Star II, jedes Spiel, 60 DM, Dablot Alex, Fabiolstr. 23, 5890 Lüdenscheid

Tausche Kujaku-OH 2 gegen Ghoulun's Ghosts oder E-Swat (auch Phelios), Tel. 0791/34611 (Stefan), ab 18:30 Uhr

Suche gebraucht, guterhaltene Mega-Drive-Module bis 55 DM, Christian Blendl, Weisweg 2, 8401 Langenreuter, Tel. 09406/559

Sensational: Gute Kontakte zum Versand: Volk. Neue Sega Mega (ohne Spiel), kpl. mit Porto Verp., nur DM 259,90, Tel. 02261/61189 (Arten), ab 16 Uhr

Verkaufe: Mega Drive + 2 Games + Joy pad, 1 Monat alt, kaum gebraucht, günstig! CH-Tel. 0373/3519 (Schweiz), Philippe verlangen, ab 18:00 Uhr

Suche günstige Mega-Drive-Module in neuwertigem Zustand, Tel. 06163/1004

Tausche, kaufe, verkaufe Module für Sega Mega-Drive, Tel. 0209/200096, Raphael

Suche für GB Makaim, Gaiden, (ver)kaufe und tausche Soft für GB, PC-Eng., Sega Mega, Neo Geo, Cliff, Dalkrud 1600, NL-1112 PN Dienen, Tel. 020/995620

Schweiz: Verkaufe Nintendo + 12 Module für Sfr. 500 oder tausche gegen Sega Mega (evtl. mit Finanzausgleich), CH-Tel. 032/844909

Tausche versch. Module, suche Final Blow, Tel. 08142/17369

Kaufe Sega Mega und PC-Eng.-Module, kaufe Neo Geo von SNK-Plus-Spiele, Angebote an E. Maus, Gabriellstr. 6, 8501 Allersberg, Tel. 091/85577

Kaufe, tausche, verkaufe Mega-Drive-Games, Tel. 0212/15629, ab 17:00

Tausche, kaufe u. verkaufe gebrauchte Sega Mega-Drive u. PC-Engine-Module, alte und neue Sachen, Tel. 0742/66049 (Jens), ab 17:00 Uhr

Verkaufe Mega-Drive + Module: Rambo 3 + Kujaki-Oh 2 + Basketball + Baseball + Fantasy Star 2 + E-Swat + Phelios + Herzog 2, auch Tausch möglich, ruft an unter Tel. 0821/422568

Mega-Drive-Module gesucht, z.B. Afterburner, E-Swat, Ghostbusters, Phelios, Batman u.a., biete 30-60 DM je nach Modul, tausche auch, Tel. 05205/70452

Verkaufe Sega Mega-Drive + 5 Spiele + Control Pad für 600.- DM VHB, Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel, Tel. 0431/86922

Süchtiger suche Mega-Drive Wer hilft? Zubehör darf dabei sein (-14 Games reichen), nur billig mü es sein! Tel. 06253/4418 (Kal verlangen)

Verk. Mega-Drive + Altered Beast (dt. Version) für 400 DM, kein Versand, daher bitte nur aus dem Raum Köln/Bonn anrufen, Tel. 02241/47739

Verschenke meine gesammelten orig. Games (Amiga) gegen gut erhaltenes Mega-Drive, Reinhard Franz, Herberner Weg 6, 6349 Sindorf, Fließbach

Suche Spiele: z.B. Rambo III, Fantasy Star 2, Kujaki-Oh 2, Phelios, Golden Axe usw., suche für Amiga: Rick D 2 + Cadaver, Tel. 0462/7944 (17 Uhr), Stefan

Hallo Du! Ja! Du! Wenn Du Deine Mega-Drive loswerden müdest, dich bei Boris, Gothaer Str. 30, Mönchengladbach 1, U, Tel. 02161/542975

Tausche M.D.-Module Kujaki-Oh 2, Thunderforce 3, New Zealand Story, Soccer, Herzog 2, Shinobi u.a., suche Afterburner, Cyberball, Populous u.a., Tel. 05021/31259

Heißle Tests und News nicht nur für das M.D. gefällig? Unser Club bietet noch vieles mehr! Info anfordern: Andreas Knauf, Tel. 02202/37609 *** VGC ***

Suche Mega D (RGB), evtl. mit Zubehör und Mega-D-Spiele (ab 75% PP), Angebote an: Michael Kremb, Postf. 1232, 6760 Rockenhaußen

Tausche Mega-Drive-Games: Wer schickt mir für 10 DM ständig die jap. Zeitschrift Mega-Drive-Fant? Suche Master Adapter für ein Spiel, Tel. 08395/7205

Verk.: SMD + S. Shick, G. Ax, Sp. Harrier II, Ph. Star II, Ar. Burner, Tatsunji, Joy. XE-1SG, alles 1A-Zustand: 400 DM!!!, Tel. 06461/8191 (12-14 Uhr, Tom)

Verkaufe Mega-Drive + 2 Joy pad + 1 Spiel wegen günstiger Einkaufsquelle für 275 DM (1 Monat alt, 100% o.k.), Tel. 0711/605931

SEGA MASTER

Verkaufe Sega Master-System mit 20 Spielen, z.B. Alex Kidd 3, Wonderboy 2 + 3, Fantasy Star usw. 800.- DM VB, schreibt an Marcus Schmittler, Landsbergstr. 10, 4421 Reken

Sega Master-System mit 18 Spielen, sowie Light Phaser u. 3-D-Brille zum halben Preis zu verkaufen, Tel. 04321/528444

Tausche Fantasy Star gegen Wonderboy III, (Karsten), Tel. 0897/04654

Verkaufe Sega Master (5 Monate alt) + 2 Pads + SG-Commander + RF-Switchbox + 2 Games eingebaut + 8 Games: Wonderboy u. II, Shinobi, Golden Axe, Altered Beast, Mimalce Warriors, V's, Vigilante, zusammen für 500.- DM, Tel. 05650/881, Sascha

Suche Sega M. + Spiele, Mega-Drive + Spiele, Nintendo + Spiele, PC-Engine + Spiele, Gameboy + Spiele, Tel. 04521/71437

Verkaufe Sega Master, ein halbes Jahr alt und 4 Spiele (Zillion II, World Soccer usw.), Preis VHS, Tel. 05222/70875

Verkaufe Sega Master-System mit sehr viel Zubehör und ca. 25 Spielen für 690 DM, Tel. 07222/29454, ab 16 Uhr

Sega Master-System mit 8 Modulen, z.B. (Space Harrier, Secret Command und Super Tennis) usw., Rapid Fire, Joysticks, VB 300 DM, Tel. 0231/400499

Verk. Sega Master mit 7 Spielen, u.a. Fantasy Star, Wonderboy 3 usw., NP 750 DM, VP 400 DM, Sascha Heitland, Arster Heerstr. 7, 2800 Bremen 61

Verkaufe Sega Master + Hang on + S. Wonderboy + Space H. + Choplifter + A. Syndrone + 2 Pads + 2 Joypads für DM 230.-, Tel. 0208/874019, ab 18 U.

Suche Sega Master mit Spielen, biete 150 DM, Tel. 06147/7276

Verschenke SMS + 3 Joypads + 17 Top-Module (das Beste vom Besten), z.B. Aleste, Wonderboy 1, 2, 3 usw., (NP 1900 DM) für schlappe 995 DM, Tel. 0621/22087 (Adam)

Verkaufe Sega Master + Control Stick und 35 Spiele (Phanstar, Dynamit DM, R-Type, Shinobi, Assault City) für 850.- DM, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/672121, ab 17:30 Uhr zu erreichen

Suche! Goelivius und Wonderboy 3, Preis VB, Tel. 02675/1038, ab 20 Uhr

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Sega Master-System zu verkaufen, mit 5 Games und das alles für nur 300,— DM. Tel. 02204/67281, 16-19 Uhr

Sega Masters für 680 DM + 14 Spiele + Pistole + 1 Pad, Tel. 05657/444

Verkaufe Mastersystem + 2 Pads + 1 Rapidfire + 14 Spiele (Black Belt, Wonderboy u. Ill. California Games usw.) für VB 700,— DM. Tel. 089/488146 (Markus)

Verk. Sega Master mit 8 Spielen (Phantasia Star, Wonderboy usw.) 450 DM VB, bitte schreift Jürgens Rummel, Platenweg 3, 8540 Schwabach, 1/2 Jahr alt

Tausche Sega Master mit 12 Spielen gegen PC-Engine, Mega-Drive o. Lynx. Habe Phantasia, Miri Wart, u. Wonder II, Tel. 05731/33692 (Marcel)

Sega Konsole mit 20 Spielen, Pads, Rapidfire und Jockey 300,—, Ulrich Schiedeck, Schillerstr. 6, 8405 Donaustauf, Tel. 09403/8945, Verkauf per NN

Hilfe! Suche Psycho Fox für Sega Master-System, Preis nach Abmachung, Johannes Kristmann, Alte Friedrichstr. 68, Tel. 0721/706646

Verkaufe Sega Master mit Light Phaser, 2 Pads, 6 Spielen (z.B. Phantasia Star, R-Type, Phantasia) für 550,— DM. Tel. 0714/451100, ab 18.00 Uhr

Suche California Games oder Ghostbusters, zahle ca. 10-20 DM, Tel. 02101/407392 (René), ab 4 Uhr

Verk. Sega Master-System mit Spiel 25-30 DM, alle zus. 250 DM, 12 Spiele wie Zillion, V. Alien, Syndrome o. Phantasia, Esce Breinbauer, Magarehenstr. 22, 2110 Buchholz, Tel. 04181/36515

Besser geht's nimmer: VGC-Video Gamblers — Der ultimative Videospielclub, Andreas Knaut, Sander Str. 28, 5060 Berg, Gladb. 2, Tel. 02202/37609

Verkaufe Master-System mit 1 Jockeypad und 1 Steuerball XVI, von Quick Shot mit Card Hang on für 185,—, Tel. 09872/2715

Tausche sämtliche Spiele für Sega Master, z.Zt. 70 Tauschpartner vorhanden, kaufe u. verkaufe zu günstigen Preisen, ruf an unter Tel. 07131/403982

Verk. Sega Master + 1 Jockey + 1 Rapidfire + Hang on + Ghosty, 200,—, Spiele Y's 80, Phantasia 90, usw., Andreas, Essen 18, Tel. 0205/85221, ab 18 Uhr

Suche Software für Atari ST. Angebote an: Uwe Bressat, Zu den Buerniesen 6, 4520 Melle 5. Suche Kontakt zu ST-Besitzern in meiner Nähe!

Verk. Sega Master + 7 Games (Phantasia, Wonderboy II + Ill usw.) für sagenhafte 299 DM, suche auch Speedos (Schnellader) für C64, Tel. 08171/17828

Verkaufe Sega Master-Spiele für 25 DM, sgt. Zustand, Tel. 0714/44495, ab 18 Uhr

Sega Master, inkl. 4 Joysticks (Comp. Pro), Lightphaser und 20 Spielen (R-Type, Alex Kidd III, Phantasia, usw.), Preis VB, Tel. 040/5362379, nur Hamburg

Verkaufe Sega Master-System + 14 Spiele: Phantasia, Double Dragon, Psycho Fox, Zillion, Miri Wartons usw. (NW, ca. 1400 DM), PS: Suche Amiga! Tel. 04221/23123

Sega Master-System mit 12 Spielen, darunter Wonderboy III, Alex Kidd III, Monopoly, Ninja + 2 Jockeypads für nur 350,— DM, Alexander Zier, Schützenstr. 21, 7014 Kormersheim, Tel. 07154/3983

Verkaufe die Sega-Games: Rocky, Choplifter, Thunderblade, Secr. Command, Fantasy Zone 2 und Afterburner, à 30 DM oder alles für 550,— DM, Tel. 0642/43850

Verkaufe Sega Master (5 Monate) mit 2 Pads + SG-Commander + RF-Switchbox + 8 Games: Wonderboy I + II, Golden Axe, Shinobi, Altered Beast, Vigilante, Y's, Miracale Warriors, zusammen VB 500,— DM, Tel. 0565/0881, Sascha

Verkaufe Sega Master mit 5 Spielen (z.B. Y's, Shinobi), 2 Control Pads + Joystick, VB 350 DM, einzeln auf Anfrage, Tel. 069/850824 (Robert), ab 16 Uhr

Verkaufe folgende Modelle: Choplifter, Miracale Warriors, Super Tennis, Rumble III (Lightphaser et.) für je 25 DM, Jürgen Knopp, Tel. 07264/5934

Verk. Sega Master + 11 Spiele (R-Type, Wonderboy 3, Golden Axe, Tennis Ace, VB 450 DM), Tel. 05207/87269

Private Kleinanzeigen

Hilf Hier gibt's einen Sega Master + 3 Spiele für 120 DM, siehe außerdem billige Sega Mega-PC-Engine + Gameboy-Spiele, Tel. 0336/8266452, ab 15.00 Uhr

Verkaufe 14 Sega Master-Spiele für nur 300 DM (sehr gut erhalten), Tel. 0714/44495, ab 18 Uhr

ATARI ST

Verkaufe Spiele: Tracker, Bob-Moran, Wallstreet-Wizard, Archer, Antonio, Triton, Chrono Quest, je 20-30 DM; Bucher, Software: ST-Point +, Tel. 08641/5317

Verk. orig. Spiele Nord & Süd, Foot. Man. I, zus. 40 DM, einzeln: N&S 30 DM, I, M.I. 15 DM, suche billige Amiga-Orig., Tel. 0517/52301 (PETER JUN.)

Verkaufe Originale: RVF (35,—), Populus (35,—), Speedball (35,—), Starlinger 2 (40,—), F-16 Combat Pilot (35,—), Tel. 02295/1343, ab 2 Uhr anrufen

Suche Tauschpartner für Atari Software: Contact: Sven Meier, Ringstr. 6, 2300 Kiel Legal Write soon Legal ST ST

Suche Rainbow Island, nur Originale, zahle 30 DM, wenn möglich komplett deutsch und Verpackung für Atari ST, Alex Bäcker, Tel. 07478/8200

Suche gute Megademos, Demos und Infos. Schreib an Jörg Hahne, Kelterstr. 28, 7500 Karlsruhe 41, nur Atari ST

Tauschpartner für Atari-Soft gesucht (Originals), Liste an Andreas Kasten, Nürnberg Str. 7, 2806 Oyten

Ich suche Colonial Conquest und Power Monger und andere, Tel. 0472/8327, Atari ST, zahle nach Abrechnung

Prison, Road Blaster, Solomon's Key, ST-Protector, Trashpaw, Warship, Warzone, Windicators je 20,— DM, Bal, Ballistix, Colossus Chess X je 30,— DM, Jochen, Tel. 07243/78511

Atari 2050 ST, neue Tastatur, Monitor SM124, Festplatte SH 205, Maus, Joystick, über 150 PC-Disketten, Literatur, VB 1650,—, Jochen Hamm, Buhlstr. 16 a, 7505 Ettlingen, Tel. 07243/78511

Kaisermode, Test Drive, Viren, Willow je 30,—; Hyper, Kings Quest IV, Manhunter, L.S. Larry in the Land of the ... je 50,— DM, Manthart Dealers 20,— DM, Jochen, Tel. 07243/78511

Action Service, Atax, Backblast, Blasterdos, Dragon Scape, Face Off, Hit Disk 1, H. Poker Pro, Jungle Book, Last Duel, No Excuses, Peter Pan je 20,— DM, Jochen, Tel. 07243/78511

Mega ST 1 (Blitter, Uhr), SM124, 10 Disk m. Software, Bücher, 1 Mon. ab 1290,—, B. Schmidt, Niebauer Weg 17, D-8502 Gera, bringe evtl. mit PKW

Verkaufe für Atari ST Originale: Rork's Drift, Chaos Strikes Back, Larry 2 (je 20), Alack, Afterburner, Arctic Fox (je 20), call: 0271/354711, bis 18.00 (Sascha)

Biete an: Originale von Elite und Academy, zusammen 40 DM, einzeln 30/20 DM, Tel. 06133/58229, nach 18 Uhr

Verkaufe Atari 1040 STMF mit Disketten + Bücher + Joystick + Mouse + Kassettenbox + TV-Modulator (1 Jahr) für VB 800 DM, Tel. 06814/7293, (14 Uhr)

Private Kleinanzeigen

Kaufe Floppy SF314 für den Atari ST, Preis nach VB, ruf an unter Tel. 06131/94620 (nur Mo-Fr ab 16 Uhr)

Atari: ST-Originale ab 10 DM. Liste anfordern, Speicherauftragungen auf 2,5-4 MB. Info! Tel. 0043/0222/6162910

Suche Software für den Atari ST nur in der Schweiz. Ruf an oder schreib mir: Ricco Pacher, Grabenacker Str. 7, CH-8404 Winterthur, Tel. 052/278790

Habe und suche viele RPG und Strategie- und Simulations- und Denspiele (nur Origin.) Liste bei Reinhold Winter, Tel. 0821/717178, nach 18.00

Tausche neueste Software für den ST, Raubkopie keine Chance — nur Originale (komplett) — nur Strategie-RDG- und Denspiele — Tel. 0821/717178 (Reinhold)

Die Diamond Lords are back! Suche Tauschpartner für den ST, drückt diese Tasten am Telefon und ich werde mich melden: 0911644304

Verkaufe: * Populus * für 39,— DM, call: 08153/1604

ST-Originale: Pirates, Populus je 30 DM, Roadwar Europa, Two on Two Basketball je 15 DM, Christian, Tel. 0235/41128

Verkaufe Atari-Magazin, GFA-Club-Nachrichten, Data Welt und andere (auch M&T), Larsver Kruse, Haselmark 7, W-3303 Vechelde/Fürstenau

Suche Powerpack, Gunship, Their Finest Hour und F-16 Combat Pilot, Tel. 0403/524770, Jannickas Vagt, Schmiedegang 15, 2000 Norderstedt

Tausche oder verkaufe ca. 80 orig. ST-Games, suche Sim City, Rainbow Island, Legend of Faerghall, Larry 3, Klax, Calif. Games, Tel. 089/4305427

Programme mit Anleitungen gesucht. Liste mit Preisvorstellung bitte an: A. Böttcher-Künne, Dorfstr. 38, 3253 Hess-Oldendorf 21

Verkaufe für ST Originale oder tausche Populus + Indy 3 Adv. + Pirates je 45, FM2 + New Zealand + Wonderboy je 35, Kick off + Terry Dig. Adv. je 30, Tel. 02234/836620

Verkaufe Pandora (30 DM), Dynamite Disk (30 DM), Manhunter IV (50 DM) und für MS-DOS: Populus (50 DM), Tel. 06221/25593, call Daniel

Suche u.a. Dragon Flight, OD Imperium, Ultima V, Xenomorph, Imperium, Pipemania, Tausch oder je 10 DM 30,—, Jens Bullenkamp, Tel. 07441/84677

Verk. A. Viren Kit 40,—, Xenon 2 45,—, Falcon F-16 50,—, Starlinger 2 35,—, Populus 40,—, zusammen 190,— ohne Porto, 200,— billiger als neu! Tel. 06404/7171, nach 21 Uhr (Frank)

Suche für Atari ST: Indiana Jones Adv. (nur in Deutsch und mit deutschem Handbuch), biete 30-40 DM, Tel. 08514/3111 (ab 20 Uhr)

Verkaufe Rainbow Islands, Microprose Soccer für 35 DM und Quartz für 25 DM, alles Originale! Habe auch spielbare Demos! Suche Xenon 2! Tel. 07251/33573

Wem fehlt bei Dungeons Mast. oder bei Chaos B. e. einige Items oder Mana-Headpoints? Info bei J. Schmittknecht, 8633 Rödental, Mittelberg 1

Verkaufe Atari ST + Zubehör, suche: Chrono Quest, Larry 3, Pool of Radiance, Elvira, Space Ace, Manhunter 1-2, Goldrush, Hilfsfar, Tel. 05271/5374

Private Kleinanzeigen

Omikron Easy-Gem 59,—, GFA-Asembler 99,—, GFA-Basic 2.0 29,—, PD-Pool 2001-2150 + ST 1-350 je 180, J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4041 Neuss 2

Suche Cheats, Tips und Tricks für Atari ST. Suche Angebote an Jörg Hahne, Kelterstr. 28, 7500 Karlsruhe 41

Suche Tauschpartner für Atari ST. Listen an Ernest, Postfach 38, A-4775 Taufkirchen/Prarn, Österreich

Hallo ST-Freaks! Suche und tausche gute Demos, sehr große Auswahl bereits vorhanden! Thorsten Neudeck, Kreilweg 25, 2050 Hamburg 8

Verk. Emlin Hughes (45 DM), Tobin (29 DM), Beach Volley (35), Jens Lauterbach, Tel. 06445/366

Verkaufe Archipelagos, Twinworld, Personal Nightmare, Ooze je 30 DM, Sorcerer Lord 24 DM, Bloodwych + Datavol. 1, zusammen 45 DM, Tel. 02053/40761

*** Verkäufe *** Zak McKracken (dt. nur 35,—, Nebulus nur 20,—, PC-Dito (MS-DOS-Emu) 80,—, bitte abendst! Tel. 0872/26320

Suche ST-Originale: Habe E. BUX (29 DM), Suche: F-16 Falcon, Suche: Tie-Break, Kick off 2, Rings of Medusa, Flood, Tel. 0178/061041283, keine Kopien

Verkaufe ST + 720-KB-Floppy + SW-Montorkabel, Maus, Basic, Joystick, Originalspiele, 1 Jahr alt, 900 VHB (NP: 1500) + Battle Tack + Bloodwych, Tel. 05271/6374

ST-Originale (+ Verpackung u. Handbuch): Bio Challenge (40), Leonardo (25), Murders in Venice ungebraucht (50), Heino Egert, Schwabenstr. 27, 7412 Erningen

Hilfe! Suche originale Printmaster mit Handbuch, Tel. 0711/533918

ST-Originale: Olympic Challenge 30 DM, Pinball 30 DM, Garfield, Winter's Tail 40 DM, suche Gianna Sisters, Twin World, Tel. 0221/74126

Verk. orig. Spiele: Indiana Jones 3 Adv. 35 DM, Their Finest Hour 40 DM, Licence to Kill 30 DM, alle drei Games zusammen nur 95 DM, T. Kerstak, 4520 Melle 5, Onabrücker Str. 51

Verkaufe Indy 3, Rings of Medusa, Their finest hour, Xenon 2, Dungeons Master, Pirates, Chaos strikes back Gegen Gebot neuwertig, Tel. 02862/6763 (Carlo)

Suche Originalspiele aller Art, bezonders Adventures und Rollenspiele, M. Kuszt, Hörnlestr. 29, O-1170 Berlin, Tel. 6563586

Suche für ST mit 0,5 MB die Spiele Sp. Quest 3, M. Mansion, Larry 2 od. 3, Indy 3 Adv., bin auch an anderen interessiert, Tel. 05616/8757 (Sven), ab 2 U.

***** Hilfe! ***** Suche North + South! Biete Software zum Tausch (Bobo, Leonardo Originale) oder zahle bar! Wolfgang Winzer, Tel. 02104/52717

Verk. 1040 ST + Farbmom + Drucker Star NL 10 + DUNG, Master + Chaos strikes back + Wonderboy, 2 Joyst., Preis VB. Melden B. Christian, Tel. 089/482847

Lynx im tadellosen Zustand inkl. Verbindungskabel mit Chips Challenge, Klax und Gates of Zandokun, nur komplett für 350 DM, Tel. 0631/616359 (Alex)

ST-Originale: Space Quest (30), Police Quest (30), Star I + II (30), Hillsfar (30), Möbius (10), Larry 1 (15), Technoco (10), Tel. 089/29299

Biete Copydata 3K + 5K + Floppy + 3 Spiele, VB 300,—, Tel. 02369/1322 (Lars)

Atari Lynx mit Comlynx-Kabel Adapter, Batterien und Summergames, NP 389,— DM für 250,— DM, Tel. 089/7232466

Atari ST — Habe viele Demos (Union TM TCS usw.) auch Tausch. Liste bei Frank Barch, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg anfordern — Top PD

Tausche ST-Originale, z.B. Kick off 2, Castle Master, Pirates, Italy 90, Tower of Babel, Midwinter, Space Ace, Larry 2 usw., Tel. 0821/822962 (Sven)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originaleprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von so genannten „Raubkopien“ verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassetten) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Achtung! Verkaufe Atari 2600 + Joystick + 5 Spiele z. Wahnsinnspr. v. 150 DM, schreibt z. Thomas Pfistermeister, Göhrenstr. 36, 7500 Karlsruhe 51

Verkaufe Atari 520 ST mit Floppy SF314, sowie GFA-Basic-Interpreter und Originalspiele, VB 800 DM, Tel. 06043/1878 Frederik

Original »Indiana Jones III«-Adventure, komplett gegen Höchstgebot zu verkaufen, Tel. 04532/7383, ab 16.30 Uhr

Suche Tauschpartner für PD + Originale für ST, verkaufe Originale: Sim City (40), Giants (4 Spiele) (40), Internat. Soccer (30), Tel. 0871/51695, ab 18 Uhr

14 x 25 = 300 — oder? Das ist der Preis für 14 Spitzen-Originale (Ultima 5, Populous, Pirates, Dungeon M., Elite, uva.), auch einzeln abzugeben, an Wochenenden unter Tel. 06131/81911

Verkaufe Originalspiele Fighting-Soccer, Sidewalk, Street Gang und Chubby-Gristle für den ST, ruft an unter Tel. 05371/55651, verlangt Olli

Atari Einsteiger sucht Atari ST/5 + E, tausche gegen Schneider CPC 6128 + CTM 640 + 18 Disks + Joystick + 2 Bücher + 1 Amstrad + Heft, 1 Jahr alt, Tel. 07162/23642

Suche Rainbow Island zu 30 DM, nur Originale, wenn möglich komplett deutsch mit Originalverpackung, Tel. 07478/8200, Alex Bäcker

Suche Dungeon Master und Rings of Medusa (Originale) für den Atari ST, Tel. 00352/359107

Verkaufe 520 ST + Floppy + Monitor + 2 Joysticks + Bücher + Software + Kabel + Zubehör, VB 1000 DM, Sven, Tel. 06128/84697, ab 14 Uhr

Verkaufe »Rings of Medusa« (monochrom, neuwertig) für Höchstgebot oder tausche gegen neuwertiges »Tie-Break«, Tel. 0203/765209 (Alexander)

Zu verkaufen: ST-Softwaresammlung (ca. 300 Disk), 80% Games, 20% Anwendungen, Richtpreis: ca. 600 Fr/700 DM, Info: R. Huber, Ostbühlstr. 60, CH-8038 Zürich

■■■■ Achtung! Achtung! ■■■■
Verkaufe Atari 1040 ST FM neu + Disketten + Box + Maus + Joystick, VB 800,— DM, Tel. 089/6905120

Schüler sucht Atari ST, kann höchstens 350 DM bieten, Tel. 06482/4919, bitte nach Christian fragen, 6256 Villmar 1, Bussardweg 10

Verkaufe Kings Quest 1-3 (je 30,— o. alle 60,—); Police Quest (45,—); Larry 3 (60,—), Manhunter SF (55,—), auch für SWI Tel. 02228/8131

Suche Kontakt zu Atari ST-Usern im Raum Bad Bentheim, Marc de Jong, Wasserwerkstr. 3, 4444 Bad Bentheim, Tel. 05924/574

Verk. Atari STE + Farbmon., Spiele, Joysticks, Basic, Handbücher, Verlängerungskabel für Joy + Maus ■ 8 Wochen »alt« ■ 100% o.k., 1700 DM, Tel. 07471/5855

Suche Tauschpartner für den Atari ST aus Duisburg und Umgebung, Tel. 0203/426632, ab 17.00 Uhr, gerne Anfänger! 100% zuverlässig.

Zu verkaufen: 12 Originalspiele; ca. 200 Fr., alle neuwertig (z.B. Indiana Jones Adv., Chaos Strikes back etc.), Info: anfordern: R. Huber, Ostbühlstr. 60, CH-8038 Zürich

Verkaufe ST-Demos, 6 Disk 33,—, 12 Disk 50,—, verkaufe auch original Games für den ST + XL, suche Demos + Hardware aller Art, Tel. 06181/251556

Biete PD-Programme + tausche/verkaufe Kult, Midwirt, Star Flight, Phantasie 2, Rings of Medusa, Sonke Neise, Hagenbeckstr. 11, 2000 Hamburg 54, Tel. 040/4917216

Verkaufe, tausche und suche Grafik- und Sounddemos für ST, alle bekannten Serien der PD-Softwares vorhanden, Patric Nierasse, Isarstr. 45, 4006 Erkrath

Verkaufe Infocom-Adventures, Populous, Xenon 2, Great Courts, Hillsfar, Manhunter 2, Space Quest 2, Battlehaws 42, Maniac Mansion uvm. 40 DM, Tel. 0271/355297

Atari ST * Atari ST
Suche zuverlässigen Tauschpartner, suche neue und gute Games. Ruft an unter Tel. 06753/3644, Marc verlangen

Suche 2. Diskettenlaufwerk für Atari ST, z.B. SF313/354, Angebot bitte an: Michael Braun, Wilhelmstr. 20, 7910 Neu-Ulm

Atari 2600 Kass. m. Hülle ges. (alle Spieltypen: auch f. Drehregler, Tastatur oder nur 2 Spieler), Tel. 02381/400136

Verkaufe Atari 1040 STF + Monitor SM124 + Originale (nach Wunsch) für nur VB 920 DM, ST + XL, suche Demos + Hardware aller Art, Tel. 06181/251556

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von **POWER PLAY-Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

Gratis!
In Ausgabe 2/91!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in Ausgabe 2/91 von



- Rubrik:
- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Atari ST | <input type="checkbox"/> Nintendo |
| <input type="checkbox"/> C 64/128 | <input type="checkbox"/> Sega Master | <input type="checkbox"/> PC-Engine |
| <input type="checkbox"/> MS-DOS-PCs | <input type="checkbox"/> Sega Mega | <input type="checkbox"/> Kontakte |

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift:

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 2/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 29.11.90 einsenden an:

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Private Kleinanzeigen

Ich verkaufe 8 orig. ST-Spiele u. 30 Demos, ich tausche: NEC PC-Engine Spielmodule, Tel. 07522/20697

Verkaufe Atari 1040 STE mit Farbmonitor SC 1224 und Zubehör für 1500 DM, Tel. 02623/2616

Originalgames und viele Demos zu verkaufen. Info von Karl-Heinz Kunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal, Tel. 05601/86450

Verkaufe Atari ST-Originals, Tel. 08233/1790

Atari 520 STM mit Floppy SF314 sowie ca. 50 Laserdisketten wegen Systemwechsel für 500 DM abzugeben, bitte melden bei: Christoph Pukall, Munstr. 7, 3101 Höfer

Verkauf/kauf/tausche Originalspiele, suche X-Out, habe Flood, Blasteroids, Alex Orth, Am Hang 1, 5439 Seck, Tel. 02664/90137, ab 19.00

Suche für den ST das Spiel Dragon's Breath (orig.), Tel. 04662/4525 (Tobias)

Suche Tauschpartner für Atari ST zum Tausch von Demos, ruf einfach an unter Tel. 0645/4456, 1005 Antwort

Biete Atari 1040 STF + Monitor SM124 + Maus + Originals (nach Wunsch) für VB 880 DM, erst 7 Mon. alt + vollkommen intakt, Tel. 02134/52656

Original Games für ST Tauschverkauf — Liste von Edgar Eckert, Mühlentst. 25, in 7680 Bühl-Oberbruch, Tel. 07223/20709 (Wochenende)

Suche für Atari ST Amendersoft, günstig, evtl. Tausch, Markus Keller, Oberhausen 617, CH-8460 Markthalen

Dringend! Suche Packer Fürst, z.B. Jek, jam, Automation, Super Ice und Postfach oder ähnliche, Preis VB, Ch., Postfach 101404, 4600 Dortmund 1

Suche für Atari ST Haunted Castle und Asterix im Morgenland, zahle für jedes Spiel 40 DM, ruf zwischen 18-20 Uhr an unter Tel. 02636/1513, Sascha

Suche Tauschpartner für den ST Schreibt mit Liste an: T. Zechel, Kalmusweg 8, 1000 Berlin 47

Suche Software für Atari ST. Schickt Eure Liste an Ernst Fürtthaler, Postfach 38, A-4775 Taufkirchen/Prarn, Österreich

Verkauf: Larry 3 + Lösung (80 DM, 512 KB, Mono + Farbe), Warp (30 DM), Tonic Tite (15 DM), alles originalverpackt, Tel. 07153/52569 — bei Helge

Suche Software für ST. Tausche 1st Word 3.15 oder Page Stream 1.6 gegen Becker Text V2.0 oder V1.3, Uemitt Klid, Rüdigerstr. 73, 5300 Bonn 2

Suche: Dungeon Master (orig.) ST 30 DM und die Komplett. (5 DM), Tel. 05182/7241 (Tobias, nach 15.00 Uhr)

Verk. Originals: Dungeon Master, Midwinter, Xenomorph, Kult, Populous, Xenon II, Dragon Flight, Manhunter II, Rings of Medusa, Stormlord je 25 DM, Tel. 0225/171483

Suche Hostages für meinen ST, zahle ca. 20,—, bitte an Konstantin Matzner, Mozartweg 5, 7520 Bruchsal schreiben

Suche Tauschpartner u. kaufe Software für ST. Angebote an Joachim Benneck, Hardstr. 1, 7555 Bietligheim, Tel. 07245/4092 (bes. Adv. u. Rollensp.)

Legal! C64 + Delight + C64 Legal! Contact Delight for swapping Legal Stuff (Demos, PD). Write to: Jens Leters, Im Hagenfels 93, 4400 Münster

Amiga-Musiker sucht Programmierer zwecks Abnahme von Musikern, Marcus Dromowicz, Händelstr. 10, 4590 Clappenburg, Tel. 04471/6348

Neugegründeter Fantasyclub sucht Mitglie-derInnen zwischen 12 u. 14 J. für Mens, D&D, DSA u. a. Rollenspiele (auch auf dem Amiga), Tel. 06298/7939

Suche Kontakt auf C64: User- und Spielpro-gramme! Ich habe Pirates, Chuck Yeager, Cabal, Turrican usw., Tel. 07044/41942, Heiko C-64

Suche Labyrinth (Lucasfilm) nur original, biete Neupreis. Suche Lösung Stiffell + Co., A. Diefenbacher, Calwerstr. 30, 7530 Pforzheim — C64

Wer eine M. D. hat und nicht bei unserem Club dabei ist, ist selbst schuld. 4 Magazine im Jahr! Info bei: N.A.K.'s, Maulberg 9, A-1220 Wien, N.A.K.'s Hard to beat!

Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner C64, habe Klax, Film-bo's Quest, Tetris, Silkrom usw., Dennis Plagge, Hollingen 14 A, 4407 Emsdetten, nur Dis-kette, be fast!

Suche ASM-Ausgaben 2 + 3/88, möglichst gut erhalten! Ingo Labstok, Robertstr. 5, 4420 Coesfeld, Tel. 02541/7831

Verk. komplette Jahrgänge v. Happy Computer (85, 86, 87) Teile v. 88 + 89 + dv. C64-Spiele auf Kass., z.B. Fist 2, Cobra, Tel. 0821/61238 (Robert)

Suche Gameboy nicht älter als 2 Mon., Preis VB, 100% Antw., Matthias Richter, Block 924/5, 0-4090 Halle-Neustadt

Suche Sega Game-Music, Vol. 2 + 3 (CD), Tel. 05369/517 (Michael)

Wer tauscht mit mir PC-Spiele aus (Original)? Habe Spitzerspiele wie Indy 3, TFH, Tel. 04121/85635, Christian

*** AT 286 *** nur 3 Mon. alt, 640 KB, 12 MHz, 20 MB HD, 40 ms, EGA-Monitor, noch 21 Monate Garantie... nur DM 2750,—, Tel. 05932/4591 (Claus)

RTTY/CW-Decoder, PR-Modem, EPROMER, 256 KB EPROM-Karte, DFU-Prgr., Expert-Cart, Stardate, Hi-Edi+., Tel. 07361/32742, abends

Suche Atari ST Amendersoft, günstig, evtl. Tausch, Markus Keller, Oberhausen 617, CH-8460 Markthalen

Dringend! Suche Packer Fürst, z.B. Jek, jam, Automation, Super Ice und Postfach oder ähnliche, Preis VB, Ch., Postfach 101404, 4600 Dortmund 1

Suche für Atari ST Haunted Castle und Asterix im Morgenland, zahle für jedes Spiel 40 DM, ruf zwischen 18-20 Uhr an unter Tel. 02636/1513, Sascha

Suche Tauschpartner für den ST Schreibt mit Liste an: T. Zechel, Kalmusweg 8, 1000 Berlin 47

Suche Software für Atari ST. Schickt Eure Liste an Ernst Fürtthaler, Postfach 38, A-4775 Taufkirchen/Prarn, Österreich

Verkauf: Larry 3 + Lösung (80 DM, 512 KB, Mono + Farbe), Warp (30 DM), Tonic Tite (15 DM), alles originalverpackt, Tel. 07153/52569 — bei Helge

Suche Software für ST. Tausche 1st Word 3.15 oder Page Stream 1.6 gegen Becker Text V2.0 oder V1.3, Uemitt Klid, Rüdigerstr. 73, 5300 Bonn 2

Suche: Dungeon Master (orig.) ST 30 DM und die Komplett. (5 DM), Tel. 05182/7241 (Tobias, nach 15.00 Uhr)

Verk. Originals: Dungeon Master, Midwinter, Xenomorph, Kult, Populous, Xenon II, Dragon Flight, Manhunter II, Rings of Medusa, Stormlord je 25 DM, Tel. 0225/171483

Suche Hostages für meinen ST, zahle ca. 20,—, bitte an Konstantin Matzner, Mozartweg 5, 7520 Bruchsal schreiben

Suche Tauschpartner u. kaufe Software für ST. Angebote an Joachim Benneck, Hardstr. 1, 7555 Bietligheim, Tel. 07245/4092 (bes. Adv. u. Rollensp.)

Legal! C64 + Delight + C64 Legal! Contact Delight for swapping Legal Stuff (Demos, PD). Write to: Jens Leters, Im Hagenfels 93, 4400 Münster

Amiga-Musiker sucht Programmierer zwecks Abnahme von Musikern, Marcus Dromowicz, Händelstr. 10, 4590 Clappenburg, Tel. 04471/6348

Neugegründeter Fantasyclub sucht Mitglie-derInnen zwischen 12 u. 14 J. für Mens, D&D, DSA u. a. Rollenspiele (auch auf dem Amiga), Tel. 06298/7939

Suche Kontakt auf C64: User- und Spielpro-gramme! Ich habe Pirates, Chuck Yeager, Cabal, Turrican usw., Tel. 07044/41942, Heiko C-64

Suche Labyrinth (Lucasfilm) nur original, biete Neupreis. Suche Lösung Stiffell + Co., A. Diefenbacher, Calwerstr. 30, 7530 Pforzheim — C64

Wer eine M. D. hat und nicht bei unserem Club dabei ist, ist selbst schuld. 4 Magazine im Jahr! Info bei: N.A.K.'s, Maulberg 9, A-1220 Wien, N.A.K.'s Hard to beat!

Private Kleinanzeigen

Suche alle Ausgaben von Power Play, biete für jede 5 DM unter Haft 590, nur 100% o.k., Dennis Vukosav, Metzsdorfstr. 2, 6600 Saarbrücken 2

Blind Shining — (C-64, Amiga), Contact: S. Neldner, Rosastr. 35, 4300 Essen 1, BRD (C64, Amiga) — Blind Shining

Suche Kontakt zu Benchmark-Modula-2-Programmierern (u. C-Spiele), Iija Künzig, Weingartweg 1, CH-2605 Eich, Tel. 041/991447

Suche Tauschpartner für den Amiga 500 und den C64, immer neueste Software, Commodore, Kathmann, Bahnhofstr. 30, 2843 Dinklage, Tel. 04943/1507

Suche und tausche Software aller Art! Schreib an: Victory, Poste Restante, NL-Tolkamer, C64 & Amiga! We answer 100% No Betrüger!

Suche ZX-Spectrum + Peter Schlemihl 1, Michael Kaul, 8000 München 70, Tel. 089/7192909

CPC-Power International ist die führende deutsche nichtkommerzielle CPC-Zeitschrift. Neueste Ausg. für 4 DM bei CPI, Im Vogelsang 17, 5000 Köln 50

Amiga! Suche neue Kontakte in aller Welt. Antworte mit Listen oder Disk. Amiga-Group, 256 Skyria, Skrynia 12, P-78-401 Szczecin 3, Polen *** Danke ***

Suche Atari ST Amendersoft, günstig, evtl. Tausch, Markus Keller, Oberhausen 617, CH-8460 Markthalen

Dringend! Suche Packer Fürst, z.B. Jek, jam, Automation, Super Ice und Postfach oder ähnliche, Preis VB, Ch., Postfach 101404, 4600 Dortmund 1

Suche für Atari ST Haunted Castle und Asterix im Morgenland, zahle für jedes Spiel 40 DM, ruf zwischen 18-20 Uhr an unter Tel. 02636/1513, Sascha

Suche Tauschpartner für den ST Schreibt mit Liste an: T. Zechel, Kalmusweg 8, 1000 Berlin 47

Suche Software für Atari ST. Schickt Eure Liste an Ernst Fürtthaler, Postfach 38, A-4775 Taufkirchen/Prarn, Österreich

Verkauf: Larry 3 + Lösung (80 DM, 512 KB, Mono + Farbe), Warp (30 DM), Tonic Tite (15 DM), alles originalverpackt, Tel. 07153/52569 — bei Helge

Suche Software für ST. Tausche 1st Word 3.15 oder Page Stream 1.6 gegen Becker Text V2.0 oder V1.3, Uemitt Klid, Rüdigerstr. 73, 5300 Bonn 2

Suche: Dungeon Master (orig.) ST 30 DM und die Komplett. (5 DM), Tel. 05182/7241 (Tobias, nach 15.00 Uhr)

Verk. Originals: Dungeon Master, Midwinter, Xenomorph, Kult, Populous, Xenon II, Dragon Flight, Manhunter II, Rings of Medusa, Stormlord je 25 DM, Tel. 0225/171483

Suche Hostages für meinen ST, zahle ca. 20,—, bitte an Konstantin Matzner, Mozartweg 5, 7520 Bruchsal schreiben

Suche Tauschpartner u. kaufe Software für ST. Angebote an Joachim Benneck, Hardstr. 1, 7555 Bietligheim, Tel. 07245/4092 (bes. Adv. u. Rollensp.)

Legal! C64 + Delight + C64 Legal! Contact Delight for swapping Legal Stuff (Demos, PD). Write to: Jens Leters, Im Hagenfels 93, 4400 Münster

Amiga-Musiker sucht Programmierer zwecks Abnahme von Musikern, Marcus Dromowicz, Händelstr. 10, 4590 Clappenburg, Tel. 04471/6348

Neugegründeter Fantasyclub sucht Mitglie-derInnen zwischen 12 u. 14 J. für Mens, D&D, DSA u. a. Rollenspiele (auch auf dem Amiga), Tel. 06298/7939

Suche Kontakt auf C64: User- und Spielpro-gramme! Ich habe Pirates, Chuck Yeager, Cabal, Turrican usw., Tel. 07044/41942, Heiko C-64

Suche Labyrinth (Lucasfilm) nur original, biete Neupreis. Suche Lösung Stiffell + Co., A. Diefenbacher, Calwerstr. 30, 7530 Pforzheim — C64

Wer eine M. D. hat und nicht bei unserem Club dabei ist, ist selbst schuld. 4 Magazine im Jahr! Info bei: N.A.K.'s, Maulberg 9, A-1220 Wien, N.A.K.'s Hard to beat!

Private Kleinanzeigen

Coder GFX- & Soundartists wanted for our group Dark Cooperation! Contact us under PO. Box 158787, D-5411 Weitersburg, United Germany

Verkaufe, kaufe, tausche alles was mit PC-Engine, Mega-Drive-Games, Lynx, Neo-Geo zu tun hat, Tel. 089/1403732, ab 13 Uhr

Verkaufe Originale: Larry 3, Indiana Jones (Adv.) Suche Conquests of Camelot, alle Games, Tel. 08061/1828

Hey Guys! Ich suche coole und legale Kontakte für C64! Habe ca. 7 Tände alle Sachen, schreibe an Frank Littel, Lindenallee 22, 3110 Uelzen 8

S.O.S. Dr. Megassund in Haft! Mein Tip: vergebte die Hacker! Amigarianer bittet um Grafikausdrucke, Infos usw., P. Bredau, Masurenstr. 28, 5630 Remscheid 12

Multima — die andere Mailbox, 8 Letzungen, Muchlath, Tel. 0931/70929 oder 709304 oder 709303, 24 h online 300-2400 Bd. 8N1

Also wirklich 5 Anzeigen reichen doch wohl, oder? Ein Info unseres ultimativen Video-spielsuchs bekommt ihr unter Tel. 02202/37609 (Andreas Knauf)

Welcher Videospieleclub behandelt in seinem Mag. alle Systeme? Wirf Kostenlos Info bei VGC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Berg, Gladbach 2

Drucker Star LC-10C mit Anschluß für C64 wegen Systemwechsel, Topzustand, VB 250 DM, Tel. 0578/8152

Tausche und kaufe Neo-Geo-Module! Habe alle MD und PC-Engine und suche gute Spiele und Hardware! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Spitzenralfker sucht eine Spitzenralfker! Only cool dudez! Also PD-Swapping! Lamers can buy! Be fast! (+49), Tel. 0525/44345 (Timo) W. Ge

Verkaufe 15 64'er Zeitungen, Ausgabe 7/88-9/88, nur kompl., VB 40,— DM, Tel. 02183/6207

Verkaufe 19 Happy Computer, Ausgabe 8/88 + 10/88-11/89 + 1/90-4/90, nur kompl. VB 60 DM, Marco Seiffert, Tel. 02183/6207

Hilf! Wer kann mir bei Larry 2 helfen? Biete Spiele für Atari ST für gute Tips oder Anleitung, Tel. 05068/1564 Henning

Suche Tauschpartner für neueste Amiga-Soft. Schreib an Timo Steinbach, Finkenstr. 17, 7109 Wildern

Amiga-Musiker sucht Programmierer zwecks Abnahme von Musikern, Marcus Dromowicz, Händelstr. 10, 4590 Clappenburg, Tel. 04471/6348

Verkaufe CPC 6128 + Monitor und Spiele, VB 600 DM, Tel. 02667/1249

Yo! Box of Palle + Abyss is searching for new legal swaps like you, Dial in Germany: Tel. 05351/24916 and ask for Jörg (5 PM-10 PM)

Double Trouble — Berlins bester Sega, Sega Mega-Drive u. Nintendo-Fanclub sucht Mitglie-der aus ganz Deutschland

Double Trouble — der Club, Tel. 030/6849816

Verkaufe: Lynx 280 DM, Chip's Challenge, Gates of Zendeon, Elektrotop, Blue Lightning, California Games, je 55 DM, Tel. 07185/2238

Suche alle Power Play-Ausgaben vor 7/89 für jeweils DM 2,50, A. Möller, Wikingstr. 12, 2103 Hamburg 95

Suche Spiele für Atari XE und Amiga. Angebote bitte schriftlich an: Silke Flemm, Rathaus-gasse 23, 7850 Lörrach

MS-DOS Computerclub! Computertypen C64, Amiga, MS-DOS, durch unseren Club bekom-men Sie jedes Spiel! Info sendern! MS-DOS-Club, Nordweg 1, 3579 Ffl. 7

Hi Du? Weißt Du eigentlich schon, wie Du an die Spiele Deiner Träume kommst? Nein? Dann hol Dir eine kostenlose Info von uns! Tel. 06931/59315

Suche Tauschpartner auf dem Amiga! Große Umfrage: alle die einen Amiga besitzen, sollen mir schreiben! Dragnet, Postfach, CH-8730 Uznach

Biete verschiedene Postspiele an. Infos gegen Rückumschlag bei Alex Karsten, Schillerweg 89, 6227 QE-Winkel

Suche coole Junges zum Tausch von VHS-Tapes, nur neueste Filme, habe Back T. F. 3, Total R. usw. Stand: 9/90, ruf mich an unter Tel. 02564/32509 (19 h), Jörg

KONTAKTE

Wer möchte Spiele auf ein beliebiges Computer- oder Videospielsystem kaufen, verkaufen oder tauschen? Info unter Tel. 0208/870227

Verk. Happy Computer bzw. Computer Live von 9/89-9/90 für je DM 2,50, A. Möller, Wikingstr. 12, 2103 Hamburg 95

Einsamer Amiga 500 weißt, 17 Jahre) sucht männliches Gegenstück zum gemeinsamen Druckergeficht. Amigakontakt Julia Schier, Eppenhausenstr. 161 B, 5800 Hagen

Zahle bis zu 100 DM für verbrauchte Telefon-karten. Suche vor allem auch Kontakte zu anderen Sammlern! Näheres unter Tel. 0921/4494, ab 18 Uhr

TESTEN SIE ST MAGAZIN EINEN MONAT LANG KOSTENLOS.



Mit ST Magazin sind Sie

- ganz vorn mit dem ganzen Know-how über die tollen Grafik- und Sound-Eigenschaften.
- Professionell durch die Expertenbeiträge zu DTP, CAD, Textverarbeitung und Tabellenkalkulation.
- Kostenbewußt durch aktuelle Tests und Marktübersichten, Hardware-Basteleien und ausgefuchste Listings zum Abtippen.



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.

ST MAGAZIN KENNENLERN-ANGEBOT

Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe von ST MAGAZIN.

Will ich ST MAGAZIN danach weiterlesen, erhalten ich es automatisch für ein Jahr mit 12 Ausgaben für 77,-DM statt 84,-DM im Einzelverkauf (Auslandspreis 95,-DM). Ich bekomme zusätzlich jedes Jahr die neueste Super-Utility-Diskette. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen.

Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Möchte ich nicht automatisch weiterlesen, teile ich Ihnen dies nach Erhalt der kostenlosen ST MAGAZIN-Ausgabe mit.

.....
Name, Vorname

.....
Straße, Hausnummer

.....
PLZ, Ort

.....
Datum, 1. Unterschrift

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

04 AC 10 0B

Fordern Sie die aktuelle ST MAGAZIN-Ausgabe mit dem Kennenlern-Angebot an. Hat Sie Ihre Test-Ausgabe überzeugt, genießen Sie außerdem im Jahresabonnement besondere Vorteile:

- Sie zahlen nur elf von zwölf Ausgaben im Jahr.
- Zusätzlich erhalten Sie jedes Jahr eine Diskette mit den neuesten Super-Utilities. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen.
- ST MAGAZIN kommt sofort nach Erscheinen zu Ihnen ins Haus. Die Lieferung ist kostenlos.

Schicken Sie die ausgefüllte Postkarte an:
ST MAGAZIN Leserservice, Markt & Technik Verlag,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Zak McCracken Teil 1

ST • AMIGA • MS-DOS

Und weiter geht es mit dem guten Zak McCracken und seinen spannenden Abenteuern: Vor der Polizeistation steht ein Fahnenmast, den wir mitnehmen. In der Polizeistation befindet sich nichts Besonderes. Wenn ihr die Notizen an der Pinnwand lesen wollt, müßt ihr Anni nach Katmandu holen, da diese die Schrift lesen kann.) Zurück zum Zak und mit Cash bezahlen. Dann sind wir wieder am Flughafen, wo wir ein Ticket kaufen.

Kinshasa. Weg durch den Urwald suchen (das müßt ihr schon selber erledigen). Im Dorf zur letzte Hütte (die vom Doktor) gehen und betreten.

Tür zum Großen Saal. Hinein. Wir gehen zur ersten Steintür, benutzen die Leiter für den Sockel, schalten den Recorder auf/Aufnahme und nehmen die Kristalkugel. Der Recorder nimmt das Geräusch auf, und die Tür öffnet sich. Hier hinein-

gehen (Taschenlampe einschalten) und Kartenraum einschalten. Im Kartenraum suchen die seltsame Zeichnung unter der Sphinx. Merkt! Dann wieder in den großen Saal zurück (Leiter nicht vergessen!) Zur mittleren Steintür gehen, Recorder abschalten — und siehe da, die Tür geht auf. Taschenlampe einschalten und hinein- gehen. In dem Raum finden wir

Zu Zak wechseln und dann mit ihm ebenfalls nach draußen gehen. Mit der Drahtschere schneiden wir den Zaun auf und gehen in den Steinkreis. Den Fahnenmast stecken wir in die Altarplatte und legen die beiden Kristallscherben auf die Platte. Zu Annie wechseln. Diese muß jetzt aus der Schriftrolle lesen. Ein Blitz zuckt vom Himmel, schweißl die beiden Scherben zusammen und wir erhalten endlich den gelben Kristall. Annie und Zak gehen anschließend zurück zum Flughafen.

Mit Annie fliegen wir nach Kairo. Hier begeben wir uns in die Wüste zu den Beinen der

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Zak McCracken Teil 2

ST • AMIGA • MS-DOS

Dann kaufen wir ein Ticket nach Lima und quälen uns wieder durch den Urwald. Auf dem Vorsprung angekommen, die Brotkrumen auf den Futterplatz legen. Nun kommt der Vogel. Den blauen Kristall zusammen mit dem Vogel benutzen. Zak fällt in Ohnmacht, wir wandeln uns in den Vogel und können jetzt herumfliegen. Zuerst fliegen wir nach rechts, bis wir die große Schritzerlei sehen. In das linke Auge der Figur fliegen, die Schriftrolle nehmen und schnell zurück zu Zak. Die Schriftrolle Zak übergeben und wieder "zu Zak" werden. Jetzt schnell den Ort verlassen, da bald ein Alien an-

kommt, wir zu sehen, wer den Kristall benutzt hat. (Ihr könnt Euch ja aus Spaß mal schnapen lassen, um zu sehen was passiert.) Zurück zum Flughafen und wie immer die Schlagzeile lesen. Weiter geht's von Lima aus nach San Francisco und nun nach Miami.

In Miami geben wir dem Penner das Buch des Gurus. Dafür gibt er uns seine Whisky-Flasche. Dann kaufen wir ein Ticket ins Bermuda-Dreieck. Den Fallschirm bekommen wir automatisch. Nun waren wir ab und lassen den Piloten reden. Wir werden dann zu dem Raumschiff der Außerirdischen heraufbeordert. Hier

steigen wir nicht wieder ins Flugzeug ein, sondern setzen uns die Nasenbrille und den Hut auf. Nun Knopf drücken. Wenn wir beim King sind, geben wir ihm die Gitarre. Die Kombination, die der Außerirdische für unseren Rückweg drückt, merken wir uns. Jetzt gehen wir wieder in die Zentrale und benutzen den Lott-O-Mat. Die Zahlen ablesen und zurück in den Beam-Raum. Hier den Code eingeben und dann schnell nach links gehen, um wieder nach Hause zu kommen. Im Schlafzimmer kurz den Anrufbeantworter abhören. Wenn wir dann das Haus verlassen, schauen wir

Mit Besenwesen wieder den Sandhaufen weglegen (Lesslie), dann mit dem Haarnadelbe schied das Tor aufzuschließen (Zak) und die Mars-Pyramide mit allen dreien betreten. Nun Sarkophag gehen (mit Lesslie) und die Sarkophagfüße drücken. Dann mit Zak und Melissa die Treppe hinaufgehen. Wenn beide im Geheimraum sind, mit Lesslie einen Schritt zurückgehen (die Tur schließt sich wieder). Nun geht Melissa zum Schlüsselkasten, öffnet ihn mit dem goldenen Schlüssel und drückt auf den Knopf. Nun kann Zak auf den Ben Kristall aus der Hallerung nehmen. Mit Zak zurück zur

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Zak McCracken Teil 3

ST • AMIGA • MS-DOS

Sphinx. Am Bein finden wir wieder eine seltsame Zeichnung. Hier die Zeichnung aus dem Kartenraum vom Mars mit gelbem Stift aufzeichnen. Siehe da, die Tür öffnet sich, und wir können den geheimen Raum betreten. Das Schild am Eingang lesen. In den Gängen herumlaufen, bis wir den Kartenraum finden. Hier lesen wir mit Annie die Hieroglyphen und drücken die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge. Nun erscheint auf der einen Seite der Weltkarte eine Pyramide und auf der anderen Seite ein Riesengesicht. Mit dem gelben Stift die Zeichnung von der Pyramide auf den Tapetenkarten-

malen. Nun noch die seltsame Zeichnung über dem Riesengesicht ansehen und gut einprägen. Nachdem wir die Sphinx wieder verlassen haben, können wir uns noch die Pyramide auf der linken Seite ansehen. Dann zurück zum Flughafen und wie immer die Schlagzeilen lesen. Zu Zak wechseln, nach Katmandu und von dort nach Kinshasa fliegen. Hier wieder den Schamanen aufsuchen und sich von ihm die Bedeutung des gelben Kristalls erklären lassen. Im Anschluß daran mit Zak zurück nach Kairo fliegen. Zu Annie wechseln, Zak die Tapetenkar-

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Zak McCracken Teil 4

ST • AMIGA • MS-DOS

Nun zum Mars zum großen Gesicht teleportieren.

Auf dem Mars angekommen, vervollständigen wir die Zeichnung (Zeichnung aus dem Kartenraum in Kairo) und gehen dann in die mittlere Tür. Nun müssen wir ein bißchen herumlaufen (ohne Licht), bis wir im großen Saal herauskommen. Hinausgehen. (Lies Sauerstoffgerät.) Wenn ihr meint, daß ihr zuwenig Sauerstoff habt, dann zum Raumbus gehen. Tur schließen, Helm abnehmen. Sauerstoffgerät abnehmen, auffüllen mit Sauerstoffventil, wieder anlegen und Helm aufsetzen.

Bis zur Raumbahn gehen. Dann zu Lesslie wechseln. Helm aufsetzen, in Schleuse gehen, zu Melissa wechseln, Helm aufsetzen, in Schleuse gehen, Herbergstür schließen und den Knopf neben der Schleuse drücken. Mit beiden hinausgehen. Zu Leslie wechseln. Mit Cash-Card eine Münze kaufen. Genauso mit Zak verfahren (Melissa hat schon eine). Mit allen in die Bahn einsteigen und zur Pyramide fahren.

Zak Mckracken Teil 2

kurz in den Briefkasten. Siehe da: Der Fancub hat schon geantwortet. Dann begeben wir uns zur 14. Straße und gehen in den Laden. Hier kauften wir ein Lotofos und geben die Kombination des Lotfo-O-Mat ein. Nun haben wir einen 100prozenteigen Hauptgewinn. Dann wieder zum Flugfliegen.

Wieder nach Miami fliegen, dort nochmals ein Ticket ins Bermuda-dieck kaufen. Bei diesem Flug benutzen wir nach dem Start aber den Fallschirm. Wir landen dann im Wasser und benutzen die Tritta. Ein Delphin taucht auf. Blauen Kristall mit Delphin benutzen. Mit dem Delphin ta-

chen und dann gleich nach rechts schwimmen. Hinter dem großen Seelangsbspiel finden wir ein leuchtendes Objekt. Zurück zur Oberfläche und das Objekt Zak geben. Jetzt wieder in Zaks Körper wecheln und auf den außerdieschen Freund warten. Nach der Verblodungsprozessur gehen wir in unser Schatzzimmer. Wenn wir wieder normal sind, binden wir das Seil an der Tür fest und klettern wieder in den Geheimraum. Dort öffnen wir den Schrank und finden alle unsere Sachen wieder. Das Seil wieder hochklettern und zum Laden gehen. Mit dem anstehenden Lotogewinn von

10000\$ haben wir alle Geldprobleme gelöst. Jetzt können wir beruhigt zum Flugfliegen fahren.

Nun geben wir das Feuerzeug, den gelben Stift, die Tafenkarte, den Whisky und die Schriftrolle Annie, damit diese damit weiterarbeiten kann. Wir wechseln zu Annie und fliegen nach London.

Nun wechseln wir wieder zu Zak. Dem ein Ticket kaufen und nach London fliegen. Hier wieder zu Annie wechseln und nach draußen gehen. Dem Wächter geben wir die Whiskyflasche. Wenn er betrunken ist, können wir mit dem Schalter den Strom ausschalten.

Zak Mckracken Teil 1

ein Ankh, das wir natürlich mitnehmen. Wieder zum großen Saal zurück. Auf der zweiten Statue die Zeichnung lesen und merken. Zur rechten Seite für gehen. Wieder Leiter anstellen und Kristallkugel nehmen. Tür auf und hinein. In diesem Raum finden wir an der Wand eine Tafel. Hier das Ankh hinein und die Sperre verschwindet. Großen zerfällt bei Berührung) und goldenen Schlüssel nehmen.

Dann Knopf drücken und zu hören, was das Alien sagt. Jetzt können wir den Raum verlassen. Wieder im großen Saal schalten wir die Taschenlampe aus und begeben uns

nach draußen, wo wir dann zur Herberge zurückgehen, die Schließe benutzen und dann, bei Lessie angekommen, den Helm abnehmen können. Nun wieder zurück zu unserem Reporter Zak.

Bei Zak angekommen, verlassen wir den Schamann, müssen später aber noch einmal hierher zurück, da nur der Doc die Bedeutung des gelben Kristalls erklären kann und wir ihn auch dann erst benutzen können. Nun wieder durch den Dschungel zum Flugfliegen und fliegen wir mit Zak nach Kairo, von dort nach London und dann nach Mexiko City.

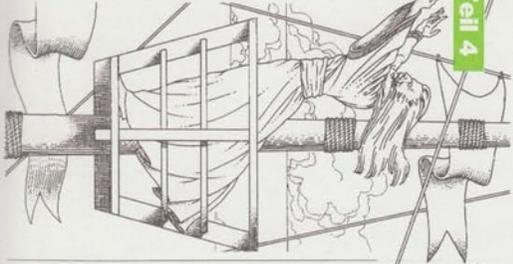
Zak Mckracken Teil 4

Plattform gehen und den gelben Kristall benutzen.

Wieder (auf der Karte ganz unten) zurück zu Annie teleportieren.

Sind wir bei Annie angelangt, setzen wir zuerst das leuchtende Objekt auf den Sockel. Dann bringen wir den Katalydr an und setzen die drei Kristalle (weiß, gelb, blau) ein. Dann geht Zak zum zweiten Schalter und schaltet ihn ein.

Jetzt könnt ihr beruhigt die Maus aus der Hand legen, in die Kissen zurücksinken und Euch die Endsequenz anschauen. Jetzt noch etwas in eigener Sache:



Auf vielfachen Wunsch von Eurer Seite wollen wir die Sammelkarten vermehrt mit Klassikern des Spielergesells. Wenn Ihr also solche Lösungen zu nicht mehr ganz neuen und aktuellen Spielen in der Schublade liegen habt, dann schreibt sie uns. Wir immer macht Ihr Euch die Mühe nicht umsonst. Auch Tips, die auf den Karten erscheinen, werden honoriert. Die Adresse bleibt die gleiche:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion POWER-TIPS
Stichwort: Power-Tips
Hans-Pinsel-Str. 2
80713 Haar bei München

Zak Mckracken Teil 3

te und den gelben Stif übergeben und mit Annie zurück in die Pyramide zum Sarkophag gehen. Zu Zak wechseln in London, dann nach San Francisco und von dort nach Seattle fliegen.

Hier in die Höhle und an-

schließend in den Geheimraum gehen. Auf die Plattform stellen und den gelben Kristall benutzen. Nun erscheint die Tapenakarte. Den Punkt ganz rechts nehmen und mit Zak hinteleportieren. Jetzt befinden wir uns in Lima, im rechten

Den Urwald durchwandern, bis wir am Tempel angelangt sind. Hineingehen. Wenn wir uns durch das Gangewirrgemogel haben (mit Was ist die Fackeln suchen und mit Feuerzeug anzünden), können wir den Geheimraum betreten und untersuchen.

An der Statue sind wieder seltsame Schriftzeichen aufgemalt. Dort mit dem Buntstift die Zeichnung aufmalen, die wir mit Melissa an der Statue auf dem Mars gesehen haben. Nun erscheint eine Kristallscheibe, die wir mitnehmen. Anschließend marschieren wir wieder zum Flugfliegen und lesen die Schlagzeile.



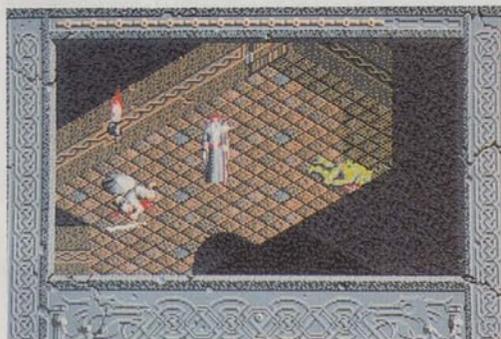
Mit Zak zur Plattform gehen, Sauerstoffgerät anlegen, Helm aussetzen (Glas abgedreht) und gelben Kristall benutzen.

RETTET DEN MEISTER

The Immortal

Lange Zeit war Euer alter Meister und Mentor, Mordmir der Magier verschollen. In den Jahren bevor er verschwand, hatte er Euch alle Kniffe und Geheimnisse der Zauberkunst beigebracht. Der alte Geselle aus vergangenen Tagen erschien Euch in einem Traum, gefangen in einem tiefen Abgrund unter den Ruinen der Stadt Erinoch. Keine Fra-

ge Räume, die schräg von oben dargestellt werden. Unterwegs trifft Ihr auf so manch finsternen Gesellen, der Euch ans Leder will. Läßt das Kerlchen nicht mit sich reden, hilft meist nur noch ein wohl gezielter Schwerthieb. Natürlich erhaltet Ihr ausgiebig Gelegenheit, alle Räume und tote Monster nach nützlichen Gegenständen abzusuchen. Ihr findet



Reden oder Zuschlagen? Die Gretchenfrage jedes Abenteurers (Atari ST)

ge, daß Ihr Euch aufmacht, die Geheimnisse um den Freund zu ergründen.

In "Electronic Arts" neuem Action-Adventure "The Immortal" müßt Ihr Euch durch acht unterirdische Labyrinth zaubern und kämpfen, bevor Ihr den alten Meister in die Arme schließen könnt. Mit dem Joystick steuert Ihr die Spielfigur durch dunkle Gänge und muffi-

Zaubersprüche, Schlüssel, Schätze und bessere Waffen, die Euch das Leben erleichtern. Geht Eure Lebensenergie ob des vielen Kämpfers zur Neige, müßt Ihr Euch irgendwo in den Dungeons ein sicheres Plätzchen suchen und einen kleinen Schönheitsschlaf halten. Am Ende jeden Levels erhaltet Ihr ein Paßwort und könnt jederzeit wieder einsteigen.vw

Unvorsichtigerweise habe ich einen harmlos aussehenden Beutel auf den Flur gelegt. Pech, denn sofort schlängelt sich ein fetter Riesenwurm aus dem Boden und mit einem Happs verschwindet mein Heldensprite im Rachen des Viechs — und wieder habe ich das Zeitliche gesegnet. Schade drum, aber diese Animation und diese Grafiken — herrlich. Solch gute Bewegungsabläufe in einem Computerspiel sieht man nicht alle Tage. Man ertappt sich dabei, sein

Gut!



Sprite vorsätzlich umzubringen, nur um die neue Grafik zu bewundern. Neben der guten Grafik bietet The Immortal grundsoliden Action-Adventure-Stoff: Gegenstände einsammeln, Monster puzzeln, kleine Puzzles lösen und Karten zeichnen. Zwei Dinge dämpfen allerdings den Spielspaß. Die Steuerung der Spielfigur ist etwas schwammig und mir persönlich wäre statt eines Paßwortsystems die Möglichkeit, den Spielstand auf Diskette abzuspeichern lieber gewesen.



Ein kleiner Schritt in einen Abgrund (Atari ST)



Bedienung leichtgemacht: das Inventory von "The Immortal" (Atari ST)

Gäbe es einen Preis für die schönsten Todesarten in einem Computerspiel, "The Immortal" hätte ihn ohne Frage verdient. Es ist eine wahre Freude, das Zeitliche zu segnen. Man merkt auf Schritt und Tritt, mit welcher Schaffensfreude der Programmierer Will "Zany Golf" Harvey ans Werk gegangen ist. Ständig wird man von neuen spielerischen und grafischen Leckerbissen überrascht, die für lang anhaltende Spielmotivation sorgen. Immer dann, wenn man sich in relativer Sicherheit wiegt,

Gut!



schlägt das Programm mit einer neuen Falle oder einem besonders gemeinen Monster zu. Die Animation der Sprites ist schlichtweg fantastisch. Wenn sich unser Held aus einer Fallgrube schwingt oder elegant zum Schlafen niederlegt,

macht schon das Zuschauen Spaß. Durchdachte, nicht zu schwere Rätsel, jede Menge Items und ein leicht zu beherrschendes Magiesystem lassen keine Langeweile aufkommen. Da stört auch die ruckelnde Hintergrundgrafik auf dem Atari ST nicht.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

76%

Grafik: 72% Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 76%

Grafik: 70% Sound: 62%

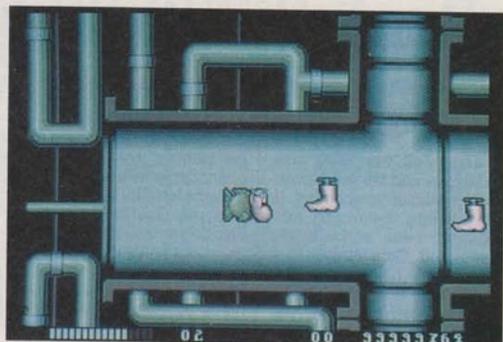
Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant



Ranx in Rom: Ein Robot sucht Streit (Amiga)



Gumpy in der wunderbaren Welt der Schwerkraft (Atari ST)

ROBOTER-RAMSCH

Ranx

Frankreich ist bekanntlich das Land anspruchsvoller Comics. Doch nicht alles, was dort geschätzt wird, findet auch vor dem bundesdeutschen Publikum Gefallen. Das französische Software-Haus UbiSoft hat sich trotz dessen offensichtlichem Hang zu Gewalt und Sex des französischen Kult-Androiden "Ranxeron" angenommen und ihn zum Antihelden eines horizontal scrollenden Action-Adventures gemacht. Sein Auftrag: Die Welt, den amerikanischen Präsidenten und die eigene Freundin vor einer tödlichen

Virensuche zu retten. Dazu kann Ranx laufen, prügeln, Gegenstände aufnehmen und benützen sowie sprechen. Da der Blechkopf jedoch kein Freund großer Worte ist, enthält sein Kommunikationsmenü nur Icons für Fragen, Lachen, Grunzen und Beleidigungen. So enden Passanten (Punks, Ninjas und andere Endzeitstandards) nach kurzem Wortwechsel mit Ranx doch meist im Staub. Denn der läßt sich auf seinem Weg von Rom nach New York nur durch Probleme mit der eigenen Stromversorgung aufhalten. *wi*

Vom Inhalt der Comic-Vorlage mag man halten, was man will, mehr Klasse als das Spiel hat sie auf jeden Fall. Aussage und Handlung von "Ranxeron" wurden verstümmelt wie der Name der Bilder-geschichte. Was bleibt, ist ein schwerfälliges und unfreundliches Action-Adventure. Wer hat 1990 noch

Na ja...



Lust, sich mit lächerlich animierten, gähnend langsamen Murks-Sprites herumzürgern? Ohne die zwölf Joystick-Funktionen, Icons und Möglichkeit zur "Kommunikation" wäre Ranx auch nicht schlechter. Nur die Gebläse-räuschkulisse ist gelungen, in einem Spiel dieser Machart so jedoch deplaziert.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: UBI-Soft, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 43%

Grafik: 50% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

FISH AND CHIPS

Monty Python

Spätestens mit ihrem gotteslästerlichen Palästinerer-Ulk "Das Leben des Brian" hat sich die englische Anarchotruppe Monty Python in die Herzen und Lachmuskeln der deutschen Filmfans gespielt. Fester Bestandteil ihrer weniger bekannten Fernsehsendung in der englischen BBC waren die Comic-Abenteuer von D.P. Gumpy. Gumpy ist auch der Held von Virgins Ballerspiel "Monty Python's Flying Circus". Dem Guten ist bei einer ärztlichen Routineuntersuchung das Gehirn abhandgekommen. Da Gumpy

sich mit leerer Birne nicht wohlfühlt, geht er in vier horizontal scrollenden Leveln auf die Suche nach seinem Denkapparat. Um seine Feinde auszuschalten, wirft er mit toten Fischen um sich.

Ganz dem abgedrehten Humor der "Python's" verpflichtet, stürzt sich Gumpy mal als Fisch, mal als einbeiniger Springstiefel in das monsterhaltige Getümmel. Aufgelockert wird die Jagd durch kleine Comicszenen, in denen Gumpy allerlei Exzentrisches widerfährt, in die man selber aber nicht eingreifen kann. *ww*

Der abstrus britische Humor der Monty Python-Truppe ist in dem Spiel sehr schön eingefangen. Einen Helden, der von toten Papageien und nackten Füßen bedroht wird, sieht man nicht alle Tage. Doch das ist leider

Na ja...



nur eine Seite der Medaille: Spielerisch ist Monty Python eher von schlichter Machart.

Obwohl der Monsterstrom nicht abreißen will, verweist der Action-Profi das Programm zum Frühstück. Hat man alle eingebauten Witzchen zur Genüge betrachtet, hemmen sie nur noch den Spielfluß. Übrig bleibt ein recht kurioses Spiel für Python-Fans: Otto Normalpieler wird nicht so begeistert sein.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 43%

Grafik: 59% Sound: 28%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 43%

Grafik: 59% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 43%

Grafik: 59% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

C 64

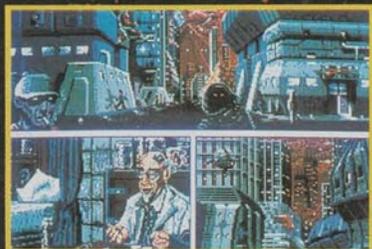
in Vorbereitung

BAT

A
THRILLING
ROLE PLAYING
ADVENTURE

Die Erde, im 22. Jahrhundert

Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Troubleshooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.

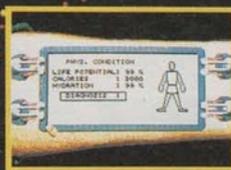


Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden **interaktiven Rollenspiel**, die erstaunliche Stadt Terrapolis.



Steuern Sie den **DRAG**, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D-Grafiken.

Lernen Sie mit dem **BOB**, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer **umzugehen**.



VERTRIEB :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft - Thal, AG



Erforschen Sie **mehr als 1000 verschiedene Ortschaften** und lernen Sie die Kreaturen von sieben verschiedenen Rassen kennen.

Lassen Sie sich in eine **futuristische Atmosphäre** mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen.



UBI SOFT
Entertainment Software



Der nächste Gremlin kommt bestimmt (Amiga)



Die Großstadt ist ein hartes Pflaster (ST)

GRÜNE PEST

Gremlins 2

Vor ein paar Jahren sind wir den grünen Minimonstern im Kino zum ersten Mal begegnet. Haben sie damals mit ihren recht deftigen Späßen das Städtchen Kingston Falls aufgemischt, so blasen sie im zweiten Teil des Weltberufes zum Großangriff auf New York. In einem riesigen Wolkenkratzer bricht die Höhle los, als Horden von Gremlins die Büroetagen und Einkaufspassagen überfluten.

In Elites Computerumsetzung von "Gremlins 2" müssen wir uns deshalb als Kamerajäger bewähren. Held Billy marschiert und klettert un-

ter Zeitdruck durch Gänge und Büros und schießt auf alles, was grün, klein und gemein ist. Immer wenn ein Gremlin zur Hölle fährt, hinterläßt er eine Seifenblase, die wir einsammeln und am Ende des Levels gegen eine bessere Waffe eintauschen können. Sind wir anfangs mit einer recht schmalbrüstigen Lasertaschenlampe ausgerüstet, können wir später mit Frisbees, Bumerangs und faulen Tomaten zuschlagen. In jedem Level muß Billy einen Gegenstand finden und zum Schluß eine geheimnisvolle Superwaffe daraus bauen. *vw*

Man nehme eine beliebige Hüpf- und Springspielroutine, baue ein paar kichernde Gremlinsprites ein, verstecke in jedem Level einen Gegenstand, und fertig ist das Minimal-Action-Adventure. Den kleinen Mistviechern hätte ich einen besseren Abgang gewünscht. Auch das eingebaute Zeitlimit kann dem



Na ja...

Spiel die fehlende Vitalität nicht zurückbringen. Daß man der Amiga-Version einen scrollenden Bildschirm versagt hat, zeugt nicht gerade von der Genialität der Programmierer: Die Gegner tauchen überraschend auf und blasen Billy das Lebenslicht aus. In diesem Spiel ist ganz gewaltig der Gremlin drin.

STECKBRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 38%

Grafik: 58% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 47%

Grafik: 58% Sound: 35%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

DER SPION, DEN ICH NICHT LIEBTE

Sly Spy

Im Einsatz gegen das biterböse "Council of World Domination" hat man als Top-Agent ein volles Programm: Nach dem Frühstück einige tausend Kilometer über dem Erdboden, Absprung über dem Einsatzort Washington. Die Minuten des freien Falls werden zu ersten Schußwechseln mit Schergen des Feindes genutzt. Unten angekommen, wird die Waffe nicht erst weggesteckt; solange sich uniformierte Aggressoren und schnappende Bluthunde in der Nähe aufhalten, darf weitergeschossen werden. Rührt sich

nichts mehr, schwingt man sich flink aufs Motorrad, um auch den Verkehrsrowdies unter den Bösewichten das Handwerk zu legen. Dann hinein in die Taucherkluft, Harpune zur Hand und weiter geht die wilde Jagd. Nach neun recht unterschiedlichen Leveln darf Mr. Sly Spy dann seine Pistole aus der Hand und die Füße hochlegen. Sieht man vom Intro-Schußwechsel ab, wird während des ganzen Spiels horizontal gescrollt; der Agent darf sich ducken, springen und treten, Bonusgegenstände gibt's natürlich auch. *wi*

Heiliger Geheimauftrag, was für ein langweiliges Spiel. Grafisch präsentiert sich die Agentenmár zwar recht angenehm, spielerisch gehört "Sly Spy" jedoch auf James Bond's Abschlußliste. Die erbärmliche Kollisionsabfrage

erleichtert es dem Spieler auch nicht, den winzigen Kugeln, Harpunen und Wurfgeschos-

Na ja...



sen auszuweichen. Trotzdem schafft man die meisten Levels beinahe mit verbundenen Augen und ein wenig Glück — dank dem Continue-Modus wurschtelt man sich schon irgendwie durch. Vorausgesetzt, das ständige Diskettengewechsel hat einen nicht schon vorher vom Joystick vertrieben.

KORONA SOFT

Alles, was Spaß macht! Die Software für Ihren Computer

Tel.: 052 41 / 18 28

Fax: 052 41 / 130 43

Amiga	DM
Big Business	61,90
Days of Thunder	79,90
Dragon Flight Ltd. Edition	79,90
Elvira-Mistress of...	89,--
F 29 Retaliator	79,90
F-16 Falcon	89,--
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90
F-16 Falcon Miss. Disk	61,--
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90

F-19 Stealth-Fighter

Amiga 89,90 | MS-DOS 109,90
ST 89,90

Legend of Fairghail	79,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Loom	89,90
Lost Patrol	79,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Midwinter	79,90
Paradroid '90	79,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Rick Dangerous II	69,90
Shadow of the Beast II	99,90
Snowstrike	79,90
Team Yankee	89,90
The Second World	61,--
Their Finest Hour	89,--
Wings	89,90
Wolfpack	89,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
688 Attack Submarine	89,--
Bad Blood	99,90
Big Business	69,90
Bundesliga Manager	69,--
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Flight Simulator 4.0	179,--
Imperium	89,90
Indiana Jones / Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
J. Nicklaus Unlimit. Golf	89,90
Khalaan	79,90
Legend of Fairghail	89,90
Leisure Suit Larry	79,--
Leisure Suit Larry II	99,--
Leisure Suit Larry III	119,--
LHX-Attack Chopper	119,--
Loom	69,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Midwinter	89,90
Might + Magic II	89,90

Dick Tracy

Amiga 79,90 | MS-DOS 79,90
ST 79,90 | C-64 Disk 49,90

Ökopololy	149,--
Operation Stealth	89,90
PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Wolfpack	99,90

C-64 Disk	DM
Back to the Future II	49,90
Bloodwych	49,90
Bomber	53,--
Bundesliga Manager	49,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
F-14 Tomcat	43,--
International 3D Tennis	49,90
Kick Off 2	49,90
Klax	49,90

Reederei

Amiga 61,90 | C-64 Disk 43,90
ST 53,90

Oil Imperium	43,--
Test Drive 2	53,--

Atari ST	DM
Days of Tunder	79,90
Dragon Flight Ltd. Edition	79,90
F 29 Retaliator	79,90
Imperium	79,90
Kick Off 2	69,90
Operation Stealth	79,90
Paradroid '90	79,90
Powermonger	89,90
Snowstrike	59,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Ist Ihr Programm nicht dabei?
Suchen Sie nicht lang rufen Sie uns an!



Druckfehler
und Preisirrtümer
vorbehalten

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an, oder fragen Sie nach dem Gesamtkatalog!

- kein Kaufzwang
- keine Mitgliedschaft
- schneller Service
- regelmäßige Infos

**Kennen Sie unseren Laden?
Besuchen Sie uns in der Carl-
Bertelsmann-Str. 53**

KORONA-Soft
Postfach 3115 4830 Gütersloh

Bestell-Coupon

Versandkosten: Inland NN + 5,- DM
oder Scheck + 5,- DM, Ausland nur EC-Scheck/
Bar/Postanweisung + 8 DM.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

- Ich möchte nur den Katalog!
 Hiermit bestelle ich folgende
Spiele: _____ Preis

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____
Alter: _____

pp12-90

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT!

ALTER DROIDE ROSTET NICHT

Paradroid '90

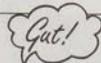
Fünf biedere Raumfrachter schippern zum Planeten Basmyth — das klingt ja eigentlich nicht nach dem Stoff, aus dem die spannenden Welt-raumdramen sind: Riesige Kähne voller Maschinen und Droiden dümpeln gemütlich durch den Kosmos. Doch dann geht etwas schief... ganz furchtbar schief. Das Asteroidenfeld, an dem die Flotte vor drei Tagen vorbeiflog, muß eine unbekannte Strahlung mit fatalen Folgen verbreitet haben: An Bord der fünf Frachter haben sich alle Roboter selbständig eingeschaltet und patrouillieren jetzt auf den Decks. Die Schiffe haben ihre Fahrt unterbrochen und treiben im All. Doch fünf sündhaft teure Weltraum-LKWs voller Fracht schreibt niemand so leicht ab. Auch dann nicht, wenn die ausgerüsteten Roboter jeden Besucher an Bord als Eindringling bekämpfen würden. Und neben Raumpflegerobots sind ein paar ernsthaft ungemütliche Kampfmaschinen mit von der Partie.

in die Hüllen immer kampfkraftigerer Kollegen schlüpft, hat ID eine Chance, die fünf Frachter von der feindlichen Übermacht zu befreien.

Fünf Jahre hat diese Hintergrundstory schon auf dem Buckel: Mitte der 80er Jahre er-sann der englische Programmierer Andrew Braybrook den C64-Klassiker "Paradroid", der heute noch als eines der besten Spiele für diesen Computer gilt. Das anhaltende Biten und Flehen der Besitzer von 16-Bit-Computern nach einer Paradroid-Version für ihre Kisten hat jetzt ein glückliches Ende: "Paradroid '90" ist da, die grafisch und spielerisch aufgemotzte Version des C 64-Evergreens.

Insgesamt fünf Raumschiffe sollt Ihr Deck für Deck von allen Robotern säubern, indem Ihr diese abschießt oder übernehmt. Um letzteres Manöver einzuleiten, drückt man bei zentriertem Joystick den Feuerknopf, damit ID in den "Enter-Modus" geht. Um diesen Vorgang erfolgreich abzuschlie-

Hurra! Das Suchtvergnügen Paradroid für 16-Bit-Computer ist da. Kaum halte ich die Diskette in zittrigen Händen, schwelge ich in anheimelnden Erinnerungen an alte C64-Zeiten. Die von Altmeister Andrew Braybrook persönlich aufgepeppt Paradroid-Version der '90er Jahre steht in Sachen Spielspaß der alten Fassung in nichts nach. Zwar müssen sich alte 001-Hasen daran gewöhnen, daß die Blechburschen keine Nummern mehr tragen, aber nach kurzer Warm-spielphase klappt das Ausein-



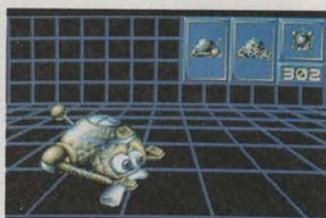
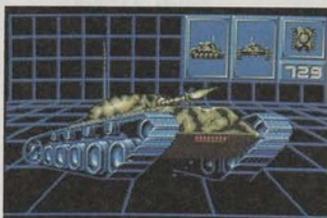
derhalten der Roboter wunderbar. Endlich ist auch das eingebaute Logikspiel eine echte Herausforderung — der Computer stellt sich dabei nicht mehr so dämlich an wie vor ein paar Jahren. Paradroid '90 schrammt aus zwei Gründen an meinem strahlendsten Gesicht vorbei: Zum einen ist die Steuerung etwas träger als bei der C 64-Fassung. Zum anderen ist mir persönlich der Schwierigkeitsgrad alles in allem trotz abstellbaren Logikspielchen eine Spur zu hoch.

ßen, müßt Ihr den begehrten Roboter erst berühren und ihn dann in einem kleinen Denkspiel noch besiegen. Wer sich die ganze Angelegenheit leichter machen will, darf zu Spielbeginn diese Sequenz abschalten. Danach genügt es, einen anderen Roboter zu berühren, um ihn zu übernehmen.

Sobald Ihr einen Roboter geentert habt, wird Eure Spielfigur mit dessen Eigenschaften bedacht und entsprechend schneller (oder langsamer), mehr oder weniger gut gepanzert und bekommt bei einigen

Modellen eine Spezialwaffe verpaßt. Ihr könnt aber nicht für immer bei einem Roboter verweilen. Langsam aber sicher schmelzen dem Versklavten unter Eurer Herrschaft die Drähte durch, und der Energiebalken schrumpft vor sich hin. Ihr seid also gezwungen, im Lauf des Spiels immer wieder einen neuen Partnerwechsel einzulegen.

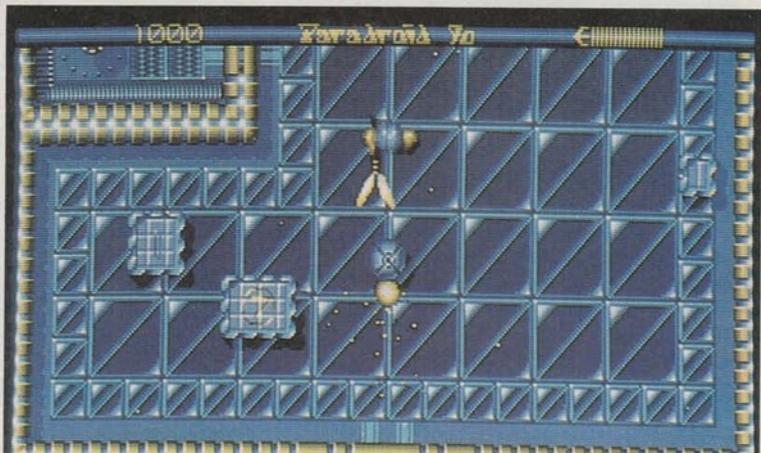
Die einzelnen Decks sind in Räume unterteilt, die durch Schiebetüren getrennt sind. Geht ein Roboter an einer solchen Tür vorbei, öffnet sie sich für einen Augenblick. Tücki-



Die Bordcomputer enthüllen Details über die verschiedenen Robotertypen (Amiga)

Es gibt nur einen Weg, die Herrschaft über die Schiffe wiederzuerlangen: Der Beeinflussungs-Droide "ID" könnte an Bord eines Frachters ge-beamt werden und dann versuchen, alle Roboter zu vernichten. ID ist ein zartes Stahlkugelchen, bei dessen Anblick kein Kampfroboter vor Schreck erbleicht. Aber er kann andere Roboter "übernehmen" und eine bestimmte Zeit lang in ihren Körpern agieren. Indem er

Die Lage ist ernst: Unser ID-Droide wird von einem Wächter beschossen (ST) ▶



schweise könnt Ihr nur dann sehen, ob sich ein Roboter in einem Raum befindet, wenn Ihr vor einer offenen Tür steht (oder Euch selber in diesem Raum aufhält — logisch). Andererseits kann man aus sich öffnenden und schließenden Türen schließen, daß sich ein Roboter in Eurer Nähe befindet (und womöglich gleich in Sicht- und Schußweite kommt). Um von Deck zu Deck zu gelan-

gen, bedient man sich spezieller Lifts.

Sobald Ihr ein Schiff gesäubert habt, dürft Ihr, mit vielen Bonuspunkten versehen, gleich beim nächsten Frachter weitermachen. Beißt Euer Robbi dann irgendwann mal ins Gras, könnt Ihr auf diesem Schiff weiterspielen. Bereits befreite Frachter müssen freundlicher Weise nicht noch mal besucht werden. *hl*



Ein übernommener Roboter dient als eine Art Schutzschild, der mehrere Treffer einstecken kann (Amiga)

Was unterscheidet ein gutes von einem sehr guten Spiel? Bei einem guten Spiel spielt man deshalb motiviert weiter, um voranzukommen und etwas Neues zu sehen. Beim sehr guten Spiel ist dieser Grund nur zweitrangig. Hier macht das Spielen an

Super!



sich schon so viel Spaß, daß man so leicht nicht davon loskommt. Paradroid auf dem C 64 war ein solches sehr gutes Spiel, und der 16-Bit-Remix Paradroid '90 ist es zum Glück auch. Obwohl ich mir den Spielablauf ein bißchen schneller wünschen würde, hat das Hasch-mich der Roboter nichts von seinem Reiz verloren.

Die spannenden Droidenduelle werden von einer ausgezeichneten Soundkulisse untermalt, die vor allem auf dem Amiga gut rüberkommt. Die Triebwerksgeräusche des Raumschiffs dröhnen und das Summen eines aktiven Energieauffri-

schers verrät, daß hinter der nächsten Tür ein Roboter lauert. Gegenüber dem C64-Vorbild wurde natürlich auch die Grafik kräftig aufpoliert. Man braucht zwar ein Weilchen, um sich an die Steuerung zu gewöhnen, doch auf Dauer bietet Paradroid '90 viel mehr Langzeitmotivation als die meisten Simple-Actionspiele.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hewson, Zirkra-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 84%

Grafik: 76% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 83%

Grafik: 76% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

Quickjoy

Die neuen Modelle 90/91

für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC



**SV 127
Top-Star**

Der superrobuste
im Acrylglas-Gehäuse mit
slow-motion-Funktion



**SV 128
Megaboard**

mit 2 Stopuhren
10 Microschaltern
und slow-motion



**SV 401
SG Fighter**

für alle
SEGA-Consolen –
auch für
Nintendo erhältlich
optimale
Spielefreude

**SV 500
SV 510
Diskettenbox**

Future-line
für 3,5"- und 5¼"-Disketten



Quickjoy

... natürlich von Jöllenbeck

Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften



James Bond, wie er liebt, fährt, schießt und lebt (Amiga)



Spannende Fernsehshow in edelster Aufmachung (Amiga)

WENIG LIEBE IM SPIEL

The Spy who loved me

Stromberg (der Böse) will die Erde in Stücke bröseln und sammelt zu diesem Zweck Atom-U-Boote. Bond (der Gute) wird vom Secret Service mal wieder beauftragt, den Weltfrieden zu retten, wobei er über eine reizlastige sowjetische Agentenkollegin stolpert. Mit Schmu-sebacke Roger Moore in der Hauptrolle avancierte "Der Spion, der mich liebte" 1977 zu einem der erfolgreichsten Streifen der James-Bond-Reihe. Daß ein alter Bond

besser ist als gar kein Bond, dachte sich Domark und setzte ein gutes Jahrzehnt später den spritzigen Streifen für Computer um. Unter dem englischen Originaltitel "The Spy who loved me" werdet Ihr mit einem halben Dutzend verschiedener Actionspiele konfrontiert, die alle um den Handlungsfaden des Films gestrickt sind. Meist werdet Ihr mit vertikal scrollenden Ballerleinlagen in unverwüthlicher "Spy Hunter"-Manier konfrontiert. *hl*

Handwerklich solides Action-Amusement ohne Überraschungen, trocken serviert wie ein Wodka-Martini (geschüttelt, nicht gerührt): The Spy who loved me reiht sich unauffällig zu den anderen Bond-Umsetzungen ein. Das Spielgeschehen ist weitgehend einfallslos, doch wer auf Originalitätsberge verzichten

Gehört so



kann, bekommt einiges zum Ballern geboten. Grafisch gibt sich das Spiel bieder, aber ohne Blößen und entzückt musikalisch mit einem frechen Remix des 007-Vorspanntheas. Für eine Filmumsetzung recht beachtlich, doch nach rein spielerischen Maßstäben nicht mehr als Mittelmaß.

THE KILLING MUST GO ON

The Killing Game Show

In ferner Zukunft gibt's im Fernsehen keine Waschmaschinen oder Reisen mehr zu gewinnen, alleine das Überleben zählt für die "Kandidaten" futuristischer Shows. Als solcher wird man einfach in eine scheppernde Roboterrüstung gesteckt und in einer mit Todesfallen reichlich bestückten Plattformlandschaft ausgesetzt. Jetzt heißt's so weit hinaufkommen wie möglich: Von unten steigt tödliche Säure unaufhaltsam an, während lästige

Alieninformationen alles daransetzen, den Spieler seiner Lebensenergie zu berauben. Um dessen Chancen aufzubessern, wurden in den 16 Levels reichlich Waffen, Schlüssel und andere Gegenstände deponiert. Hat man dennoch den Löffel nach harter Schlacht abgeben, ist noch nichts verloren: Neben Levelanwahl und Continue gibt es auch einen Replay-Modus. So kann man jederzeit an günstiger Stelle neu einsteigen. *wi*

Endlich hat sich das Wühlen in Vorspännchen, Spitzengrafik und Edel-Sound gelohnt: Ein spannendes und faires Psychognosis-Spiel kam dabei zum Vorschein. Dabei wurde auch hier nicht auf Parallax-Scrolling, abwechslungsreiche

Super!



Musik und ähnlichen Luxus verzichtet, nur stimmt die sonst vernachlässigte Spielbarkeit

diesmal eben auch. Der Replay-Modus unterhält nicht nur während einer Tasse Kaffee, das feine Actionspiel bekommt zudem taktische Tiefe. Man beobachtet, lernt Routen und Fehler kennen und kann, hat man sich von Schocks und Frustrationen erholt, direkt vor der kritischsten Stelle wieder einsteigen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 62%

Grafik: 67% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 62%

Grafik: 67% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 72%

Grafik: 71% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Schildkröten-Fieber!



COWABUNGA! Erhöhte Ansteckungsgefahr besteht auf Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC und MS-DOS.

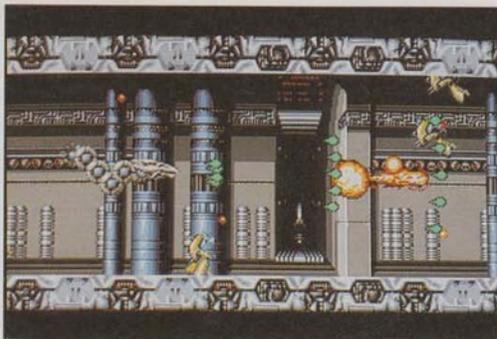


Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neil,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mousey,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami™ and under sub-licence from Mirage Studios, USA.
Konami™ is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrorsoft Ltd.
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.

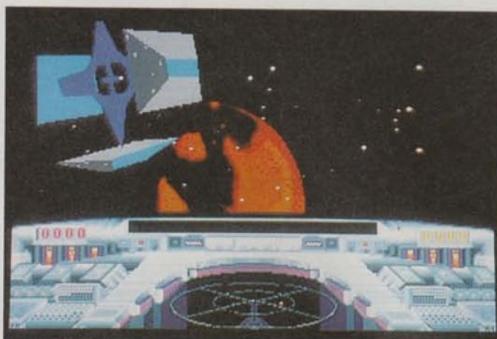


United Software

Das relevante Programm



Ein Drache auf Abwegen: Statt Feuer spuckt er Blei (Amiga)



Andocken oder abschießen — das ist hier die Frage (Amiga)

BESTIEN OHNE BISS

Saint Dragon

Die Programmiertruppe Random Access, die vor einiger Zeit mit "Silkworm" eine prima Arcade-Umsetzung abliefern konnte, hat ihr neuestes Ballerspektakel fertig. Im Auftrag der englischen Software-Firma Storm sorgte das Team für Amiga- und ST-Versionen von Jalecos Automaten-Hit "Saint Dragon". Besonderes Merkmal dieses Horizontal-Scrollers: Statt dem obligatorischen Raumschiff, das sich Alien-Horden erwehren muß, tritt diesmal ein feuriger Flugdrache zum Kampf gegen die Feindübermacht an. Da er sich allein

mit ein paar rauchigen Fauchern keinen Respekt verschaffen kann, wurde er mit Raumschiff-typischen Schüssen ausgestattet. Außerdem gibt's mehrere Extrawaffen (Laser, Feuerball, Unverwundbarkeit und Billardschuß), die sich mit Power-Ups zusätzlich ausbauen lassen. Mehr Wendigkeit wird mit dem Aufnehmen des Speed-Up-Symbols erreicht. Netterweise werden die Extrawaffen nach dem tragischen Verlust eines Drachenlebens nur um maximal eine Ausbaustufe reduziert. Fünf Levels werden geboten. *mg*

An Silkworm kommt Saint Dragon leider nicht ran. Dafür ist diese 08/15-Ballerei spielerisch zu einfüllig und abgestanden. Ob nun Drache oder Raumschiff — das macht bei den teils uninspirierten Alien-Formationen keinen großen Unterschied. Außerdem ist Saint Dragon technisch nicht auf dem neuesten Stand. Sobald

Geht so



etwas mehr Objekte auf dem Bildschirm sind, ruckeln die Sprites inklusive eigenem Drachen ganz gewaltig: Trotz hübscher Grafik kein schöner Anblick. Mehr als mittelmäßige Durchschnitte-Aktion wird leider nicht geboten. Wer sich momentan ein Ballerspektakel zulegen will, der sollte eher zu Turrigan greifen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 57%

Grafik: 63% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

KRIEG DER VEKTOREN

Xiphos

Gut 50 Seiten Anleitung und Weltraumnovelle in Kurzform: Als Pilot des Raumschiffs Arrow müssen verschiedene, ineinanderverschachtelte Sternensysteme auf der Suche nach einem amoklaufenden Riesencomputer durchflogen werden. Leider ist die Arrow nicht hyperraumtauglich. Sie sind also auf die Hilfe zweier verfeindeter Weltraumrassen angewiesen, die in den verschiedenen Galaxien Durchgänge zu benachbarten Systemen bewachen. Gegen Bezahlung oder Söldnerdienste dürfen Sie diese Passagen benützen.

In Sachen Bildschirmaufbau ist Xiphos dem altherwürdigen "Elite" ähnlicher als jeder andere Nachzieher. Radar, Waffen- und Energieanzeigen scheinen direkt aus der Cobra zu stammen; den Dockingcomputer gibt's gratis. Zur Orientierung besitzt man eine Karte des jeweiligen Sektors, zum Überleben verschiedene Raketen. Handeln kann man bei Xiphos jedoch nur, um Treibstoff, Waffen oder Informationen zu erhalten. Ansonsten überwiegt bei dem in ausgefüllter Vektor-Grafik gehaltenen Spiel die kriegerische Action. *wi*

Es ist nicht leicht, sich in das Xiphos-Universum hineinzuversetzen. Die nett gezeichneten Vektor-Raumschiffe fetzten teilweise mit einer solchen Geschwindigkeit am eigenen Cockpit vorbei, daß über eine großartige Verfolgung gar nicht erst nachgedacht werden kann. Zudem sind die Raumer und Stationen

Geht so



der verfeindeten Parteien nicht leicht auseinanderzuhalten, so daß man im Gefecht mehr Zeit mit der Identifizierung, als mit der Vernichtung des Gegners verbringt. Technisch ist das Programm gut, das dicke Handbuch läßt allerdings ein komplexeres Spiel erwarten. Viel mehr als Ballern ist jedoch nicht zu tun.

STECKBRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 55%

Grafik: 60% Sound: 37%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

SCHROTT LASS' NACH

Microbattle

Hilfe



Antibiotika im Einsatz (Amiga)

Viren bereitet werden. Man besitzt Schutzschild, Raketen und Energie. Ein simples Spiel mit Murkssteuerung, Hände weg!

Gleich zwei unsägliche Mini-Spielchen packt Magic Soft auf eine einzige Diskette. Wer sich noch an das allererste Autorennspiel erinnert, weiß warum's bei "Fullspeed" geht: Von oben rutschen auf fünf Bahnen "Autos" aufs Spielfeld. Man selbst wechselt die Spur, um Zusammenstöße zu vermeiden. Das Ganze wird von oben gezeigt, Soundeffekte gibt's keine. Kein Wunder, daß auf der Verpackung nur der digitalisierte Ferrari der High-Score-Liste zu sehen ist. In "Microbattle" müssen diverse Körperpartien durch wildes Ballern von

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 15%

Grafik: 14% Sound: 10%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

GRAUEN AUF GRÜNEM GRUND

Adidas Football

Hilfe



Kreisklassig schlecht (C 64)

spendet das Drumherum: Ihr dürft Euch eine von 24 Mannschaften aussuchen und in einem Turnier mitmischen.

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 55 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 25%

Grafik: 36% Sound: 38%

Schwierigkeit: schwer

AUSGEBREMST

C. Yeager's AFT 2.0

Geht so



Ruckeliger Flug über den Canyon (Atari ST)

trolle über das Flugzeug verliert — da hilft auch das grinsende Konterfei des smarten Chuck nichts mehr.

Zuerst die gute Nachricht: Auch auf dem Atari ST bietet "Chuck Yeager's AFT 2.0" all das, was man von der PC-Version gewohnt ist: Eine Menge Flugzeuge, die man als Testpilot auf Herz und Gipfelhöhe testen darf, Kunstflugmanöver und ein riesiges Areal zum Slöbern, Überfliegen und Absuchen. Und jetzt die schlechte: Chuck Yeager's AFT ist auf dem Atari ST eine rechte Schnecke. Sobald mehrere Objekte auf dem Schirm erscheinen, geht der Prozessor spürbar in die Knie. Das Programm wird so langsam, daß man schnell die Kon-

STECK BRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 83%

Grafik: 53% Sound: 47%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 60%

Grafik: 47% Sound: 20%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

MEHR FALL ALS FLUG

Mean Streets

Geht so



Futuristisch: der Detektiv im Raumgleiter (Atari ST)

tion-Sequenzen nicht mehr so tückisch. Leider muß man mit relativ langen Ladezeiten rechnen.

Man nehme einen eiskalt servierten Krimi im Stile Raymond Chandlers, packe futuristischen Schnick-Schnack dazu, addiere eine Prise Tastaturverwirrspiel — und schon hat man "Mean Streets". Im Gegensatz zur MS-DOS-Version wurden die Atari ST- und Amiga-Versionen grafisch aufgebessert. Am Spiel selbst wurde erfreulicherweise kaum etwas verändert. Wenigstens dauern die Flugzenen nicht mehr so lange wie auf der PC-Version, so daß man sich mehr auf den Fall konzentrieren kann; außerdem sind die Ac-

STECK BRIEF

Genre: Adventure

Hersteller: Access, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 53%

Grafik: 69% Sound: 76%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 58%

Grafik: 65% Sound: 58%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 58%

Grafik: 65% Sound: 48%

Schwierigkeit: leicht

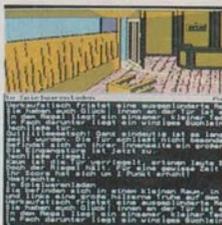
C 64

in Vorbereitung

ZEICHEN DER ZEIT

Stunden-glas

Na ja...



Eine große ökologische Katastrophe hat die Erde praktisch zerstört. Offenbar hat der Wissenschaftler Percival Gianfoss das Geheimnis der Zeit ergründet. In dem deutschsprachigen Text-Adventure "Stunden-glas" begeben Ihr Euch auf die Spuren von Sir Percival und müßt die fatalen Fehler der Vergangenheit korrigieren.

Die schöne und spannende Geschichte leidet etwas unter den grafischen Unzulänglichkeiten des Programms. Die MS-DOS-Version unterstützt leider nur EGA-Grafik, die wirklich keinen Kunstpreis gewinnt. Au-

Zeitreisen beginnen oft an unmöglichen Orten (MS-DOS/EGA)

Berdem ist zu Zeiten eines "Wonderlands" diese Art von Adventure nicht mehr ganz zeitgemäß. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Adventure

Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 48%

Grafik: 22% Sound: 0%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

SAGENHAFT BLÖD

Yolanda

Hilfe



Steve Bak mutet uns wieder einmal einiges zu: In "Yolanda" gilt es, ein spärlich bekleidetes, ebenso spärlich animiertes Mädchen durch gut 50 Bildschirme (repräsentieren angeblich zwölf Heldentaten des Herkules) mit brüchigen Plattformen und paralytisierten Monstern zu führen. Das laut Hersteller "schwierigste Plattformspiel aller Zeiten" wurde zwar mit einer uninspirierten Zwei-Spieler-Option und (glücklicherweise) einzigartiger "Random Level Selection", nicht jedoch mit ansprechender Grafik und Soundeffekten ausgestattet. Zudem verendet die Heldin leider meist noch, bevor man überhaupt reagieren kann. Überlebt man, wird's erst recht fu-

Da hilft nur ein beherzter Griff zum Reset-Schalter (Amiga)

stig: Welche Plattform sich unter Yolanda's Füßen zur Todesfalle wandelt, ist vorher nicht ersichtlich. Pfui! *vw*

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 18%

Grafik: 20% Sound: 23%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 18%

Grafik: 20% Sound: 23%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

KLÖTZCHEN-KÄSE

Lettrix

Na ja...



Denkspiele bieten oft einen klitzekleinen Vorteil gegenüber "normalen" Spielen: Hat man erst einmal die zündende Idee, ist diese relativ schnell (und kostensparend) in ein verkaufsfertiges Programm umgesetzt. "Lettrix" von Software 2000 ist einer dieser zahllosen, ziemlich mitelmäßigen "Tetris"-Nachzieher. Ähnlich wie in dem Game-Boy-Modul "Puzzle Road" muß man ein Gebiet flächendeckend mit verschiedenfarbigen Klötzchen füllen. Die Steine können auf Wunsch gedreht und wieder weggenommen werden. Bei Lettrix wäre weniger mehr gewesen. "Dank" der acht unterschiedlichen Klötzchenformen sowie dem übergro-

Klötzchen ohne Ende: Welches nehme ich denn als nächstes?

ßen Spielfeld verliert man leicht den Überblick und — nach einigen Runden — auch die Lust. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST 38%

Grafik: 17% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 38%

Grafik: 17% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

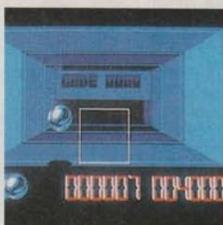
C 64

in Vorbereitung

FARBLOS

The Light Corridor

Na ja...



Den Sternen ist die Farbe abhandengekommen, und das kann natürlich nicht so bleiben. Also machen sich ein oder zwei Spieler in insgesamt 50 Levels auf die Suche nach den verschwundenen Quellen des Lichts. Eure Aufgabe besteht darin, eine Stahlkugel durch einen mit Barrikaden und Fallen gespickten 3-D-Tunnel zu lenken, ähnlich wie in "Tunnels of Armageddon". Mit der Maus steuert Ihr einen Schläger, der die Kugel vorwärts treibt. "The Light Corridor" fällt nicht nur durch eine vollkommen hirn-rissige Hintergrundgeschichte unan-

Bumm machte der Schläger, da war die Kugel weg (Atari ST)

genehm auf, auch die Steuerung ist eine mittlere Katastrophe und reine Glückssache. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST 31%

Grafik: 30% Sound: 19%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Wings of Death

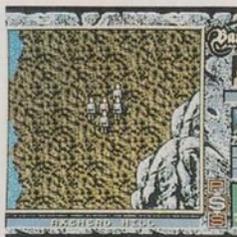
Jetzt dürfen auch Amiga-Besitzer mit "Wings of Death" ihren Dauerfeuerdaumenmuskel tüchtig beanspruchen. Die furiose Ballerei unterscheidet sich kaum von der Atari ST-Fassung. Und gerade das ist mir etwas unverständlich. Ein etwas zügigeres Scrolling und vor allem einen viel besseren Sound hätte man den Todesschwüngen auf dem Amiga durchaus verpassen können. Ansonsten bleibt Wings of Death ein sehr gutes Actionspiel. *mh*

Genre: Action
 Hersteller: Hewson
 Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 75%

Grafik: 80% Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer



Battlemaster

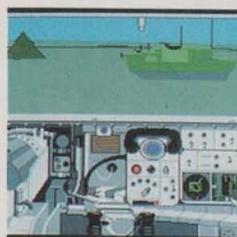
Schreibflächler können vor ihrem Amiga Platz nehmen: PSS's Metzler und Meuchelepos mit Rollenspielelementen gibt's nun auch für den großen Commodore. Nach wie vor hält sich das Vergnügen wegen der "Viele-kleine-Sprites"-Hektik in Grenzen, denn an Spiel, Sound und Grafik hat sich rein gar nichts geändert. Die eigens für den Amiga entwickelte Vorspannmusik kann man getrost vergessen. Eine 1:1 Konvertierung, wie sie im Buche steht. *wl*

Genre: Action Adventure
 Hersteller: PSS
 Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 41%

Grafik: 63% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel



M1 Tank Platoon

Die Panzersimulation von Microprose: Vier stählerne Ungetüme gilt es sicher durch alle Kriegsgefahren zu steuern. Taktiker schieben auf einer großen Übersichtskarte ihre Einheiten durch die Landschaft. Profis steuern ihre Blechkübel natürlich selber auf Feinfahrt. Eine Fülle an Missionen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Nur die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse etwas spärlich, und könnte ein paar Details mehr liefern. *vw*

Genre: Simulation
 Hersteller: Microprose
 Zirka-Preis: 130 Mark

AMIGA 80%

Grafik: 65% Sound: 33%

Schwierigkeit: einstellbar



Dragon Strike

Amiga-Besitzer, die vom ewigen Düsenjägerfliegen schon Schwielen am Hosenboden haben, können sich jetzt im Sattel eines Kampfdrachens in die Lüfte schwingen. In SSI's Drachenflugsimulator geht Ihr auf Monsterjagd. Leider hat der Amiga in der höchsten Grafikdetailstufe arge Geschwindigkeitsprobleme. Gibt man sich mit weniger Landschaftsinformation zufrieden, steht einem ungewöhnlichen Flugvergnügen aber nichts im Wege. *vw*

Genre: Simulation
 Hersteller: SSI
 Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 74%

Grafik: 70% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »



BONICO Serviceline
 Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
 Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.
 Tel. 0 6107/76067
 Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

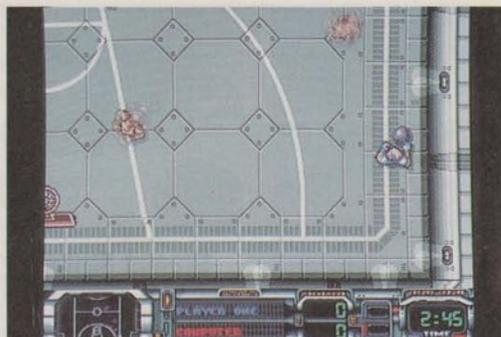
Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an Irrealen, bisher unbekanntem Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

Vertrieb: **BONICO**
 Am Südpark 12
 6092 Kelsterbach
 Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible





Platzverweis für diesen unehelichen Speedball-Verschnitt (Amiga)

ZUM KÖRBEMELKEN

Future Basketball

Es war einmal, vor nicht allzulanger Zeit, da erfand ein Häuflein talentierter Programmierer das Computerspiel "Speedball". Bei dieser futuristischen Sportsimulation gingen zwei Teams mit harten Checks zu Werke, um eine Stahlkugel zu fangen und diese dem Gegner ins Tor zu schieben. Speedball wurde fleißig gekauft und die Kaste der Kritiker tippte eifrig wohlwollende Worte. "Hmhm", dachte sich da ein Häuflein weniger talentierter Programmierer, "die Spielidee ist es wert, daß man sie kauft". Und so tüftelten sie

Tag und Nacht, um ein Ebenbild von Speedball zu zimmern, und als sie fertig waren, richteten sie sich schwitzend auf und nannten es "Future Basketball". Was hatte man nicht alles bei Speedball abgeguckt: Das scrollende Spielfeld, die gepanzerten Spieler, die Tacklings, sogar den Ligamodus und die Idee, daß auf dem Spielfeld Extras herumliegen. Nur schiebt man bei Future Basketball den Ball nicht in ein Tor, sondern wirft ihn in einen Korb. Eines Tages bekam ein *POWER PLAY*-Tester das Programm in seine Finger... *hl*

...und groß war sein Entsetzen: ich kann mir nichts Überflüssigeres vorstellen, als ein Erfolgsspiel schlecht nachzuahmen und den Abklatsch für teures Geld auf den Markt zu werfen. Future Basketball ist ein Speedball für arme, in spielerischer wie in technischer Hinsicht. Das Scrolling ist auf dem ST eine einzige Kata-



strophe; die Motivation sinkt dadurch noch tiefer als bei der Amiga-Version. Das Erzielen von Punkten ist kindisch leicht, der ganze Spielablauf gegenüber Speedball spürbar flacher und durchsichtiger. Es gibt wirklich keinen Grund, diesem windigen Plagiat auch nur eine müde Mark nachzuwerfen.

STECKBRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 23%

Grafik: 32% Sound: 37%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 37%

Grafik: 55% Sound: 40%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant



Gold of the Aztecs

US Gold's frustrierende Schatzsuche flatterte uns jetzt auch für den ST ins Haus. Zur allgemeinen Verwunderung gleicht sie der in der letzten Ausgabe gestellten Amiga-Version aufs Haar. Erstaunlich wie das Kinetic-Team es schaffte, sowohl das quälende Ruckel-Scrolling als auch die Humpel-Sprites der Amiga-Version 1:1 auf dem ST zu realisieren. Für Sound und Farbgebung gilt das gleiche. Sollte das Spiel etwa zuerst auf dem ST entwickelt und jetzt erst veröffentlicht worden sein? *W*

Genre: Action
Hersteller: US Gold
Zirka-Preis: 65 Mark

ATARI ST 26%

Grafik: 43% Sound: 30%

Schwierigkeit: schwer



Turrican

Wunder gibt es immer wieder: Rainbow Arts' scrollintensive Amiga-Version des Ballerhits "Turrican" wurde ohne wesentliche Abstriche auf den ST umgesetzt. Für Atari-Verhältnisse wird Erstaunliches geboten: Das Programm scrollt mit unglaublichem Tempo in alle Richtungen und auch die zahlreichen Gegner-Sprites flitzen flott über den Bildschirm. Lediglich beim Sound mußte man einen Gang zurückschalten, doch die Spielbarkeit hat nicht gelitten. Eine verblüffend gute Umsetzung. *hl*

Genre: Action

Hersteller: Rainbow Arts

Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

ATARI ST 80%

Grafik: 80% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel



Shadow of the Beast

Amiga-Spieler haben bereits Shadow of the Beast II zu den Akten gelegt, ST-Besitzer müssen noch mit der Umsetzung des ersten Teils vorliebnehmen. Grafik und Sound haben natürlich ein wenig gelitten, trotzdem wurde selbst die Titelmusik auf den ST hinübergerettet. Am Spiel selbst hat sich nichts geändert. Wer auf Laufen-Prügel-Sammeln steht und nichts gegen häufigeres Nachladen hat, kann sich die beiden Disketten in geschmüpfter Verpackung (ohne T-Shirt) anschaffen. *W*

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 79 Mark

ST 56%

Grafik: 73% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



Bundesliga Manager

Über ein Jahr nach Veröffentlichung der Amiga-Version ist jetzt auch Atari-Besitzern eine Karriere im Profifußball gegönnt: Beim "Bundesliga Manager" wartet Ihr über Stadionausbau und Spielertransfers, Aufstellung und Abstoßern von Bankkrediten. Das Programm ist komplett in Deutsch und einfach zu bedienen. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig antreten. Die ST-Version läuft sowohl mit Farb- als auch mit Monochrom-Monitor. Grafisch schlicht, trotzdem langfristig motivierend. *hl*

Genre: Strategie

Hersteller: Software 2000

Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST 78%

Grafik: 24% Sound: 4%

Schwierigkeit: mittel



Time Machine

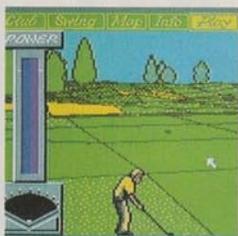
Waren die Zeitreisen des guten Professor Potts schon auf dem Amiga eine Zumutung, so werden sie auf dem C 64 zur echten Qual. Wieder muß unser Held durch die Zeiten düsen und Rätsel lösen. Auch der friedlichste Adventure-Profi wird hier auf eine harte Geduldprobe gestellt. Die Steuerung ist und bleibt ein Buch mit sieben Siegeln: Alles reine Glückssache. Da besteigen wir die nächste Zeitmaschine und wenden uns lohnenderen Aufgaben zu. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Vivid Image
Zirka-Preis: 70 Mark

C 64 32%

Grafik: 29% Sound: 22%

Schwierigkeit: schwer



Greg Norman's Ultimate Golf

Die Stärke der 16-Bit-Versionen von "Greg Norman's Ultimate Golf" ist die Schwäche der C 64-Umsetzung. Die Rede ist vom Tempo der Grafik, das bei der Umsetzung für den kleinen Commodore hart an der Grenze des Erträglichen balanciert. Von diesem Schlummerstück abgesehen, muß man keine wesentlichen Abstriche gegenüber den anderen Versionen machen. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 65 bis 85 Mark

C 64 52%

Grafik: 38% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel



Kick Off 2

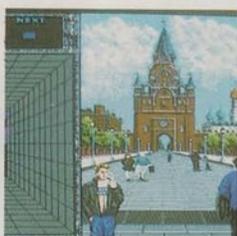
Nach der hemmungslos mißlungenen "Kick Off 1"-Version für den C 64 ist die Umsetzung von "Kick Off 2" ein Riesensfortschritt. Steuerung, Spielablauf und fast alle Optionen des 16-Bit-Vorbilds wurden berücksichtigt. Die Grafik ist nicht gerade schön, aber zweckmäßig. Die spielerischen Schnitzer blieben: Vom zufallsgeprägten Spielablauf bis zur eigenwilligen Steuerung bietet Kick Off 2 viele Eigenheiten, über deren Qualität man streiten darf. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Anco
Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

C 64 60%

Grafik: 44% Sound: 17%

Schwierigkeit: schwer



Welltris

"Welltris" von Alexej Paschnow bietet gleich vier Wände, an denen die bekannten Blöcke herabsausen. Ähnlich wie bei "Block Out" schaut man von oben in einen Kasten, wobei die Linien auf der Bodenplatte gebildet werden. Leider ist die Tastatursteuerung sehr gewöhnungsbedürftig. Im Eifer des Gefechts verwechselt man schnell die Tasten. Welltris ist sicher kein Geniestreich à la Tetris, trotzdem werden Denkspielfreunde zufrieden sein. *vw*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 64%

Grafik: 35% Sound: 23%

Schwierigkeit: einstellbar

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves



« Sie haben die Traummaschine erfunden... »

BONNICO ServiceLine

Haben Sie Fragen zu Bonnico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr, Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekanntem Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

Vertrieb: BONNICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

INFOGRAMES







Seit Wochen habt Ihr Pfennig um Pfennig gespart, die Großmutter geschöpft und das Konto geplündert. Doch was kauft sich der ambitionierte Spiele-Freak?

Computer sind erst einmal eines: teuer. Es ist schon ärgerlich genug, wenn man sich bei einem Spiel vergeift, aber bei einer derartigen Anschaffung sollte man genau abwägen.

Sieht man einmal von Commodores "CDTV" ab (das noch nicht erhältlich ist), wurde dieses Jahr kein neuer Computer-

SPIELE KISTEN

typ vorgestellt, der Spielern das Wasser im Munde zusammenlaufen ließe. Immer noch beherrschen vier etablierte Giganten die Szene: C 64, Amiga, Atari ST und die MS-DOS-PCs. Um Euch vor Fehlgriffen zu bewahren, stellen wir Euch auf den folgenden Seiten die vier Systeme vor — ganz unter dem Aspekt des Spielers. Auf Seite 152 findet Ihr dann eine Tabelle mit den technischen Daten, eine detaillierte Antwort auf die Frage "Wie gut schneidet mein Computer in diesem und jenem Spielegenre ab?" sowie unsere Bewertung des Computertyps. *al*



Der Aufsteiger

Seit der Amiga vorgestellt wurde, gingen viele Modelle ins Land. Zuerst kam der Amiga 1000, dann folgten der Amiga 500 und der Amiga 2000; inzwischen bietet Commodore den Amiga 3000 als "Profimachine" an, die MS-DOS-PCs Konkurrenz machen soll. Für einen ambitionierten Computerspieler kommt eigentlich nur ein Amiga in Frage: der Amiga 500. Mit 800 Mark für das Grundgerät ist man dabei.

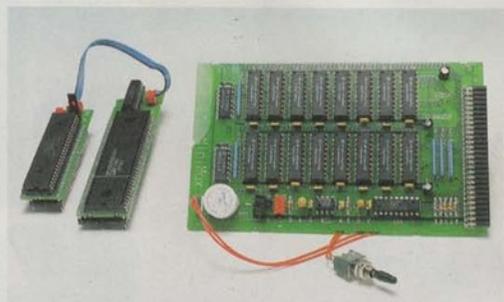
Dazu braucht man einen Monitor; der Commodore 1084S (Preis ca. 600 Mark) hat sich bewährt. Kauft man sich einen anderen, sollte man darauf achten, daß er mit Stereolautsprechern ausgestattet ist (dann macht's nochmal so viel Spaß!). Wer's noch lauter haben will, kann die beiden Soundkanäle auch an seine Stereoanlage stöpseln.

Die Grafikfähigkeiten des Amiga sind erstaunlich. Im (bei Spielen selten benutzten) Hold and Modify-Modus stehen 4096 Farben bei einer Matrix von 320 x 256 Punkten zur Verfügung. Die meisten Spiele nutzen allerdings die Auflösung von 320 x 200, bei der der Amiga bis zu 32 Farben darstellen kann. Der Amiga hat keine Probleme mit Sprites oder Scrolling — das alles geht bei entsprechender Program-

mierung glatt und problemlos. Damit schneidet der Amiga in diesem Punkt besser ab als der preislich vergleichbare Atari ST. MS-DOS-PCs mit VGA-Grafikkarten laufen zwar dem Amiga den Rang ab, der beste Grafikcomputer zu sein — sie sind auch wesentlich teurer.

Das Herz des Amiga ist, wie beim Atari ST, ein MC 68000, der mit 7,16 MHz getaktet ist. Damit ist der Amiga dem Atari ST minimal unterlegen. Mit seinen 512 KByte RAM ist er ordentlich ausgestattet, allerdings empfehlen wir den Kauf einer Speichererweiterung (Preis ca. 200 Mark). Die Programme, die 1 MByte RAM benötigen (und das werden mehr und mehr), laufen meistens auch auf Amigas mit 512 KByte. Dann werden allerdings Abstriche gemacht: Es erscheinen weniger Grafiken, man bekommt weniger Sounds geboten etc. Manche Programme, wie beispielsweise viele Spiele von Cinemaware, laufen ausschließlich mit 1 MByte RAM.

Außerdem wird die Anschaffung eines Zweitlaufwerks dringend empfohlen — das "Disketten-wechsel"-Dich" — Spielchen wird bei umfangreichen Spielen schnell zur Tortur. Das Laufwerk kostet 250 Mark. Wer 850 Mark übrig hat,



1 MByte RAM oder mehr: Speichererweiterungen lohnen sich.



Ein Muß: Das Zweitlaufwerk für den Amiga

sollte sich die Anschaffung der Hard-Disk A 20 erwägen. Mit ihr ist man das Problem längerer Ladezeiten (beispielsweise bei Sierra-Adventures) fast los. Leider lassen sich nicht alle Programme auf Hard-Disk installieren.

Mehr und mehr Spiele werden zuerst für den Amiga entwickelt und dann auf andere Computer umgesetzt. Auf der Beliebtheitskala der europäischen Programmierer steht der Amiga weit oben. Der Amiga 500 ist nicht unbedingt geeignet für professionelle Anwendungen, dazu sollte man sich besser einen MS-DOS-Computer zulegen. Bei allem, was mit Grafik zu tun hat, hat der Amiga allerdings die Nase vorn; schnelle Actionspiele sind auf ihm ebenso kein Problem wie umfangreiche Rollenspiele. Nach diversen Kinderkrankheiten mit unzähligen Guru-Meditationen hat sich der Amiga zum reinnassigen Spielecomputer entwickelt — und das zu einem moderaten Preis. Wer sich heute einen Amiga kauft, ist gut beraten. /

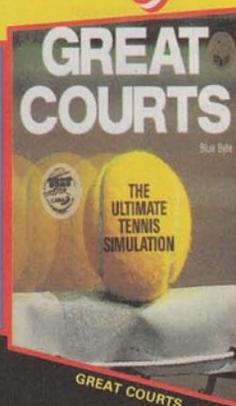
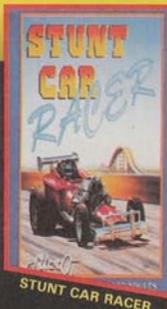
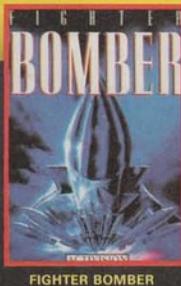
SIMULATIONS
COMPILATION

Simulations Freunde

AUFGEPAßt!

CHALLENGERS

...Compilation für Profis!



Erhältlich für ATARI ST, AMIGA, IBM PC
und kompatibel (ohne KICK OFF), COMMODORE 64.
ACHTUNG: die IBM-PC Version beinhaltet nicht das Spiel KICK OFF.

GREAT COURT © Ubi Soft © Blue Byte, FIGHTER BOMBER © Activision © Vulkan Grafik 1989,
STUNT CAR RACER © Microstyle © 1989 Geoff Grammond, KICK OFF © 1989 Anzo Software
L.M. SUPERSKI © Microstyle 1989, RICK DANGEROUS © Firebird © 1989 Core Design L.M. CAR-
RIER COMMAND © Rainbird, Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecom-
munications plc. Programmed by Realtime Games Software L.M. P. 47 © Firebird/Microstyle.
Jaleco licensed from © 1988 Jaleco.

Vertrieb: RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101.6070
KARASOFT/THALI AG

UBI SOFT

Entertainment Software

8/10, RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL, SOUS BOIS - TÉL.: (1) 48.57.65.52



Der Veteran

Der C 64 ist ein Phänomen. Kein Computer schaffte einen vergleichbar triumphalen Siegeszug in Wohn-, Spiele- und Arbeitszimmer. Selbst nach sieben langen Jahren hält er seinen Platz unter den meistverbreiteten Computertypen mit einer bewundernswerten Hartnäckigkeit.

Dabei ist die Hardware dieses 8-Bit-Computers deutlich überholt: Als Prozessor fungiert ein 6510, der mit 0,97 MHz getaktet ist. Das ist für heutige Verhältnisse dürftig; vor allem deshalb, weil hier im Vergleich zu den Videospiele, die den vergleichbaren 6502-Prozessor besitzen, keine hochgezüchteten Spezialchips Grafik und Musik übernehmen. Mit seinen 64 KByte RAM ist der C 64 für heutige Verhältnisse geradezu spartanisch ausgestattet; viele Spiele müssen von Diskette nachladen, und der knapp bemessene Speicherplatz läßt den Programmierer kaum Spielraum für Experimente.

Auch die Grafikfähigkeiten sind eher bescheiden: Lediglich 16 Farben kann der Grafikchip VIC II gleichzeitig bei einer Auflösung von 160 x 200 Pixel darstellen; die Grafikvorstellungen entsprechen damit am ehesten dem Nintendo Entertainment System. Erstaunlich frisch klingen die

Sounds, die der Soundchip SID von sich gibt. Er bietet zwar nur drei Stimmen, läßt sich aber mit einigen Programmierkniffen auf bis zu fünf Stimmen "aufrüsten" — so mancher C 64-Sound klingt immer noch spritziger, als digitalisierte Amiga-Musik.

Mit einem C 64 allein ist es nicht getan. Ein Monitor erspart das Tauschen um den heimischen Fernseher; außerdem wird das Bild deutlich besser, denn der TV-Tuner verschluckt eine Menge Farbe und Brillanz. Wir empfehlen den Farbmonitor 1084S (600 Mark), an den man auch den Amiga anschließen kann. Ebenfalls zufriedenstellend ist Commodores 1901-Monitor, der zu einem Preis von 500 Mark zu haben ist.

Auf keinen Fall sollte man sich das Kassettenlaufwerk "Datasette" zulegen. Auch wenn das Disketten-Laufwerk 1541 (Kostenpunkt etwa 300 Mark) keinen Geschwindigkeitsrekord bricht, so schränkt der Kauf einer Datasette wesentlich das Software-Angebot ein. Außerdem müssen umfangreichere Spiele, wenn es überhaupt eine Kassettenversion gibt, umständlich Stück für Stück von der Kasette geladen werden — eine echte Tortur. Die 1541-Diskettenstation ist zwar an sich quälend lang-



Unbedingt kaufen: das Disketten-Laufwerk 1541



Gutes Bild, klare Farben: der Monitor 1901

sam, kann aber mittels Hard- oder Software auf eine erträgliche Geschwindigkeit beschleunigt werden.

Der C 64 ist für alle Spielgenres gleich gut geeignet; je mehr Grafikdaten geladen werden müssen, desto mehr kommt er allerdings ins Hintertreffen. So überholt die Hardware auch sein mag: die Software macht vieles wieder wert-

Noch können C 64-Besitzer auf eine Unzahl Programme zurückgreifen; nur MS-DOS-PCs können mit diesem universellen Software-Angebot konkurrieren. Für professionelle Anwendung ist der C 64 allerdings nicht geeignet. Es erscheinen immer noch eine Menge Spiele für den C 64, auch wenn nur noch wenig Neuerscheinungen speziell für diesen Computer programmiert werden. Der Computer ist für Programmierer nicht so attraktiv wie beispielsweise ein High-Tech-Amiga; außerdem lassen sich manche 16-Bit Spiele beim besten Willen nicht auf die limitierte Hardware des C 64 umsetzen. Software-Firmen wie beispielsweise Lucasfilm oder Cinemaware haben es völlig aufgegeben, ihre aufwendigen Programme auf den C 64 umzusetzen. Man sollte sich beim Kauf darüber bewußt sein, daß im Lauf des nächsten Jahres der Software-Strom mehr und mehr versiegen wird.

Ein Pluspunkt für den Oldie ist der fast schon unerschämte niedrige Preis: Zu Weihnachten bietet Commodore ein Sparpack (C 64 mit Joystick und drei Spiele-Klassikern) für brave 250 Mark an. Wer einen schmalen Geldbeutel besitzt, sollte sich die Anschaffung überlegen. Man muß sich im klaren sein, daß der C64 ein guter Einsteigercomputer, aber keinesfalls ein Computer der Zukunft ist. al



Das Arbeitstier

PCs mit MS-DOS-Betriebssystem werden nicht nur von einer, sondern von unzähligen Firmen hergestellt. Wir haben uns ein Komplettsystem der Firma Vobis herausgepickt, das mit 2600 Mark für MS-DOS-Verhältnisse noch günstig ist, mit dem man aber vernünftig spielen kann. Weitere Investitionen (mehr Rechenpower, bessere Grafikkarte, mehr Speicherplatz) verbessern natürlich den Spielkomfort. Damit liegt der PC deutlich an der Spitze der Computerpreisliste.

In den Regalen der Hardware-Shops findet man zwei Arten von PCs: XTs und ATs. Vom Kauf eines XTs raten wir ab: Die Prozessoren 8086 und 8088 sind veraltet und meist so langsam, daß man bei komplexeren Programmen zu elend langen Wartezeiten verdammt



Zweifarbzig: Hercules-Grafik mit 720 x 348-Auflösung



Trist: CGA-Grafik bietet vier Farben bei 320 x 200 Bildpunkten

wird. Seit 80286er oder 80386er Prozessorherzen in den PCs schlagen, kommen zum Spielen nur noch ATs in Frage. Bei den 286er ATs sollte man auf eine Geschwindigkeit von mindestens 12 MHz achten, sonst wird der PC zu langsam.

Noch vor zwei Jahren schien es unmöglich, auf einem MS-DOS-PC etwas anderes zu spielen als Textadventures: Der damalige Grafikstandard CGA (4 Farben bei einer Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten) oder Hercules (2 Farben bei 720 x 348 Pixeln) war denkbar ungeeignet für grafische Experimente — zu wenig Farben. Seitdem der Preis für VGA-Karten (256 Farben aus einer Palette von 262144 Farben) oder EGA-Karten (16 Farben bei einer Auflösung von 320 x 200 Pixeln) unter die



Besser: EGA-Grafik mit 320 x 200 Bildpunkten und 16 Farben



Volle Farbenpracht bringt nur die VGA-Grafikkarte

400-Mark-Grenze gesunken ist, es um die Farbigkeit der PCs gut bestellt — die VGA-Karten übertreffen sogar die Grafikfähigkeiten des Amiga. Wir empfehlen auf jeden Fall die VGA-Lösung, auch wenn sie etwas teurer ist. Erstens unterstützen die meisten PC-Spiele die Farbenpracht, zweitens ist sie zu den alten Standards (außer Hercules) kompatibel. Zusätzlich sollte man mit einem Monitor um die 800 Mark

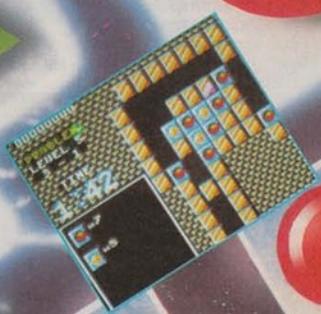
rechnen; manchmal wird die Karte zusammen mit einem VGA-Monitor sogar schon um die 1000 Mark angeboten.

Schlimm ist es um den Sound eines PCs bestellt. Ein eingebauter Lautsprecher übernimmt das einstimmige Piepsen; nur mit Tricks können Programmierer dem Piezokristall etwas mehr als ein Krächzen entlocken. Abhilfe bietet die AdLib- oder die Sound Blaster-Karte, die für etwa 300 bis 500 Mark in den PC geschoben wird.

Eine Festplatte ist ein absolutes Muß. Viele Spiele lassen sich ausschließlich von der Hard-Disk spielen; PC-Diskjockeys haben heute keine Zukunft mehr. Eine 40-MByte-Festplatte kostet ca. 700 Mark und ist sowohl für Spiele als auch für die meisten Anwendungen völlig ausreichend.

Für schnelle Actionspiele sind PCs nicht geeignet, da fährt man mit einem Amiga oder einer Videospielekonsole besser. Seine Stärke sind alle Programme, bei denen es auf Rechenpower, Speicherkapazität oder Grafik ankommt. Um die Software-Zukunft braucht man sich nicht zu sorgen. PC-Spiele werden vor allem in den USA entwickelt — und dort ist der MS-DOS-PC immer noch die unangefochtene Nummer 1. Wer nicht ausschließlich spielen will, kann sich exquirit mit Software versorgen. Das Angebot von professionellen Programmen ist sehr groß. al

PIZZA



BONICO ServiceLine
Haben Sie Fragen zu Bonico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060





Der Rechenknecht

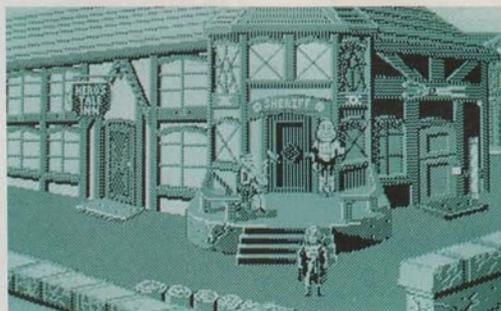
Noch vor einem Jahr tobte ein erbitterter Glaubenskrieg: Atari ST- und Amiga-Besitzer lieferten sich wilde Diskussionen über die Vor- und Nachteile ihres Computers. Inzwischen haben sich die erhitzten Gemüter etwas beruhigt, geliebt ist die Frage: Amiga oder Atari ST?

Den Atari ST gibt es gleich dreimal: den "kleinen" 520 ST, den "großen" 1040 ST und seine Weiterentwicklung, den 1040 STE. Vom 1040 STE raten wir ab. Er ist etwas teurer als der 1040 ST und bis auf wenige Hardware-Verbesserungen mit dem Vorgänger identisch. Da kaum Spiele für den STE entwickelt wurden, lohnt sich der Kauf nicht. Bleiben der 520 ST und der 1040 ST: Entscheidet man sich für den 1040 ST (Preis etwa 800 Mark), so hat man zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Erstens: Der 1040 hat 1 MByte RAM zur Verfügung, das reicht für alle wichtigen Spielegenres sowie für die meisten semiprofessionellen Anwendungen. Der zweite Vorteil: Das Disketten-Laufwerk ist gleich eingebaut. Die Disketten können entweder einseitig oder zweiseitig beschrieben werden. Der 1040 bietet ein doppelseitiges Laufwerk; ist damit gleich für alle Eventualitäten gerüstet. Beim 520 ST muß man sich das Laufwerk extra kaufen, wofür man

noch einmal 300 Mark rechnen sollte.

Nur wenn man einen ST mit dem unscheinbaren Zusatz "FM" (steht über der Tastatur) erstanden hat, kann man das Gerät an jeden handelsüblichen Fernseher anschließen. Leider ist das Bild unscharf und stumpf, so daß sich für den ST-Besitzer schnell die Frage stellt: Monochrom oder Farbe? Ataris Monochrommonitor SM 124 bietet zwar eine exquisite Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten — nur leider gibt es kaum Spiele für den Schwarzweißmonitor. Besser ist man mit dem Farbmonitor SC 1224 dran. Der original Atari-Monitor ist nicht gerade preiswert; deshalb wird ironischerweise von vielen Atari ST-Besitzern der Commodore-Monitor 1084S vorgezogen. Preis: ca. 600 Mark.

Mit seinem 68000-Prozessor, mit 8 MHz getaktet, ist der Atari ST ein Quäntchen schneller als der vergleichbare Amiga. Das macht sich vor allem bei Programmen bemerkbar, bei denen viel gerechnet werden muß (wie beispielsweise Flugsimulationen). Die Farbpalette von 16 Farben bei einer Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten erlaubt einen guten Look bei allen Spielegenres; doch hier hat der Amiga mit seinen 32 Farben die Nase vorne. Leider beherrscht der ST



Mit einem Farbmonitor ist der Atari-ST-Spielefreak gut beraten



Hochauflösend, aber kaum genutzt: der S/W-Monitor

kein horizontales Scrolling, was ihn für Action-Spiele stark benachteiligt. Sonst ist er für alle Spielgenres gut geeignet. Durchschnittlich sieht's beim Sound aus: Er klingt viel metallischer als auf dem Amiga, manchmal klirrt's gar fürchterlich.

Insgesamt macht der Atari ST eine gute Figur, aber seine Spielezukunft ist etwas ungewiß. Man kann zwar damit rechnen, daß auch noch in einem Jahr genug Spiele und Neuentwicklungen für den ST erscheinen werden. Aber mehr und mehr Spielefirmen (vor allem amerikanische) lassen allerdings den ST außen vor — "Die Entwicklung ist nicht mehr profitabel", bekommt man zu hören.

Das Software-Angebot an "Nicht-Spielen" ist sehr zufriedenstellend. Wer Texte bearbeiten, Berechnungen fürs Studium durchführen oder große Datenmengen jonglieren muß, ist mit dem ST gut beraten. Vor allem Musiker werden den Atari ST schätzen — der ST hat serienmäßig eine eingebaute MIDI-Schnittstelle. *al*

**ACTION
COMPILATION**

... Schalten Sie hoch!

**EINE SUPER COMPILATION FÜR ALLE
SIMULATIONS UND ACTION-FANS!**

FULL BLAST

...Augen zu und durch!



Erhältlich für
ATARI ST, AMIGA, IBM-PC
und kompatibel, COMMODORE 64.

ACHTUNG: in der C 64 Version werden die Spiele
HIGHWAY PATROL und CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 500 ersetzt.

FERRARI: © Electronic Arts. Ferrari and the Black Horse Rampart are registered trademarks of Ferrari Società Per Azioni. Electronic Formula One is a trademark of Ferrari. Used by permission. CARRIER COMMAND: © Bandford Software. Bandford and the Bandford logo are trademarks of British Telecommunications plc. Programmed by Bandford. Cross Software Limited. RICK DANGEROUS: © Firebird. © 1988 Core Design Ltd. P47: © Microglobe/Wirebird. JALISCO licensed from © 1989 Shiner. HIGHWAY PATROL: © Motorola. CHICAGO 90: © Motorola. GRAND PRIX 500: © Motorola. Revlon 1982.

UBI SOFT
Entertainment Software

Vertrieb: RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101.6070
KARASOFT/THALI AG

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)

Producer: Ulrike Peters (up)

Redaktionsassistent: Susan Sablowski (289)

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

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

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

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Bernd Wiehl (Cheflyout), Robi Boyke, Jana Jan-Krauss

Bildredaktion: Janos Feitser (Lig.), Saffa Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PO, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602

Israel: Baruch Schaefer, Haeshei-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/562256

Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, P.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mt ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen

Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München. Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt. Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost. Telefon 089/4613-368

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,-.

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmolzerstr. 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 beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczyk, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

© 1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

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

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWW), Bas Godesberg, ISSN 09329754



Klassiker und Zukunftsmusik

Und wo ist mein Computer?“, wird sich der ein oder andere Computerspieler fragen. Man muß den Tatsachen ins Auge sehen: Außer den vier vorgestellten Systemen wird kaum noch Spiele-Software für Computer entwickelt. Der C 16/Plus/4, der Schneider CPC, der Atari 800 und der Spectrum sind nicht mehr die Computer der Zukunft. Das Software-Angebot wird von Woche zu Woche dürtiger. Mag die Hardware, Preis oder Software dem ein oder anderen zusagen, so raten wir dringend vom Kauf dieser Computer ab — nichts ist schlimmer, als keine Spiele für seinen Computer mehr zu bekommen. Besitzer dieser Systeme sollten sie überlegen, ob sie sich nicht vielleicht einen moderneren Computer zu legen — Weihnachten ist nahe.

Zukunftsträchtige Computer-Hardware wurde 1990 nicht vorgestellt. Interessanter war das Jahr bei den Spielekonsolen, die schwer im Kommen sind. In den nächsten Jahren wird ein Thema mit Sicherheit die Zukunft der Computerspiele beherrschen: Programme auf CD. Die CD bietet genug Raum für opulente grafische Spielereien und exquisite Stereo-Musik. Erste Vorboten des kommenden CD-Zeitalters sind der FM Towns und das noch nicht veröffentlichte CDTV, die beide ein CD-Laufwerk besitzen. Der große Nachteil: Noch wurde keine praktikable Lösung gefunden, um die CD wieder zu beschreiben. Trotzdem machen sich jetzt bereits die ersten Pioniere auf, um Software für CD zu programmieren. Träumer (oder Propheten) stellen sich schon ganz interaktive TV-Filme auf CD vor, in denen der Spieler die Hauptrolle übernimmt.

Zu guter Letzt finden Sie hier die Tabelle, in der wir Ihnen die technischen Daten und die Bewertung für die Spielgenres ausgelistet haben — viel Spaß beim Vergleichen, Stöbern und Wählen.

TECHNISCHE DATEN *

Zirka-Preis Grundgerät:

Prozessor:

Taktfrequenz in MHz:

RAM in KByte:

Gelieferter Massenspeicher:

Farbpalette:

davon gleichzeitig:

Genutzte Farbaufflösung (Anm. 1):

Anschluß für TV-Gerät:

Soundkanäle

empfohlene Zusatzausstattung:

Durchschnittlicher Preis der Spiele:

BEWERTUNG *

Spielangebot momentan:

Spielzeitpunkt:

Geeignet für professionelle Anwendungen:

Bewertung der einzelne Spielgenres (Anm. 2)

Action/Geschicklichkeit:

Denkspiele:

Action-Adventures:

Sport:

Adventures:

Strategie:

Simulationen:

Rollenspiele:

Grafikvoraussetzung:

Grafikausnutzung:

Sound-Voraussetzung:

Sound-Ausnutzung:

Preis-Leistung Grundgerät:

Gesamtwertung:

ANMERKUNG *



C 64

Amiga 500

Atari STFM 1040

MS-DOS-AT

TECHNISCHE DATEN	TECHNISCHE DATEN	TECHNISCHE DATEN	TECHNISCHE DATEN
300 Mark	800 Mark	900 Mark	2000 Mark
6510 0,98	68000 8	68000 7,15	80286 12/16 (Landmark)
64	512	1024	640
—	1 Laufwerk 3½ Zoll (880 KByte)	1 Laufwerk 3½ Zoll (720 KByte)	Hard-Disk (40 MByte), 1 Laufwerk 5¼-Zoll (1,2 MByte)
16 16	4096 4096	512 16	262144 (VGA) 256
16	32	16	256 (VGA)
Ja	Nein	Ja	Nein
3	4 (Stereo)	3	1
Grundgerät	Grundgerät	Grundgerät	Grundgerät
Monitor (ca. 500 Mark)	Monitor (ca. 600 Mark)	Monitor (ca. 600 Mark)	Monitor (800 Mark)
—	Speichererweiterung (ca. 200 Mark)	—	—
Diskettenlaufwerk 1541 (ca. 400 Mark)	Zweitlaufwerk (ca. 150 Mark)	—	—
—	—	—	Soundkarte (ca. 400 Mark)
—	—	—	Maus (ca. 100 Mark)
Joystick (ca. 25 Mark)	Joystick (ca. 25 Mark)	Joystick (ca. 25 Mark)	analoger Joystick (ca. 40 Mark)
60 Mark	80 Mark	80 Mark	90 Mark
BEWERTUNG	BEWERTUNG	BEWERTUNG	BEWERTUNG
befriedigend	sehr gut	gut	sehr gut
ausreichend	sehr gut	befriedigend	sehr gut
mangelhaft	befriedigend	gut	sehr gut
—	—	—	—
befriedigend	gut	ausreichend	mangelhaft
befriedigend	sehr gut	sehr gut	sehr gut
befriedigend	gut	gut	ausreichend
befriedigend	gut	gut	befriedigend
ausreichend	gut	gut	sehr gut
ausreichend	befriedigend	befriedigend	sehr gut
ausreichend	gut	gut	sehr gut
befriedigend	gut	gut	sehr gut
mangelhaft	gut	befriedigend	gut
gut	gut	gut	befriedigend (Anm. 3)
befriedigend	gut	ausreichend	mangelhaft (Anm. 4)
gut	gut	befriedigend	befriedigend
ausreichend	gut	befriedigend	gut
ausreichend	sehr gut	befriedigend	sehr gut
ANMERKUNG	ANMERKUNG	ANMERKUNG	ANMERKUNG
Die Bewertungen entsprechen dem Schulnotensystem. Die Rangfolge der Wertungen geht von "sehr gut", "gut", "befriedigend", "ausreichend" bis "mangelhaft". Stand aller Angaben und Wertungen ist der 15. Oktober 1990. In die Wertungen haben wir alle derzeit erhältlichen Spiele mit einbezogen.			
Anmerkung 1: Genutzte Farbauflösung: Wir bewerten die tatsächlich genutzte Farbauflösung des Computers. Ein Beispiel: Der "Hold an Modify"-Modus auf dem Amiga erlaubt zwar die Darstellung von 4096 Farben gleichzeitig, diese Auflösung wird aber bei Spielen so gut wie nie genutzt.			
Anmerkung 2: Bewertung der einzelnen Spielgenres: Bewertet wird nicht nur, wie gut der Computer für das jeweilige Genre geeignet ist, sondern auch, wie es zum derzeitigen Stand um die Softwarelage für das Genre bestellt ist. Bei allen Wertungen haben wir sowohl Qualität als auch Quantität beachtet.			
Anmerkung 3: Grafik-Ausnutzung: Die Grafikausnutzung der MS-DOS-PCs ist unter VGA noch nicht zufriedenstellend, da nur wenige Spiele die Farbpalette der Karte unterstützen.			
Anmerkung 4: Sound-Voraussetzung: Die Wertung bezieht sich auf den PC-Sound ohne zusätzliche Soundkarte.			

FAHR ZUR HÖLLE

Hellfire

Bei dem Action-Spektakel "Hellfire" wird konsequent horizontal gescrollt. Mindestens sechs (ungewöhnlich lange) Levels stehen Eurem wendigen Abfangjäger bevor. Erfreulicherweise ist das

mal sogar innerhalb einer Spielstufe. Damit Ihr den Hauch einer Chance habt, stehen zehn Continues zur Verfügung und man kann den Schwierigkeitsgrad auf "Easy" oder "Hard" stellen. *mg*

in ausgeklügelten Formationen marschieren die Feinde aufs Schlachtfeld, wie die Lemminge gen Meer. Extras gibt es reichlich, dafür wird der Schwierigkeitsgrad beinahe jede Sekunde gnadenlos in die Höhe gedrückt. Von den zahlreichen Speed-Ups sollte man teils die Finger lassen, das eigene Raumschiff wird

Super!



sonst zu schnell. Wer auf rasanteste Action mit hoher Alien-Sterblichkeitsrate steht, muß Hellfire zumindest einmal gesehen haben. Aber Vorsicht: Trotz der bis zu 40 Leben, die man Dank der Continues ins Feld führen kann, ist Hellfire ein schwerer Anschlag auf das Selbstbewußtsein jedes Ballerspezialisten.

Die unangefochtene Vormachtstellung in Sachen Ballerspiele auf dem Mega Drive währte für Thunder Force III nicht allzu lange. Zwar ist Hellfire grafisch weniger spektakulär und technisch nicht so beschlagen wie das Vorbild (ganz selten

Super!



ruckt's etwas), dafür hat es spielerisch genausoviel auf dem Kasten. Die Aliens rücken in fantasievollen Formationen an, und der Levelaufbau ist konsequent durchdacht. Die ständig umschaltbare Schußrichtung setzt dem taktischen Action-Eintopf die Krone auf: Wer nicht zur rechten Zeit mit den Waffen jongliert, der hat keine Chance. So ist es kein Wunder, wenn man trotz des höllisch hohen Schwierigkeits-

grades (auch auf Easy) mit jedem Spiel etwas weiter vorankommt. Kein Gegner kreuzt Euren Weg, der nicht auf eine bestimmte Taktik allergisch reagiert. Hellfire ist eines der wenigen Ballerspiele, bei denen man immer das Gefühl hat, daß

eigene Dummheit am Scheitern schuld ist. Der unwiderstehliche "Und ich schaff's doch!"-Gedanke zieht einen wie magisch vor den Bildschirm. Die gnädige Kollisionsabfrage trägt sicherlich mit dazu bei. Zusammen mit der aufpeitschenden Musik und der prima Grafik, die sich von Level zu Level steigert, hat sich Hellfire zu einem ebenbürtigen Konkurrenten für Thunder Force III gemauert.

STECK BRIEF

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

MEGA DRIVE

84%

Grafik: 70%

Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer

Raumschiff ein Deluxe-Modell und zeichnet sich durch eine gehobene Ausstattung aus. Ihr könnt von Beginn an entweder nach vorne, nach hinten, seitwärts nach oben und unten oder schräg in vier Richtungen feuern. Zwischen diesen vier Standardschüssen soll man jederzeit im Spiel umschalten. Darüber hinaus schwirren etliche Extras herum, die in abgeschirmten Bodenstationen oder diversen Raumschiffen verborgen sind. Neben der Verstärkung des Standardgeschosses gibt's Speed-Ups, einen Schutzschild sowie ein Beiboot, das sich selbständig auf die Angreifer stürzt. Zusätzlich verfügt Euer Raumschiff über eine bestimmte Anzahl von Superschüssen, die sich besonders verheerend auf getroffene Gegner auswirken.

Wie es sich gehört, wechseln Grafik, Musik und Feinde von Level zu Level — manch-



Feuer frei: Unter den Abdeckhauben der Türme verbergen sich jede Menge nützliche Extras (Mega Drive)



Jeder Schuß ein Treffer: Wer bei Hellfire überleben will, der muß gezielt auf die Gegner feuern (Mega Drive)

SEGA MEGA DRIVE

ATEMBERAUBENDE SPIELHALLEN-TECHNIK - JETZT FÜR ZU HAUSE

Endlich ist es soweit. Das MEGA DRIVE, die erste Videospiel-Konsole der Welt auf 16-BIT Basis, verfügt in komprimierter Form über so manche, bis heute nur aus der Spielhalle bekannte Spielerei, die Usern weltweit den nötigen Schlaf verkürzen wird. Das mit zwei Prozessoren (68000er/8 MHz und Z 80/4 MHz), sprich der Originaltechnik der Spielhallen-Maschinen, gesteuerte MEGA DRIVE gibt es incl. deutschsprachiger Anleitung und dem Action-Spiel „Altered Beast“.

Die neue, lobenswert gestylte Arcade-Konsole wartet mit beispiellosem Zehn-Kanal-Stereo-Sound auf, der erstmals auch über Kopfhörer mit autonom steuerbarem Volume-Regler zu genießen ist.

Nicht weniger beeindruckend sind Graphik und Farben. Bei einer Auflösung von 320 x 244 Pixeln verfügt die MEGA-

Maschine über 2048 Hardware-Sprites mit einer Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixeln. Bei dem fast schon übertrieben großen Repertoire an Farben (512) bleibt bei solcher Auflösung Computer-Artworkern kaum eine Variante vorenthalten.



SEGA Vertrieb Deutschland · VIRGIN GAMES GMBH · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/251536-0

Österreich: IMPULS GMBH · Feldgasse 14 · A-1080 Wien · Tel. 0222/486507

Schweiz: Videophon AG · Bahnhofplatz 9 · CH-6341 Baar · Tel. 042/332288

RABATZ AUF DEM ROTEN PLATZ

Strider

Freiheit für Riesensprites! Wurde Segas "Strider" für die Computerumsetzung noch in das enge Korsett eines Amigas oder STs gezwängt (und dabei gehörig "geschrumpft"), kann er sich nun auf dem Mega Drive in voller Körpergröße austoben. Der Automat läßt grüßen...

Strider, eine Mischung aus Ranger und Hochleistungsturner, hat etwas gegen den Rest der rotbeflaggen Welt. Die Tatsache, daß im Zuge der Entspannungspolitik alle fünfzackigen Sterne des Automatenvorbilds kurzerhand zu ei-



Eine ganz normale Strider-Spielszene (Mega Drive)

nem neuen Symbol halbiert wurden, tut seiner Wut keinen Abbruch. In alle Richtungen der wild scrollenden Computerlandschaft (fünf Level mit asiatischen Prunkbauten, sibirischen Schneelandschaften und einem mächtigen, fliegenden Panzerkreuzer) springend, schlitternd und kletternd nistet er mit seinem Flammensäbel alles um, was seinen Weg kreuzt. Aber was sonst anfangen mit mutierten Rotar-

misten, blutgierigen Kampfhunden, androiden King Kongs und (zu)spätgeborenen Dinosauriern? Allein seinen Kampfgenossen, den witzig wuselnden Sidekick-Robotern, dem majestätischen Stahladler und einem Robo-Hund vertraut Strider. Deshalb befreit er sie auch aus Containern, die nebenangenannten "Lebe"we-



Zehn kleine Funktionäre: Kniefall vor dem Endlevelgegner (Mega Drive)

Moderne Zeiten: Strider bringt Wirbel in die High-Tech-Ära (Mega Drive)

sen auch Frischenergie und einen größeren Säbel enthalten können. Dies alles benötigt er dringend, muß er sich doch ohne Continue-Möglichkeit und Levelwahl durch's Abenteuer turnen. wi

Es ist ein Jammer! Warum müssen die Software-Zauberer von Sega ihr Talent an einen mittelmäßigen Spielautomaten von Capcom vergeuden? Strider auf dem Mega Drive bietet zweifellos die beste, abwechslungsreichste und spektakulärste Grafik, die man als Videospieldbesitzer bislang zu Hause bestaunen konnte (Ausnahme: "Magician Lord" auf dem Neo Geo). Darin liegt auch der wichtigste Anreiz, Strider ausgiebig zu spielen: Welche Pixel-Pracht raubt mir im

Geht so



nächsten Level den Atem? In Sachen Spielbarkeit und Leveldesign haben die Entwickler allerdings ziemlich geschluppt. Hier noch drei Sprites, dort noch vier Riesenschlangen — man blickt kaum durch, was wer wo wie auf dem Bildschirm anstellt. Einzig der Musiker hat sich an der Spielbarkeit orientiert und ziemlich mittelmäßige Melodien lieblos zusammengeschustert. Der schöne Spruch "Perlen vor die Säue werfen" trifft auf Strider voll zu.

Bei weitem nicht das spielbarste, dafür grafisch aber das bisher ungewöhnlichste Modul fürs Mega Drive. Riesensprites und viele ungewöhnliche Situationen entschädigen zur Genüge für das Gedränge und die Hektik, die sich stellenweise auf dem Bildschirm breitmachen. Der Held ist, ähnlich Konami's "Protector", körperlich sehr gut in Form, schlägt Salts, vernichtet auf dem Hosensboden schlitternd

Gut!



ganze Feindpatrouillen und schafft es auch noch in der haarsträubendsten Situation, nach einem rettenden Mauervorsprung zu greifen. "Easy" ist für Einsteiger bestens geeignet. Hat man sich an die Steuerung gewöhnt, verhält sich das Spiel auch auf "Hard" noch sehr fair. Eins ist jedoch sicher: Die verrücktesten und spannendsten Endlevelkämpfe der Modulwelt hat Strider zu bestehen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE

68%

Grafik: 84%

Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

DINOWARS



AMIGA



AMIGA



AMIGA

AMIGA JOKER HIT 87% "Gratulation an MAGIC BYTES: DINOWARS ist 'ungeheuer' spielbar und sieht 'gigantisch' aus!" (Zitat Michael Labiner in AMIGA JOKER 10/90)

"DINOWARS" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!

AMIGA, Atari ST **69,95 DM**, PC **79,95 DM**, C64 Disk **29,95 DM**, C64 Cass **19,95 DM**.

Schnellversand, Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B, 4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei, Umtauschgarantie bei schädlichen Exemplaren (innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden). Kostenfreie Ersatzlieferung.





Der Schrecken jedes Hobbygärtners (Mega Drive)



Stolz reckt er sein Schwert in die Höhe (PC-Engine)

UNGEZIEFERPLAGE IM SEKTOR X

Insector X

Schon zum zweiten Mal in diesem Quartal darf man sich eine mechanische Mensch/Insekt-Kampfmachine auf den heimischen Bildschirm holen. Das Szenario von Hot B's "Insector X" ähnelt dem des Computerspiels "Venus" recht stark, auch wenn hier deutlich mehr geballert wird. Mit einer Mischung aus Roboter und Insekt schießt Ihr in fünf horizontal scrollenden Leveln auf mutierte Artgenossen. Diese lauern dem Spieler in der Gestalt von riesigen Wespen, bombenlegenden Killer-Käfern oder tödlichen Monster-Fröschen in teils recht bizarrer Umgebung auf. Führen die ersten Levels noch durch Ruinenstädte, Oasenlandschaften, Hochplateaus und ein altes Grabmal, schwirrt

man später durch eine moderne, dennoch menschenleere Großstadt, vorbei an überdimensionalen Turmuhrn und Straßenlaternen. Gegen Ende des Spiels gelangt man schließlich ins Herz des bösen Insektenimperiums.

Wie nicht anders zu erwarten, pflastern Sonderwaffen und Speed-Ups die Flugroute. Hat man fleißig gesammelt, darf zwischen zwei verschiedenen Waffen und einer Smart-Bombe hin- und hergeschaltet werden. Außerdem kann über ein Menü Schwierigkeitsgrad und Anzahl der eigenen Leben eingestellt werden. Da selbst auf "Easy" die vielen Feinde schon recht hinterlistig agieren, wurde auch ein (begrenzter) Continue-Modus eingebaut. *wi*

Leider nichts Neues an der Modulfant, denn wirklich originelle Einfälle sucht man im Sektor X vergeblich. Dafür ist Nervenkitzel von der ersten bis zur letzten Spielsekunde garantiert. Teilweise wird's allerdings recht hektisch auf dem Bildschirm: In höheren Levels sind einige Stellen auch mit voller Bewaffnung nur



von den abgebrühtesten Action-Routiniers zu schaffen. So bleibt dem Spieler nur wenig Zeit, sich an der hübschen Hintergrundgrafik und an den vielen angenehmen Melodien zu erfreuen. Für Spezialisten auf der Suche nach

einer neuen Herausforderung ist das solide Insector X jedoch zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hot-B, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

70%

Grafik: 66%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

DER PAKT MIT DER AXT

Legendary Axe 2

O bwohl "Legendary Axe" zu den ältesten Modulen für die PC-Engine gehört, zählt es bis heute zu den erlesenen Spitzentiteln. Knapp zwei Jahre später will der Nachfolger an den Erfolg des ersten Teiles anknüpfen. Wie schon beim Original, startet der muskelbepackte Held nicht mit einer Axt in der Hand, sondern schwingt noch recht bedächtig ein blitzblankes Schwert. Da die ersten Gegner angenehm zurückhaltend ans Werk gehen, kommt man damit prima zu recht. Trotzdem solltet Ihr immer auf runde Kapseln achten, die manche Feinde nach deren Pixel-Kollaps zurücklassen. Einige sorgen für frische Energie, andere spendieren eine Art Smart-Bombe oder sie lassen die Bizeps

Eures Kämpfers anschwelen. Erfreuliches Resultat: er haut mit deutlich mehr Schmackes zu. Außerdem könnt Ihr auf diese Weise auch die Waffe wechseln. Neben dem Schwert gibt's einen Morgenstern und — hurra — die vermießte Axt.

In den zahlreichen Levels, die wahlweise horizontal oder vertikal scrollen, begegnen Euch die verrücktesten Monster, die mit immer neuen Taktiken attackieren. Neben wuchtigen "Grundschlägen" ist auch die Beinmuskulatur des rüstigen Recken gefragt. Viele Abgründe und ungewöhnliche Aufzüge, die aus fallenden Felsbrocken bestehen, erfordern todesmutige Sprungtafetten. Ein Zeitlimit und drei Continues runden das Modul elegant ab. *mg*

Viele Tugenden, die den ersten Teil zu einem hervorragenden Actionspiel machten, findet man auch bei der Fortsetzung. Da es für beinahe jeden Gegner eine Taktik gibt, wie man ihn ohne Energieverlust erledigt, kommt ein prima Spielgefühl auf. Dazu trägt auch die atmosphärische Musik bei, die mal ein-



schüchtern, mal aufpeitscht — ein Lob an den Komponisten. Trotzdem reicht Legendary Axe 2 nicht ganz an den Vorgänger heran: Die meisten Feinde sind nicht sehr originell und fehlende Überraschungsmomente

kosten ebenfalls ein paar Sympathien. Kurzum, ein "Gut" mit fallender Tendenz.

STECK BRIEF

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

PC-ENGINE

74%

Grafik: 69%

Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel

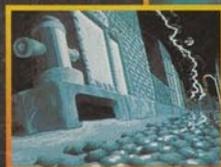
Darauf sind Sie nicht vorbereitet

CRIME TIME

Diese Nacht hat ihre eigene Story



Screenshots Atari



AMIGA
ATARI ST



IBM/PC
C 64

Sie wachen in einem Loch von Hotel auf und wissen nicht, wie Sie dorthin gekommen sind. Sie wissen nur, daß Sie wohl ziemlich viel getrunken haben müssen, aber Sie können sich an keine Einzelheiten erinnern.
Letzte Nacht ist hier ein Mord geschehen, für den Sie bezahlen sollen. Aber Sie haben es nicht getan. Sie werden es auch beweisen, irgendwie . . . wenn Sie bloß Zeit hätten . . . mehr Zeit . . .



Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



So leicht läßt sich kein Gegner einwickeln (PC Engine)



Im Training ist die Piste noch schön frei (PC-Engine)

EINGEWICKELT

Gomola Speed

Der ungewöhnliche Held von "Gomola Speed" ist ein herzallerliebster, äußerst bewegliches Roboterräuplein, das am liebsten kleine gelbe Fellbälle verpeist. Das Mechanotier besteht aus zehn Segmenten und ist so gelenkig, daß es sich in den eigenen Schwanz beißen kann. Außerst praktisch, kann unser Tausendfüßler so doch jeden Feind einwickeln und auflösen (Wie, das bleibt sein Geheimnis...).

Leider ist die Raupe durch ihre langgestreckte Körperstruktur etwas instabil: Wird sie von einem Monster berührt, koppelt das betroffene Segment ab und wir steuern nur noch eine verkürzte Raupe durch die Lande. Allerdings kann das Kopfteil verlorene Segmente wieder ein-

sammeln. Damit uns das nicht zu oft passiert, können wir zur Verteidigung Bomben legen, die die zahlreichen Gegner für einige Zeit paralisieren. Das sollte man ausnutzen, um den betreffenden Feind ein- und wegzuwickeln.

Auf der Spielfläche, die in höheren Ebenen stark an "Gauntlet" erinnert und teilweise scrollt, düsen neben der beweglichen Nahrung noch andere garstige Burschen umher, die uns ans Leder wollen. Zum Glück können wir unterwegs Continues, Schilder und Stoppbälle einsammeln, die die Gegner für kurze Zeit einfrieren. Nach jedem Level gibt's ein Paßwort, das den Neueinstieg an alter Stelle wieder ermöglicht. vw

Alle Achtung, eine neue Spielidee: Mit einer Raupe, die ihre Feinde einwickelt, bin ich noch nie auf die Reise gegangen. Hat man sich an die daumenaufreibende Joypad-Arbeit gewöhnt, läßt sich das Krabbeltier mühelos durch die Level steuern. Dank sinnvoller Extras (Unverwundbarkeit, Speed-Ups) ist uns



Labyrinth. So kann man der Raupe ganz famos einen ungefährlichen Weg bahnen.

auch im härtesten Kampfgetümmel ein langes Leben beschert. Außerdem ist Gomola Speed mit einer kleinen Prise Taktik gewürzt: Mit Schlüsseln, die wir unterwegs finden, öffnen sich Türen zu anderen Abschnitten der

STECK BRIEF

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

PC-ENGINE

73%

Grafik: 61%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

INNERE WERTE

F1 Circus

Wer glaubte, daß es nun wirklich genug sei mit Rennspielen für die PC-Engine, der hat die Rechnung ohne die Herren von Nichibutsu gemacht. Die japanische Firma mit dem kernigen Namen schickt Euch mit "F1 Circus" (wieder einmal) auf 16 internationale Grand-Prix-Pisten. Vor jedem Rennen könnt Ihr ein paar Einstellungen am Wagen verändern (Reifen, Bremspower, Schaltungstyp etc.), danach fährt man im Training eine möglichst gute Zeit heraus. Qualifiziert Ihr Euch für das Rennen, erwartet Euch ein harter Kampf gegen die Computer-Mitfahrer.

Das Geschehen wird schnörkellos von oben gezeigt und vertikal gescrollt. Außer der eigentlichen Piste ist auch ein wenig Drumher-

um zu sehen, das ein guter Fahrer tunlichst meiden sollte. Bei einigen Strecken darf man unter Tempoverlust auf der Pistenumrandung weiterfahren, doch bei Stadtkursen knallt Ihr gnadenlos an Absperrungen (nicht zu vergessen die schönen Auffahrnfälle, die man sich mit anderen Autos leistet). Steter Unfall bringt den Auspuff zum klappern; Ihr solltet dann an der Box Euren Brummer richten lassen, was freilich wertvolle Sekunden kostet.

Nach jedem Rennen könnt Ihr Euch ein ellenlanges (zum Teil mit japanischen Schriftzeichen versehenes) Paßwort notieren, um so den Spielstand zu konservieren. Außerdem wird ein Blick auf die aktuelle Punkterangliste der Fahrer gewährt. hl

Auf den ersten Blick gibt das Spiel herzlich wenig her. Die schmucklose Ansicht aus der Vogelperspektive läßt einem Grafikkraut gewohnten PC-Engine-Besitzer erstmal die Mundwinkel in den Keller rutschen. Aber so nach einem Stündchen und mit den ersten WM-Punkten in der Tasche schließt man langsam



Freundschaft mit dem unscheinbaren Programm. F1 Circus ist sicher nicht die superanspruchsvolle Luxus-Rennperle der innovativen Art, aber man kann's ordentlich spielen: Die schnellen Rennen gegen die Computergegner sind ansprechende Reaktionstests. Für Pistenfans ist das Modul interessant.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nichibutsu, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

66%

Grafik: 41%

Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Wenn Sie die Herausforderung suchen, werden Sie das Abenteuer finden!

Das interaktive Rollenspiel einer neuen Generation
entführt Sie in die Welt von übermorgen ...

Detailgetreue Animationen begleiten Sie und Ihre
Crew auf dem Weg in unbekannte Galaxien ...

Treffen Sie Entscheidungen über Leben und Tod ...

Erweitern Sie Ausrüstung und Intellekt und lösen
Sie die Rätsel der Zukunft ...

ANTARES

im Kommen!

BONNICO

IHR SOFTWAREPARTNER

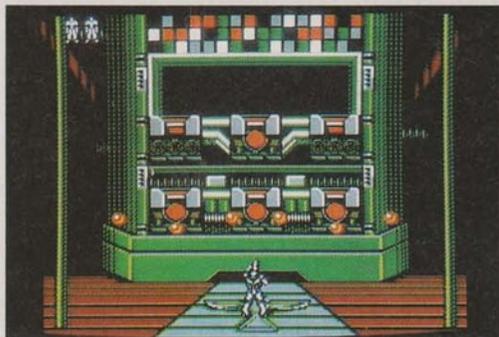
SOFTWARE PRODUKTION

FIRE AND FORGET

Probotector

Zwei recht verschiedene Action-Genres werden bei Konamis "Probotector" geschickt vermischt. Der androide Held dieses Ballerspekakels hat sich sowohl durch sechs horizontal nach rechts

scrollende Plattformlevels als auch durch zwei 3D-Passagen zu kämpfen. Gut, daß er körperlich recht fit ist und so laufen, springen, sich ducken und dabei noch einen ganzen Haufen schwerer Artillerie mitfüh-



Im Kugelhagel der 3D-Sequenz (Nintendo)



Up, up and away: Robotector erklimmt die Niagarafälle (Nintendo)

Nach langer Zeit der Entbehrungen werden die Actionfreaks unter den NES-Besitzern mit Probotector wieder versöhnt. Und das gleich doppelt und dreifach. Dieses Modul zählt zu den besten Actionspielen, die mir bislang vor das Joypad gekommen sind. Die Grafik ist schmuck, die Musik packend und an Abwechslung herrscht nun wirklich kein Mangel. Die

Super!



Als Krönung hat Konami den tollen Zwei-Spieler-Modus spendiert. Ein Prachtmodul für schufreudige Nintendo-Fans.

Spielbarkeit wurde darüber nicht vergessen. Ist man zu Beginn noch von der Sprite-Flut geschockt, klärt sich der Blick beim dritten oder vierten Anlauf. Wer sich geschickt voranarbeitet, der kommt ungeschoren in die hohen Levels.



Aliens lauern am Ende des Spiels (Nintendo)

ren kann. Damit wird dann in bis zu sieben verschiedene Richtungen gefeuert. Wie bei allen verwandten Spielen muß die Bewaffnung hart erarbeitet werden: Hat man durch den Bildschirm fliegende Bonus-symbole abgeschossen, landen sie nicht selten an schwer erreichbaren oder hart umkämpften Stellen. Angesichts der feindlichen Übermacht lohnt es sich jedoch, diese zu sammeln: Neben Kampfrobotern trachten auch festinstallierte Geschütztürme und mechanische Todesfallen nach den drei Roboterleben des Helden. Wer bis zum ersten Endevelgegner noch keinen Flammenwerfer oder Dreierschuß gesammelt hat, tut sich denkbar schwer.

In der ersten Hälfte des Spiels folgt auf jede Plattformsequenz eine 3D-Passage. Hier ballert man sich durch eine Mischung aus Schießbude und Operation Soundso-Szenario. Ein kleines Stückchen wird in die Tiefen des Monitors hineingesprintet, dann muß ein von feindlichen Sprites verteidigtes Tor zerschossen werden. Am Ende wartet auch hier eine bildschirmfüllende Kampfmaschine. So geht es durch die verschiedensten Landschaften und Gebäude bis tief hinein in die morbide Festung eines bössartigen Clans von Aliens. Wer will, kann sich auch mit einem zweiten Spieler ins Gemetzel stürzen. Dann muß man sich Extrawaffen und Continues jedoch teilen. wi

Ist dieses Spiel nicht schon vor knapp zwei Jahren von Anatol mit einem strahlenden Einser-Gesicht ausgezeichnet worden? Damals nannte es sich jedoch noch anders, und das Helden-Sprite hatte mehr Ähnlichkeit mit dem bulligen Oberrauf-

Gut!



bold Rambo denn mit dem hochsportlichen "Probotector". Trotz guter Spielbarkeit und (für Nintendo-Verhältnisse) schöner Grafik ist's nicht ganz mein Fall. Obwohl bestens durchdacht, schwirren an einigen Stellen für meinen Geschmack ein paar der winzigen Geschosse zu viel herum. Versucht man dann, den auf-

kommenden Frust durch den Erwerb einer Extrawaffe zu verarbeiten, kann es durchaus sein, daß diese, obwohl in greifbarer Nähe, doch nicht zu erreichen ist. Sei es, daß man schon ein paar Millimeter zu weit geschrottet hat, sei es, daß die begehrte Waffe einfach "zu nahe" am Bildschirmrand liegt. In den beiden 3D-Sequenzen haben dann nur die Action-Experten leichtes Spiel, für alle anderen wird's im Gewölbe wohl eine Spur zu hektisch und unübersichtlich. Mir zumindest blieb dort mein "gut" beinahe im Halse stecken.

STECK BRIEF

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

NES

Grafik: 84%

Sound: 70%

84%

Schwierigkeit: mittel

MAILORDER

Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
 Verlag R. Kleinegräber
 Postfach 2144 C
 D-4830 Gütersloh 1
 Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834

(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 75,-DM Versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).



Alle Preisangaben in DM

◀ NORTH SEA INFERNO

Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie pressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.

NORTHSEA INFERNO

ASM HIT

AMIGA, Atari ST 44,95
 C64 Disk 29,95
 C64 Cass 19,95



U.S.S. JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Bootjagd, Flugzeug-Angriffe, Abschluß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.

Special Edition

AMIGA, Atari ST 59,95
 C64 Disk 29,95
 C64 Cass 19,95
 PC 3,5 + 5,25 79,95

U.S.S. JOHN YOUNG



KIND OF MAGIC 2

Kind of Magic 2

Die Super-Spielsammlung mit vier Spitzengames. TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen. MINI GOLF: Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben hell. BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt. NIGHTDAWN: Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.

AMIGA, Atari ST 79,95
 C64 Disk 49,95
 C64 Cass 39,95

NEU

THE SECOND WORLD

DINOWARS

NEU

AMIGA JOKER HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
 C64 Disk 29,95
 C64 Cass 19,95
 PC 3,5 + 5,25 79,95

DINOWARS

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.

◀ THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.



Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA

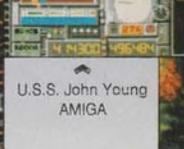
The Second World AMIGA

Dinowars AMIGA



North Sea Inferno AMIGA

U.S.S. John Young AMIGA





Der Spielspaß wird niedergeflackert: Gain Ground (Mastersystem)

STRATEGISCHER STRAFSTOSS

Gainground

Rechtzeitig zum Weihnachtstrubel hat Sega die Umsetzung des Action-Strategieautomaten "Gain Ground" fürs Mastersystem fertig. Das Spielprinzip von Gain Ground ist simpel: Mit bis zu zwei Spielern müssen Sprites vom unteren Bildschirmrand auf ein spezielles Ausgangsfeld geführt werden. Auf diesem Bildschirm tummeln sich finstere Gesehen, die Eure Figuren daran hindern wollen, den Ausgang zu erreichen. Zusätzlich zu den feindlichen Sprites verpassen das eine oder andere Hindernis den Weg.

Die Spielstufen sind verschiedenen Zeitepochen nachempfunden. So beginnt Ihr Eure Reise in grauer Vorzeit und müßt z.B. über das römische Imperium bis in die

ferne Zukunft vorzudringen. In jeder Spielstufe liegen ein oder mehrere Symbole verstreut herum. Marschiert Ihr über dieses Symbol, taucht ein kleines Männchen auf, das Eurem Sprite überallhin folgt. Erreichen Spieler und Männchen den Ausgang, bekommt Ihr in der nächsten Stufe dafür eine zusätzliche Figur dazu. Was für ein Held das ist, hängt von der Form des Symbols ab. So bekommt Ihr für einen Speer einen Steinzeitmann, der sich gegen die Feinde nur mit Pfeilen wehren kann, für ein Raketen-Symbol gibt es eine Figur mit fettem Raketenwerfer. Eine Stufe ist geschafft, wenn entweder alle Eure Sprites das Bild verlassen haben oder alle Feinde erledigt sind. mh

Ich kann mich noch lebhaft an meine Gain Ground-Sessions zusammen mit Anatol erinnern — die recht ungewöhnliche Spielmischung, eine attraktive Bilderpracht und solide Steuerung machten den Automaten zwar nicht zum Kommerzknüller, aber wir stecken doch das eine oder andere Marktstück hin-



Spektrum für Bilder gesorgt und die Musik ist schlichtweg zum Heulen.

ein. Die Mastersystem-Umsetzung hingegen verliert dank der technisch miserablen Ausführung deutlich an Spielbarkeit. Die Sprites rucken und flackern um die Wette, die Grafiker haben wohl das letzte Mal auf einem

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkra-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 35%

Grafik: 38% Sound: 29% Schwierigkeit: schwer

ES WAR EINMAL...

Space Invaders *Gut so*

Entgegen allen Erwartungen unterscheidet sich "Space Invaders 90" für die Mega Drive deutlich von der kürzlich veröffentlichten PC-Engine-Adaption des Ballerspielpappis. Zum einen hat Taito auf die Originalfassung von Space Invaders auf dem Mega Drive komplett verzichtet. Dafür wurde der 90er Remix ordentlich aufgepeppt und spielt sich jetzt klar besser als "Space Invaders Plus" auf der PC-Engine. Am Grundprinzip der stetig von links nach rechts marschierenden Alien-Formationen hat sich zwar nichts geändert, Überraschungen sorgen allerdings für Salz in der etwas abgestandenen Action-Suppe. Das Arsenal an Extrawaffen wurde quantitativ und qualitativ ordentlich aufgestockt. Verschiedene Schutzschilde,



Schritt für Schritt auf dem Weg zum Hit? (Mega Drive)

mehrere Laser, Speed-Ups und ein Magnet, der Euer Raumschiff ständig in eine Richtung zieht (also ein hinterlistiges Negativextra) sind mit von der Partie. Außerdem wechselt alle zwei Levels die Grafik sowie das Verhalten der Aliens und ein anderes (meist gutes) Musikstück ertönt. mg

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirkra-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 41%

Grafik: 38% Sound: 65% Schwierigkeit: mittel

AND THE WINNER IS...

Afterburner *Gut!*

Der Letzte wird der Erste sein: Dieses alte Sprichwort trifft auf die labelhafte PC-Engine-Adaption des 3D-Action-Spektakels "Afterburner" ohne Einschränkung zu. Nach der katastrophalen Computer-, der ordentlichen Master-System- und der guten Mega-Drive-Version schießt die PC-Engine-Umsetzung den Vogel ab. Was NEC Avenue aus dem kleinen Wunderkästchen herausgeholt hat, ist sensationell. Von gelegentlichen Flackereien abgesehen, kommt diese Version dem Spielautomatenoriginal am nächsten. Alle Levels (inklusive Landesequenzen und Canyonflug) sind vorhanden und das Spielgefühl dank rasanter und fließender 3D-Grafik prima. Auch Musik und Soundeffekte wurden tadellos umgesetzt. Einzige die Sprachausgabe ist etwas dürftig.

Wer bereits die Mega-Drive-Version hat, der muß sich nicht unbedingt die



Flucht ist zwecklos: Die Rakete findet ihr Ziel (PC-Engine)

PC-Engine-Adaption kaufen. Afterburner-lose PC-Engine-Besitzer, die dieser Art von Spiel nicht abgeneigt sind, sollten sich das Wundermodul zulegen. Ein Riesenlob an NEC Avenue, die schon mit "Space Harrier" ein 3D-Meisterwerk auf der PC-Engine abgeliefert haben. mg

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue, Zirkra-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 81%

Grafik: 83% Sound: 77% Schwierigkeit: mittel

SCHÖNER SCHACHTELN

Columns

Nach den Mega-Drive-Besitzern dürfen jetzt auch Master-System-Benutzer in der Tetris-Variante "Columns" (Test in POWER PLAY 9/90) bunte Steinchen schachteln. Hat man einen der drei Schwierigkeitsgrade, das Hintergrundbild, eines von fünf Stein-Sets und die Höhe des vorgegebenen Haufens eingestellt, geht's los. Das Spielprinzip ist gleich geblieben: Nach wie vor fallen unaufhaltsam dreiteilige Blöcke in einen Becher, die gestapelt werden müssen. Ein Block besteht aus je drei farbigen Steinchen, deren Reihenfolge man während des Fallens verändern kann. Treffen drei gleiche Farben aufeinander, verschwinden sie, der Rest rutscht nach und löst mit etwas Glück eine Kettenreaktion aus. Ist man zu zweit, setzt jeder Spieler abwechselnd einen Stein oder stapelt auf dem gesplitteten Bildschirm gegeneinander.



Wie dreh' ich's nur? (Master System)

de: — auf Zeit, denn im Hintergrund tickt ungemütlich eine Uhr.

Columns ist mit Sicherheit eines der besten Spiele, die das Master System in der letzten Zeit in den Modulschacht gestopft bekam — Grafik und Spielwitz sind gut, nur die Musik ist zum Haareraufen. *al*



STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 80 Mark

MASTER SYSTEM

63%

Grafik: 39%

Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel

KEILE MIT WEILE

Blades of Steel

Technisch ansprechend, einfach zu steuern, voller Action: so präsentiert sich die Eishockey-Simulation "Blades of Steel", die wir vor etwa einem Jahr vorab in der US-Version testeten. Jetzt ist das Modul endlich in Deutschland erschienen und hat immer noch das Zeug, sportbegeisterten Videopspielern die Geldbörse leichter zu machen. Schön groß sind die Sprites, die Ihr mit dem Joypad übers Eis schlittern läßt. Ein Feuerknopf am Joypad dient zum Abspielen des Pucks, durchs Drücken auf den anderen schießt Ihr aufs Tor. Der Computer bietet sich als Gegner mit drei Schwierigkeitsgraden an, doch am meisten Spaß bringt Blades of Steel mit einem menschlichen Gegner. Das liegt vor allem an den liebevoll gestalteten Prü-



Prächtig passen oder schön schießen (Nintendo)

geleinlagen, deren Verlierer unge-rechterweise auf die Strafbank muß. Ein schwungvolles Sportmodul, bei dem der Simulationsaspekt zugunsten der Action etwas vernachlässigt wird. Hübscher Gag am Rande: In der Drittelpause flitzt das Raumschiff aus "Gradius" über die Anzeigttafel. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Konami, Zirkapreis: 100 Mark

NES

76%

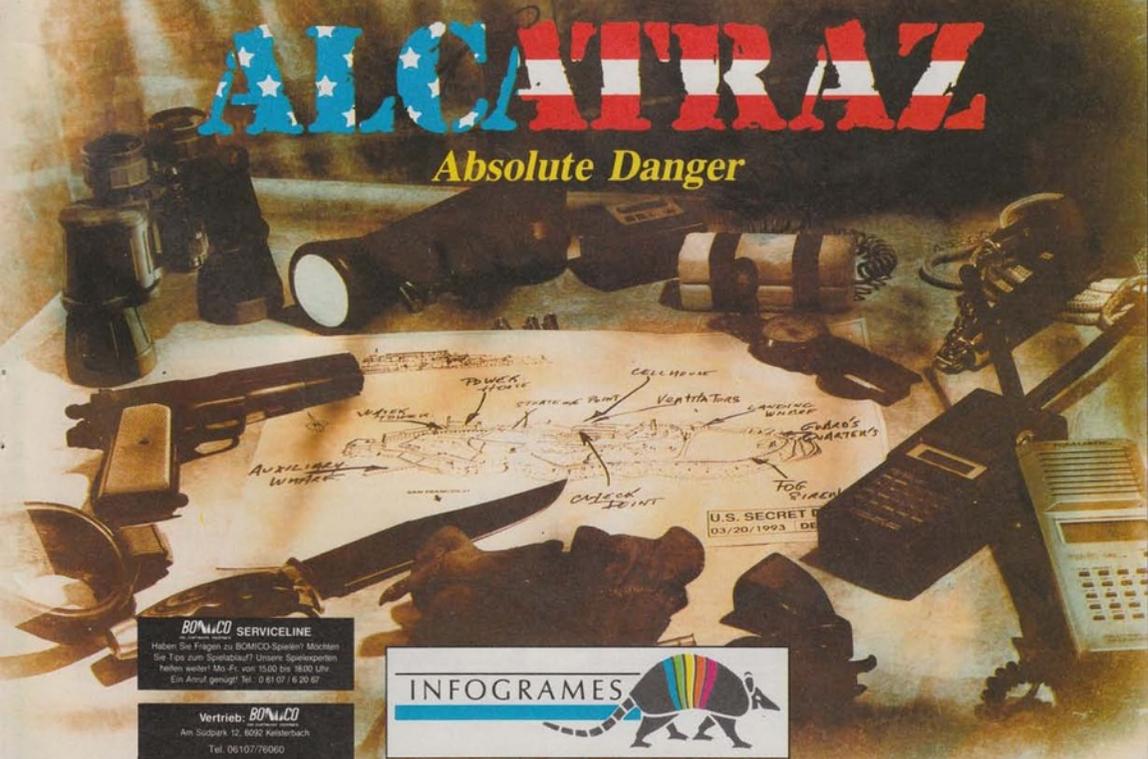
Grafik: 75%

Sound: 80%

Schwierigkeit: leicht

AICOMRAZ

Absolute Danger



BONNICO SERVICE LINE

Haben Sie Fragen zu BONNICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 07

Vertrieb: **BONNICO**

Am Sudpark 12, 6092 Kersterbach
Tel. 06107/76060

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

INFOGRADES



OHNE FURCHT UND TADEL

Fortress of Fear



Die Herzchen zeigen die Lebensenergie an (Game Boy)

Genauer gesagt trägt dieses Mordchen von Acclaim den Titel "Wizards & Warriors X: Fortress of Fear". Wer sich etwas mit Spielen für das NES auskennt, der ist bereits mit der erfolgreichen "Wizards & Warriors"-Serie vertraut. Der erste Teil des Epos vom tapferen Ritter mit dem blitzblanken Schwert erschien vor ca. einem Jahr, der zweite ("Iron Sword") wird im Frühjahr '91 folgen (siehe Aktuelle dieser Ausgabe). Die Game Boy-Adaption dieses Action-Adventures bietet zwar in etwa dasselbe Spielprinzip (laufen, hüpfen, zuhauen, sammeln, suchen), wartet aber mit komplett neuen Levels und Gegnern auf. Erstaunlicherweise spielt sich die Game Boy-Version sogar besser als das NES-Vorbild. Viele Extras (zum

Teil versteckt), faire Feinde, interessant gestaltete Levels und eine große Spielumgebung sorgen für langanhaltende Motivation. Die Grafik schlägt sich ganz tapfer; manchmal muß man allerdings zweimal hinschauen, welches Extra sich vor des Ritters Füßen breit macht. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY **69%**

Grafik: 64% Sound: 59% Schwierigkeit: mittel

DIAMANTENFIEBER

Boulder Dash



Grab tiefer, Genosse: Rockford beim Buddeln (Game Boy)

Sehr erfreulich: Ab sofort buddelt der unermüdete Rockford auch auf dem Game Boy nach Diamanten. Stein für Stein wurde der Computerklassiker "Boulder Dash 1" auf Chip gebannt (Kenner werden sofort ihre alten Pfade wiederfinden). Grafik und Sound wurden erfreulicherweise nachgebessert. Man geht immer noch mit drei Leben an den Start und kann an vier Stellen ins Spiel einsteigen. Neu ist dagegen das einstellbare Zeitlimit: Aus drei Stufen darf man seine private Herausforderung aussuchen. Als recht praktisch entpuppte sich auch die Übersichtskarte, die man per Knopfdruck aufrufen kann. Wenn ein Freund ein zweites Modul besitzen sollte, kann man mit dem Zweispelerkabel auch hintereinander

antreten. Auch nach sechs Jahren hat Boulder Dash nichts an Spielbarkeit eingebüßt. Vor allem Altfräns werden ihre helle Freude haben, auch wenn man bemängeln könnte, daß die Originalgrafik komischer war. Ein Leckerbissen für alle, die flink am Joypad und schnell im Grübeln sind. *al*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Victor, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY **67%**

Grafik: 54% Sound: 58% Schwierigkeit: mittel

DREI IN EINER REIHE



Klax



100 Level und kein bißchen langweilig (Lynx)

Operation gelungen. Patient klaxt. Die brillante Geschicklichkeitsgrübele "Klax" ist auch auf dem Lynx ein Prachtspiel. Auf dem Förderband holpern nach wie vor eine Menge verschiedenfarbiger Spielsteine an, die mittels einer Schaufel am Ende des Förderbandes zu Häufchen gestapelt werden. Eure Aufgabe besteht darin, die Steine so geschickt anzuordnen, daß mindestens drei gleichfarbige Klötzchen übereinander, nebeneinander oder diagonal liegen. Gelingt dies, habt ihr einen Klax geschafft, der dann prompt verschwindet. Je nach Aufgabenstellung (unterscheidet sich von Level zu Level) müßt ihr eine gewisse Menge bestimmter Klaxe bauen oder eine Anzahl Klötzchen schlichtweg überstehen. Wenn eure Schaufel öfters einen Spielstein verpaßt, dann droht "Game Over". Als Dreingabe zu den anderen Klax-Ver-

sionen bietet die Lynx-Adaption eine gelungene Titelmusik. Auch die anderen Soundeffekte sowie die Sprachausgabe ist prima. Kein Lynx-Besitzer sollte sich dieses 100levelhaltige Wonnemodul entgehen lassen — außer er klaxt bereits auf einem anderen System. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 70 Mark

LYNX **90%**

Grafik: 57% Sound: 72% Schwierigkeit: einstellbar

HÖHER, SCHNELLER, WEITER

Skate or Die



Bretter, die die Welt bedeuten

Die Nintendo-Version des Computerspielehits "Skate or Die" haben wir bereits in Ausgabe 12/89 ausführlich getestet. Leider hat es fast ein Jahr gedauert, bis dieser originale Geschicklichkeitstest endlich veröffentlicht wird. Um Euch das Spiel wieder in Erinnerung zu rufen, folgt an dieser Stelle eine kurze Gedächtnisauffrischung. Skate or Die bietet Euch die Gelegenheit, fünf halsbrecherische Skateboard-Sportarten ohne Gefahr für Haut und Knochen auszuüben. So könnt ihr in der Halbpipeline diverse Kunststücke zeigen und Euch im Skateboard-Hochsprung üben. Oder ihr tretet zum Rennen gegen einen Freund oder den Computer an. Zwei Strecken stehen hier zur Wahl: Eine geht querfeldein durch die Landschaft, die andere führt Euch durch die verdeckten Hinterhöfe mitten in der Stadt. Für ganz Verwegene bietet

sich die letzte Sportart an: Hier sollt ihr einen Gegner schlicht und ergreifend vom Skateboard schubsen.

Skate or Die ist mehr Geschicklichkeitssportspiel und kann einige Zeit motivieren. Langfristig setzt die Skateboard-Fahrerei allerdings etwas Staub an — außer man tritt zu zweit an. *mg*

STECK BRIEF

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

NES **67%**

Grafik: 70% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel



Klax

Die geniale Geschicklichkeitsgrübele "Klax" gleicht dem Automatenworbild wie ein Ei dem anderen und spielt sich eine Winzigkeit besser als Mega Drive- und Computerversionen. Einziges Problem: der Zwei-Spieler-Modus wurde vergessen. Dafür gibt's ein zusätzliches Option-Menü, in dem man jede Kleinigkeit (von der Anzahl der Continues bis hin zur Sensibilität der Joypad-Steuerung) einstellen kann. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 90%

Grafik: 57% Sound: 54%

Schwierigkeit: einstellbar



Klax

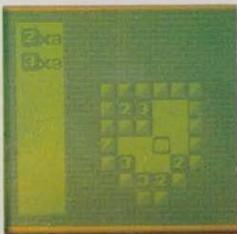
Überraschenderweise wurde die Mega-Drive-Version von "Klax" nicht von Tengen, sondern von Namcot programmiert. Die haben ihren Job prima erledigt und eine fehlerfreie Umsetzung abgeliefert. Leider sind alle Bildschirmtexte auf Japanisch — dafür gibt's hier wieder den Zwei-Spieler-Modus. In Sachen Spielbarkeit, Sound und Grafik hinkt sie eine Winzigkeit hinter der PC-Engine-Adaption hinterher. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 89%

Grafik: 53% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



Puznic

Zuerst die schlechte Nachricht: Der Spielkomfort von Puznic wurde im Vergleich zur Automaten- und zur PC-Engine-Version (Test in *POWER PLAY* 9/90) deutlich ausgedünnt. Jetzt die gute: Trotzdem spielt sich Puznic fast so gut wie die anderen Versionen. Es gibt kein Zeitlimit mehr, so daß man wesentlich entspannter spielt. Wem die Symbole nicht klar genug scheinen, der schaltet mit einem sachten Druck auf gut erkennbare die "Select"-Taste auf Zahlendarstellung um. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 80%

Grafik: 40% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel



Battle Pingpong

Nach dem sehr guten "Tennis" gibt's nun ein weniger gutes Tischtennispiel für die Hosentasche. Bei "Battle Pingpong" könnt Ihr entweder gegen zehn unterschiedlich starke Computergegner antreten oder gegen einen Freund spielen. Leider huscht der Ball recht rasant über die Tischtennisplatte. Man braucht schon eine Menge Glück, wenn man den schnellen Ball mit dem Schläger treffen will. Da sich auch die Schlagvarianten in Grenzen halten, fällt das Urteil leider unterdurchschnittlich aus. *vw*

Genre: Sport
Hersteller: Quest
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 44%

Grafik: 49% Sound: 31%

Schwierigkeit: einstellbar



Cosmo Tank

Nett; ein passables Spiel mit 3D-Grafik für den Game Boy. Ihr tucket mit Eurem Panzer über fünf verschiedene Planetenoberflächen und ballert mit Laser und Bomben gemeine Aliens ab. In unterirdischen 3D-Katakomben sammelt Ihr Extrawaffen und kämpft gegen Obermonster. Damit Ihr nicht verlorenght, ist Euer Panzer mit Richtungsanzeiger und Radar ausgerüstet. Leider wird viel japanischer Text geboten, so daß man eine Weile braucht, bis man weiß, worum es geht. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Atlus
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 62%

Grafik: 70% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



Side Pocket

In den USA war die Billard-Simulation "Side Pocket" auf dem Nintendo-Video-Spiel ein voller Erfolg. Die Game Boy-Umsetzung bietet wie das Original zwei Spielvarianten (9 Ball und Side Pocket). Wer auf Billard steht, der wird mit Side Pocket gut bedient. Die Kugeln rollen erstaunlich realistisch und trickreiche Stöße sind dank vieler Feineinstellungen ebenfalls machbar. Allein der zwangsläufig recht kleine Billardtisch mit den relativ winzigen Kugeln bereitet manchmal (Sicht-)Probleme. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dataeast
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 64%

Grafik: 54% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Bomber Boy

Im letzten Monat sorgte das PC-Engine Spiel "Bomber Man" (siehe Test in Ausgabe 11/90) für die Unterwanderung der Arbeitsmoral. Dank den fixen Programmierern der japanischen Software-Samurais von Hudson Soft gibt es das bombige Spiel jetzt schon für den Game Boy. Allerdings hat die Westentaschenversion nochmals kräftig zugelegt. Zwar kann man nicht mehr mit fünf Freunden gleichzeitig Bomben werfen, sondern nur noch zu zweit, dafür bietet das Modul gleich zwei verschiedene Spielvarianten.

Zum einen ist der klassisch gute "Bomber Man" vertreten. In Labyrinth aus Steinblöcken müßt Ihr Euch (wenn Ihr Solo spielt) mittels Bombenwurf gegen allerlei ekliges Getier zur Wehr setzen. Habt Ihr alle Viecher in einem bestimmten Zeitlimit erledigt und den Ausgang gefunden, geht's in der nächsten Stufe weiter. Alle paar Levels gibt es eine Bonusrunde, und für jede Spielstufe erhaltet Ihr ein Paßwort, um später dort wieder zu beginnen. Statt nur zwei Extras wie in der PC-Engine-Version, verschüßelt Euch auf dem Game Boy rund ein Dutzend toller Zusatzwaffen (u.a. Speedups und Bomben, die erst auf Knopfdruck hochgehen) die explosive Monsterjagd. Spielt Ihr zu zweit, müßt Ihr Euren Kumpelein in die Luft sprengen.

Neben Bomber Man findet Ihr auch das Action-Adventure "Bomber Boy" auf dem Modul. Hier steuert Ihr einen bombenwerfenden Teenager auf einer Rettungsaktion durch acht Städte. Jede Stadt hat bis zu neun Spielstufen. Schafft Ihr alle Levels einer Stadt, wird diese zerstört, eine Horde gefangener Bombenkinder freigelassen und Ihr bekommt ein zusätzliches Extra. Auch hier gibt's ein Paßwort.

Das "Bomber Boy"-Modul für den Game Boy hat's wahrhaft in sich. Dank den zwei Spielen, die Ihr für Euer Geld bekommt, dem aufgehobenen Extraangebot und der niedlichen Grafik sollte sich jeder Game-Boy-Besitzer dieses Programm zulegen. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 82%

Grafik: 72% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel



SPIEL 0



Videospiele sind groß im Kommen. **POWER PLAY** vergleicht kritisch alle wichtigen Konsolen und verrät, wo die Vor- und Nachteile der einzelnen Systeme liegen.

Galten Videospiele vor einigen Jahren noch als technisch rückständiges Spielzeug für Vorschul-Kids, so haben sie sich im Lauf der Zeit einen festen Platz in unserer Spielwelt erobert. Vorreiter dieses Trends waren Japan und Amerika, wo inzwischen in jedem dritten Haushalt mindestens eine Konsole steht. Im diesjährigen Weihnachtsgeschäft sind die Vorzeichen günstig, daß Videospiele den Durchbruch auch in Deutschland schaffen.

Einerseits sind das Sega Master System und das Nintendo Entertainment System unter die 200-Mark-Schallmauer gesunken, so daß sie einen äußerst günstigen Einstieg in die Bildschirmsspielwelt bieten. Andererseits gibt es mit der PC-Engine (bzw. TurboGrafx) und dem Sega Mega Drive zwei relativ neue Systeme, die spieletechnisch den populären Heimcomputern wie Amiga oder ST auf vielen Gebieten überlegen sind.

Der absolute Weihnachtshit dieses Jahres könnte allerdings der Game Boy, das Handheld-Videospiel von Nintendo werden. Zum günstigen Preis von 170 Mark inklusive dem Kultspiel "Tetris" ist er ein ideales Geschenk. Das Lynx von Atari, die technisch bessere, aber auch teurere Alternative zum Game Boy ist zwar nicht ganz so stark gefragt, kommt aber dennoch gut bei der Kundschaft an. Ebenfalls dabei: Das sündhaft teure Neo Geo von SNK. mg

HINE GRENZEN



Master System

Das Master System von Sega war die erste Konsole, die nach dem Zusammenbruch des Videospielesmarktes um 1983 neu auf den Markt kam. Seit der Einführung zum Weihnachtsgeschäft '87 hält es sich tapfer in den Geschäften, konnte aber keinen neuen Videospiele-Boom auslösen. Die Hardware basiert auf einem Z80-Prozessor, der zusammen mit einem ordentlichen Grafikchip und einem eher tristen Soundchip für annehmbare Hardware-Voraussetzungen sorgt. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten, dem Nintendo Entertainment System, sehen viele Spiele auf dem Master System bunter aus, da es mehr Farben zur Auswahl hat und auch mehr davon gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann. Die Grafikauflösung ist mit 256 x 216 Pixel recht passabel. Leider fällt bei vielen Spielen die nervige Flackerei der Sprites unangenehm auf.

Bis heute sind bereits über 100 verschiedene Module für das Master System lieferbar; ein Ende der Neuerscheinun-

gen ist nicht absehbar. Die Preise für die Software schwanken zwischen 50 und 140 Mark, wobei die meisten Module um die 90 Mark kosten. Die Zubehör-Hardware (3D-Brille und Lichtpistole) hat sich nicht durchgesetzt und wird kaum noch von neuen Spielen unterstützt. Empfehlenswert ist allerdings ein anderes Joypad oder ein Joystick, da die mitgelieferten Joypads recht dürftig sind.

Da der Preis des Grundgerätes zum Weihnachtsgeschäft vielerorts unter 200 Mark fallen wird, kann man damit rechnen, daß das Master System die nächsten Jahre nicht vom Markt verschwindet. Eine Preiskorrektur wäre allerdings bei den Modulen angebracht. Viele Spieleneuheiten machen einen recht schlampigen Eindruck und sind sowohl technisch als auch spielerisch schlechter als drei Jahre alte Module. Da weit aufwendigere Programme für PC-Engine oder Mega Drive kaum mehr kosten als ein Master-System-Spiel, scheint ein Preis von 50 bis 60 Mark pro Modul angemessener. *mg*

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Super Wonderboy in Monsterland	Abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel mit schöner Grafik und vielen versteckten Extras
Alex Kidd in Miracle World	Prima Geschicklichkeitstest mit vielen Überraschungsmomenten. Fesselnd bis zum Happy-End.
R-Type	Hervorragende Spielautomatenumsetzung des horizontal scrollenden Ballerklassikers. Acht Levels voller Action und feiner Grafik.
Phantasy Star	Tolles Rollenspiel mit guter Story und dichter Atmosphäre. Gute Englischkenntnisse gefordert.
Außerdem sein Geld wert:	PowerStrike (Action), Shanghai (Denkspiel), Ultima IV (Rollenspiel), Wonderboy III (Action-Adventure)



NES

Das Entertainment System von Nintendo (kurz NES) ist zur Zeit das weltweit klar führende Videospiele. In Japan und bald auch in Amerika steht es bereits in jedem dritten Haushalt. In Deutschland sind wir von diesem Zustand noch weit entfernt. In Sachen Verkaufszahlen liegt das NES etwa gleichauf mit dem Sega Master System. Auch in bezug auf die technischen Daten sind NES und Master System im großen und ganzen ebenbürtig — mit kleinen Vorteilen für das NES. Zwar muß man beim NES mit gut zehn Farben weniger auskommen, dafür hält sich das Sprite-Flackern gegenüber dem gleichzeitigen Konkurrenten (das Grundgerät gibt's für ca. 200 Mark) in Grenzen. Die Auflösung von 256 x 240 Pixel ist minimal höher als beim Master System. In Sachen Sound hat das NES deutlich mehr auf dem Kasten. Mit den fünf Stimmen lassen sich eindrucksvolle Klanggebilde konstruieren.

Das größte Problem des NES war bislang die unzureichende Versorgung mit Soft-

ware. Seit allerdings Nintendo und vor allem auch Konami und Acclaim eigene Büros in Deutschland eröffnet haben, bessert sich die Lage kontinuierlich. Neben der Quantität kann auch meist die Qualität der neuen Module überzeugen. Nur der Preis ist mit ca. 100 Mark für eine Neuheit etwas zu hoch angesetzt. Im Laufe des nächsten Jahres ist damit zu rechnen, daß immer mehr Software-Hersteller ihre Spiele für das NES auch in Deutschland anbieten. Auf dem Zubehörsektor gibt's außer den prima Infrarot-Joypads von Acclaim (Double Player) keine Neuheiten zu vermeiden. Die Lichtpistole ist nicht empfehlenswert, da die entsprechende Software fehlt. Wer unbedingt einen Joystick braucht (trotz des verhältnismäßig guten Joypads), der ist mit dem hochwertigen NES Advantage bestens bedient.

Die Zukunft für das NES sieht nach den lästigen Anfangsquerelen relativ rosig aus. Wenn nicht noch etwas Unvorhergesehenes passiert, wird das NES noch viele Jahre unter uns sein. *mg*

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Super Mario Bros.	Brillantes Geschicklichkeitsspiel, das zu den besten Modulen aller Zeiten zählt.
Legend of Zelda und Adventure of Link	Fantastische Action-Adventures, die wochenlang fesseln. Mit Batterie im Modul zur Spielstandspeicherung.
Tetris	Prima Version des genialen Tüftelklassikers
Ice-Hockey	Geniales Sportspiel, das auch in zehn Jahren noch begeistert. Tollkühne Dribblings, furioses Paßspiel — zu zweit oder gegen den Computer.
Außerdem sein Geld wert:	Punch-Out (Sport), R.C. Pro-Am (Geschicklichkeit), Metroid (Action-Adventure), Pobotector (Action)



Mega Drive

Mit der Veröffentlichung des Mega Drives läutete der japanische Spiele-gigant Sega 1989 ein neues Zeitalter ein: Erstmals wurde der in diversen Computern bewährte 68000-Prozessor auch in eine Spielekonsole gesteckt. Gegenüber dem Master System hat Sega in Sachen Technik beim Mega Drive kräftig zugelegt. Mit dem eindrucksvollen Zehn-Kanal-Stereosound und einer Bildschirmauflösung von 320 x 224 Pixel hat man oft das Gefühl, vor einem Spielautomaten zu sitzen. Dank einem leistungsfähigen Grafik-chip wurde auch das berühmt-berüchtigte Sprite-Ge-flacker größtenteils abge-stellt. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten, der PC-Engine von NEC, hat das Mega Drive hier einen respekta-blen Technikvorsprung.

Anders als beim Master System klappte die Soft-ware-Versorgung für Segas jüngsten Sproß von Anfang an. Zahlreiche prominente Spielhallenhits wie z.B. "Ghoul's'n'Ghosts", "Afterburner" und "Golden Axe" wurden nahezu unverändert

auf das Mega Drive übertra-gen. Mit "Super Shinobi" hat man das Automatenvorbild sogar gewaltig übertrumpft, ein Kultspiel war geboren. Mittlerweile entwickeln neben Sega auch andere be-kannte japanische Software-Hersteller (u.a. Techno Soft, Taito und Namcot) für das Mega Drive. Der große Soft-ware-Knall steht jedoch noch bevor: Rechtzeitig zur Euro-premiere im September bekannnten sich zahlreiche englische und amerikani-sche Software-Häuser zum Modul.

Auf dem Zubehörsektor gibt's ebenfalls Neues zu ver-melden. Neben dem exquisiten Joystick (siehe Aktuell-teil dieser Ausgabe) und dem Master-System-Adapter ist für 1991 ein CD-ROM ange-kündigt. Der Master-System-Adapter ist besonders für die-jenigen interessant, die frü-her kein Master System be-sessen haben und so aus über 100 neuen und teils sehr guten Spielen wählen kön-nen. Das Mega Drive hat eine goldene Zukunft vor sich. 1991 könnte das Mega-Drive-Jahr werden. *wi*

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Thunder Force III	Dieser horizontale Weltraum-Scroller gilt als eines der weltbesten Ballerspiele. Acht actionhaltige Levels und tolle Extras werden geboten.
Phantasy Star II	Monster-, schätze- und batteriehaltiges Rollenspielmobil der Spitzenklasse. Sehr umfangreich, spannende Story, Englischkenntnisse erforderlich.
Super Shinobi/ The Revenge of Shinobi	Aufgepeppte Umsetzung des Arcade-Hits "Shinobi". Eines der besten Actionspiele aller Zeiten.
Klax	Geniales Geschicklichkeitsspiel für Schnelldenker
Außerdem ihr Geld wert:	Populous (Strategie), Tatsujin/Truxton (Action), Kujaki-Oh 2/Mystic Defender (Action)



PC-Engine

Euphorischer Jubel war allerorts zu vernehmen, als NEC 1988 die PC-Engine veröffentlichte. Um die, für damalige Verhältnisse, schier unglaublichen Hard-ware-Fähigkeiten der winzi-gen Maschine angemessen zu demonstrieren, wurde als eines der ersten Programme der Spielhallenhit R-Type originalgetreu für die PC-En-gine umgesetzt. Fachwelt und Spieler standen Kopf. Der Witz bei der Sache: Die Engine schlug zwar in Sa-chen Grafik, Sound und Ge-schwindigkeit selbst die da-malige Spielmaschine Nummer eins, den Amiga, basierte jedoch noch immer auf altbewährter 8-Bit-Tech-nik. Den ausgeklügelten Spezialchips war es zu ver-danken, daß die PC-Engine aus einer Palette von 512 Far-ben 32 gleichzeitig bei einer Auflösung von 256 x 216 dar-stellen konnte. Für die akusti-sche Untermauerung wurde auf Sechs-Kanal-Stereosound zurückgegriffen. Die Spitzen-stellung auf technischem Ge-

biet mußte erst abgegeben werden, als Sega 1989 das Mega Drive vorstellte.

Die nur scheckkartenklei-nen Module (auch Cards ge-nannt) bieten zur Zeit Platz für bis zu 1 MByte. Nach an-fänglichem Zögern kam die Software-Flut konsequent ins Rollen. Über 100 Programme namhafter Hersteller fanden bis heute den Weg in die Ver-kaufsstregale.

Noch 1988 brachte NEC ein CD-ROM auf den Markt. Software für dieses 700 Mark-teure Zubehöriteil ist jedoch bis zum heutigen Tag eher selten. Ein anderes, nützlich-es Extra ist der Fünf-Spie-ler-Adapter, der mit den richti-gen Modulen (Vorbild: "Bom-berman") für famosen Spiel-spaß sorgt.

Obwohl das Mega Drive stark anzieht, bietet die PC-Engine bis heute die größte Auswahl an hochwertigen Spielen. Nach wie vor er-scheint ein Modul nach dem anderen — kein größerer Spielhallenhit entgeht den Engine-Besitzern. *wi*

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Son Son II	Nette Musik und prima Grafik begleiten den kämpfenden und hüpfenden Helden durch eine riesige Plattformwelt: "Wonderboy"-inspiert.
World Court Tennis	Brillante Tennisimulation für bis zu vier Spieler. Als Zugabe gibt's ein Tennis-Adventure.
Galaga '88	Rasanten Ballerspiel, das auf dem Oldie Galaga aufbaut. Prima Grafik und schwingvolle Musik.
Klax	Geniales Geschicklichkeitsspiel für Schnelldenker
R-Type 1 und 2	Perfekte Umsetzung des Ballerspielklassikers. Insgesamt acht beinharte und spannende Levels.
Außerdem ihr Geld wert:	Puzznic (Denkspiel), Bonze Adventure (Geschicklichkeit), Dragon Spirit (Action), PC-Genjin (Geschicklichkeit), Cybercore (Action), Nectaris (Strategie), Neutopia (Action-Adventure)



Game Boy

Als der Game Boy 1989 in Japan auf den Markt kam, verkaufte er sich wie warme Semmeln. Dasselbe gelang wenig später in Amerika und soll nun in Deutschland passieren. Bis heute sind weltweit sage und schreibe über 5 Millionen Game Boys im Einsatz. Langweilige Bahnfahrten, öde Schulstunden — das alles gehört jetzt der Vergangenheit an. Den Game Boy kann man dank seiner Kompaktheit (er ist kleiner als ein handelsübliches Taschenbuch) überall mit hinnehmen. Ein weiterer Pluspunkt ist sein geringer Strombedarf. Mit vier Mignonzellen läuft er bis zu neun Stunden am Stück.

Kritiker werden als allererstes seinen Schwarzweiß-Bildschirm bemängeln, der nur bei ausreichend Licht ein vernünftiges Spielen erlaubt. Natürlich ist Farbe besser, doch die Kompromisse, die z.B. das Konkurrenzsystem Lynx dafür eingehen mußte (hoher Batterieverbrauch, zu klobig), sind schwerwiegend. Außerdem hat sich herausgestellt, daß bei den Programmen, die für kurze Spiele-

Intermezzis unterwegs am besten geeignet sind, die fehlende Farbe nicht weiter auffällt. Für keine andere Konsole gibt es so viele hochwertige Denkspiele. Überhaupt braucht man sich über Software-Mangel nicht zu beklagen. Monatlich erscheinen bis zu 20 neue Module, die dank den fleißigen Importeuren auch bei uns erhältlich sind. Das größte Argument für den Game Boy ist allerdings sein niedriger Preis. Für 170 Mark bekommt man das Grundgerät, das geniale Spiel "Tetris" und ein Verbindungskabel, mit dem man zwei Game Boys koppeln kann. Die meisten Spiele bieten dafür einen Extramodus, der oft mehr Spaß macht als das Solospiel. Für akustische Unterhaltung ist dank Vier-Kanal-Stereosound auch gesorgt — Kopfhörer wird mitgeliefert.

Trotz all des Lobes muß man sich beim Game Boy im klaren sein, daß er kein Ersatz für ein stationäres Videospielsystem ist. Der Game Boy ist eine ideale Ergänzung für Spielefans, die viel unterwegs sind. *mg*

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Tennis	Hervorragende Tennissimulation mit Langzeitmotivation, zähe Computergegner sowie Zwei-Spieler-Modus inklusive
Super Mario Land	Neues Abenteuer mit dem Serienhelden Mario. Vier Levels voller versteckter Extras und origineller Gegner — ein Mordsspaß ohne Verschonpausen.
Puzzle Boy	Prima Denkspiel mit zahlreichen Levels. Spielspaß für Wochen garantiert.
Außerdem ihr Geld wert:	Sokoban (Denkspiel), Bomber Boy (Geschicklichkeit), Castlevania (Action-Adventure), Puzznic (Denkspiel), Nemesis (Action)



Lynx

Mit dem transportablen Lynx meldete sich Atari mit einer Neuheit wieder an der Videospielefront zurück. Ähnlich wie der Game Boy von Nintendo war das Lynx als "Taschenspieler" für unterwegs gedacht. Technisch wurde in die etwa VHS-Kassetten große Konsole viel Know-how gesteckt. So verfügt das Lynx über einen Farb-LCD-Bildschirm, der das Schwarzweiß-Display des Game Boys klar aussticht. Eine Palette von 4096 Farben sorgt für bunte Pixelpracht. Erstmals wurde in ein Videospieldesign ein moderner 3D-Chip eingebaut, der atemberaubende optische Effekte ermöglicht. Dank des selbstleuchtenden Bildschirms kann man sogar im Dunkeln spielen. Auch beim Sound wurde kräftig zugeht: Auf vier Kanälen machen sich die Musikstücke in Stereo breit. Eingebauter Lautsprecher sowie Kopfhörerausgang ist ebenfalls vorhanden.

Diese Technikspielereien bleiben natürlich nicht ganz ohne (negative) Folgen. So ist der Batterieverbrauch des Lynx gegenüber dem Game Boy gewaltig. Handelsübli-

che Mignonzellen halten im Sechserpack nur knapp eine Stunde. Außerdem ist das Lynx so groß, daß es zwar prima in einen Aktentkoffer, aber in keine Hemden- oder Hosentasche mehr paßt — nicht gerade die idealen Voraussetzungen für unterwegs. Ein weiteres Problem war bislang die mangelnde Software-Versorgung. Es gibt zur Zeit nur knapp zehn Module, deren Qualität zudem nicht immer überzeugend ist. Dies soll sich allerdings im nächsten Jahr bessern (siehe dazu den Lynx-Bericht im Aktuellteil dieser Ausgabe).

Keine Frage, das Lynx ist dem direkten Konkurrenten Game Boy technisch haushoch überlegen, kann es hier sogar mit stationären Systemen aufnehmen. Wer allerdings auf Kompaktheit und Spielequalität sowie -quantität Wert legt, der kann mit dem Lynx momentan nicht viel anfangen. Spielt man so wieso nur zu Hause (hier bietet sich ein Netzteil an) und will technisch auf dem neuesten Stand sein, dann kommt das Lynx als "High-End-System" in die engere Wahl. Wünschenswert wäre eine schnelle Preissenkung. *mg*

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Chips's Challenge	Tolles Geschicklichkeitsspiel mit Grübeleinlagen. Über 140 Levels samt Paßwortsystem bieten Spannung und Abwechslung für Monate.
Klax	Geniales Geschicklichkeitsspiel für Schnelldenker
Blue Lightning	Eindrucksvolles Actionspiel im "Afterburner"-Stil. Dank dem 3D-Chip grafisch äußerst bemerkenswert.
Außerdem ihr Geld wert:	Gates of Zendokan (Action), California Games (Sport), Slime World (Action-Adventure)

SCHLÜPFEN SIE IN DIE ROLLE
DES GEISTES VON SIR REGINALD ARROW
UND HELFEN SIE TOM SEINE MUTTER
ZU BEFREIEN.

TOM and the ghost



“Das Spiel zeichnet sich durch hervorragende Spielbarkeit und Originalität aus”.



“Sie Steuern Sir Arrow, den Geist, und müssen Tom mit dem Notwendigen versorgen”.

“So wie Sie Tom behandeln, wird er Sie behandeln. Für viel Spaß ist gesorgt”.



UBI SOFT

Entertainment Software



Neo Geo

Der Rolls-Royce unter den Videospiele-Systemen wurde dieses Jahr vom Arcade-Giganten SNK auf den Markt gebracht. Für satte 900 Mark erhält man eine Konsole, die exakt dieselbe Technik bietet wie ein großer SNK-Spielautomat. Umsetzungen von SNK-Arcade-Hits entsprechen so bis aufs letzte Byte dem Original. Unglaubliche 512 Farben aus einer Palette von 65.536 können gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden. So bunt wie das Neo Geo präsentiert sich ansonsten kein anderes Videospiel. Die Krone setzt dem Ganzen ein flinker 3D-Chip auf, der Objekte stufenlos verkleinern und vergrößern kann. Auch in Sachen Musik macht dem Neo Geo kein Konkurrent was vor. Satte Bässe, sanfte Höhen — dank Zehnkanaal-Stereosound kein Problem.

Diese geballte Technik hat natürlich seinen Preis — im doppelten Sinne. Erstens kostet das Grundgerät respektable 900 Mark. Mit dem Argument "einmalige Investition" wäre das noch halbwegs vertretbar. Das größte Problem ist allerdings, daß ein Modul freche 450 Mark kostet. Das ist zwar aufgrund der enormen Speicherkapazität der Cartridges (momentan bis zu 64 MBit) nachvollziehbar, aber für die allermeisten Spielern nicht bezahlbar. Außerdem recht fertig

die Qualität der bisher erhältlichen Spiele (schlappe sechs Module sind verfügbar) diesen Preis keinesfalls. Laut SNK soll sich zwar in Zukunft die Software-Situation bessern, am Preis wird sich allerdings nichts ändern.

Erfreulich ist hingegen die Qualität des mitgelieferten Joyboards. Der darauf montierte Joystick ist sehr robust, und die vier Feuerknöpfe sind stabil und leichtgängig. Als besonderen Gag erhält man eine Memory Card (etwa so groß wie eine Scheckkarte), auf der man Spielstände verschiedener Programme speichern kann. Wer will, nimmt diese Karte, die vorne in einen Schlitz in das Grundgerät eingeschoben wird, mit in die Spielhalle. Sollte sich dort ein neuer Automat von SNK befinden, kann man die Karte einstecken, und — sollte es das gleiche Spiel sein — an der Stelle weitermachen, an der man zu Hause gescheitert war.

Trotz der faszinierenden Technik ist das Neo Geo momentan nur ein Luxusspielzeug für Minderheiten: zu teuer, zu wenig Spiele. Selbst in seinem Heimatland Japan konnte sich das Neo Geo nicht so recht durchsetzen. Es lohnt sich keinesfalls, zugunsten des Neo Geos auf Mega Drive oder PC-Engine zu verzichten. Diesen Schritt würde man schnell bereuen.

mg

Empfehlenswerte Spiele

Leider drängt sich keines der momentan erhältlichen Spiele auf, in unsere Liste der "Empfehlenswerten Spiele" aufgenommen zu werden. "Magician Lord", "N.A.M. 1975", "Top Players Golf" und "Baseball Stars Professional" sind zwar ganz gut, allerdings bei weitem keine Spitzenlits.



Traum & Realität

Neben den hier ausführlich besprochenen Videospiele-Systemen tummeln sich noch ein paar andere Konsolen in den Verkaufregalen der Kaufhäuser. Besonders erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang ein System, das sich dort schon seit knapp elf Jahren tapfer hält. Wenn man sich vor Augen führt, was vor elf Jahren Stand der Technik war und wie rasant sie sich weiterentwickelt hat, ist dies ein mittelgroßes Wunder. Die Rede ist vom Atari VCS 2600, das zwischen 1980 und 1983 auf dem Zenit seines Erfolges war. Selbst heute werden noch Spiele entwickelt und veröffentlicht (z.B. "Klax"). Klar, daß die Qualität der Software nicht mit dem Niveau von Mega Drive- oder PC-Engine-Spielen vergleichbar ist. Trotzdem verwundert es den Kenner immer wieder, was fähige Programmierer aus der antiken Konsole herausholen.

Der offizielle Nachfolger des VCS 2600, das Atari VCS 7800 kam leider nie auf den grünen Zweig. Obwohl technisch weiterentwickelt und kompatibel zum kleinen Bruder blieb ihm weltweit der Erfolg versagt. Ausschlaggebend dafür war, daß Atari das System viel zu spät auf den Markt brachte. Nachdem die fertige Konsole drei Jahre in der Schublade eines wahrscheinlich nicht sehr entscheidungsfreudigen Mitarbeiters von Atari verschimmelte, wurde es 1988 in den USA (1989 in Deutschland) eher schüchtern veröffentlicht. Konsequenz: Technik

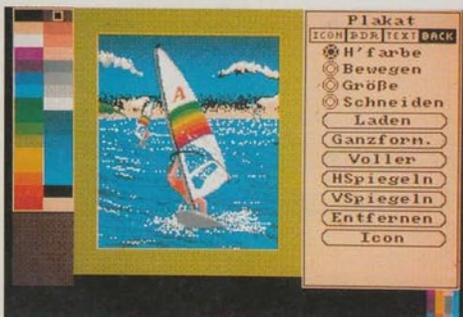
veraltet, Spiele veraltet, System tot. Heute erscheinen zwar ab und zu noch Neuheiten, aber den großen Durchbruch wird das 7800 nicht mehr schaffen.

Von der düsteren Vergangenheit kommen wir nun zur leuchtenden Zukunft, die uns eine transportable PC-Engine, ein Handheld-Videospiel von Sega und das heiß ersehnte Super Famicom von Nintendo beschert. Im hart umkämpften Markt der Handheld-Systeme hat die Turbo Express einen wichtigen Pluspunkt auf ihrer Seite: Sie ist kompatibel zur stationären PC-Engine und kann die Hundertschaft der bereits erhältlichen Module problemlos abspielen. Der Game Gear von Sega (liebevoll auch Gigi genannt) ist ebenfalls mit einem Farb-LCD-Bildschirm ausgestattet, muß allerdings mit fischer Software versorgt werden. Die am meisten herbeigesehnte Neuheit ist allerdings das Super Famicom von Nintendo, von dem Insider behaupten, daß es technisch der Konkurrenz haushoch überlegen ist. Einziges Manko: Zum Start sollen schlappe sieben Spiele erhältlich sein — natürlich nur in Japan. Bleibt noch die "Super-Grafx", eine Weiterentwicklung der PC-Engine, zu erwähnen. Diese bietet eine etwas bessere Hardware und ist voll kompatibel zum Vorbild. Leider gibt es bislang nur vier Spiele, die speziell für die Super Grafx entwickelt wurden, so daß sich der Kauf der etwa 500 Mark teuren Konsole nicht lohnt.

mg

Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik

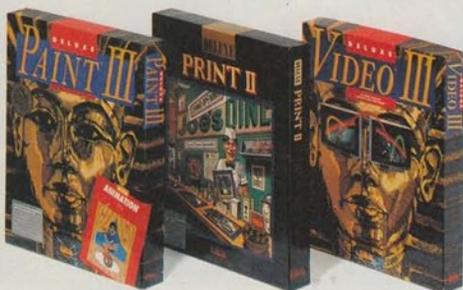


Create Interactive Multimedia presentations. . .

- Business presentations
- Entertainment
- Education
- Training



Click Buttons to Change Screen



Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III

Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.
Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher.
Bestell-Nr. 541388

DM 249,-*

Update von Deluxe Paint II auf Deluxe Paint III.
Bestell-Nr. 54138U

DM 99,-*

Deluxe Video III

Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle

und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.

Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen).
Bestell-Nr. 52586

DM 299,-*

Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III.
Bestell-Nr. 52586U

DM 149,-*

Deluxe Print II

Gestalten Sie Visitenkarten, Briefköpfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art: ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben.
Bestell-Nr. 52582

DM 199,-*

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

* Unverbindliche Preisempfehlung



	Mega Drive	PC-Engine	Neo Geo
TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN *
Prozessor:	68000/Z80	6502-ähnlicher	68000/Z80A
Taktfrequenz (1):	8 MHz/4 MHz	7,16 MHz	12 MHz/4 MHz
Auflösung:	320 x 224	256 x 216	k.A.
Farbpalette:	512	512	65536
davon gleichzeitig:	64	32	512
Soundkanäle:	10 (Stereo)	6 (Stereo)	10 (Stereo)
RAM:	136 KByte	8 KByte	64 KByte
Video-RAM:	64 KByte	64 KByte	64 KByte
Module erhältlich zur Zeit (ca.):	40	100	6
Maximale Speicherkapazität Module:	8 MBit	6 MBit	330 MBit
Anschlüsse für:	Netzteil 1 x Modul 2 x Joypad TV/Video/RGB Kopfhörer 2 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul 1 x Joypad TV/Video/RGB — 1 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul 2 x Joystick Video/RGB Kopfhörer 1 x Erweiterungs-Port
Wieviele Geräte vernetzbar:	—	—	—
Wieviele Spieler gleichzeitig:	2	5	2
Anzahl Feuerknöpfe:	3+ Start	2+Select+Run	4+Select+Start
Zubehör (erhältlich):	Joyboard Master-System-Adapter — —	Joyboard 5-Spieler-Adapter CD-ROM — —	Joyboard — — —
Zubehör (angekündigt):	CD-ROM	—	—
Lieferumfang:	Grundgerät 1 Joypad 1 Spiel Anschlusskabel	Grundgerät 1 Joypad — Anschlusskabel	Grundgerät 1 Joystick Memory Card —
Zirka-Preis Grundgerät:	300 bis 500 Mark	300 Mark	900 Mark
Zirka-Preis Module:	50 bis 150 Mark	40 bis 130 Mark	450 Mark
BEWERTUNG *	BEWERTUNG *	BEWERTUNG *	BEWERTUNG *
Software-Angebot momentan:	gut	sehr gut	mangelhaft
Software-Zukunft:	sehr gut	sehr gut	ausreichend
Einzelne Spielgenres:			
Action/Geschicklichkeit:	sehr gut	sehr gut	befriedigend
Sport:	gut	gut	ausreichend
Denkspiele:	befriedigend	gut	mangelhaft
Action-Adventures:	ausreichend	befriedigend	mangelhaft
Adventures:	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
Strategie/Simulationen:	ausreichend	ausreichend	mangelhaft
Rollenspiele:	ausreichend	mangelhaft	mangelhaft
Grafikvoraussetzung (2):	gut	gut	sehr gut
Grafikausnutzung (2):	gut	sehr gut	befriedigend
Soundvoraussetzung (2):	sehr gut	gut	sehr gut
Soundausnutzung (2):	gut	gut	befriedigend
Ausstattung (3):	gut	gut	sehr gut
Preis-Leistung Grundgerät:	sehr gut	sehr gut	befriedigend
Preis-Leistung Module:	gut	gut	mangelhaft
Zubehör:	befriedigend	gut	ausreichend
Gesamtwertung:	sehr gut	sehr gut	ausreichend
ANMERKUNGEN *	ANMERKUNGEN *	ANMERKUNGEN *	ANMERKUNGEN *
Auf dem japanischen Mega Drive laufen mit einer kleinen Einschränkung sowohl die deutschen als auch die amerikanischen Module. Die japanischen Module haben auf der linken Seite eine kleine Ausparung, in die ein kurzer Plastikstift greift, nachdem man das Grundgerät eingeschaltet hat. Da nun deutsche und US-Module diese Ausparung nicht haben, stößt der Stift auf Widerstand. Trotzdem läßt sich der On/Off-Schalter so weit in Richtung On drücken, daß man spielen kann. Auf dem deutschen Grundgerät machen nur die Japan-Importe Probleme. Da diese Module keine gerundeten Kanten haben, passen sie nicht in den Modulschacht. Abhilfe schafft hier eine Feile oder eine Raspel, mit der man kurzerhand das Plastik rund um den Modulschacht etwas abhobelt.		In diesen Tagen wird die amerikanische Version der PC-Engine, die Turbo-Grax, bei uns in Deutschland offiziell veröffentlicht. Beide (technisch identischen) Systeme sind leider nicht Modul-kompatibel. Nur die CDs lassen sich beliebig austauschen und laufen problemlos. Nähere Informationen gibt's im Aktualteil dieser Ausgabe.	Das Neo Geo bietet die Technik eines reineren Spielautomaten, der in ein handliches Gehäuse gepackt wurde. Die haarsiegen Arcade-Umsetzungen von SNK für das Neo Geo sind somit bis auf letzte Byte mit den großen Brüdern identisch.

Die Bewertungen entsprechen dem Schulnotensystem. Die Rangfolge der Wertungen geht von "sehr gut", "gut", "befriedigend", "ausreichend" bis "mangelhaft", Stand aller Angaben und Wertungen ist der 10. Oktober 1990. k.A.: keine Angabe möglich.

In die Wertungen haben wir auch die Japan- und US-Importe miteinbezogen. Dasselbe gilt für die Preisangaben bei Grundgeräten und Modulen. Bei allen Wertungen, die sich auf Module beziehen, haben wir sowohl Qualität als auch Quantität beachtet. Wir bewerten außerdem nur die Spiele, die jemand ohne Japanisch-Kenntnisse verstehen kann. Beispiel Rollenspiele für PC-Engine: Es gibt zwar sehr viele Rollenspiele für die PC-Engine, diese haben allerdings alle japanischen Text auf dem Bildschirm und sind deshalb nicht spielbar. Daraus folgt: Wertung mangelhaft.



Master System		NES		Game Boy		Lynx	
---------------	--	-----	--	----------	--	------	--

TECHNISCHE DATEN *							
--------------------	--	--------------------	--	--------------------	--	--------------------	--

Z80 4 MHz	6502 2 MHz	k.A. 4,19 MHz	k.A. 16 MHz
256 x 192	256 x 230	160 x 144	160 x 102
64 32	53 16	schwarzweiß —	4096 16
4	5	4 (Stereo)	4 (Stereo)
8 KByte 16 KByte	k.A. k.A.	8 KByte 8 KByte	64 KByte 8 KByte
100 4 MBit	40 4 MBit	70 2 MBit	10 k.A.
Netzteil 2 x Modul 2 x Joypad TV/Video/RGB — 1 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul 2 x Joypad TV/Video — 1 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul Video-Link — Kopfhörer —	Netzteil 1 x Modul Video-Link — Kopfhörer —
—	—	2	8
2	2	2	8
2	2+ Select+ Start	2+ Select+ Start	2+ Option1+ Option2
Joystick Lichtpistole 3D-Brille Flugstick —	Joyboard Lichtpistole Infrarot-Joy pads Fitnefteppich —	Akku-Pack Tragetasche — —	Sonnenschutzschild Adapter für Zigarettenanzünder — —
—	—	Lightboy	—
Grundgerät 2 Joypads 1 Spiel Anschlußkabel	Grundgerät 2 Joypads 1 Spiel Anschlußkabel	Grundgerät 1 Joypad 1 Spiel Verbindungskabel	Grundgerät 1 Joypad 1 Spiel Verbindungskabel
200 Mark	200 Mark	170 Mark	300 bis 400 Mark
50 bis 140 Mark	70 bis 120 Mark	20 bis 60 Mark	50 bis 80 Mark

BEWERTUNG *		BEWERTUNG *		BEWERTUNG *		BEWERTUNG *	
-------------	--	-------------	--	-------------	--	-------------	--

sehr gut	gut	sehr gut	ausreichend
befriedigend	gut	sehr gut	befriedigend
Einzelne Spielgenres:			
befriedigend	befriedigend	gut	ausreichend
gut	gut	befriedigend	ausreichend
befriedigend	ausreichend	sehr gut	ausreichend
befriedigend	sehr gut	ausreichend	mangelhaft
mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
mangelhaft	ausreichend	mangelhaft	mangelhaft
befriedigend	ausreichend	mangelhaft	mangelhaft
befriedigend	befriedigend	mangelhaft	gut
gut	sehr gut	sehr gut	befriedigend
ausreichend	befriedigend	befriedigend	gut
ausreichend	gut	gut	befriedigend
befriedigend	gut	gut	gut
gut	gut	sehr gut	befriedigend
ausreichend	befriedigend	gut	befriedigend
gut	gut	ausreichend	ausreichend
befriedigend	gut	sehr gut	befriedigend

ANMERKUNGEN *		ANMERKUNGEN *		ANMERKUNGEN *		ANMERKUNGEN *	
---------------	--	---------------	--	---------------	--	---------------	--

Die amerikanischen Module für das Master System laufen problemlos auf dem deutschen Grundgerät.		Auf dem deutschen Entertainment System laufen ausschließlich die deutschen Module. Importieren zwecklos.		Erfreulicherweise sind alle Game Boys weltweit kompatibel. Das bedeutet, daß jegliche Software auf jedem Game Boy problemlos läuft.		Beim Lynx gibt es ebenfalls keine länderbedingten Unterschiede. Jedes Modul, ob aus Japan, USA oder Deutschland, läuft auf jedem Grundgerät.	
---	--	--	--	---	--	--	--

(1): Die Taktfrequenz spielt bei den Videospielen im Vergleich zu den Computern keine entscheidende Rolle, da der Prozessor durch hochentwickelte Spezialchips, die sich um Grafik und Sound kümmern, unterstützt wird.
 (2): Bei den Wertungen für Grafik/Sound-Voraussetzungen urteilen wir über die Hardware-Voraussetzungen des Videospiel-Systems, die die Programmierer haben, um gute Programme zu entwickeln. Bei der Grafik/Sound-Ausnutzung ziehen wir in Betracht, wie gut unserer Meinung nach die gegebenen Bedingungen bis heute in die Tat bzw. in Spiele umgesetzt wurden.
 (3): Bei Ausstattung bewerten wir u.a., wieviel Feuerknöpfe eine Konsole unterstützt, ob Select- oder Reset-Taster vorhanden sind oder ein Spiel pausiert werden kann.

FAUL GEHT VOR

Habt Ihr Euch beim Basketballspielen schon mal gewünscht, den (spielerisch überlegenen) Gegner mit unsanften Mitteln zu stoppen? Wenn ja, dann wird Euch meist der Schiedsrichter einen Strich durch die (Ab-)Rechnung gemacht haben. Bei "Punk Shot", Konamis neuem Arcade-Hit, kann das nicht passieren. Der Mann in Schwarz drückt hier gnädig beide Augen zu.

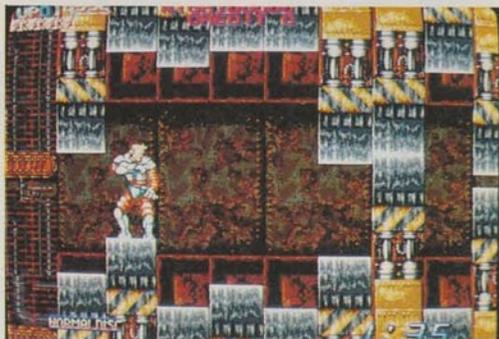
Auf dem Bildschirm tumeln sich vier bullige Ballakrobaten und lassen keinen Zweifel aufkommen: Dieser Automat ist nichts für Golfspieler und andere Sport-Gentlemen. Von der ersten Ballberührung bis zum letzten, tödlichen Foul wird gerannt und gestoßen, geschlagen und gebrüllt. Zwischendurch turmt man nach erfolgreichem Korbleger übermütig am Netz, verschwindet in versehentlich offengelassenen Kanalschächten oder trollt sich, von einer herabfallenden Frachtkiste auf Heinzelmännchengröße reduziert, kleinlaut fluchend vom Spielfeld. Punk Shot ist jedoch sehr viel mehr als bloß komisch-grotesker Sporttrickfilm. Denn obwohl Laufen, Springen, Passen, Werfen und mehrere verschiedene Foul-Arten auf einen Joystick und zwei Knöpfe vereint wurden, spielt sich die brutale Simulation fantastisch. Das gemeine Geräusch brechender Knochen, Mimik und Gestik der Akteure und die wilden Triumphschreie geben dem Spiel eine tolle Atmosphäre.

Weniger sportlich, dafür genauso actionreich mutet Konamis zweite Neuheit an. "Sur-

prise Attack" verspricht einen robusten Einzelkämpfer in die Niederungen einer lunaren Raumstation. Das Spielfeld rollt meist von rechts nach links und birgt einige unliebsame Überraschungen. Alle naselang tauchen grimmige Gesellen auf, die ohne Ankündigung drauflosballern. Nur mit frühzeitig eingeleiteten Erstschlägen und reaktionsschnellen Sprüngen rettet man sich in den nächsten Level. Unterdessen darf nicht vergessen werden, die herumstehenden Kisten einzusammeln. Fehlt in der Endabrechnung eine davon, bleibt der Ausgang verschlossen. Nach einer bestimmten Anzahl überstandener Spielstufen werden Euch in einer Art Trivia-Quiz verschiedene Fragen gestellt, die sich größtenteils auf das Weltalt und verschiedene Konami-Spiele beziehen.

Trotz mangelnder spielerischer Originalität macht Surprise Attack einen ordentlichen Eindruck. Der Schwierigkeitsgrad ist wohl dosiert (fängt relativ leicht an und steigert sich dann konsequent von Level zu Level) und erlaubt auch Action-Neulingen nach wenigen Versuchen Einblick in die zweite Spielstufe. Von der Stange, aber guter Durchschnitt.

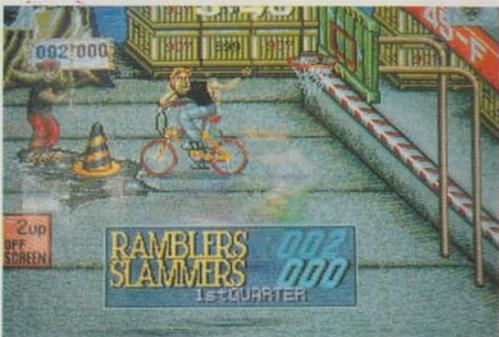
Zum Schluß wollen wir noch Appetit auf das neue Autorennen "Overdrive" machen, das in diesen Tagen in die Spielhallen kommt. Auf sechs verschiedenen Strecken darf man die anheimelnde Atmosphäre eines Stock-Car-Rennens schnuppern. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. mg



Gefährlich: Eine heikle Stelle bei "Surprise Attack"



Rasant: Konamis Autorennen "Overdrive"



Hektisch: Viele Körbe fallen bei "Punk Shot" ▲

Gnadenlos: Wer im Weg steht, wird niedergeschlagen ▼



Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Punk Shot	Konami	rabiate, aber spielerisch hochwertige Basketballsimulation für Rauhebeine	empfehlenswert
Surprise Attack	Konami	schußfreudiges Action-Spektakel von der Stange mit Trivia-Einlage	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das
neueste
Heft
gratis
zum
reinschauen
und
überzeugen



Tips&Tricks,
die begeistern

Grafik und
Animation
für Profis

Top - Listings

Aktuellste
Nachrichten
aus der
AMIGA-Szene

Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

JA, AMIGA TESTGUTSCHEIN

Ich sende Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Widerrufsgarantie:

Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mitteilung an die Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ich bezahle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) halbjährlich (39,50DM) jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift

04/AC 10 0B

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.

COMPACT DISC

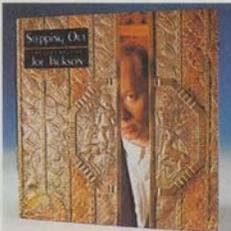


**George Michael:
Listen without
Prejudice**

George Michael auf der Suche nach dem Sinn des Lebens? In den Texten seines neuen Albums beklagt er bevorzugt die Schattenseiten des Superstar-Daseins und erklärt seinen weiblichen Teenager-Fans, warum sie ohne ihn als Idol besser zurecht kämen. Mit seinen musikalischen Ergüssen dürfte George Michael nicht nur diesen Teil seines Publikums vergraulen. Überlange Schnulzen prägen das negative Bild. *hl*

Epic 467295-2
48:19 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

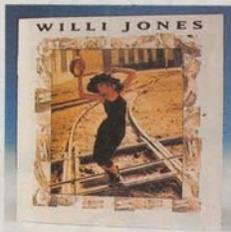


**Joe Jackson:
Stepping out**

Es soll ja immer noch Leute geben, die Joe Jacksons Song-Juwel bestenfalls vom Namen her kennen. Dann aber nix wie rein ins nächste Plattengeschäft und diese vorzügliche "Best of"-Zusammenstellung gekauft! Die CD bietet erlesene Höhepunkte aus neun Jackson-Alben. Vom Erstlingshit "Is she really going out with him" über den Geheimtip-Hit "Be my Number two" bis zur Midlife-Crisis-Hymne "Nineteen forever" gibt's vielfältige Rockmusik satt!*hl*

A&M 397 052-2
66:10 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC

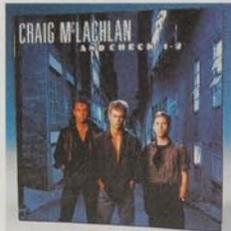


Willi Jones

Die Zunft der Singer/Songwriter kann sich auf ein neues Mitglied freuen. Die Newcomerin Willi Jones bietet mit den meist selbst komponierten Songs einen abwechslungsreichen Cocktail aus traurigen Balladen, ruppigem Blues-Rock und verruchter Country-Musik. Manche Einspielungen zeigen allerdings eine liebenswerte Unsicherheit der Künstlerin auf, die dem Liebhaber von durchgestylten Liedern nicht gefallen wird. Keine Musik, die man nebenbei hört, sondern zum aufmerksamen Lauschen auffordert. *mg*

Geffen 7599-24292-2
52:00 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



**Craig McLachlan &
Check 1-2**

Mit dem fetzigfrischen Hilsong "Mona" haben sich der smarte Craig inklusive Mit-Musiker zwar prima in die High-Society der Popmusik eingeführt, doch der Rest auf dem Album kommt über Mittelklasse nicht hinaus. Ob das wohl daran liegt, daß Mona das einzige Stück auf CD ist, das keine Eigenkomposition des Triumphrats ist? Die anderen Songs sind 08/15-Rocksongs, die man genauso schnell wieder vergißt wie das letzte Klötzchen bei Tetris. *mg*

CBS 466347 2
43:37 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team — bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol, Volker und Heinrich — kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, richtet sich meist danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

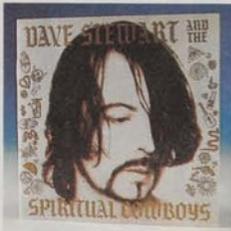


Mariah Carey

Sie sieht gut aus, hat eine fantastische Stimme und komponiert auch noch die meisten Songs selber. Mariah Carey ist eine *der* Entdeckungen des Jahres. Ihre High-End-Discomusik verliert auch nach mehrmaligem Anhören kaum an Attraktivität. Dank der Folk- und Gospel-Elemente, die viele Songs auf der CD schmücken, kommt man nicht in Versuchung, die Dame als Disco-Maus abzuqualifizieren. Neben dem Nummer-1-Hit "Visions of Love" geht besonders "There's got to be a Way" in's Ohr. Ein prima Debüt. *mg*

CBS 466815 2
46:44 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



**Dave Stewart and
the Spiritual
Cowboys**

Was besseres als eine Soloplatte ohne Annie Lennox hätte Dave Stewart nicht einfallen können. So frisch, einfallsreich und gefüllt mit leckeren Songs waren die letzten beiden Eurythmics-CDs bei weitem nicht. Stewart schrieb alle Songs selbst und spielte sie effektiv ein. Das Resultat ist ein Pop-Sammelsurium unter dem Motto "für jeden etwas". Dave Stewart beherrscht sein Fach ohne Fehl und Tadel. *hl*

RCA PD74710
68:11 Minuten / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



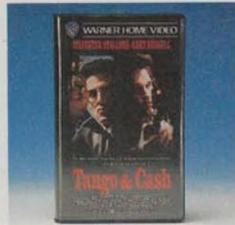
Der Rosenkrieg

Barbara und Oliver Rosen sind ein typisch amerikanisches Erfolgsehepaar und führen eine typisch amerikanische Ehe. Beide sind erfolgreich im Beruf, haben zwei dicke Kinder, die aufs Kollege gehen, zwei Autos, ein schönes Haus sowie Hund und Katze. Natürlich hat man sich nach sieben Ehejahren nicht mehr allzuviel zu sagen und die anfängliche Liebesglut ist auch etwas abgekühlt. Doch dieser Status Quo gerät gefährlich ins Wanken, als Oliver mit einer vermeintlichen Herzattacke zusammenbricht und auf der Intensivstation aufwacht. Das liebende Eheweib ist zum ersten Mal allein und findet diese Situation äußerst erfrischend. Es kommt, wie es kommen muß: Sie verlangt von Oliver die Scheidung. Der ist zwar prinzipiell einverstanden, möchte aber, ebenso wie Barbara, nicht auf das gemeinsame Haus verzichten. Da man sich nicht gütlich einigen kann, greift man zu anderen Mitteln. Ein fulminanter Ehekrieg bricht aus, an dessen Ende wir alle um eine Erfahrung reicher sind: Bis das der Tod uns scheidet.

Danny DeVitos Regiedebüt "Der Rosenkrieg" ist eine tief schwarze Beziehungskomödie, die von der Alchemie der beiden Hauptdarsteller Kathleen Turner und Michael Douglas lebt. Was die beiden alle anstellen, um den Partner aus dem Haus zu ekeln, führt zu teilweise infernalischen Szenen auf der Leinwand. Allerdings sei auch nicht verschwiegen, daß der Film eine ganze Weile braucht, bis er richtig auf Touren kommt. Für Leute, die von einer Komödie Gags am laufenden Band erwarten, ist der Rosenkrieg etwas zu langsam. Auf jeden Fall wird man es sich danach zweimal überlegen, ob man den Bund fürs Leben einget. **vw**

Regie: Danny DeVito
Produzent: James L. Brooks, Arnon Milchan
Drehbuch: Michael Leeson
Hauptdarsteller: Michael Douglas, Kathleen Turner, Danny DeVito, Marianne Sägebrecht
Laufzeit: 111 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: CBS FOX
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

VIDEOFILM



Tango & Cash

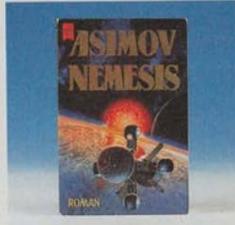
Statt Lendenschurz und Stirnband hat er Anzug und Krawatte angelegt: "Rambo"-Akteur Sylvester Stallone gibt sich in dem Action-Streifen "Tango & Cash" zwar äußerlich elegant-bürgerlich, in seinem Herzen lodert allerdings das alte Kämpferherz. Als durchgestylter Superbulle Ray Tango, der vormittags die Gangster einlockt und nachmittags an der Börse spekuliert, hat er sich eine Menge Hände gemacht. Zu oft ließ er Drogenhändler in die Falle tappen und Geldfälscherlinge auffliegen. Doch die Auszeichnung "Bester Cop von Los Angeles" muß er sich mit Gabe Cash (hier springt Raubheini Kurt Russell in die Bresche) teilen, den man oberflächlich betrachtet eher für einen Gauner als einen Polizisten hält. Seine Methoden sind zwar nicht immer ganz seriös, der Erfolg spricht allerdings für ihn.

Zusammen, aber jeder auf seine Weise, sorgt das ungleiche Paar dafür, daß das organisierte Verbrechen immer wieder in seine Schranken gewiesen wird. Diese Tatsache mißfällt logischerweise dem schurkigen Obermotel Yves Perret, der grauen Eminenz der lokalen Unterwelt. Also beschließt er, die beiden Cops in eine Falle zu locken, die auch prompt zuschnappt. Folge des Streichs: Tango & Cash landen im Knast, wo sie herzlich begrüßt werden.

Die nächste Stunde verbringen die beiden Helden u.a. damit, ihren Ausbruch vorzubereiten, um sich im nächtlichen Showdown dem Gangsterboß zu stellen. Bis es soweit ist, bietet der Kinostreifen mittelpaträchliche Action-Unterhaltung. Wer sich an diversen Ungeheimheiten in der Story nicht all zu sehr stört, der kommt ganz gut über die Runden. Ab und zu kann man über das ein oder andere Witzchen, das den Dialogen entspringt, sogar schmunzeln. **mg**

Regie: Andrei Konchalovsky
Produzent: Jon Peters, Peter Gruber
Drehbuch: Randy Feldman
Hauptdarsteller: Sylvester Stallone, Kurt Russell, Jack Palance, Teri Hatcher
Laufzeit: 99 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Warner
POWER-WERTUNG: durchschnitlich

BUCH



Nemesis

Isaac Asimov macht keine Anstalten, sich aus kosmische Altenteil zurückziehen: er schreibt und schreibt und schreibt. Daß der Altmeister immer noch eine schmackig lesbare Schwärze zusammenbrauen kann, beweist sein neues Opus "Nemesis". Mit dem gleichnamigen Actionspiel von Konami hat er sich wohl nicht beschäftigt, als er den Titel für diesen Roman wählte. Den Namen der altgriechischen Rachegöttin trägt hier ein Stern, der langsam aber sicher auf die Erde zutreibt. Der Blick auf den Himmelskörper wird durch eine Dunkelwolke getrübt, so daß sich Nemesis schon bis auf wenige Lichtjahre angepircht hat, als man von seiner Existenz erfährt. Daß noch satte 5000 Jahre bis zur Kollision mit dem Sonnensystem verbleiben, läßt dort keinen ruhiger schlafen. Angefeuert von einem knorzigem Direktor mit herbem Charme (der als bald wohlverdient sein Lebenslicht aushustet) bastelt eine Elite-Crew von Wissenschaftlern an einem Raumschiffantrieb, der locker auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt. Grund des hektischen Treibens: Auf der Erde ist man stinksauer auf ein Häuflein Kolonisten, das bereits vor gut einem Jahrzehnt Nemesis heimlich entdeckte und sich auf den Weg machte.

Trotz manches durchsichtigen Handlungskniffs liest sich Asimovs Roman gut; die Handlungswechsel sind wohl plaziert und die Geschichte wird stimmungsvoll erzählt. Grusel verursachen nur die recht oberflächlichen Charaktere, die das Geschehen phasenweise in eine kosmische Soap Opera verwandeln: Ein heilsichtiger Teenager nervt durch edelsanftes Gebah; Spione sinnieren über gescheiterte Ehen, Wissenschaftlerinnen über abgewiesene Liebhaber. Die Guten sind halt gut und die Bösen böse; den Nobelpreis hatte Asimov mit diesem Roman wohl ohnehin nicht angestrebt. Unter Strich gehobenes Science-fiction-Lesefutter, dem man den Hang zur erzählerischen Routine verzeiht. **hl**

ISBN: 3-453-04205-0
Aut: Issac Asimov
Verlag: Heyne
Preis: 14,80 Mark
POWER-Wertung: empfehlenswert

BUCH



Shadowrun

Nach der Jahrtausendwende kehrt die Magie zurück auf die Erde. Uraltes genetisches Material, gespeichert in den Erbanlagen der Menschheit, verändert die Umwelt. Zwerge, Elfen und Trolle werden geboren; der alte Homo Sapiens wandelt sich. Die Nationalstaaten verlieren ihre Funktion und an ihre Stelle treten kleine, autarke Völkergemeinschaften. Gewaltige, global tätige Wirtschaftskonzerne übernehmen die Regierungsgeschäfte und regeln das tägliche Leben der Menschen. Die Technologie macht ihnen riesen Sprung: Endlich gelingt die Koppelung von neuronalen, biologischen Systemen mit elektronischen Datennetzen. Jetzt ist es möglich, sich jederzeit über ein Terminal in die weltweiten Computersysteme einzuklinken und auf die Reise zu gehen.

In diesem Bilderbogen aus Neon-Kids, Hackern, Schamanen, Magiern und Konzernsöldnern spielt "Shadowrun", das neue Rollenspielsystem von Fantasy Productions. Auf über 200, zum Teil farbigen Seiten wird akribisch und bis ins letzte Detail geschildert, was der angehende "Schattenläufer" zum Überleben im Cyberpunk braucht. Charaktergenerierungssysteme, Bewaffnungstabellen, ein Zauber- und Kampfsystem; keine Frage des Rollenspielers bleibt unbeantwortet. Das komplett ins Deutsche übersetzte "Shadowrun" ist nicht nur ein äußerst gelungenes Rollenspielsystem, sondern auch ein Augenschmaus. In schönster Grafik werden Monster, Archetypen und Gegenstände vorgestellt.

Neben einigen Kurzgeschichten, wird auch ein kleines Einstiegszenario mitgeliefert. Weitere Szenarien sind in Vorbereitung und werden noch in diesem Jahr auf den Markt kommen. Die Lizenzen für eine Computer-Rollenspielsystemsetzung sind bereits vergeben. Wer nicht nur ein neues Rollenspielsystem sucht, sondern auch eine spannende Lesereise in die Welt des Cyberpunk machen will, sollte sich Shadowrun unbedingt einmal ansehen. **vw**

ISBN: 3-89064-700-6
Aut: Bob Charette
Verlag: Fantasy Productions
Preis: 49,80 Mark
POWER-Wertung: empfehlenswert



Risikant: Der Leidensweg des Polizisten-Sprites in "E-Swat"



▲ Interessant: Namcots Actionmodul "Final Blaster" wird unter die Lupe genommen.



▲ Fulminant: Der Arcade Power Stick von Sega ist einer der Testkandidaten in unserem Joystick-Vergleichstest

POWER
PLAY

1

erscheint am

14. Dezember 1990

Wenn die nächste *POWER-PLAY*-Ausgabe erscheint, dann steht Weihnachten kurz bevor. Passend dazu ("Ich brauch' noch schnell ein Geschenk!") haben wir jede Menge Tests von aktuellen Computer- und Videospiele hineingepackt. Besonders gespannt darf man auf die Umsetzung der Automatenhits **Pang** und **Toki** für alle gängigen Computersysteme sein. Das neue Lucasfilm-Adventure **Secret of Monkey Island** sollte bis dahin ebenfalls eingetroffen sein. An der Modulfront erwarten wir Namcots **Final Blaster** (PC-Engine), **Total Recall** (Nintendo), **E-Swat** (Master System) und **Rainbow Islands** (Mega Drive). Außerdem vergleichen und bewerten wir die wichtigsten Joysticks und Joypads. Als krönenden Abschluß des Jahres präsentieren wir **die besten Spiele 1990**.

WEST STAGE DIVING CONTEST

Für Überflieger: Der Sprung ins Rampenlicht!

Zum ersten wirklich offiziellen Stage Diving Wettbewerb – und das ist der von der WEST – treten nur die Besten an. Und wer da aus der Vorauswahl als echter, wahrer und mutiger Stage Diver wieder auftaucht, der kann am 02.12.90 um 19 Uhr zum Abtauchen antreten:

In der Bochumer Zeche beim Gig der „Abstürzenden Brieftauben“!

Da ist der Absprung vom Bühnenrand angesagt – auf eigene Gefahr, versteht sich. Und ganze 18 Jahren muß man auch schon hinter sich gebracht haben. Den Champions bzw. den Besten der Besten spendiert die WEST dann eine „Flieger-Sieger-Trophy“. Und die lebenslange Stage Diving License 1. Klasse (bis maximal 2,5 Meter Bühnenhöhe!). Und einen Tag mit den „Abstürzenden Brieftauben“ in den Zechen oder sonstwo in Bochum oder um Bochum herum, egal. Und freien Eintritt für 1 Jahr bei allen Konzerten der besagten „Brieftauben“! Also: Gleich ans Telefon hechten und bis zum 30.11.90 bewerben. Das alles geht auch schriftlich bei: Megacult, Lübecker Str. 28, 4600 Dortmund 1, Tel.: 02 31 - 52 37 36.

West
STAGE DIVING

Übrigens: über die rasantesten, tollsten, phantastischsten und waghäßigsten Bühnen- und Höhenflüge entscheiden eine Profi-Jury und der Beifallspegel der Anwesenden. Und der ist bei WEST-Veranstaltungen bekanntlich immer hoch... In diesem Sinn:
DIE WEST WÜNSCHT EINEN ANGENEHMEN FLUG!

Battle COMMAND

BATTLE



Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

ocean

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomco-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.