

POWER

Die
Nr.1

Origin packt aus

UNDER- WORLD 2



◀ Außerdem:
Elite-Killer
Privateer
im Visier

Schöne Bescherung

IM TEST

- King's Quest 6
- Comanche
- The Legacy
- F-15 III
- Task Force 1942
- CD-ROM-Hits

VIDEOSPIELE

- Super Mario Land 2
- World of Illusion
- Art of Fighting
- Tennis total
- Batman Returns
- Super Swiv



Errotik

R E P O R T

Nacktes aus Nippon • Liebe On-Line • Software-Strip

GROSSE AUSWAHL FÜR DIE NEUEN 16 BIT-SYSTEME!



TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt es in:

Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau

in tern

An Arbeit herrscht kein Mangel:
Das **POWER PLAY**-Team freut
sich über die neuen Kollegen.

Time for Change

Die himmlische Weihnachts-Crew hat ganze Arbeit geleistet: Wie Ihr an den Fotos seht, begrüßen wir schon vor der offiziellen Bescherung drei frische Mitstreiter. Layouterin Andrea Danzer unterstützt ab sofort die "Farbe & Form"-Abteilung. Zusammen mit Susanne und Connie sorgt sie dafür, daß die Artikel optisch eindrucksvoll verpackt werden. Außerdem haben wir unsere Technik auf Vordermann gebracht und erstellen die **POWER PLAY** mittlerweile via DTP (Desktop Publishing) auf Macintosh-Computern. Neben diversen anderen Vorzügen beschert uns DTP einen angenehmen Zeitvorsprung. So können wir praktisch bis kurz vor Druckbeginn brandheiße Artikel ins Heft bringen. Leider geht die Umstellung nicht ganz problemlos vonstatten: So sind uns in der letzten Ausgabe ein paar dumme Fehler unterlaufen. Daß einige Meinungskästen nicht ganz sinnvoll endeten, lag nicht etwa an der Sprachlosigkeit der Redakteure, sondern an unserem DTP-Programm, das leichte Macken offenbarte. Auch die unbefriedigende Qualität etlicher Fotos ist auf DTP-Allüren zurückzuführen. Seid bitte nicht allzu erbost, wir bemühen uns um schnellstmögliche Korrekturen. So dürftet Ihr viele Schandflecken der letzten **POWER PLAY** in der aktuellen Ausgabe nicht mehr finden.

Apropos Verbesserungen: Mit Sönke Steffen und Manfred Neumayer sind zwei Mitspieler zum Team gestoßen, die den redaktionsinternen Streßpegel um ein paar Prozente senken sollen. Während sich Manfred schon etliche Jahre als Fachzeitschriftenredakteur vergnügt (davor hat er 15 Jahre professionell Musik gemacht), tummelte sich Sönke bislang auf der hamburg'schen Studienbank. Allerdings ließ er sich von uns problemlos dazu überreden, Bayern von seiner sympathischsten Seite kennenzulernen. Sönke springt für Richie ein, der mit dieser Ausgabe seinen Abschied gibt. Er will sich in Zukunft mehr seinen Programmiererinstinkten hingeben. Dafür alles Gute. Eine erholsame Weihnachtszeit wünscht

Euer

Power-Play-Team

Kalkulation ade, Spielespaß
ale: Layouterin Andrea Danzer
hat vormals die Computer Live
gestaltet, widmet sich aber
nun ganz der **POWER PLAY**.

Von der Waterkant an die
Isar: Ex-Hamburger Sönke
Steffen gibt sein **POWER-
PLAY**-Debüt.

MByte statt Noten:
Ex-Musiker
Manfred
Neumayer
schreibt auch
für unser
Schwestermagazin
VIDEO GAMES.



46 Kings Quest 6:
Es waren
zwei Königskinder

18
Schrill und bunt:
Maniac Mansion

6 Tiefer die Dungeons
nie waren:
Ultima Underworlds 2



Aktuell

Editorial	3
Ausgegraben: die ersten Bilder zu Origins 3-D-Epos Underworld 2	6
Freie Marktwirtschaft: Der Elite- Killer Privateer nimmt Kurs auf heimische PCs	8
Die Wüste lebt: Dune 2 schält sich aus dem Sand	12
Die Rache des Flughörnchens: Timet, the Flying Squirrel	14
Andrew Braybrook setzt auf Nostalgie: Erste Infos zu Uridium 2	16
Das Kult-Adventure wird fort- gesetzt: Exklusive Bilder zu Lucasfilms Maniac Mansion 2	18
Zu Besuch im Monstergenlabor: Dominus	20
Die Odyssee eines Raum- schiffes: Whales Voyage	22
Schnipsel aus der Software- szene	24
Scenery Corner	131

Unter der Lupe

Alles über Spiele auf CD-ROM: Startschuß für die neue Rubrik Laser Age	126
Die Reifeprüfung: Ein neuer Fotoroman von und mit dem POWER-PLAY-Team	135
Viel Spaß: Erotik-Report, zweiter Teil	176

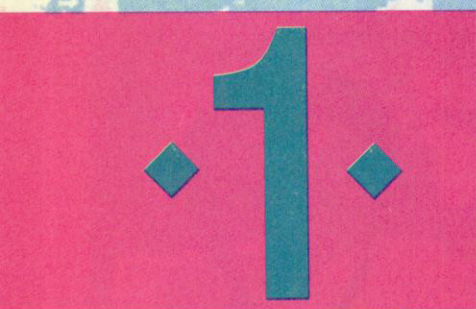
Rubriken

Hitparade	27
Leserbriefe	70
Headware: Multimediale Infos	175
Vorschau auf die kommende Ausgabe	182
Impressum	109
Inserentenverzeichnis	109

Computerspiele- tests

Alone in the Dark	42
Amazon	44
Assasin	60
Bunny Bricks	66
Caesar	118
Car & Driver	36
Comanche	28
Dark Half	48
David Leadbetter's Golf	120
Doodlebug	67
F-15 III	30
Gem'Z	63
Harrier	32
Kings Quest 6	46
Legacy	54
Legend of Kyrandia	124
Legend of Valor	53
McDonald Land	64
Pool	122
Rampart	124
Road Rash	38
Rome	118
Shadowworlds	58
Sim Life	68
Spectre	67
Summoing	59
Task Force 1942	34
Tomatoe Game	62
V for Victory	117
Wayne Gretzky Hockey	40
Waxworks	49
Kurztests Computerspiele	
Captive, Lotus 3	125
Wizkid, Risky Woods	125

34
Feuer frei
mit Task Force
1942



8 Der Elite-Killer
Privateer im Anflug
auf diese Galaxis

Videospielerests

Amazing Tennis	144
Art of Fighting	142
Batman Returns	162
Battleclash	152
Ex-Mutants	160
Final Fantasy: Mystic Quest	150
Galahad	164
Home Alone	162
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	144
Sonic 2	158
Super Double Dragon	164
Super Swiv	148
Universal Soldier	162
World of Illusion	154

Handheld Corner

Parasol Stars, F-15 2	165
Dig Dug, Magnetic Soccer	165
Humans	165
Taz Mania, Terminator	166
Super Space Invaders, Chuck Rock	166
Streets of Rage, Lemmings	166

Power tips

Computerspielerests

Alle Tips auf einen Blick	94
Abandoned Places	94
Das Schwarze Auge	78
Heimdall	78
King's Quest 6	82
Lotus 3	94
Planet's Edge	90
Premiere	78
Quest for Glory 3	91
Rampart	78
Rex Nebular	87
The Dark Half	85
Troddlers	97
Zool	94

Videospielerests

Crystal Warriors	103
Euro Club Soccer	102
Galahad	102
Hook	104
Krusty's Super Funhouse	100
Lemmings	101
Super Soccer	102
Taz-Mania	102
Thunder Storm FX	102
Turtles in Time	100
Turtles in Time	101
Wonderdog	102

Clue Book

Ultima 7, Teil 4	106
------------------	-----

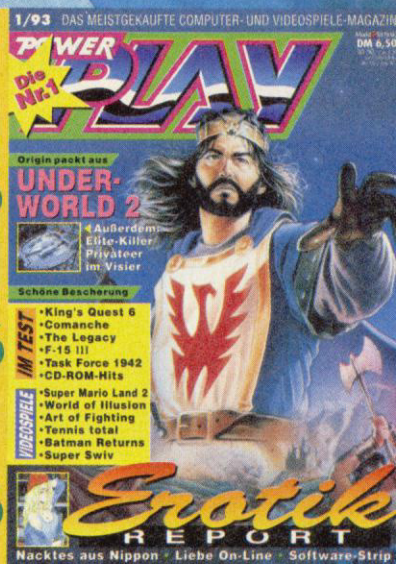
6

46

176

126

Fraktales
Wunderwerk:
Der Comanche



93

HINTER GLAS

Zu den innovativsten und schönsten Programmen des vergangenen Jahres gehört zweifellos *Ultima Underworld*. Spektakuläre 3-D-Grafiken, einfachste Steuerung und eine gehaltvolle Fantasy-Story machten *The Stygian Abyss* zum Favoriten bei Euch zu Hause und bei uns in der Redaktion. Die gute Nachricht für alle Unterweltsüchtigen: Der zweite Teil dürfte noch besser als der erste werden. Wir hatten Gelegenheit, uns bei Ori-

Vor sechs Monaten befreiten wir den Stygian Abyss von den Schergen des Guardian. Im zweiten Teil der Ultima-Underworld-Serie retten wir ganz Britannia vor dem Untergang.

tions hat reiche Früchte getragen. Während die Überarbeitung des Spielsystems bei Doug Church von Blue Sky lag, hat sich die Grafikabteilung von Origin mit neuen, detaillierteren Monstern und Objekten beschäftigt. Das Resultat wird nicht nur alte Fans überzeugen. Unser Blickfeld in die *Underworld*-Welt ist um 30 Prozent größer geworden. Dem bewährten Mauszeiger wurde mehr Intelligenz gegönnt. Er erkennt jetzt selbstständig, ob wir einen Gegenstand aufnehmen oder eine andere Aktion ausführen wollen. Die Befehle können jetzt wahlweise über die bewährte Icon-Leiste oder direkt mit den beiden Maustasten eingegeben werden. Unser Pixel-Ego reagiert so noch schneller auf die unterschiedlichen Herausforderungen im Untergrund von Britannia. Dafür, daß es nicht an Aufregung fehlt, sorgen zahlreiche neue Features. So wurde zum Beispiel den unterirdischen Flüssen eine Strömung verpaßt. Wer nicht tüchtig mit den Beinen strampelt, wird erbarungslos in den nächsten Strudel gesaugt und verschwindet auf Nimmerwiedersehen oder taucht an anderer Stelle wieder auf.

Einige Etagen sind völlig vereist. Wer mit zuviel Schwung um die nächste Ecke biegt, brettert geradewegs in die nächste Mauer oder kollidiert mit einem Monster. Außerdem im Geschicklichkeitsangebot: Rutschbahnen, die in neue Etagen führen, Blöcke, die



In der Feuerwelt geht's heiß her

gin von den beeindruckenden Fortschritten des neuen 3-D-Ausflugs nach Britannia zu überzeugen.

Im Kristall

Für die Hintergrundstory ist natürlich wieder Oberguru Richard Garriott persönlich verantwortlich. Seit der Zerstörung des Black Gates in *Ultima 7* sind 16 Monate vergangen. Langsam beginnt sich das Leben in Britannia zu normalisieren und die verstörte Bevölkerung kommt wieder zur Ruhe. Höchste Zeit für einen großen Reichstag. Lord British lädt die Führer des Landes in sein Schloß, um dort die Aufbauarbeiten zu koordinieren. Kaum versammelt sich der Rat in der Krönungshalle, schlägt unser alter Freund, der Guardian wieder zu — Lord British' Schloß wird in einem riesigen Edelstein eingeschlossen. Völlig von der Außenwelt abgeschlossen, müssen wir uns einen Weg durch die weitläufigen Keller und Verließe der Burg zurück an die Oberfläche suchen.

In der dritten Etage des Schlosses findet Ihr eine kleine Version des Kristalls, die als



Teleporter fungiert und Euch in acht unterschiedliche Welten befördert, nochmals unterteilt in mehrere Etagen. *Ultima Underworld 2* ist ungefähr doppelt so groß wie der erste Teil. In der realen Welt müßte Euer Held mehr als 70 Kilometer Gänge und Labyrinth erkunden, bevor alle Rätsel gelöst sind.

Schöner, schneller, weiter

Wer jetzt nur einen aufgepeppten Aufguß des ersten Teils erwartet, wird schnell eines Besseren belehrt. Die gute Zusammenarbeit zwischen den Entwicklungsteams von Origin und Blue Sky Produc-

King Kong im Untergrund: Die Monster in Underworld 2 sind viel detaillierter als ihre Vorgänger.

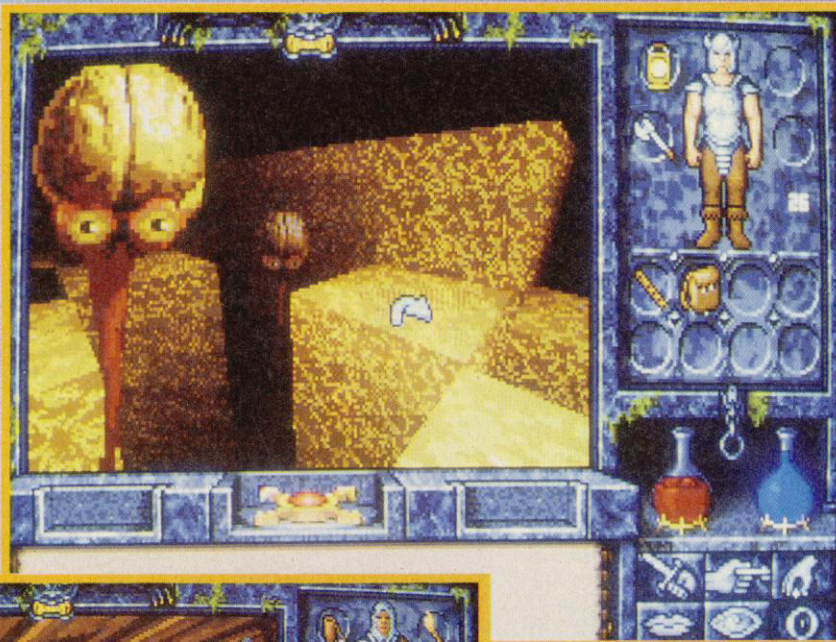
Andere Figuren stellen sich zum Plausch



Abgedreht: Die schrille Psychowell



Noch mehr
Objekte
befinden sich
jetzt in den
Räumen



Euch in andere Räume katapultieren und gefährliche Strudel im Wasser.

Besonders viel Wert hat man auf die unterschiedlichen Grafiken gelegt. Bei acht Welten keine ganz leichte Aufgabe. Ihr stöbert durch frostige Eiswelten oder holt Euch in Feuerle-
veln Blasen an den Füßen. Wer weiter in die Unterwelt vordringt, stößt dort auf ein psychedelisch buntes Traumland



PP: Habt Ihr auch vor, eine dreidimensionale Sicht einzubauen? Also

Spector: Wenn die Entwicklung so weiter geht, dann wird *Ultima 10*, das bereits in der Planung ist und in zirka zwei Jahren erscheinen wird, auf virtueller Technik aufbauen. Die Preise für stereoskopische Sichtge-



Spector: Wenn alles gut geht, werden wir Teil drei von *Underworld*, Teil acht der *Ultima*-Reihe und ein neues Abenteuer aus der *World of Ultima*-Serie veröffentlichen. In dem Soloabenteuer *Arthurian Legends* kämpft Ihr als Ritter der Tafelrunde um die Nachfolge von König Artus. Da wir auf eine mehrköpfige Party verzichten, können wir bei den Animationen gewaltig zulegen. Unser Ritter wird sich ähnlich animiert wie das Heldensprite aus dem Geschicklichkeitsspiel *Prince of Persia* durch England bewegen.

Der Wermutstropfen: Ohne schnellen 386er Rechner mit 33 MHz bleibt nur das halbe Vergnügen. Ihr könnt zwar die Detailstufe herunterschrauben, leider wird's dann aber arg abstrakt. Der genaue Erscheinungstermin steht noch nicht fest, bis zum neuen Jahr müssen wir uns aber wohl noch gedulden.

PRIVATEER

Versorgung mit Gütern wird zu einem vitalen Problem innerhalb der von Menschen bewohnten Sphäre. Zwischen den Planeten bricht ein harter Wettbewerb aus, der von großen Konzernen und kleinen Freelancern geführt wird. Ein skrupelloser Kapitän kann mit den richtigen Verbindungen schnell ein reicher Mann werden. Überall in der Konföderation brechen private Kriege und Konflikte aus, überall werden Söldner und Kampfraumer

Origin lud zur Präsentation von Chris Roberts' neuer Handelssimulation *Privateer*. Volker düste mit Cowboyhut und Sonnencreme bewaffnet nach Texas und drehte eine erste Proberunde.

Austin ist eine amerikanische Boom-Town. Viele Computerfirmen wie Motorola und Intel verlassen das wirtschaftlich arg angeschlagene Kalifornien und ziehen in den Sonnengürtel der USA. Billige Mieten, massig viel Platz und eine ausgebaut Infrastruktur bieten geradezu ideale Bedingungen. Dazu kann Austin noch mit einer reputierten Universität dienen. — Der Nachschub an qualifizierten Mitarbeitern und Programmierern ist also gesichert. Auch Richard und Robert Garriott mußten ihre Entscheidung, den Firmensitz in die Texanische Hauptstadt zu verlegen, bisher nicht bereuen.

Origin hat sich zu einer weltweit bekannten und geschätzten Softwarefirma entwickelt. Inzwischen werkeln, programmieren, zeichnen, komponieren und spielen 170 Mitarbeiter in den weitläufigen Firmengebäuden. Nach der erfolgreichen Eingliederung in den Electronic-Arts-Konzern sind 50 neue Mitarbeiter fest eingeplant. Man darf also in den nächsten Jahren noch einiges von den Kreativlingen aus Texas erwarten.



In den Bars schnappt Ihr jede Menge wichtige Informationen auf

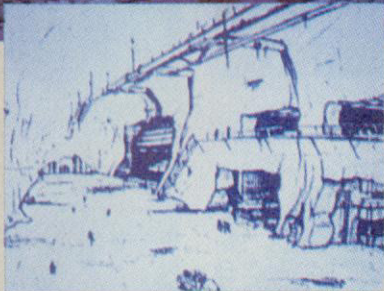
Fünf Jahre später

Seit unseren letzten Konfrontationen im Kilrathi-Universum sind fünf Jahre vergangen. Der Krieg gegen die Katzenabkömmlinge wird mit unverminderter Härte weitergeführt und hat sich mehr in die innere Sphäre der Konföderation verlagert. Die Sicherung der Nachschublinien und die

gesucht. Eine Chance, die wir uns nicht entgehen lassen. In *Privateer* stoßen wir als freier Handelskapitän und Lohnkrieger bis an den Rand des bekannten Universums vor. An dieser finalen Grenze treffen wir auf eine unbekannte Rasse, die das Schicksal der Menschheit im Kampf mit den Kilrathis entscheidend beeinflussen kann.

Super-VGA-Raumer im Anflug: Ein Cockpit aus *Privateer*.





Vorher — nachher: Aus einer rohen Skizze wird eine ansehnliche Stationsgrafik.

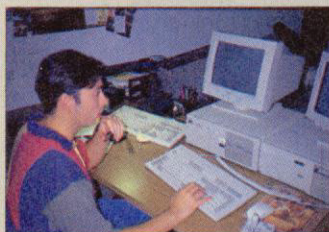
Schiffe, Waffen Freund und Feind

Wing-Commander-Veteranen werden leuchtende Augen bekommen: *Privateer* bietet zahlreiche neue Schiffstypen. Von riesigen Handelsschiffen bis zu superschnellen Privatjägern ist alles im Angebot; natürlich immer das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Im Kilrathi-Universum sind seit unserem letzten Besuch fünf Jahre vergangen. Im selben Maß hat sich die Waffentechnologie weiterentwickelt. Die neuesten Lasergeschütze, brutale Impuls- und Partikelgeschütze stehen Euch zur Verfügung. Leider gibt's das nette Spielzeug nicht umsonst. Nur Kapitane, die die nötigen Credits auf der Bank liegen haben, werden auf Ausrüstungsstationen bedient. Bevor Ihr Euch also auf riskante Aktionen einlassen könnt, fristet Ihr wohl oder übel als braver Handelskapitän à la *Elite* Euer Dasein. Auf große Laser müßt Ihr also vorerst verzichten und dafür eine größere Ladebuchse, einen besseren Antrieb oder stärkere Schutzschirme kaufen. Weiter im Angebot: Unterschiedliche Sensoreinrichtungen und Radar zur besseren Orientierung im Raum, Funkanlagen und Überlichtantriebe. Gerade diese Sprungtriebwerke sind wichtig, wenn Ihr alle 100 Sonnensysteme von *Privateer* besuchen wollt.

Waffen nach Wahl: Der Vogel wird ausgerüstet.



Der tüchtige Raumkapitän kann auf über 80 verschiedenen Stationen und Basen landen, die sich alle thematisch und grafisch unterscheiden. So trefft Ihr zum Beispiel im "New Oxford"-System auf eine Gelehrtenrepublik, die wichtige Informationen gegen entsprechende Bezahlung an



Chris Roberts und Co.

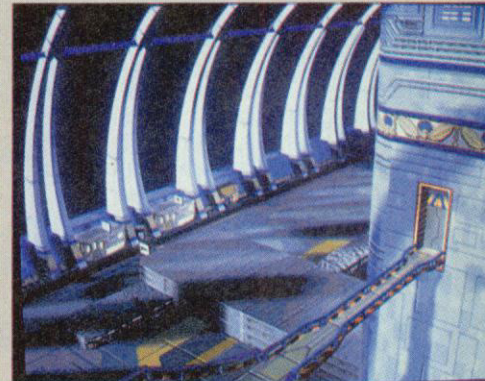
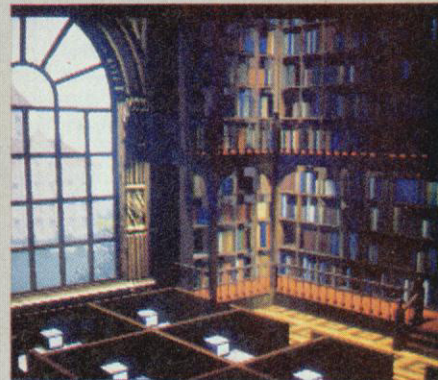
Chris Roberts wurde am 27. Mai 1968 in Redwood City, Kalifornien geboren. Seine Kindheit verbrachte er in Manchester in England, bis er als junger Programmierer zurück in die Staaten ging und dort für Origin als freier Mitarbeiter sein *Times of Lore* veröffentlichte. Er blieb freier Mitarbeiter bis zur Veröffentlichung von *Wing Commander*. Auf der Party, anlässlich der Erstveröffentli-

Euch weitergibt. Ihr könnt auf Industrieplaneten im "Blade Runner"-Stil landen, auf Agrarplaneten exotische Nahrungsmittel gegen High-Tech eintauschen oder in militärischen Einrichtungen die eigenen Fähigkeiten trainieren. Bevor Ihr Euch einen neuen Raumer zulegt, heißt es dort logischerweise die Pilotenfähigkeiten verbessern.

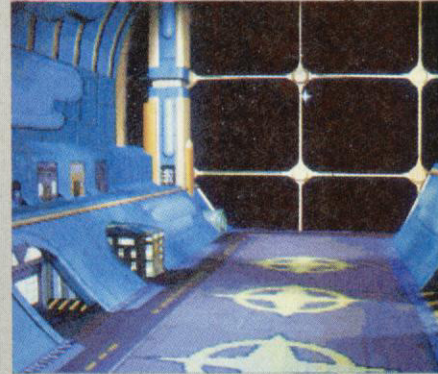
Was Ihr auch unternimmt, ob Ihr als Pirat oder Händler, als Söldner oder Diplomat eines Herrschers unterwegs seid, für alles müßt Ihr bezahlen. Die Führung des Kontos ist von vitaler Bedeutung. Deshalb habt Ihr in jeder Station Eurer Reisen durch das All Zugriff auf das eigene Guthaben.

Natürlich hat auch *Privateer* eine durchgehende Story, die

Wing Commander ist der Spaß mit der letzten vorgegebenen Mission noch lange nicht vorbei. Ihr könnt unbegrenzt Eurer Tätigkeit als Privatunternehmer im Universum nachgehen. Immer neue Zufalls-Encounter sorgen dann für Spannungsnachschub.



sich im Laufe der Abenteuer entwickelt. Auf Euren Reisen werdet Ihr auf zahlreiche andere Söldner und Charaktere treffen, die Aufträge verteilen und mit denen Ihr Informationen austauschen könnt und so, langsam aber sicher, das Geheimnis um die unbekannte Rasse löst. Anders als bei



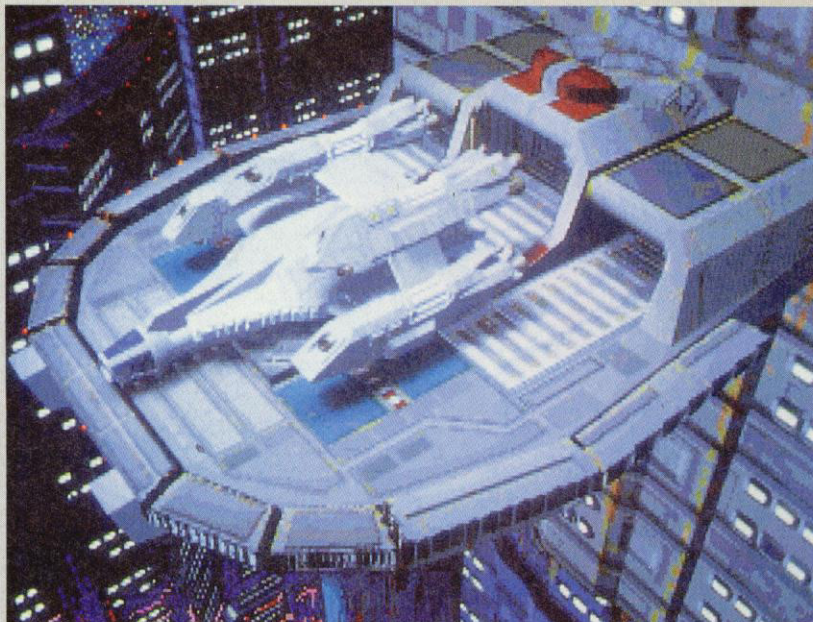
Auf jedem Planeten findet Ihr eine andere Umwelt: Industrieplanet — Gelehrtenrepublik — High-Tech-Welt

High-Tech

Wer dachte, mit *Wing Commander* sei das Ende der technischen Fahnenstange bereits erreicht, wird sich freuen. In Zukunft wird sich die "Tigers Claw" nicht mehr in einzelne Pixel auflösen, wenn wir ihr zu nahe kommen. Alle Raumstationen und großen Schiffe sind in Super-VGA gezeichnet. Die Auflösung ist so detailliert und scharf, daß selbst im direkten Vorbeiflug keine groben Verzerrungen mehr auftreten. Keine Frage, daß es unterhalb von 33 MHz Rechnergeschwindigkeit nur sehr schleppend im Weltall zugeht. So richtig flott wird's erst mit 50 MHz. Trotz der Grafikpracht haben sich Chris Roberts und Produzent Scott Russo fest vorgenommen, mit 10 MByte Speicherplatz auf der Festplatte auszukommen. Natürlich müssen wir nicht auf das bereits bewährte "Speech Asseccory Pack" verzichten, wenn uns die Unterhaltungen in digitaler Qualität aus den Lautsprechern entgegenschallen sollen. Des weiteren wird natürlich auch eine CD-ROM-Version entwickelt, die noch einmal akustisch aufgeböhrt wird.

Sollte sich der fantastische erste Eindruck bestätigen, steht allen Science-fiction-Freunden ein heißer Sommer bevor. Bis zum Mai 1993 müssen wir auf jeden Fall noch warten, bevor wir abheben und zu neuen Ufern aufbrechen können.

VW



Blade Runner läßt grüßen: vor dem Start vom Raum-terminal



Hörenswert

Die Musik und Soundabteilung von Origin hat seit kurzem einen neuen Chef. Wir sprachen mit Dana Glover, der unter anderem für die Soundtracks von *Strike Commander*, *Ultima 7 - The Serpent Isle* und *Privateer* verantwortlich ist.

PP: Dana, wie wird man Komponist für Computerspiele?

Glover: Rein zufällig. Ich war für eine Filmproduktion ein halbes Jahr in Austin und hörte von einem Freund, daß Origin einen neuen Komponisten sucht. Da meine Frau und ich uns inzwischen in Austin und die tolle Landschaft verliebt hatten, beschlossen wir, einfach hier-zubleiben.

PP: An was für Filmmusiken hast

Du mitgearbeitet?

Glover: Ich habe vor vier Jahren mit einem Freund ein eigenes Produktionsstudio in Los Angeles gegründet und in den kommenden Jahren mit Jerry Goldsmith und Danny Elfman an "Darkman" und anderen Filmen gearbeitet. Ein Teil des Soundtracks der "Hellraiser"-Trilogie ist von mir. Außerdem größere Musiksequenzen von "Robocop 2", "Re-Animator" und "House 2".

PP: Wie unterscheidet sich die Arbeit an einem Computerspiel von der an einem Film?

Glover: Hier läuft alles viel chaotischer ab. Es gibt kein fertiges Storyboard, sondern nur kleine Scripts zu den einzelnen Szenen. Am Anfang kamen die Jungs rüber und

wollten

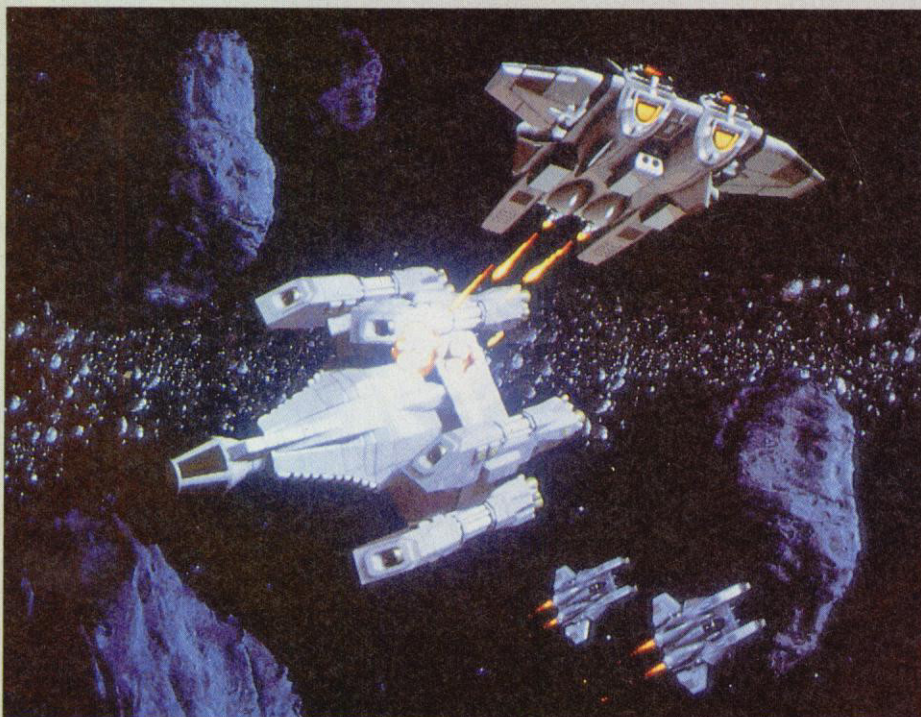
nur Soundtracks wie in "Star Wars". Es hat ganz schön gedauert, bis sie mir vertraut haben. Inzwischen kann ich meine eigenen Vorstellungen verwirklichen. Liegt wahrscheinlich daran, daß ich hier der einzige bin, der Noten lesen kann.

PP: Wie würdest Du die kreative Arbeit an einem Spiel-Soundtrack bewerten?

Glover: Um ehrlich zu sein, so eine Filmproduktion ist doch noch etwas gehaltvoller. Dort stehen einem ganz andere Mittel zur Verfügung. Durch den Einsatz der Computer bin ich etwas mehr eingeschränkt. Vielleicht mietet Richard mir ja mal das Symphonische Orchester von Houston. Dann würde ich den richtig satten Space-Sound hinkriegen. Ich glaube aber, daß beide Industrien in der Zukunft enger zusammenarbeiten werden. Du hörst ja selbst, daß wir versuchen, von den durchlaufenden und verdammt langweiligen Soundtracks wegzukommen. Bei uns wirst Du in Zukunft kein Computergedudel mehr hören. Die Soundtracks werden aufgebaut wie ein Film-Score. Viele unterschiedliche Themen begleiten die Handlung, wechseln sich ab und sorgen für Atmosphäre. Inzwischen haben wir auch die Synchronisation zwischen Grafik und Sound im Griff. Verzögerungen wie in *Wing Commander 1* wirst Du nicht mehr finden.

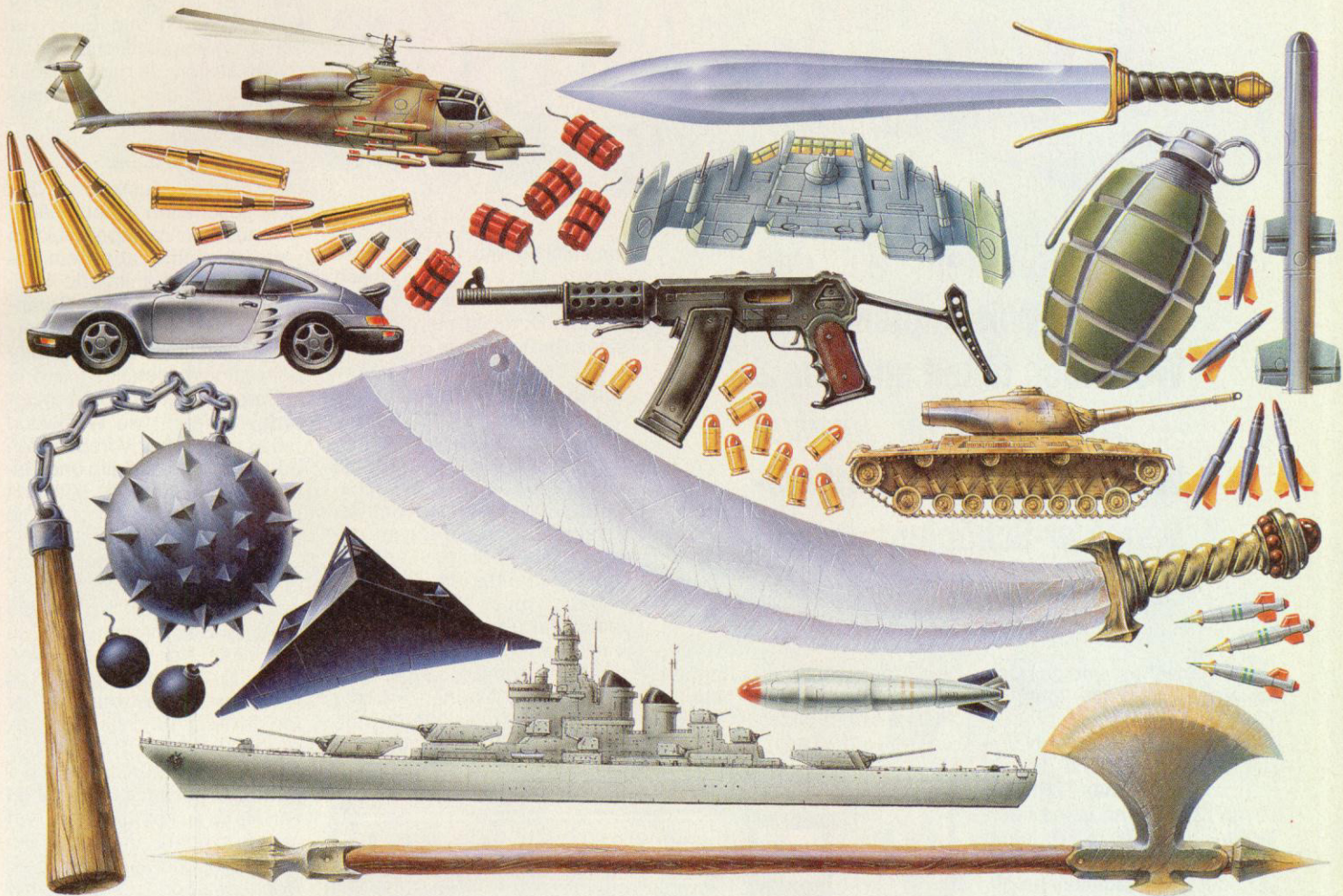
PP: Du bleibst also am Ball?

Glover: Für's erste ja. Es wird noch einige Zeit dauern, bis ich alle Maschinchen fest im Griff habe. Früher habe ich nur mit Klavier, Notenblatt und Bleistift komponiert. Da ist die Umstellung ganz schön groß.



Filmverdächtige Raumschlacht: George Lucas legt die Ohren an.

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



**...WIRST DU SPIELEND
FERTIG!**



WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTlich, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

Advanced GRAVIS

Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. Schweiz: TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56. Fax: ++ 41-21-869 97 17.

Jagd auf den Wurm

Rückkehr auf den Wüstenplaneten: Westwood tüftelt an *Dune 2* — *The Battle for Arrakis*. Was werden die *Eye-of-the-Beholder*-Schöpfer aus dem Stoff machen?

Ein Planet bebt und das Universum hält die Luft an. Was ist geschehen? Arrakis, genannt Dune, ist der Nabel der Zivilisation. Ohne die nur auf ihm zu gewinnende Pulverdroge Spice kann keine interstellare Raumfahrt betrieben werden. Forschung, Handel, ja, jeder Austausch kämen ohne Spice sofort zum Erliegen. Kein Wunder, daß die großen Herrscherfamilien der Galaxis — die Atreides, Harkonnen und Ordos — erbittert um die Vormacht auf Dune kämpfen.

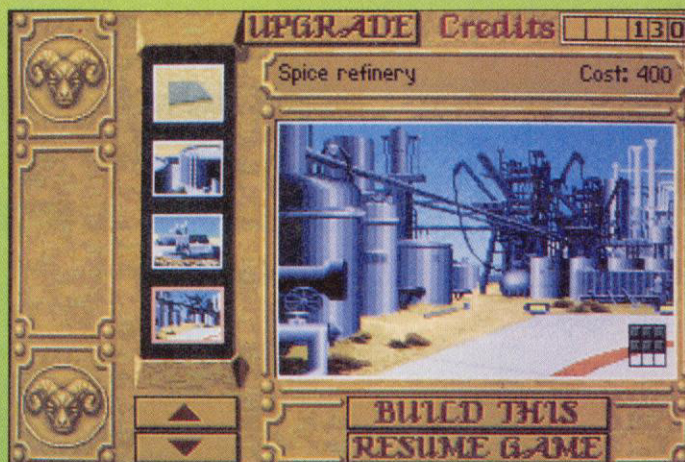
Moment — da gab es doch schon einmal etwas? Richtig: *Dune*, ein mit großartigen filmischen Szenen durchsetztes Adventure-Strategie-Gemisch, enttäuschte vor knapp einem Jahr viele Freunde der Spicewelt. Wie beim gleichnamigen Film schimmerte nur ein Hauch

von Frank Herberts Kultroman "Der Wüstenplanet" durch. Flache Abziehbilder einer Welt unerreichter Tiefe? Das hört

man nicht gerne, und so plante Virgin, die Westwood frisch eingekauft haben, für den zweiten Durchlauf ein reinrassiges Strategiespiel.

PC-Besitzer dürfen wohl schon zum Jahreswechsel in die Rolle eines Harkonnen, Atreides oder Ordos schlüpfen, um den Familienbesitz zu mehrten. Dabei geht es in Dutzenden von Vorstößen um Sabotage und Eroberung feindlicher Spicefabriken — und mit recht harten Bandagen zu.

Dabei müßt Ihr nicht nur feindliche Truppen besiegen, ihre Stellungen ein- und Fabriken übernehmen, sondern nebenbei Eure eigenen Arbeiter und Produktionsstätten schützen. Ihr müßt Lager aufschla-



Mit dem nötigen Geld weiten wir unser Gewürzimperium aus

gen, Fabriken einrichten und ständig den Stand an anderen strategischen Orten verfolgen. Die Spionagemissionen scheinen übrigens, neben der *Sim-City*-ähnlichen Siedlungsverwaltung, am meisten Spaß zu machen. Zwischenbilder informieren über Einrichtungen, und das Optionsmenü zeigt jederzeit Eure Handlungsmöglichkeiten auf. Um den Spiel Spaß zu verlängern, wird die

Ausgangslage sich je nach Wahl Eurer Clan-Zugehörigkeit verändern und Euch vor völlig unterschiedliche Situationen stellen. Je nach Familie sollen auch die Truppen typische Taktiken entwickeln.

Nach dem *Eye-of-the-Beholder*-ähnlichen Intro mit stimmungsvoller Musik wird das Spielgeschehen hauptsächlich aus der Vogelperspektive verfolgt. Kleine, aber fein gezeichnete und animierte Sprites huschen über das Gelände; Wohn-, Fabrik- und Lagergebäude sind, wie bei *Sim City* oder *Utopia*, detailliert und in schematischen Blöcken angeordnet. Wenn, wie Westwood meint, in unserer Vorabversion noch Landschaftsteile und Gebäudetypen fehlten, läßt das auf recht abwechslungsreiche Missionen hoffen.

Wichtige Ereignisse werden durch Sprachausgabe bekanntgemacht, ohne daß dabei die Fülle an Soundeffekten zu leiden hätte. Für die, neben der MS-DOS-Version geplanten Amiga-Adaption, braucht Ihr mindestens 1 MByte RAM; eine Festplatte wird wärmstens empfohlen. Wer sich nicht zutraut, das gesamte Geschehen von Hand zu kontrollieren, darf sich zurücklehnen und das Befehlen häppchenweise dem Rechner überlassen. Wer genug trockengeteilt hat, sollte sich dann allerdings selbst an die Steuerung setzen — gemeinerweise spielt der Rechner nicht immer optimal! Ob



Ihr steuert Eure Erntemaschinen mit der Maus über die Oberfläche



Stark *Sim-City*-inspiriert: Städtebau in Klötzchenform

die Welt des Spice ihren vielversprechenden Eindruck bestätigt und einen Besuch wert ist, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Zur Einstimmung sei allen St-Freunden schon die Lektüre des Romans ans Herz gelegt. Eva Hoogh



Zwischengrafiken und viel Text sorgen hoffentlich für Atmosphäre



Je nach gewähltem Haus ändert sich Eure Aufgabe

Europas beliebteste Leichtcigarette.

Lord ist Extra



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,6 mg Nikotin und 8 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Fliegendes HÖRNCHEN

Aliens sind auch nur Menschen. Auf einem fernen Planeten protzen unsere galaktischen Nachbarn nicht mit einem muskelbepackten Körper, sondern locken die weiblichen Artgenossen mit einem kugelrunden Bäuchlein ins heimische Nest.

Natürlich wird aus diesem erotischen Grund sehr viel gegessen, was im Laufe der Jahrhunderte zu einem Nährmittelnotstand führte. Um der Lage Herr zu werden, wurden einfach ein paar leerstehende Planeten als Farmen hergerichtet. Die Erde ist lustigerweise eine dieser Farmen, deren Rodung dank einem kleinen Rechenfehler vergessen wurde. Erst jetzt taucht der Fall "Erde" wieder auf und die Aliens machen sich auf den Weg, unseren Planeten zu ernten.

Via Vakuummaschinerie wird zuerst die Atmosphäre abgesaugt. Erste Erscheinungen sind übrigens Ozonlöcher. Dann wird, dank fehlender Atmosphäre, alles Organische durch die Sonne gebraten und auf der sonnenabgewandten Seite gefrostet. Dort steht das Raumschiff bereit und füllt seine Tiefkühlfächer mit der Feinstkost.

Kein Mensch riecht den Braten – nur ein einsames Flughörnchen, das auf den Namen Timet hört, bekommt Wind von der Sache und stürzt sich in ein Plattformabenteuer. In gut drei Dutzend Levels hat sich unser Timet gegen die außer-

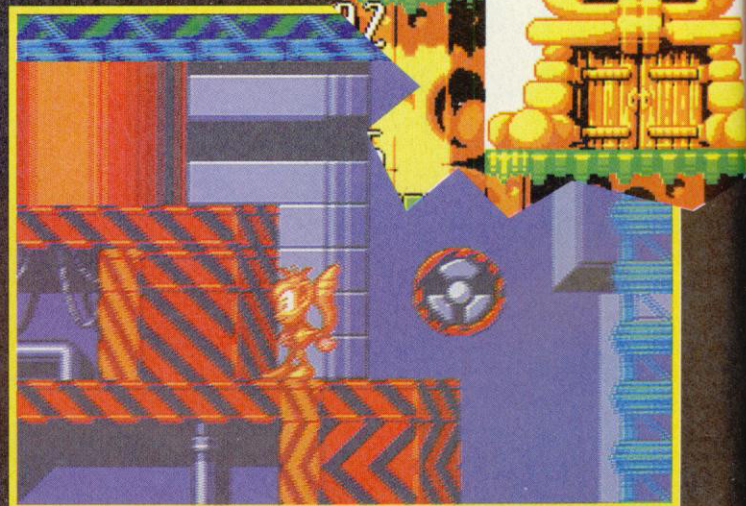
Ein vielversprechendes Amiga-Jump'n'Run-Spiel aus Deutschland steht vor der Tür: Timet the flying Squirrel soll technisch und spielerisch neue Maßstäbe setzen.

irdischen Gesellen zu behaupten, wobei er zuerst alle Erdteile und zu guter Letzt das Hauptquartier selbst zu säubern hat. Jeder Kontinent unterteilt sich dabei in mehrere Abschnitte, in denen es gilt, alle Vakuummaschinen auszu-

schalten und den Ausgang zu erreichen. Habt Ihr ein Level gemeistert, wird auf einer Übersichtskarte der

nächste ausgesucht. Neben den "normalen" Spielstufen warten zwischen den Kontinenten Unterwassereinlagen. Kontinentale Entfernungen lassen sich jedoch auch durch eine Warp-Zone zurücklegen. In dieser fliegt Ihr, ähnlich der Sonic-Bonusrunde, auf einer drehenden Ebene von einem Ausgang zum nächsten. Auch unter die Erde und in das High-Tech-Hauptquartier ver-

schlägt Euch die Alienhatz. Die Gegnerschar ist dementsprechend abwechslungsreich, wobei die zentrale "Looser-Rolle" im weitesten Sinne das Huhn spielt. So trifft Ihr auf normale und unnormale



Parallax-Ebenen satt – hübsche Effekte in 50 Hz am Fließband

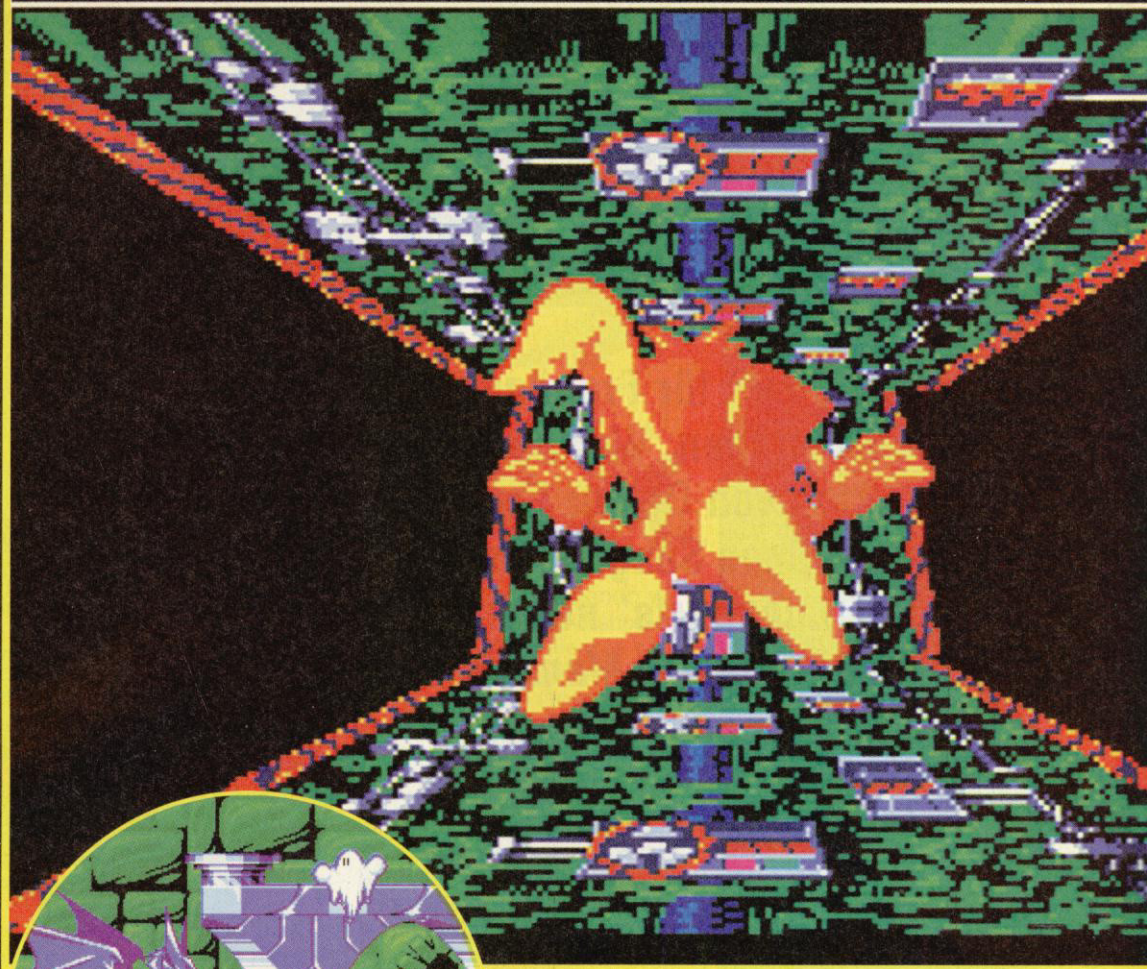


Hühner, auf Roboterhennen oder Unter-wasserküken. Je nach Kontinent und Levels variiert das Huhn in Form, Farbe und An-griffstaktik. Doch nicht nur Federvieh will Euch an den Flughörnchenpelz. Unter Was-ser gibt's etliche Fische, die auch als Taxi mißbraucht werden.

Ihr wehrt Euch mittels kräftigem Sprung auf den Kopf der Feinde – Mario läßt grüßen. Eine wirksame Verteidigung läßt sich jedoch auch mit den zahlreichen Extras realisieren. Neben Schutzschildern soll es auch riesige Gummispringbälle geben, auf denen Ihr in Riesensätzen durch die Landschaft fliegt. Berührt Ihr bestimmte Felder, saust Ihr andererseits wie eine Rakete los und walzt alles nieder, was sich Timet in den Weg stellt. Die Extras kassiert Ihr aus großen Blüten, die auf einem Stengel sitzen. Die Blüte gibt das Extra allerdings erst frei, wenn sie sich öffnet. Dazu müßt Ihr mit hoher Geschwindigkeit an Ihr vorbeirasen und die Blätter in Schwingungen versetzen, die sich bis zur Blüte fortsetzen und sie öffnen.

Da lacht das Huhn:
Timet springt sich den Weg frei (links)

Natürlich soll Timet auch mit etlichen Bonusräumen und versteckten Extras protzen. Besonders gut versteckt werden die Zusatz-Levels sein. In diesen jagt Ihr durch eine 3-D-Stage, in der natürlich etliche Punkte zu machen sind. Die 3-D-Bitmap-Grafik



Zoom mich, Baby! Oben seht Ihr eine frühe Version der 3-D-Bonusrunde. Im fertigen Extra-Level wird's neben einem bunten Hintergrund jede Menge Objekte in den dreidimensionalen Gängen geben. Eine Ausführung mit 4096 Farben ist in Arbeit.



Unser Flughörnchen Timet sammelt Diamanten: Die Warp-Zone erinnert an die abgefahrene Sonic-Bonusrunde.

dieser Bonusrunden wird dabei in Echtzeit berechnet. Außerdem erwartet uns eine 4096-Farben-Szene.

Timet the flying Squirrel wird vom jungen Programmiererteam "Neon" entwickelt, die für Demonware bereits das ordentliche Exodus 3010 ablieferten. Jan Jöckel program-

miert und designt das Spiel, Antony Cristhoulakis malt die niedliche Grafik fürs Flughörnchen-Jump'n'-Run. Timet erscheint über Kaiko und soll im April '93 nur für den Amiga erhältlich sein. Super-NES- und Mega-Drive-Versionen sind für das nächste Jahr ebenfalls ange-dacht.

kn



TENTACLE IS BACK

**Zeit für Freuden-
tränen: Wer nicht
loskam von Doktor Fred
und grünen Saugnäpfen,
darf LucasArts' neuem
Knaller *Maniac Mansion*
2 entgegenfiebern.**

Schornsteinfeger:
Eierkopf Bernard sitzt
im Kamin.



Lila Tentakel entwickeln die unglaublichesten Ambitionen. 1987 wollte so ein Glibberling die Hitparaden stürmen und Schlagersänger werden. Wir hatten die ehrenvolle Aufgabe, die Bewerbungsunterlagen abzuschicken und später dem erfreuten Labortentakel den unterschriebenen Plattenvertrag zu überreichen.

Wieder ein Rätsel gelöst in Ron Gilbert's Adventure-Offenbarung *Maniac Mansion*. Die von ihm, zusammen mit Gary Winnick geschriebene Gruselmär wurde für eine ganze Generation von wackeren C-64-Abenteurern zum Aha-Erlebnis. Zum ersten Mal war uns richtig bewußt, zu was für überragenden Leistungen das immer noch junge Computerspielmedium fähig war. Heute, beinahe fünf Jahre später, ist die geniale Mischung aus Gruselcomic, B-Picture und Anar-

cho-Kasperletheater längst zum Klassiker geworden und hat den Weg bereitet für Softwareperlen wie *The Secret of Monkey Island* und *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

Die Rache des Fred

Es wird wohl kaum jemand annehmen, daß Doktor Fred den LucasArts-Musterknaben Gybrush und Indiana das Feld kampfflos überlassen wird. Während die Computernachkommen bravourös die Verkaufs-Charts stürmen, brütet Fred in der Gummizelle und sinnt auf schreckliche Rache. Daß seine geistige Heilung am Ende des ersten Teils nicht von langer Dauer ist, hätten wir uns ja denken können. Sein Gaga-Meteorit ist zwar dank unseres Eingreifens

futsch, dafür hat Fred sich, ganz im Trend, wieder der Gen-Technologie verschrieben. Eine Prise Cytosin hier, ein Spritzer Adenin dort und fertig ist eine neue Tentakel-Armee. Die haben leider mit den beiden gemischt-bunten Vertretern aus dem ersten Teil nicht mehr viel gemeinsam.

Die neue Brut hat nur ein Ziel im glibberigen Kopf: Der Menschheit alle

Energie abzuzapfen und damit eine Tentakelnation zu gründen.

Wie wir, durch die amerikanische Filmindustrie hinlänglich geschult, wissen, können jetzt nur noch ein paar High-School-Kids für Ordnung sorgen. *Day of the Tentacle* beglückt uns gleich mit drei Musterexemplaren von Nachwuchsamerikanern. "Hoagie" ist der obercoole Roadie einer Heavy-Metal-Band, "Laverne" ein leicht verrückter Medizinstudent und Bernard das obligatorische Computergenie. Als Sieger können wir nur hervorgehen, wenn die drei Buben im Kampf gegen die Tentakel zusammenarbeiten.

Gemeinsam sind wir stark

Wer ein fast perfektes Steuerungssystem in der Schublade liegen hat, darf sich auf seinen Lorbeeren ausruhen. So finden wir auch im zweiten Teil von *Maniac Mansion* die bewährten neun



Mit der Zeitmaschine unterwegs



Blitzableiter: Benjamin Franklin läßt einen Drachen steigen.



Befehlswörter, mit denen wir unsere drei Nachwuchshelden auf Trab halten. Rechts vom Wortmenü ist das Inventory angesiedelt. Alle Gegenstände werden, wie schon bei *Monkey 2* und *Indy 4* als Icons dargestellt. Durch die Kombination von Inventory, Befehlswörtern und Gegenständen in der Spiellandschaft könnt Ihr ganze Sätze zusammenbauen und per Mausclick "abfeuern". Ihr seht die Landschaft schräg von der Seite, bei Bedarf wird gescrollt oder umgeblendet. Während Ihr mit einem Eurer Helden unterwegs seid, stehen die anderen auf Abruf bereit. Ein Klick auf das entsprechende Paßfoto, und Ihr schlüpft in den nächsten Helden.

Für Spieldesign und extrem abgedrehte Comicgrafik sind Tim Delacruz und Dave Grossman zuständig. Die beiden haben schon Ron Gilbert bei der Entwicklung der *Monkey-Island*-Spiele unter die Arme gegriffen. So stammt zum Beispiel ein großer Teil der abgedrehten Piratendialoge von ihnen – man darf also einiges erwarten.

Um der Tentakelflut Herr zu werden, müßt Ihr unter anderem mit einer Zeitmaschine in die amerikanische Frühgeschichte düsen und dort nach dem Erfinder und Philosophen Benjamin Franklin suchen. Der hatte sich im siebzehnten Jahrhundert ausgiebigst mit der Elektrizität beschäftigt und gilt als Erfinder des Blitzableiters. Mit solch kompetenten Mitarbeitern werden wir den Tentakeln sicher die Stromversorgung abdrehen. Bevor es soweit ist, müssen PC-Besitzer noch ein paar Monate die Däumchen drehen. Vor Mitte nächsten Jahres wird Doktor Fred nicht auf unseren Monitoren auftauchen. Ob auch eine Amiga-Version erscheint, steht noch in den Sternen. Wir halten Euch über die Entwicklung auf dem laufenden.

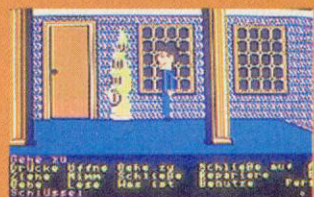
vw

Der Hamster in der Mikrowelle

In *Maniac Mansion* gab's einen Hamster und eine Mikrowelle. Ihr könnt Euch sicher denken, was einige kranke Geister, Anwesende ausgenommen, mit dem lieben Nagetier angestellt haben. Der Clou bei der Sache: Auch in der ersten Version für das Nintendo Entertainment System durften wir den kleinen niedlichen Nager braten. Das wurde den asiatischen Herren, sonst nicht ganz so zimperlich, bald zu blutrünstig. Fazit: In der neuen NES-Version streikt die Mikrowelle bei eindeutigen Mißbrauch.

Es soll Leute geben, die noch heute in LucasArts-Adventures nach dem Benzin für die Kettensäge aus *Maniac Mansion* suchen. Die Pro-

grammierer schwören zwar Stein und Bein, daß es im ganzen Spiel keinen Treibstoff gab, trotzdem hielt sich die Legende. Auf dem Mars in *Zak McKracken* glaubten sich die Benzinsgläubigen schon am Ziel ihrer Metzelwünsche – doch wieder nichts. Ein ganz heißer Kandidat für den nötigen Energienachschub ist *Day of the Tentacle*. Werden wir nach über fünf Jahren das Sägemaschinchen endlich zum Laufen bringen?



Das Urtentakel aus *Maniac Mansion*

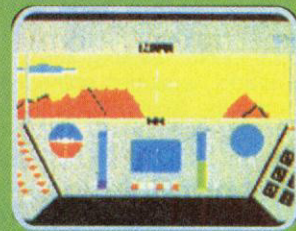
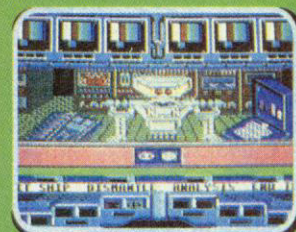


Mißwahl oder Mißgriff: Wer ist die Hässlichste im Spiel.

Historisch

Im schnellebigen Computergeschäft sind sechs Jahre eine kleine Ewigkeit. Eben diese sechs Jahre sind seit dem Erscheinen von LucasArts erstem richtigen Adventure vergangen, denn Ende 1986 erschien *Labyrinth* für den C 64 und den Apple II. Zwar hatte man sich schon vorher mit solchen Softwareklassikern wie *Rescue on Fractalus*, *Ballblazer*, *The Eidolon* und *Koronis Rift* einen guten Namen in der Szene gemacht – doch *Labyrinth* ließ zum ersten Mal die Qualität erahnen, die später zu *Monkey Island* und *Indy* führte. Die Fantasy-Hintergrundgeschichte lieferte der gleichnamige Film von Muppets-Erfinder Jim Henson (Drehbuch Monty Python's Terry Jones). George Lucas trat als Produzent auf und recycelte die Story gleich für ein Computerspiel.

Knapp zehn Monate später, im November 1987, erschien Ron Gilberts *Maniac Mansion*. Jeder, der einen C 64 sein eigen nannte, trieb sich mit Dave, Bernhard, Wendy und Michael in Doktor Freds weitläufigem Eigenheim rum und ging



Vorgänger: *Koronis Rift*, *Rescue on Fractalus* und *The Eidolon*

auf Meteoritenjagd. Besonders innovativ – die "Cut-Scenes". Kleine, automatisch ablaufende Zwischenszenen, die zeigen, was an anderen Stellen im Spiel los ist. Wieder zehn Monate später, im Herbst 1988, setzte LucasArts Games die Erfolgsstory mit *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* fort.

vw

URIDIUM2

Auf dem C 64 sorgte *Uridium* 1986 für Furore. Das flotte Ballerspiel basierte dabei auf einem simplen Spielprinzip: Über dem horizontal scrollenden Deck eines Raumschiffes wetzte unser Jäger wahlweise nach rechts oder links, schoß dabei sämtliche Feindformationen vom Bildschirm und landete letzten Endes auf dem, von Feindschiffen gesäuberten Sternenkreuzer, um ins nächste Level zu beamen. Trotz dieser einfachen Spielidee ballerte sich *Uridium* in die Herzen aller 64-Fans. Technisch hervorragend in Szene gesetzt konnte auch ein solch primitives Spielprinzip überzeugen und fand in unzähligen nachfolgenden Spielen billige Nachahmer, die die Qualität des Originals jedoch nie erreichten.

Kultprogrammierer Andrew Braybrook entschloß sich anno 1992 endlich, einen Nachfolger zu seinem 86er Superhit auf die Beine zu stellen. Zusammen mit Grafiker Mark Bentley und Musiker Jason Page schloß sich Andrew für zwei Monate in ein Kämmerlein ein und brachte zwei neue *Uridiums* in Rohfassung zustande. Beide Versionen enthalten das gleiche Spielprinzip: Wieder rast Ihr mit einem die

Back to the Roots: Altmeister Andrew Braybrook bastelt mit Hochdruck am Nachfolger des legendären Uridium.



Lust auf Laser: Mit einem Kumpel pusten reihenweise Feindformationen von der Oberfläche des Raumkreuzers

Oberfläche eines Raumkreuzers und jagt miesen Aliens hinterher. Neu dabei: Ein zweiter Spieler darf entweder als Drone assistieren oder als Kollege mit einem zweiten Jäger mitdüsen. Zudem brecht Ihr nach Beendigung eines Levels durch die Oberfläche des Raumkreuzers und findet euch als Kampfrobo im Raumschiff wieder. Hier muß der Ausgang gefunden und ein Generator ausgeschaltet werden.

Die zwei Vorab-Versionen unterscheiden sich jedoch in Grafik und Sound. Die eine glänzt mit satten 32 Farben, die andere nur mit derer acht. Letztere soll allerdings mit einem ganz besonderen Effekt beeindrucken: Der Parallax-Hintergrund wird durch die Raumkreuzeroberfläche "hindurchscheinen". Dabei soll die Grafik nicht wesentlich farbloser wirken, als die der 32-Farb-Version. Da die Pixel nur wenig Speicherplatz verbrauchen, steht zudem sehr viel Platz für Musiken und Soundeffekte zur Verfügung. Im Voraus schwärmte Andrew schon von glasklarer Sprachausgabe und bombigen "Krach-Bumm"-Effekten. Action-Fans und Freunde des Klassikers müssen sich jedoch noch bis zum Frühjahr 1993 gedulden. *kn*

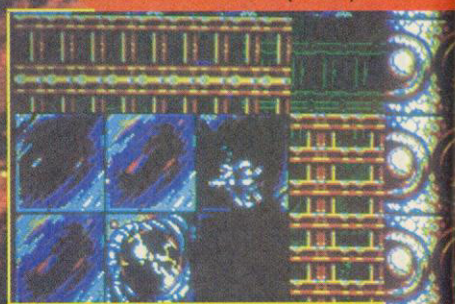


Die "Fächer"-Extrawaffe erinnert an *Axelay*

Wie im Vorgänger fetzen wir horizontal durch die Levels (rechts)



Als Kampf-Robo stecken wir mehrere Treffer ein (unten)



SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

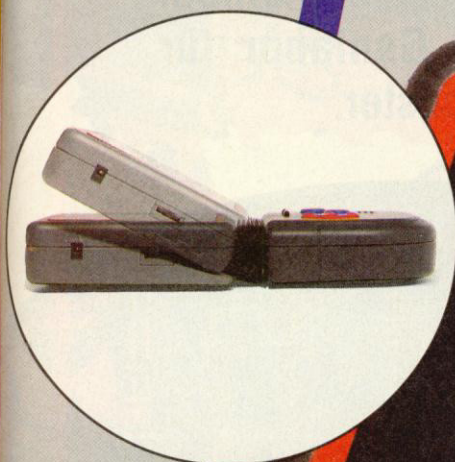
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-
Spielsystem zum
Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagen und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



HARTUNG
SPIELE-BERLIN

Die PC-Profis

Legen Sie Wert auf ...

- ✓ qualifizierte Beratung?
- ✓ rasche Lieferung?
- ✓ fachgerechten Versand?
- ✓ günstige Preise?

... dann sollten Sie unseren Service kennenlernen!

Nice Price

1869 - Handelssimulation	84.90
A-Train	97.90
Aces of the Pacific	79.90
• Alone in the Dark	91.90
• Amazon	79.90
A.T.A.C.	74.90
Battle Isle	84.90
Bundesliga Manager Pro	59.90
Civilization	95.90
Crisis in the Kremlin	91.90
Curse of Enchantia	84.90
Das Schwarze Auge	84.90
Der Patrizier	89.90
Dynablasters	69.90
• F15 Strike Eagle III	98.90
First Samurai	64.90
Hexuma	84.90
History Line 1914-1918	89.90
Indiana Jones 4, dt.	89.90
• King's Quest 6	84.90
Laura Bow 2 - Amon Ra	79.90
Legend of Kyrandia	79.90
Links 386 Pro	89.90
Lure of the Temptress	69.90
Mega Lo Mania	79.90
Might & Magic IV	69.90
Powermonger	79.90
• Prophecy of the Shadow	78.90
Quest for Glory 3	79.90
Rampart	69.90
Rex Nebular	74.90
Rise of the Dragon	74.90
• Sherlock Holmes	89.90
Siege	64.90
Sim Ant	97.90
Spellcasting 301: Spring Break	64.90
Star Control 2	79.90
Summer Challenge	63.90
• Task Force 1942	94.90
The Summoning	74.90
Theatre of War	74.90
Ultima Underworld	84.90
Ultima VII: The Black Gate	74.90
Wing Commander II	89.90
Wing Commander II - SO 2	39.90
Wizardry 7	69.90

In Kürze lieferbar

Burning Steel, Comanche, Darkmere, Goblins 2, Harrier Jump Jet, Inca, Legend of Valour, Lemmings 2, Ultrabots, Spellcraft, Strike Commander, The Legacy, Tornado, Waxworks, X-Wing. Rufen Sie an, wir halten Sie gerne auf dem Laufenden! (• Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich.)

Telefon 069 / 646 885 18
Telefax 069 / 646 886 18

Artifex Computer GmbH
Anton-Burger-Weg 147a, 6000 Frankfurt 70

Versandkosten: Nachnahme 9,00 DM, Vorauskasse 6,00 DM. Auslandsbestellungen nur Vorauskasse 15,00 DM. Alle Preise in DM. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

preview

Der amerikanische Ableger des fernöstlichen Medienriesen Ascii ist immer wieder für eine Überraschung gut. Nachdem die kalifornischen Spieleprofis den Programmieroldie Joseph Ybarra mit dem ungewöhnlichen Rollenspielmix Spellcraft: Aspects of Valor wieder aus der Versenkung holten, dümpelt ein weiteres, extrem eigenwilliges Softwareprojekt im Ascii-Dock. Dominus vereint Spielelemente aus einem guten halben Dutzend Genretypen. Wir finden bei dem Spielneuzugang ebenso Anleihen beim klassischen Adventure, wie Zutaten aus reinrassigen Taktikprogrammen und Rollenspielen. Abgemischt wird das Ganze mit einer elektronischen Experimentierstation für digitale Genfummler.

Das Grundkonzept von Dominus ist denkbar einfach: Ihr spielt den Herrscher eines Märchenlandes, das von ekligen Monsterhorden bedroht wird. Derweil sich an den Grenzen Eures Königreiches die bösen Buben zum Angriff sammeln, bastelt Ihr aus einer Handvoll Grundmonster selbst eine Armee zusammen. In speziellen Kammern schlummern die Instant-Rüpel: bereit, von Euch erweckt zu werden. Aus den einzelnen Monstergattungen rekrutiert Ihr loyale Truppen, die dann sogleich in die Schlacht ziehen. Der Bereich, in dem sich die Monstergrüppchen verhalten, ist aus einer isometrischen Perspektive zu sehen. Wahlweise laßt Ihr den Computer das Kommando über die eigenen Einheiten übernehmen oder steuert die Monstersoldaten per Mausclick selber ins taktische Gefecht. Auf Wunsch verstecken sich Eure Einheiten und warten auf einen möglichen Angriff, verhalten sich aggressiv oder defensiv und

DOMINUS

Steht Ihr auf Monstertypen? Ascii-warees Strategiespiel Dominus vermixt beinhardt Taktik mit einem digitalen Genlabor für Mustermöner.



Der kleine Monsterrüpel (Teil 1): Verschiedene Monsterrassen stehen abrufbereit in der Zuchtchamber...



Auf Kommando brutzeln die einzelnen Monster zu einer neuen Gattung...



US



Die fertigen Monstermutationen werden sogleich praktisch erprobt

versuchen gar, einen gegnerischen Kommandanten zu kidnappen.

Wie es sich für ein Märchenland gehört, kommt auch die Zauberei nicht zu kurz. Dank magischer Künste könnt Ihr den angreifenden Mieslingen zur Not auch selbst eins auswaschen. Ein gemurmelter Angriffszauber lichtet die Reihen der Bösewichter und hebt

die Moral der eigenen Monsternamen. Zaubersprüche lassen sich in Eurer persönlichen Hexenküche selbst zusammenbrauen. Stärke, Art und Wirkung der Magieformeln werden mittels 24 verschiedener Zutaten bestimmt.

Fortgeschrittene Spieler geben sich nicht mit den Fertigkeiten zufrieden. Eine der größten Herausforderungen

von Dominus ist das Entwerfen komplett neuer Monsterrassen. In einem besonderen "Gen-Labor" züchtet der kleine Frankenstein aus dem vorhandenen Monstermaterial neue Arten, welche die Eigenschaften der "Eltern" miteinander vereinen sollen. Wollt Ihr beispielsweise ein besonders kräftiges Urvieh in die Truppen aufnehmen, rührt Ihr einen Monstercocktail aus den knackigsten Kollegen zusammen: Hier ein Ork, dort ein Wer-Bär, da ein Echsenkrieger. Je nach "Mischungsverhältnis", maximal sechs Monster lassen sich gleichzeitig mixen, entsteht ein völlig unbekannter Truppentyp, den Ihr natürlich selbst benennen dürft. Doch obacht: Wer sich bei der Genbastelei verummelt, erhält statt dem Megamonster einen Haufen Monsterrückstände, der zu nichts zu gebrauchen ist.

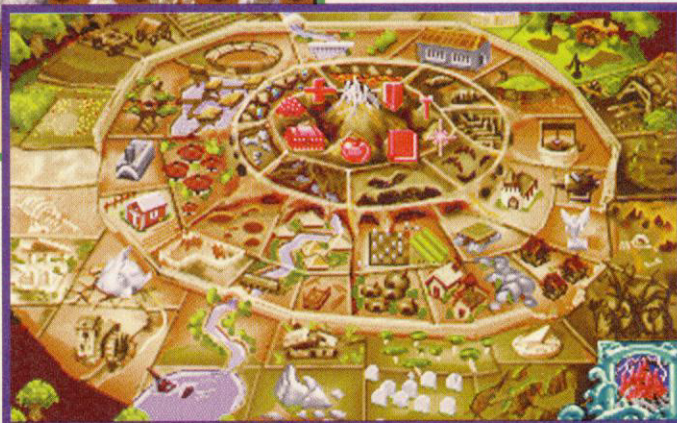
Von Dominus, das Anfang des nächsten Jahres nur für PCs in die Software-Shops kommen soll, ist eine komplett ins Deutsche übersetzte Version (Bildschirmtexte und Handbuch) zur Zeit bei Ubisoft in Arbeit.

mh



Das vorzeitliche Genlabor: Hier mixt der Zauberkünstler neue Monsterringedenzien zusammen

Die einzelnen Schlachtfelder werden einfach per Mausklick angewählt



SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

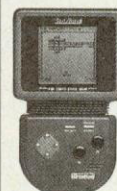
SUPERVISION

und

GAME MASTER

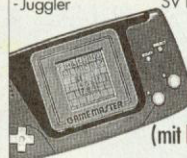
mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CRYSTBALL Modul)

-BlockBuster	SV 100/01	34.90DM
-Hash Blocks	SV 100/02	34.90DM
-Carrier	SV 100/04	34.90DM
-EaglePlan	SV 100/05	34.90DM
-P52 Sea Battle	SV 100/06	34.90DM
-Linear Racing	SV 100/07	34.90DM
-PacBoy and Mouse	SV 100/08	34.90DM
-Snake	SV 100/09	39.90DM
-Alien	SV 100/10	34.90DM
-HeroKid	SV 100/11	34.90DM
-Challenger Tank	SV 100/13	34.90DM
-PoliceBust	SV 100/14	34.90DM
-Pro Tennis	SV 100/15	34.90DM
-Chimera	SV 100/16	39.90DM
-Space Fighter	SV 100/17	34.90DM
-HoneyBee	SV 100/18	34.90DM
-Olympic Trials	SV 100/19	39.90DM
-Matta Blatta	SV 100/20	39.90DM
-Grand Prix	SV 100/21	34.90DM
-SuperBlock	SV 100/22	34.90DM
-Brain Power	SV 100/23	34.90DM
-2 in 1 (EaglePlan + HashBlock)	SV 100/24	34.90DM
-Jaguar Bomber	SV 100/25	34.90DM
-TASAC 2102	SV 100/26	39.90DM
-Happy Race	SV 100/27	39.90DM
-Super Pang	SV 100/28	39.90DM
-Galactic Crusader	SV 100/29	39.90DM
-Dancing Blocks	SV 100/30	39.90DM
-Final Combat	SV 100/31	39.90DM
-Penguin Hideout	SV 100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV 100/33	34.90DM
-Soccer Champion	SV 100/34	34.90DM
-Happy Pair	SV 100/35	a.A.
-John Adventure	SV 100/36	a.A.
-PoPo Team	SV 100/37	a.A.
-Chinese Checkers	SV 100/38	a.A.
-Magaincross	SV 100/39	a.A.
-Delta Hero	SV 100/40	a.A.
-Recycle Design	SV 100/41	a.A.
-Super Kong	SV 100/42	a.A.
-Juggler	SV 100/43	a.A.



Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

-Go Bang	GM 6622/01	19.95DM
-Continental Galaxy	GM 6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM 6622/03	19.95DM
-Space Castle	GM 6622/04	19.95DM
-Bubble Boy	GM 6622/05	19.95DM
-Kung Fu	GM 6622/06	19.95DM
-Pinball	GM 6622/07	19.95DM
-Tennis	GM 6622/08	19.95DM
-Fußball	GM 6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM 6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:
JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

WHALE'S VOYAGE

Die österreichischen Spielemacher Neo geben mit einer Mischung aus Wirtschaftssimulation und Rollenspiel ihren Softwareeinstand.

Wir schreiben das Jahr 2371. Die Galaxis lebt in der Konföderation "Kosmische Hanse" zufrieden und glücklich in den Tag hinein. Hinter den Kulissen werkelt die Regierung jedoch an einem teuflischen Plan zur Versklavung der Galaxis. Hier kommt Ihr ins Spiel: Vier abgebrannte Mannen, irgendwo am Rande der Galaxis, kratzen ihr letztes Geld zusammen, kaufen sich den alten Raumschiff "Whale" und entschließen sich, mit Handel ordentlich Geld zu scheffeln. Wie vorhersehbar, schliddern unsere Charaktere in die geheime Affäre und haben diese aufzudecken.

Ihr schlüpft in die Rollen der vier Raumfahrer, die vor Spielbeginn rollenspielgemäß zusammengebastelt beziehungsweise geschult werden dürfen. Zu Beginn wird mit der "Whale" kräftig gehandelt, um sich ein kleines Startkapital aufzubauen und Mannschaft

plus Raumschiff gehörig auszurüsten. Acht verschiedene Planeten werden angefliegen und via Gleiter abgesucht. Findet ihr eine der futuristischen Städte, wetzt Ihr riesige Dungeons entlang, in denen jede Menge Missionen, Personen und Bösewichter auf Euch warten. Per Echtzeitkampf erledigt Ihr Euch der finsternen Gesellen.



Oben seht Ihr das obligatorische Dungeon, rechts wird mit erbeuteter Ware gehandelt (Amiga)



wird, wie in einem Strategiespiel, auf Hexfeldern ausgefochten, wobei die derzeitige Bewaffnung Eures Schiffes und die Erfahrung Eurer Mannschaft von herausragender Bedeutung sind.

Das Rollen-Wirtschafts-Strategie-Spiel *Whale's Voyage* wird im Februar für Amigas mit einem Megabyte und MS-DOS erscheinen. kn

Da Eure Aufträge planetenübergreifend sind, wird zwischen den Himmelskörpern fleißig gependelt. Unterwegs fallen Euch Piraten, Kopfgeldjäger sowie andere finstere Gesellen an, und rufen zur zünftigen Raumschlacht. Diese



Oben: Unser Raumschiff, die Whale, erfreut sich glänzender Bewaffnung



Links: Der Raumpirat agiert als Händler und bezahlt für illegale Ware natürlich am besten.

HISTORYLINE



1914-1918



September 1914: "Westfront"

An der Westfront nehmen deutsche Truppen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

Mai 1915: "Lusitania versenkt"

Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

Januar 1918: "Es geht um die Wurst"

Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager

in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

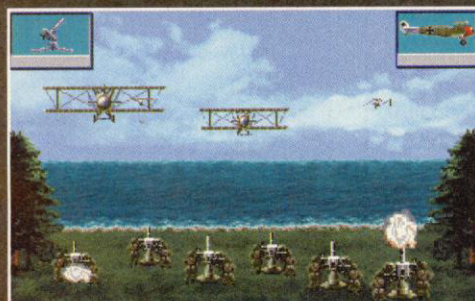
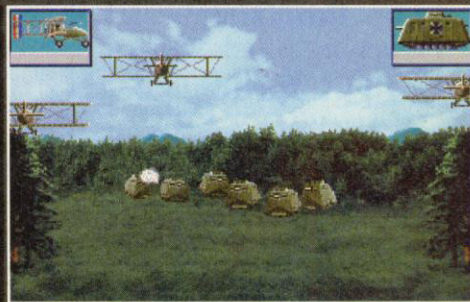
März 1918: "Frieden im Osten"

Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte

an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.

Bildschirmfotos zeigen MS-DOS VGA.

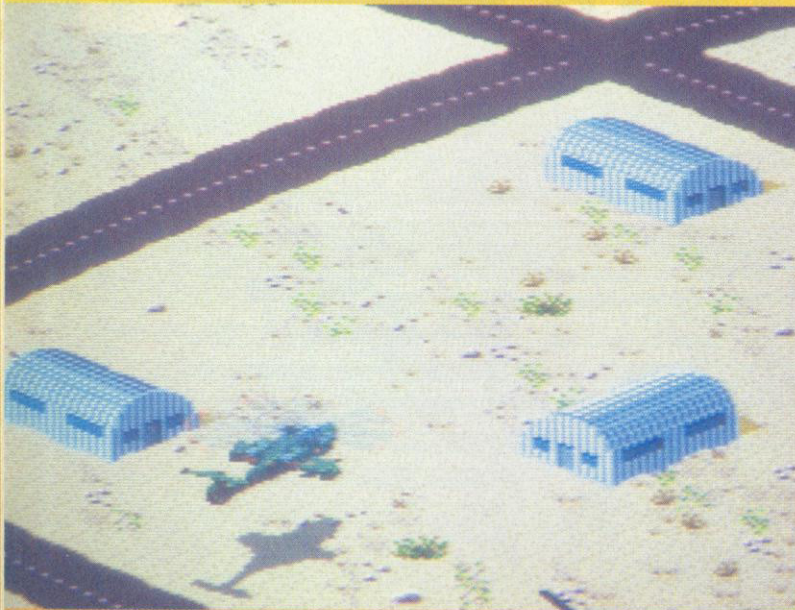


MS-DOS Version unterstützt Adlib, Soundblaster und VGA 256 Farben. Amiga Version unterstützt Turbokarten und 64 Farben Modus.

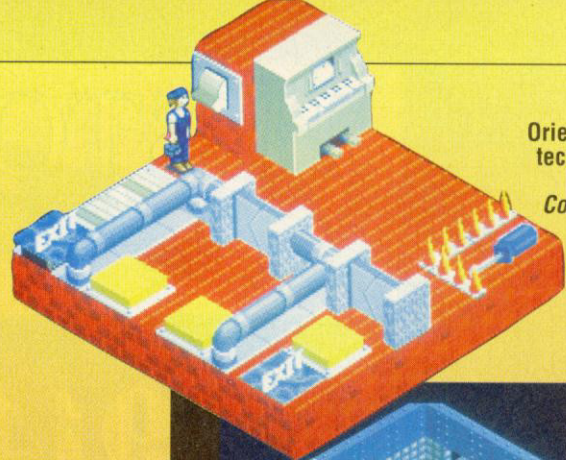
Ab Oktober für MS-DOS und Amiga in Kaufhäusern und im Fachhandel erhältlich. Komplett in deutsch. © 1992 Blue Byte.
Blue Byte • Aktienstr. 62 • W-4330 Mülheim an der Ruhr • Tel. (0208) 47 38 37

AMIGA-ANGRIFF

Auf den 16-Bit-Konsolen fliegen actionbegeisterte Heimpiloten schon seit geraumer Zeit mit dem Import-Modul **Desert Strike** Kampfeinsätze gegen einen miesen Wüstengeneral. Hersteller Electronic Arts setzt nun die peppige Cartridge für den Amiga um. Technisch und spielerisch orientiert sich die Computeradaption von **Desert Strike** an der Mega-Drive-Version. Kein Wunder, schlägt doch in beiden Maschinen das gleiche Prozessorherz. Ernsthafte Interessenten sollten sich Ihr Spiel eventuell vorbestellen, bevor die BPS dem Wüstenflieger Startverbot erteilt. *mh*

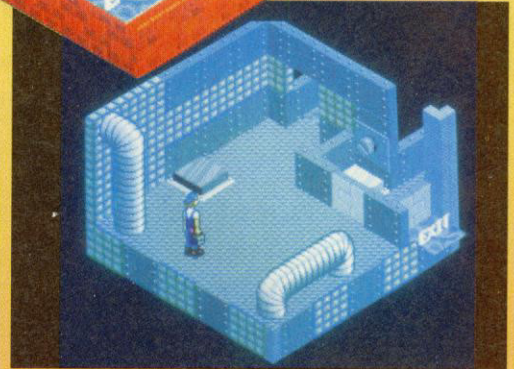


In Kürze für dem Amiga: Die Actionsimulation **Desert Strike**



Orientiert sich technisch am Vorläufer: **Contraptions**

Puzzle-Panik:
Wie löse ich das Rätsel in diesem Raum?



DER TAG DANACH

Unsere Redaktionstüftler haben sich kaum vom Suchtknaller *D/Generation* losgerissen, schiebt Mindscape den offiziellen Nachfolger hinterher. In **Contraptions**, das für Amiga und PC noch rechtzeitig zum Fest erscheinen soll, steuert Ihr ein kleines Männchen durch isometrische Räume. Eure Aufgabe: Als Minimechaniker im Bauch einer gigantischen Maschine nach Fehlern zu suchen und diese sogleich zu beseitigen. Das Problem: Euch fehlen die nötigen Werkzeuge für die Reparaturen. Das Handwerkszeug müßt Ihr unterwegs erst aufklauben. Im Gegensatz zum schon recht puzzlelastigen Vorläufer liegt der spielerische **Contraptions**-Schwerpunkt noch deutlicher auf dem Tüftelsektor. Hier ein Schalter umlegen, dort eine Bodenplatte drücken. *mh*

SOFTPOWER

Berlin

Special News

Endlich erhältlich :

Patrizier

Amiga DM 85,- PC DM 99,-

Might & Magic 4

für IBM DM 85,-

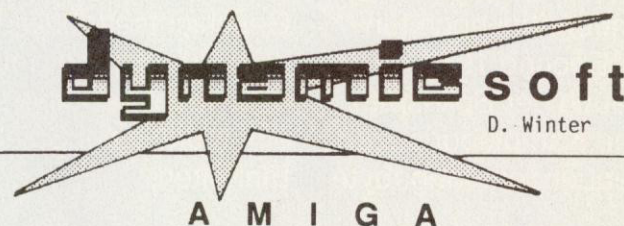
Lotus III

Amiga DM 59,-

Riesiger Spielspaß
durch Berlins größtes
Lager an PC + AMIGA
Spielen wird garantiert !

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

030 / 492 20 56



A M I G A

Air Warrior	71,90	MAD TV	70,90
Airbus A 320	91,90	Magic Pokets	59,90
Amberstar (d)	77,90	Monkey Island 2 (d)	79,90
Castle o.D.Brain	65,90	Pinball Dreams	54,90
Civilisation	77,90	Pinball Fantasies	54,90
D'Generation	58,90	Projekt X	55,90
Der Patrizier (d)	71,90	Push Over	59,90
Dynablaster	69,90	Risky Woods	62,90
Hook	59,90	Sensible Soccer	59,90
Humans	62,90	Shadowlands	69,90
Jim Power	65,90	Silent Service 2	77,90
Leg. o. Kyrandia (d)	65,90	Special Forces	77,90
Lemmings	42,90	Troddlers	57,90
Lemmings DATA	35,90	Wing Commander (d)	85,90
Lotus Turbo Ch.3	54,90	Wizkid	60,90
Lure o. Tempress (d)	68,90	Zool	55,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE - FAST ALLES LIEFERBAR
Versandkosten: Nachnahme 8,50 Vorkasse 5,50

TEL.: 07733 / 3366

Schwarzwaldstr. 2 7701 Mühlhausen 2

Computer-Spiele- Vermietung

An- und Verkauf von Software

Softhek

6000 Frankfurt 1, Wielandstr. 25,
Tel.: 069/590180

6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a,
im Hause "Video-Time",
Tel.: 06151/318755

6500 Mainz, Kirschgarten 6,
Tel.: 06131/237665

Demnächst auch in
6000 Ffm.-Höchst und 6450 Hanau.

Sie möchten sich im Bereich
Software-Handel und -Vermietung
selbständig machen? Wir haben ein
professionelles Konzept !

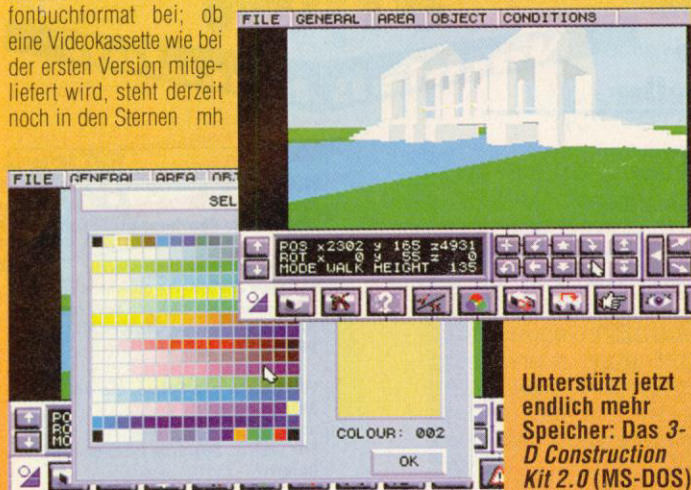
VDS GmbH

Wielandstraße 25
6000 Frankfurt 1
Tel.: 069/5976041-42
Fax: 069/5964118

BAU-BEDARF

Vor rund einem Jahr tüftelten kleine Heimdesigner mit Domarks *3-D Konstruktions Kit* eigene 3-D-Spiele im Stil von *Castlemaster* oder *Driller*. Leider trübten einige kleine Fehler im digitalen Bastelbogen die Lust am Spielebau. Vor allem auf PCs ließ das Konstruktionsprogramm einige Wünsche offen. Mangelnde Soundkartenunterstützung und die Tatsache, daß auf PCs nur 64 KByte große Adventure gebaut werden konnten, nervten.

Die Macher der *Freescape*-Spiele und Domark erkannten die Zeichen der Zeit und hörten auf des Spielers klagende Stimme. Jetzt gibt's das, etwas aufgemotzte **3-D Construction Kit 2.0**. Grundsätzlich hat sich kaum etwas an der neuen Version geändert. Mit den eingebauten Zeichen-, Konstruktions- und Programmier-tools können sich findige Hobbybastler eigene Spielwelten schaffen. Mit der umfangreichen Soundkarten-Datenbank werden die beliebtesten Musikkarten unterstützt, dank EMS- und XMS-Speicherausnutzung setzt nur die Menge des vorhandenen RAMs Eurer Schaffenskraft Grenzen. Dem Programm liegt ein Manual im Telefonbuchformat bei; ob eine Videokassette wie bei der ersten Version mitgeliefert wird, steht derzeit noch in den Sternen. mh



Unterstützt jetzt endlich mehr Speicher: Das **3-D Construction Kit 2.0** (MS-DOS)



Es ballert sich nochmal so gut mit dem **Ascii-Pad-MD**

POWER-PAD

Wem das Original Mega-Drive-Joystick zu unhandlich, ein fetter Joystick aber zu klobig ist und trotzdem nicht auf technische Feinheiten wie Autofeuer und Zeitlupe verzichten möchte, kann jetzt aufatmen. Das **Ascii-Pad MD** ist das Mega-Drive-Pendant des bewährten Super-intendo-Ascii-Pads. Alle drei Feuerknöpfe des ergonomisch vorbildlich designten Joypads sind einzeln mit Dauerfeuer belegt. Ein Schieberegler hilft in kniffligen Ballersituationen mit der Zeitlupenfunktion auch den fixesten Obermütz zu überstehen. Zur Zeit ist das Ascii-Pad-MD als Import mit englischer Verpackung und Handbuch zu bekommen. Eine offizielle deutsche Version des Pads kommt Anfang nächsten Jahres und wird rund 60 Mark kosten. mh

Letzte Meldungen

- * Infogrames programmiert nicht mehr für den Amiga...
- * ...derweil Commodore stolz den neuen Amiga 1200 enthüllt
- * Verzögert: Virgins CD-Spektakel 7th Guest kommt erst mit Verspätung in die Läden

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, für AMIGA 500	39,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	79,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	179,- DM
RAM-Karte, 8 MB mit 2 MB bestückt für A2000	199,- DM
RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	248,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA	109,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA	129,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten-Systeme mit Controller

40 MB Zugriffszeit <19ms, für AMIGA 500 oder 2000	498,- DM
170 MB Zugriffszeit <15ms, für AMIGA 500 oder 2000	798,- DM
Alle anderen Größen und Ram-Optionen auf Anfrage.	

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	79,- DM
SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024, 70Hz, HiColor	199,- DM
Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500	259,- DM
Multifrequenz-Farbmonitor 14" 1024x768, 0,28 dots	498,- DM
Eizo F550i Farbmonitor 17" 1280x1024, 0,28 dots	2298,- DM
Monitor RGB Farbe für AMIGA 500 bis 2000	428,- DM

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

Bitte fordert unsere kostenlosen Komplettinformationen an.
(Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Telefon: 02 09 / 49 58 04 Fax: 02 09 / 49 58 41

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

Commodore Amiga 500

548,- DM

Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version	648,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version	648,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, 40 MB HD, neueste Version	1098,- DM
Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x	998,- DM
Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum	2998,- DM

Software für PC's Windows 3.0

49,- DM

Windows 3.1 149,- DM, MS-Dos 5.0 149,- DM

Software für den Amiga

ab 39,- DM

The Simpsons 39,- DM, Appetizer (Text, Graphik, Spiel)	39,- DM
Mailboxprog. 69,- DM, Real 3D Beginners Version	79,- DM
Scala 500 189,- DM, Scala professional 1.13	379,- DM
Videonachbereitungssoftware und passende Hardware	ab 598,- DM

Zubehör und Modems

Kickstart 2.x ROM 89,-DM, Kickstart 1.3 ROM	49,- DM
Umschalteplatine passend für oben aufgeführte ROM's	29,- DM
US Robotics Modems max. 57600 bps, verschiedene Modelle ab 1248,- DM	
Der Anschluß unserer Modems an das Postnetz der BRD ist bei Strafe verboten.	

Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen. Wir besorgen fast alles !

3 Jahre Garantie

- erhält Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte.
- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
 - Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
 - Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!
 - Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
 - Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
 - Hotline • Clubkontakte • Inzahlungnahme von Altgeräten
 - Hardware-Updates z.B. Motherboardtausch ab 249,- DM
- Haben Sie Probleme mit anderen Verkäufern ?
Testen Sie uns ! Sie werden zufrieden sein.
Das alles für nur 5,- DM im Monat. Fordert einfach telefonisch oder schriftlich unsere unverbindlichen Info's an.

Wir wünschen all unseren Kunden und Mitbewerbern ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes Neues Jahr!



Quickssoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6%

Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen
Verkaufs-
preise
der Hersteller

31,6%

Nachlaß Nachlaß

Programm	Amiga	IBM
1869	DV 68.37	82.04
A-Train	Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA 61.37	95.72
Aces of the Pacific	DV 82.04	82.04
Alone in the Dark	DA 82.04	95.72
Amazon		
Assassin (Team 17)	DA 54.68	
Another World	DA 54.68	61.52
Apidya	DA 47.84	
Aquatic Games	DA 58.10	
Aquaventure	DA 54.68	
Armour Geddon 2	DA 61.37	68.37
Airbus A 320	DA 88.89	95.72
BAT 2	DV 68.37	82.04
B-17 Flying Fortress	DA 68.37	95.72
Bane o.1.Cosm. Forge	DV 68.37	68.37
Battle Isle	DV 68.37	82.04
Battle Isle Datadisc	DV 41.00	41.00
Birds of Prey	DA 75.20	88.89
Bitmap Bros.Vol.1	DA 54.68	
Black Crypt	DV 54.68	68.37
Body Blows	DA 54.68	
Buck Rogers 2	DA 61.52	61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV 68.37	68.37
Campaign	DV 64.95	75.21
Centerbase	DV 61.52	61.52
Civilization	DV 78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA 68.37	95.72
Cool Croc Twins	DA 54.68	61.52
Conquest of the Longbow	DV 68.37	82.05
Comanche Maximum Overk.	DA 61.52	88.89
Cruise for a Corps VGA	DV 41.01	68.37
Cyberblast	DA 54.68	
Cytron	DA 41.01	68.37
D-Generation		
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV 68.37	82.04
Die Hard 2	DA 54.68	61.52
Dark Seed	DV 82.04	88.89
Dark Half	DV 82.04	88.89
Darklands	DA 68.37	95.72
Der Patrizier	DV 68.37	82.04
Deliverance	DA 54.68	
Das Schwarze	DV 68.37	82.04
Death Knights of Krynn	DV 68.37	61.52
Dune	DV 61.52	75.20
Dune 2	DV 61.52	75.20
The Kathedrale	DV 82.04	82.04
Discovery	DV 61.52	68.37
Doodle Bug	DA 54.68	
Dynablaster (mit Adap.)	DA 61.52	61.52
Eco Quest	DV 75.20	82.04
Elvira 2	DV 68.37	82.04
Elite Plus	DA 88.89	
Eternam	DV 75.20	
European Championship	DA 54.68	61.52
Epic	DA 61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV 82.04	82.04
Falcon 3.0	DA 47.85	95.72
Fireforce	DA 54.68	
Fire and Ice		
F-15 Strike Eagle 3	DA 78.62	88.89
Formula 1 Gr. Prix	DA 68.37	82.04
Goblins 2	DA 54.68	68.37
Gods	DA 68.37	68.37
Global Effect	DA 68.37	95.72
Global Conquest	DA 68.37	95.72
Grand Prix Unlimited	DA 68.37	95.72
Gunship 2000 VGA	DA 68.37	82.04
Heart of China	DV 68.37	82.04
Hexuma	DV 82.04	82.04
Heimdal	DV 75.20	75.20
History Line	DV 68.37	82.04
Hook	DA 54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV 61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV 82.04	88.89
Inca	DV 82.04	82.04
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA 54.68	
James Pond	DA 17.06	
James Pond 2 (Robocod)	DA 54.68	
Jim Power	DA 54.68	
John Madden Football 2	DV 58.10	68.37
KGB	DV 68.37	82.04
Kaiser	DV 88.89	88.89
Kings Quest 5	DV 68.37	95.72
Kings Quest 6	DV 82.04	82.04
Les Manley Lost in L.A.	DV 68.37	68.37
Legend	DA 61.52	68.37
Leather Goddesses 2	DA 68.37	82.04
Leisure Larry 5	DV 68.37	82.04
Legend of Kyandia	DV 64.95	75.20
Lemmings	DA 54.68	68.37

Programm	Amiga	IBM
Lemmings Data Disk	DA 41.00	47.84
Lemmings Boot+ADD ON	DA 54.68	61.52
Links	DA 75.20	88.89
Links 386 Pro	DV 61.52	102.56
Lure of the Temptress	DA 68.37	68.37
Lord of the Rings 2	DA 54.68	
Lotus Esprit T.Ch. 3	DV 68.37	82.04
Mad TV	DA 54.68	95.72
Mantis	DA 54.68	61.52
Manchester United Euro.	DV 61.52	61.52
Maniac Mansion	DA 61.52	75.20
Mega lo Mania		
Mega lo Mania/		
First Sam.	DV 61.52	82.04
Might and Magic 3	DV 68.37	82.04
Might and Magic 4	DA 78.62	78.62
Microprose Golf	DV 68.37	82.04
Monkey Island	DV 82.04	82.04
Monkey Island 2	DV 61.52	61.52
No Second Price	DA 54.68	82.04
Nova 9	DA 54.68	
Premiere	DA 61.52	68.37
PGA Golf Plus	DA 75.20	75.20
Perfect General	DA 75.20	82.04
Prophesy of the Shadow	DA 54.68	
Parasol Stars	DA 54.68	54.68
Pinball Dreams	DA 54.68	95.72
Pinball Fantasies	DV 61.52	61.52
Plan 9 (mit Videofilm)	DV 60.87	68.37
Populous 2	DA 54.68	61.52
Pools of Darkness	DV 82.04	82.04
Push Over	DA 54.68	61.52
Police Quest 3	DV 82.04	82.04
Project-X	DA 54.68	
Quest for Glory 2	DA 82.04	82.04
Quest for Glory 3	DA 78.62	88.89
Railroad Tycoon	DA 54.68	68.37
Rampart	DV 61.52	75.20
Realms	DV 67.72	
Regent	DA 54.68	
Red Zone	DA 54.68	
Rex Nebular	DA 58.10	58.10
Risky Woods	DV 82.04	82.04
Rise of the Dragon	DA 54.68	
Robocod 3	DV 54.68	
Sensible Soccer 92/93	DA 61.52	61.52
Shadow of the Beast 3	DA 78.62	78.62
Shadowlands	DA 61.52	75.20
Silent Service 2	DA 61.52	75.20
Sim City/Populous	DV 95.72	82.04
Sim Earth	DV 68.37	
Starflight 25th Anniver.	DA 54.68	68.37
Starflight 2	DA 54.68	
Striker	DA 61.52	61.52
Street Fighter II	DA 88.89	
Strike Commander	DV 61.52	68.37
Space Max	DA 78.62	88.89
Special Forces	DA 75.21	
Spelljammer	DV 64.95	82.04
Spellcasting 301	DV 82.04	82.04
Space Quest 4	DV 61.52	109.40
Space Quest 5	DA 68.37	78.62
Super Tetris	DA 68.37	68.37
Summer Challenge	DA 68.37	68.37
Summoning	DA 68.37	68.37
Tennis Cup 2	DA 61.52	61.52
The Humans	DA 88.89	
The Legacy	DA 68.37	
The Siege	DA 13.64	75.20
Turrican 2	DA 68.37	75.20
Ultima 6	DV 95.72	95.72
Ultima 7 kpl. deutsch	DA 82.04	
Ultima Underworld	DA 54.68	
Ultima Underworld 2	DA 34.16	82.04
Vroom	DA 54.68	
Vroom Data Disc	DA 54.68	82.04
Vikings-Fields of Conq.	DA 54.68	
Wayne Gretzky 2	DA 82.04	
Can. Cup	DA 61.52	82.04
Wayne Gretzky 3	DA 68.37	75.20
Ween	DA 54.68	68.37
Winter Challenge	DV 75.20	82.04
Wizkid	DV 75.20	47.84
Wizardry 7	DV 82.04	
Wing Commander	DV 82.04	
Wing Commander 2 Op. 1	DA 41.00	
Wing Commander 2 Op. 2	DA 41.00	
Wolfchild	DA 54.68	
X-Wing	DV 54.68	
Zool	DA 54.68	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Konsolen

Game Gear

Grundgerät m. Columns	DA 259.95
AX-Battler	DA 55.96
Batmans Return	DA 63.96
Chessmaster	DA 63.96
Donald Duck Lucky D.	DA 63.96
Dragon Crystal	DA 55.96
Factory Panic	DA 55.96
G-Loc	DA 55.96
Mickey Mouse 2	DA 63.96
Ninja Gaiden	DA 63.96
Olympic Gold	DA 71.96
Out Run	DA 63.96
Pengo	DA 47.96
Putt & Putter	DA 47.96
Shinobi 2	DA 63.96
Slider	DA 63.96
Solitaire Poker	DA 63.96
Sonic the Hedgehog 2	DA 63.96
Space Harrier	DA 63.96
Streets of Rage	DA 47.96
Super Monaco G.P.	DA 47.96
Wonderboy	DA 47.96
Woodypop	DA 47.96
World Class Leaderb.	DA 63.96

Lynx 2

Grundgerät	DV 179.95
All Points Bulletin	DA 63.20
Awesome Golf	DA 63.20
Cherquered Flag	DA 55.20
Klax	DA 63.20
Ninja Gaiden	DA 63.20
Paperboy	DA 63.20
Rampage	DA 63.20
Road Blasters	DA 63.20
Rygar	DA 63.20
Shanghai	DA 63.20
Stun Runner	DA 63.20
Toki	DA 63.20
Viking Child	DA 63.20
Warbirds	DA 55.20
Xybots	DA 63.20

Mega Drive

Grundgerät o. Spiel	DV 259.95
Beast Wrestler	DA 89.96
NHLPA Hockey 93	US 119.96
Streets of Rage 2	DA 79.96
Sonic 2	DA 79.96
Thunderforce IV	DA 95.96

Zubehör: PC, Amiga

Joyst. Analog Xtra	79.95
Joyst. Comp. Pro Star blau	35.95
Soundblaster 2.5	DV 254.95
Soundblaster Pro 4.0	DV 429.95

386 DX, 40 MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor, 1 x 3.5 LW/ 1 x 5.25 LW	
Preis komplett	DM 1898.00

wie oben jedoch 486DX, 33 MHz	
Preis komplett	DM 2498.00

Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen

Teac PC 3.5" 1.44 MB	DM 115.95
Teac PC 5.25" 1.2 MB	DM 129.95

Festplatten:	
Seagate 106 MB 15ms	DM 499.95

Auf alle Computerspiele in unserem Programm... Wie ist das überhaupt möglich?

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

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

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

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

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter „Preis“), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00 $99,00 \times 0,684 = 67,72$

Vorteile für Euch

1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.

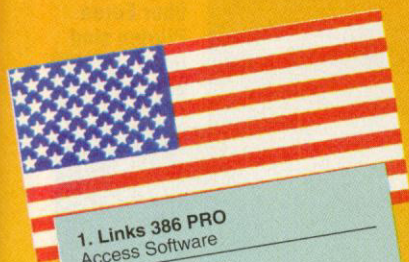
SHARP

PRÄSENTIERT VON



Software Hardware
Zubehör

Time Soft, Postfach 19 13 41, 1000 Berlin,
Tel.: 0 30/3 21 82 72 oder 0 30/6 85 56 93



1. Links 386 PRO
Access Software
2. Powermonger
Bullfrog
3. Ultima 7: The Black Gate
Origin
4. Out of this World
Interplay
5. Black Crypt
Electronic Arts
6. Ultima Underworld
Origin
7. Fate of Atlantis
LucasArts
8. Aces of the Pacific
Dynamix
9. Where in the World is...
Broderbund
10. Might and Magic 3
New World Computing

Eure Hitparade wartet nicht: Füllt die **POWER PLAY**-Mitmachkarte nach Seite 51 nach bestem Wissen und Gewissen aus, das schwarze Kästchen mit "Bitte frankieren..." lechzt nach einer Briefmarke und ab geht die Post. Übrigens reicht eine Karte pro Teilnehmer völlig – gleiche Absender werden erbarmungslos aussortiert. Mit einer Gedächtnisspielminute gedenken wir den geliebten Oldie-Hitparaden. Als kleinen Anreiz verlosen wir wie immer fünf von uns getestete Computerspiele und den Neueinsteiger: ein deutsches Super NES.

Das Mega Drive der Ausgabe 11 geht an Michael Jurk. Bald ein Computerspiel mehr im Schrank haben: Thomas Kischner, Nils Lauwert, Paul Rechnagel, Jürgen Fischer und Martin Steinke.



1. Sensible Soccer
Renegade
2. Monkey Island 2
LucasArts
3. Civilization
Microprose
4. Epic
Ocean
5. Formula One Grand Prix
Microprose
6. Fire and Ice
Renegade
7. WWF Wrestlemania
Ocean
8. Dizzy's Excl. Adv.
Code Master
9. Lure o. t. Temptress
Virgin
10. Project X
Virgin

Amiga

1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Monkey Island
4. Lemmings
5. Battle Isle

MS-DOS

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

Atari ST

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

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	9. Monat
2.	(6)	Indiana Jones 4	LucasArts	5. Monat
3.	(3)	Civilization	Microprose	8. Monat
4.	(2)	The Secret of Monkey Island	LucasArts	22. Monat
5.	(7)	Lemmings	Psygnosis	21. Monat
6.	(8)	Wing Commander 2	Origin	13. Monat
7.	(5)	Battle Isle	Blue Byte	12. Monat
8.	(4)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	12. Monat
9.	(14)	Mad TV	Rainbow Arts	4. Monat
10.	(-)	Das schwarze Auge	Attic	1. Monat
11.	(16)	Ultima Underworld	Origin	4. Monat
12.	(10)	Eye of the Beholder 2	SSI	7. Monat
13.	(17)	Amberstar	Thalion	4. Monat
14.	(-)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	1. Monat
15.	(-)	Aces of the Pacific	Dynamix	1. Monat
16.	(12)	Turrican 2	Rainbow Arts	19. Monat
17.	(-)	Dungeon Master	FTL	46. Monat
18.	(9)	Populous 2	Electronic Arts	10. Monat
19.	(-)	Ultima 7	Origin	1. Monat
20.	(-)	Fire and Ice	Renegade	3. Monat

Super NES

1. Super Mario World
2. Street Fighter 2
3. F-Zero
4. Super Contra
5. Parodius

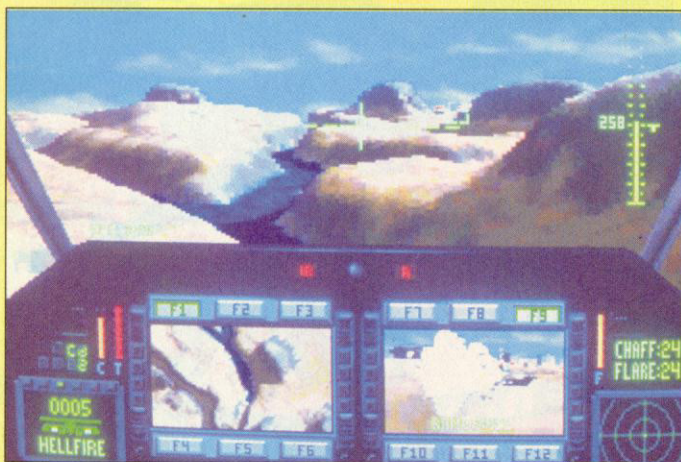
Mega Drive

1. EA Hockey
2. Sonic the Hedgehog
3. Lemmings
4. Desert Strike
5. Chuck Rock

Handheld

1. Tiny Toons
2. Parodius
3. Batman 2
4. Probotector
5. Gargoyle's Quest

Fraktaler Flattermann



Bumm! Wieder haben wir eine Drogenarmee aufgehalten

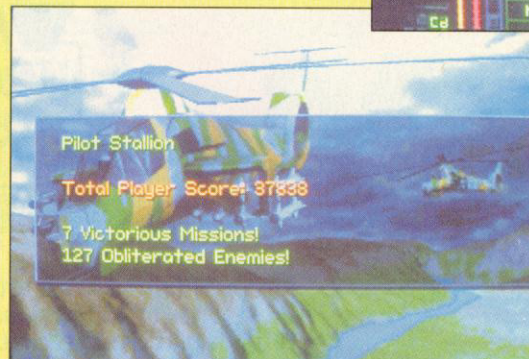
Comanche

White Lightning

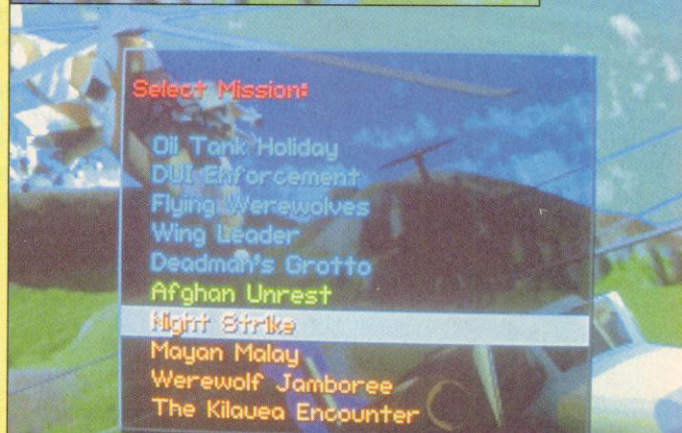
Das finale Feindbild der Computerspiel-Designer hat sich in den 90er Jahren ganz gewaltig geändert. Galt früher die rote Armee als Bedrohung Nummer 1, wird dieser Platz nun von finsternen Drogenbossen eingenommen. In dem heißersehten Hubschraubersimulator *Comanche* von Softwarewinzling "Novalogic" *Wolfpack* ist dies – zumindest in der deutschen Version – nicht anders. Ihr schlüpft in die Rolle eines Anti-Drogen-Piloten, der in nicht allzu ferner Zukunft mit dem (noch geheimen) Super-

hubschrauber "Boeing Sikorsky-RAH-66 Comanche" diese Drogendealer verfolgt, die im afghanischen und peruanischen Tiefland frischen Drogennachschub anbauen. Leider ist das Dope schwer bewacht. Mit Drogenmilliarden gekaufte Panzer, Raketenwerfer und flinke Abfanghubschrauber kurven um die Mohnfelder herum. Bevor Ihr Euch in das Cockpit schwingt, dürft Ihr zwischen dem "echten" Kampfgebiet oder einem Trainingsszenario wählen, in denen es jeweils zehn Missionen zu erfüllen gilt. Die ersten Aufträge können direkt angewählt werden, spätere Missionen lassen sich erst

aktivieren, wenn Ihr den vorhergehenden Einsatz erfolgreich abschließt. Ist das Kampfgebiet und der Auftrag ausgeführt – meistens sollt Ihr eine bestimmte Anzahl feindlicher Einheiten zerstören – geht's auch schon los. Ihr startet immer im aktuellen Einsatzgebiet. Eine eigene Basis gibt es nicht, der RAH-66 ist konsequent komplett bewaffnet und

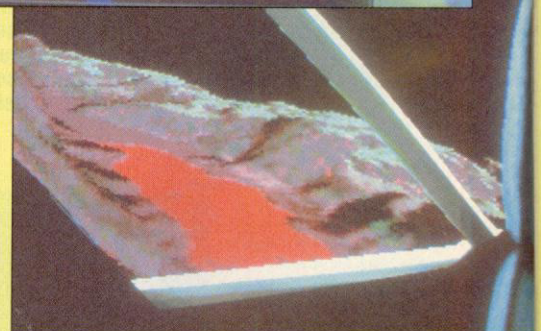


Die Daten über Euren Piloten sind jederzeit abrufbar



Welche Mission fliegen wir als nächstes?

Ein Blick aus dem Seitenfenster des Helikopters



Genre: Action

Hersteller: Novalogic

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Eigenimport

MS-DOS

64%

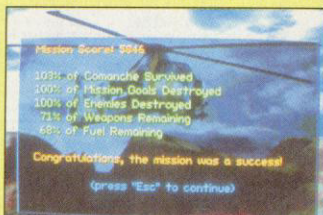
Grafik: 81% Sound: 72%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 16 MHz, 4 MByte RAM, XMS-Speicher, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundmaster, Roland, Joystick, Thrustmaster, Fußpedale

Geplant für: –



War der Auftrag erfolgreich? Eine Statistik gibt Auskunft.

Anvisiert: Ein paar Drogenpanzer rumpeln in Schußweite.

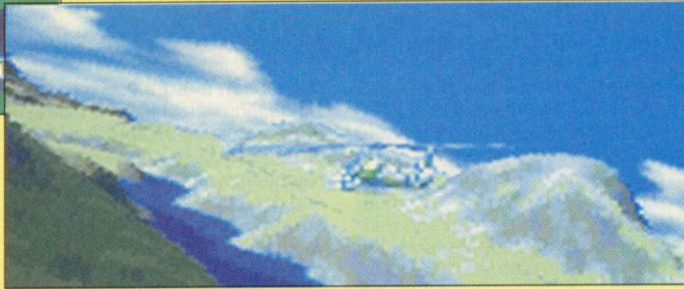


betankt. Nach Erledigung des Auftrags, fliegt der Hubschrauber automatisch zurück. Gesteuert wird der Helikopter

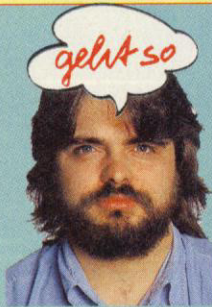
wahlweise per Tastatur oder Joystick. Das Thrustmasters WCS-System samt der Fußpedale wird ebenso unterstützt wie herkömmliche Joysticks. Verschiedene Waffensysteme wie zum Beispiel Hellfire-Raketen, Stingers oder die Bordkanone werden per Tastendruck aktiviert. Zwei kleine umschaltbare Monitore im Cockpit geben Euch Auskunft über die aktuelle Umgebung, auftauchende Gegner, Waffenvorräte, Beschädigungen und absolvierte Missionsziele. Die dickste Besonderheit von *Comanche* ist die Landschaftsgrafik. Statt sich mit einfachen

In der Nacht sind alle Katzen grün: Der Restlichtverstärker erhellt die Dunkelheit.

So sieht der eigene Hubschrauber von außen aus.



Wer nur Gelegenheit hat, sich mit *Comanche* allenfalls ein paar Stunden zu beschäftigen, wird ohne jeden Zweifel begeistert sein: Fraktale Landschaften in dieser Güteklasse konnten bislang nur auf teuren Super-Simulatoren des Militärs bewundert werden. Dank extrem einfacher Steuerung - wohl dem, der einen Thrustmaster sein Eigen nennt - kommen auch militante Simulationsmuffel (selbst Martin war höchst angetan) sofort mit dem High-Tech-Hubschrauber klar. Die ersten Simpelmissionen sind im Handumdrehen erfolgreich absolviert. Explodieren dann unter digitalem Donnergetöse ganze Panzer-Kolonnen, gesellen sich sofort staunende Kollegen um das prächtige 3-D-Spektakel. Die so hoch auflodernde Flamme der Begeisterung verlischt aber ziemlich schnell, wenn der *Comanche*-Pilot länger im Cockpit verweilt. Streicht man die Bewunderung über die fraktale Felsenlandschaft, reduziert sich das Spielvergnügen auf ein Mittelmaß. *Comanche* ist ein ganz hervorragendes Anti-Frustmittel, um zwischen Frühstückskaffee und Morgensemmel schlechte Laune abzubauen - Hier ein paar Panzer zerballern, dort Hubschrauber vom Himmel pusten. Langzeitmotivation oder ein Simulationsfeeling à la *Gunship*



2000 bleibt allerdings auf der Strecke. Dies liegt nicht zuletzt an der mangelnden Atmosphäre: Ich hätte mir zum Beispiel ausführlichere Missions-Briefings gewünscht, oder eine "Wir-bewaffnen-den-Hubschrauber-selbst"-Option sowie eine fortlaufende Geschichte im Stil von *Wing Commander*.

Auf den zweiten Blick happert es bei *Comanche* zudem an technischen Feinheiten, die dem Spiel mehr Würze verliehen hätten. Die 3-D-Landschaft sieht zwar mitreißend gut aus, aber einige Details fehlen dummerweise. So gibt's zum Beispiel nur ein einziges Gebäude - die Maya-Pyramide - im ganzen Spiel. Warum haben die Programmierer keine Häuser, Hütten, Straßen oder Eisenbahnlinien eingebaut? Daß wir uns nicht falsch verstehen: *Comanche* ist wirklich ein nettes (Action-)Spiel und bietet einen Ausblick darauf, wie künftige Computerlandschaften auszusehen haben, aber der Durchbruch in die "80er"-Klasse gelingt Newcomer Novalogic mit diesem Programm noch nicht. Ein Lob übrigens an den deutschen Distributor Softgold für die "entschärfte" Hintergrundstory. "Glänzt" das amerikanische Original mit "starken" Sprüchen im Säbelsattel-Stil, hält sich die hiesige Version mit unnötigem Militarismus zurück.

Techno-Fieber

Ohne Computer-Power kommt der *Comanche* nicht vom Boden. Zwar schluckt das Spiel auf der Festplatte "nur" acht MByte, dafür ist der Hunger nach RAM-Speicher im Verhältnis zu anderen Spielen gewaltig. Die meisten Programme geben sich mit zwei MByte zufrieden, *Comanche* benötigt gleich vier. Ist genügend RAM vorhanden, hapert's oftmals an der Geschwindigkeit des PCs. Wir testeten *Comanche* auf einem 386DX/25 MHz (selbst mit runtergeschalteten Details nur eingeschränkt spielbar), auf einem 486SX/25 MHz (ruckt, aber ansonsten gut) und einem 486DX2/66 (superflott).

Mit brennender Maschine schlingere ich quer durch die Canyons, drei Hokum-Jagd-Helikopter kleben an meinem Heck. Kurz vor der nahen Felswand drehe ich ab und feuere ein Magazin Stinger-Raketen auf die Verfolger. *Comanche* kennt keine Gnade.



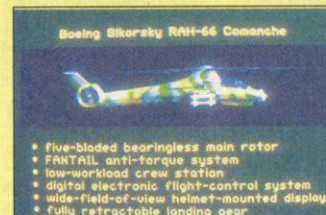
Joystickunterstützung katapultiert *Comanche* zur ultimativen Ballerorgie. Doch der himmlische Spielspaß ist nicht von Dauer: Hat man die ersten Missionen erfolgreich abgeschlossen und sich an der Landschaft satt gesehen, folgt prompt die Ernüchterung. Bei

Wenn schon Action, dann richtig: Technisch stößt *Comanche* in neue Dimensionen vor - mit der richtigen Rechenpower gepaart, erinnert die Fraktalgrafik fatal an Filmbilder aus *Rambo 3* oder *Apocalypse Now*. Die zerklüftete Landschaft, feurige Bit-map-Explosionen, quirlige Flüsse und verschiedene Feinde bringen jedes Pilotenherz zum Erweichen. Zur spektakulären Grafik krachen die richtigen Töne: Digsprache und Explosionsgeräusche heizen den Pilotenpuls an. Eine hervorragende

näherer Betrachtung springen Panzer wie eine Herde Flöhe durch die Fraktal-Täler. Nach anderen Bodenobjekten späht man vergeblich. Auf eine sich entwickelnde Hintergrundgeschichte muß keine Rücksicht genommen werden. Dafür bleiben dem Pilotenhelden auch Karriereprobleme oder Ordensregen erspart. Doch könnt Ihr auf Simulationsschnickschnack verzichten und *Comanche* als pures 3-D Ballerspiel akzeptieren, habt Ihr eine hervorragende Actionwahl getroffen.

basiert auf diesen Fraktalen. Die Folge: Eine sehr realistische Landschaft mit "natürlichen" Schluchten, Tälern, Bergen, Flußläufen und Seen. Je nach Mission sieht die Gegend anders aus: Grasbewachsenes Hochland ist ebenso zu finden

wie zerklüftetes Wüstengebiet und eine Vulkanlandschaft. Seid Ihr des Nachts unterwegs, seht Ihr die Ländereien und anrückende Gegner im grünen Schimmer der Restlichtverstärker-Optiken oder dem fahlen Mondlicht.



Abrufbar: Interessantes über den RHA-66

Das einzige Gebäude im ganzen Spiel: Die Maja-Pyramide

Fraktale Grafiken in Vollendung: Die Lava-Landschaft sieht besonders gut aus.



Adler-Attacke

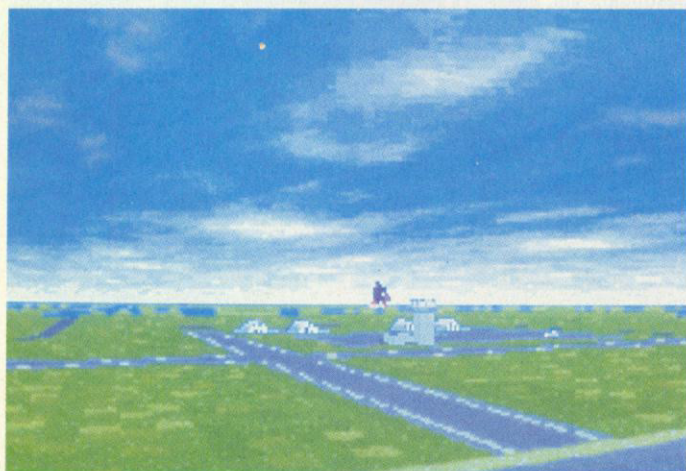


Der legendäre F-15 Strike Eagle kehrt zurück

F-15 Strike Eagle 3

Irgendwo in Saudi-Arabien, fünf Uhr morgens. "Brmbl...und schon wieder keinen Kaffee..." schießt Euch kurz durch den Kopf, als Eure vollbewaffnete *F-15 Strike Eagle* aus dem schützenden Hanger rollt. Kaum auf dem Startfeld, bringt Ihr die zwei Düsenturbinen auf volle Kraft und donnert gen Himmel. Dunkle Wolken erschweren die Sicht, aber das ist keine Sightseeing-Tour: in der Nähe von Kuwait-City müßt Ihr eine Raketenbasis dem Erdboden gleichmachen, dann eine Panzerstaffel ausradieren und Euch mit patrouillierenden Abfangjägern messen.

Den harten Job eines F-15-Piloten konnten ambitionierte Bildschirmpiloten schon vor fast einem Jahrzehnt nachspielen. Das Programm *F-15 Strike Eagle* verblüffte auf Commodores Erfolgscomputer C 64 mit sensationell schneller und schicker 3-D-Grafik. 1988 drehte der zweite Teil der *Strike-Eagle*-Saga in schönster VGA-Polygon-Grafik auf PCs seine Runden und konnte die hohen Erwartungen erfüllen. Allerdings hat der Zahn der Zeit in diesen vier Jahren an *F-15 Strike Eagle 2* genagt, nur noch F-15-Extremisten griffen angesichts moderner Flieger-

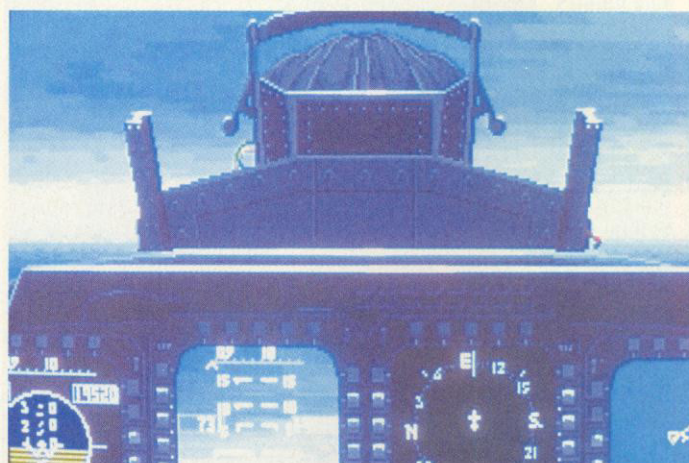


Über dem Flughafen zieht eine Schlechtwetterfront auf

Euer Lieblingsfilm ist Top Gun, Ihr lest Ihr ausschließlich Buck-Danny-Comics und habt einen VGA-50 MHz-486DX-PC? Dann greift zu *F-15 Strike Eagle 3*. Ein rasanter Rechner ist die Voraussetzung für ein flottes Fluggefühl. Selbst auf meinem 386er mit 40 MHz flog sich der *Strike Eagle* wie mit ausgestellten Bremsklappen. Wer die technischen Anforderungen erfüllt, bekommt einen schönen, wenn auch nicht sensationellen Ausblick geboten. Toll sind das Oskar-verdächtige Intro, die realistische Wolkendecke und die Bitmap-Explosionen gelungen;



Gebäude und andere Bodeneinrichtungen hätte ich mir detaillierter gewünscht. Mit dem typischen *F-15 Strike Eagle*-Spielablauf hatte ich noch nie Schwierigkeiten: unkompliziertes Loslegen und fetzige Kämpfe waren und sind mir um einiges lieber als Hammersimulationen à la *Falcon 3.0*, wo zigtausend verschiedene Instrumente beherrscht werden wollen. Viele Missionen, Tag- und Nachtflüge, intelligente Gegner und der Zwei-Spieler-Link-Modus sorgen für monatelange Abwechslung und Herausforderungen.



Mittels Tastendruck wechselt Ihr zwischen Pilot und Bordschütze



Das Ziel ist getroffen und ab geht's zur Heimatbasis

programme, wie Spectrum Holobyte's *Falcon 3.0*, *Secret Weapons of the Luftwaffe* von Lucas Arts oder der Dynamix-Simulation *Aces of the Pacific* zum alternen Adler. Nun startet der frische *F-15 Strike Eagle 3* seinen Kampf gegen die "feindlichen" Simulationen.

Drei historische Krisengebiete stehen zur Wahl. Neben der, bei Micropose unvermeidlichen "Operation Desert

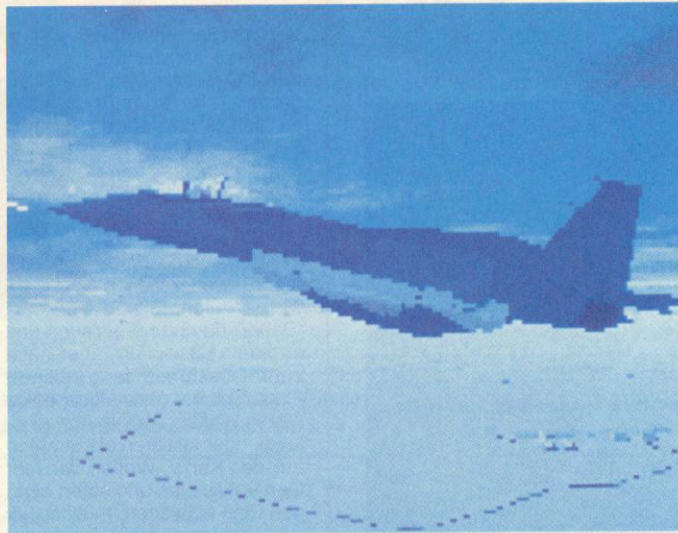
Storm" dürft Ihr auch über Korea und Panama Euer fliegerisches Können unter Beweis stellen. Je nach Lust und Laune könnt Ihr Euch für eine Einzelmision entscheiden oder einen kompletten Krieg durchspielen. Hauptsächlich gilt es, feindliche Bodenziele zu zerstören. Wer seinen Einsatz auftragsgemäß erledigt und viele Brücken, Bohrtürme, Flugplätze oder

Panzer zerlegt, kann mit baldiger Beförderung und viel Blechschmuck rechnen.

Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls einstellbar. Im "Easy"-Level fliegt sich die Kiste kinderleicht und dank anwählbarem "No Crash Mode" könnt Ihr die F-15 sogar kopfüber bei Mach-2 in den Erdboden rammen, ohne daß auch nur ein einziger Kratzer den schönen Flieger verunstaltet. Allerdings sollten selbst erprobte Flugkampfveteranen in den höheren Schwierigkeitsstufen die gewünschte Herausforderung finden; die Gegner sind fieser und feuern aus allen Rohren, die Wettereinfüsse stärker und Eure Maschine legt ein realisiertes Flugverhalten an den Tag.

Allerlei technischer Schnickschnack erleichtert Euer Pilotenleben. Neben einem Nachtsichtgerät für Flüge im Dunkeln gibt's ein praktisches Zielwahlsystem: per Mauszeiger klickt Ihr im "Head-Up-Display" ein feindliches Objekt an, worauf es von der automatischen Kamera erfaßt und auf einem Sichtschirm fixiert wird.

Für die Grafik haben die Microprose-Programmierer die



Euer Flieger läßt sich von allen Seiten betrachten

herkömmliche Polygon-Technik erweitert: alle Polygone sind von Bitmap-Flächen überzogen. Dieses Texturing-Verfahren ermöglicht eine viel realistischere Darstellung, ohne daß der Spieler in seinen Bewegungen eingeschränkt wird. Der *Strike Eagle* läßt sich immer noch überall hin lenken und von allen Seiten betrachten. Die Geräuschkulisse bietet nicht nur den gewohnten



Auf dem Air-Force-Stützpunkt erfahrt Ihr Euren Auftrag...



... und wählt die passende Bewaffnung für den Vogel

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 81%

Grafik: 77% Sound: 61%

Schwierigkeit: einstellbar

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

Unterstützt: Adlib, Sound blaster, Roland, Maus, Joystick, Thrustmaster

Geplant für: -



Mit diesen Orden seit Ihr der Mittelpunkt auf jedem Militärball

Düsenlärm und das Knattern der Bordkanone, sondern Soundblaster-Besitzern auch rauschenden Funkverkehr.

Übrigens lassen sich zwei PCs via Modem oder Null-Modem-Kabel vernetzen. Einer zünftigen Luftschlacht unter Freunden steht somit genau-

sowenig im Weg, wie einem gemeinsamen Flug mit zwei Maschinen, oder gar, und das ist absolut neu, einem gemeinsamen Einsatz in einem Flieger. Hierbei übernimmt dann ein Spieler den Piloten, der Kompagnion setzt sich an den Platz des Navigators. js

Zugegeben: Ich bin noch nie ein großer Fan der *F-15 Strike Eagle*-Simulationen gewesen. Die Vorzeige-Spiele aus dem Hause Microprose waren mir immer einen Hauch zu langweilig und ein Quentchen zu simpel. Ich donner(t)e lieber mit flackerndem Nachbrenner eines *F-16-Falcon* durch digitale Wolken. Leider ändert auch *F-15 Strike Eagle 3* daran nichts. Denn unter dem schmucken Nobeloutfit - die Grafik sieht wirklich toll aus - schlummert immer noch die gleiche Simpelsimulation wie vor zwei Jahren. Für einen Hardcore-Pilo-



ten einfach zuwenig. Wer allerdings in der Mittagspause ein paar Flugstunden nehmen will, hier und da ein Bömbchen werfen, oder ein paar MIGs zerblasen möchte, ist bei *Strike Eagle 3* bestens aufgehoben. Vom überstrapazierten und bekanntem *F-15*-Strickmuster mal abgesehen, stecken einige gute Ideen in neuen Microprose-Fliegern. Das Laserzielsystem via Maus - ein Klick ins HUD genügt - ist geradezu genial, die Zweispieleroption, bei der beide Piloten in derselben Maschine sitzen, eine herrlich spaßige Simulations-Novität.

Ladehemmungen



Der taktische Teil des Spiels wird in 640 x 400 Punkten dargestellt.

AV-8B Harrier Assault

Der kalte Krieg ist vorbei und Flugsimulationen suchen neue Hintergrund-Stories: Irgendwann, irgendwo im Indischen Ozean spielt Domarks *AV-8B Harrier Assault*. Auf der indonesischen Insel Timor terrorisiert eine Militärjunta die Bevölkerung und die UNO schickt die nächstgelegene Flotteneinheit gen Timor, um den brutalen Militärs feste auf die Füße zu treten. Ihr befehligt den Flottenverband und

macht Euch zudem noch als zünftiger Pilot des wendigen Senkrechtstarters "AV-8B V/STOL" nützlich. Dabei dürft Ihr sowohl dem Pilotenhandwerk fröhnen als auch in die Rolle eines Generals schlüpfen und Eure Einheiten verschieben.

Als Hauptmenü entpuppt sich während Eures heroischen Befreiungskampfes der Ernstfallcomputer Tawados. Es erwartet Euch eine Karte der Insel, die beliebig gezoomt

Vor zwei Jahren hätte Domarks *Harrier* jeden PC-Besitzer begeistert – heute muß es sich in die lange Schlange der 08/15-Flugsimulationen einreihen. Trotz des großangelegten Strategieparts motiviert die Inselbefreiung nur mäßig. Entweder fliegen wir den Generalplan "Saber" durch und erfreuen uns an einer klassischen, aber nach zehn Missionen langweiligen Flugsimulation ohne Höhepunkte (wenig Waffen – wenig Abwechslung), oder taktieren als Strategie auf der Karte. Wollen wir hier General spielen und einen eigenen Plan entwerfen, müssen wir

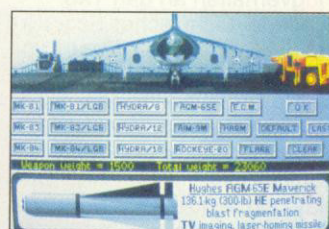


uns umständlich durch die "Setz-den-Waypoint"-Prozedur klicken und für jede Einheit jeden Waypoint einzeln setzen. Die Super-VGA-Karte bietet viel Übersicht, die Bedienung der Menüs läßt jedoch zu wünschen übrig. Zudem haben wir es mit einem seltsam gefähr-

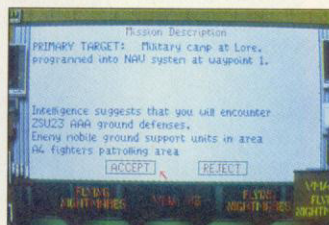
lichen Gegner zu tun: Ab und an passiert es, daß in längst eroberten Städten Feindeinheiten auftauchen und unsere Infanterie von hinten aufröhlen. So hinterläßt die gute Strategie-Simulationsmischung einen faden Nachgeschmack und kommt übers Mittelmaß nicht hinaus.

werden darf. Auf dieser sind alle "Waypoints" der eigenen Einheiten verzeichnet. Nun fliegt Ihr mit Eurem Kampfflieger entweder eine Mission nach der anderen, so wie es im Pentagon-Plan "Saber" vorgesehen ist, oder stellt den eigenen Krieg zusammen. Natürlich darf "Saber" leicht verändert und sogar abgeschaltet werden. Dann läßt sich der eigene Befreiungsplan mit "Waypoints" und Befehlen für Flotte, Flieger, Helis und GIs festlegen.

Steigt Ihr in Euren Senkrechtstarter, um einen der zahlreichen Aufträge zu erfüllen, glänzt ganz Timor in Vektorgrafik. Gesteuert wird der Vogel wie in einer klassischen Flugsimulation mit Joystick, Maus und Tastatur. Die Mis-



Waffenwahl leicht gemacht



Zahlreiche Missionen warten

sionen beschränken sich dabei auf das Zerstören von feindlichen Einheiten und Militäreinrichtungen. Ihr kümmert Euch um satte 18 Flugzeuge. Stürzt Ihr ab oder werdet durch Feindeinwirkung abgeschossen, flattert Ihr einfach mit der nächsten los. *kn*



Einer von zwanzig Harriern: Im Tiefflug düsen wir durch die Landschaft.

Genre: Simulation

Hersteller: Domark

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Domark

MS-DOS

55%

Grafik: 56% Sound: 31%

Schwierigkeit: schwer

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

Unterstützt: Soundblaster Adlib, Maus, Joystick

Geplant für: Amiga, ST

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25
Telefax: 0711 / 8 17 99 95

Bestellservice:
Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282
N-Sachsen: Hannover 10-18.30 Uhr 0511/321796
Württemberg: Aalen 10-18.30 Uhr 07361/680663
NRW: Düsseldorf 10-18.30 Uhr 0211/131979
Baden: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
Inh. Oliver Heck

★ ★ ★ Wir wünschen unseren Kunden ein schönes Weihnachtsfest ★ ★ ★
★ ★ ★ und ein friedliches neues Jahr ★ ★ ★

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95	Lemmings	62,95	62,95	-	Ultima Under World	-	-	89,95
A-Train	-	-	99,95	Lemmings 2	73,95	73,95	-	V for Victory	-	-	117,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95	War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Amazon	-	-	96,95	Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95	Wax Works	79,95	-	79,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95	Link Troon North	-	-	44,95	Ween	79,95	-	59,95
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.	Links (nur Hd)	98,95	-	86,95	Where i.t. W. is C. Sandiego	-	-	117,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95	Links Bartan Creek	-	-	44,95	Wing Commander I	99,95	-	54,95
B.A.T.2	a.A.	-	92,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95	Wing Commander II	-	-	78,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95	Links Pro	-	-	107,95	Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lord of Rings	67,95	-	-	Wizardy 7	-	-	92,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95	Lord of Rings II	-	-	84,95	Wizkid	65,95	-	a.A.
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.	Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-	Zool	73,95	a.A.	-
Betrayel of Kond.Legacy	a.A.	a.A.	a.A.	Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.				
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-	Lotus 3	65,95	65,95	-				
Black Crypt	64,95	-	-	Lure of Tempres	72,95	-	79,95				
Black Sect	78,95	-	89,95	Lyconix	65,95	a.A.	a.A.				
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95	Mad TV Data	-	-	26,95				
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95	Mantis	-	-	107,95				
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.	Master Golf	79,95	79,95	a.A.				
Campaign	79,95	-	92,95	Might & Magic 4	-	-	79,95				
Castles	72,95	-	79,95	Millenniglia	-	-	a.A.				
Castles Data Disk	-	-	44,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95				
Civilization dt.	87,95	-	104,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95				
Championship Manager	72,95	-	-	Myth	65,95	-	-				
Crisis i.t. Kremlin	-	-	104,95	Paladin II	73,95	-	89,95				
Cyber Zerk	a.A.	-	-	Patrizier	78,95	-	89,95				
Cytron	69,95	a.A.	-	Perfect General	87,95	a.A.	94,95				
Dark Queen of Krynin	-	-	78,95	Perfect General DD	49,95	-	49,95				
Dark Half	-	-	82,95	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95				
Dark Hall	-	-	a.A.	Pinball Dreams	67,95	-	73,95				
Darklands	-	-	107,95	Prophets Edge dt.	-	-	89,95				
Darkmann	72,95	72,95	-	Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95				
Darkseed	-	-	98,95	Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95				
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.	Pools of Darkness	72,95	-	74,95				
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95	Populous II	67,95	67,95	a.A.				
Devious Desings	64,95	64,95	-	Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-				
Dylan Dog	-	-	a.A.	Populous 2 Plus	89,95	89,95	-				
Dynablaster	75,95	-	82,95	Power Monger	74,95	74,95	87,95				
Elf	-	-	79,95	Psyborg	64,95	-	-				
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Push over	64,95	64,95	72,95				
Elvira 2	78,95	78,95	89,95	Quest for Glory III	-	-	99,95				
Etemann	-	-	89,95	Rampart	a.A.	-	78,95				
Europ. Football Champ.	67,95	-	-	Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95				
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95	Rex Nebula	-	-	99,95				
Eye of the Storm	72,95	-	84,95	Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95				
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Scenario	73,95	73,95	79,95				
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95				
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Sensible Soccer	64,95	64,95	-				
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	65,95	Sherlock Holmes	-	-	99,95				
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.	Siege	a.A.	-	73,95				
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95				
First Samurai	-	-	73,95	Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95				
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95	Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.				
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95	Spellcasting 301	-	-	79,95				
Gunship 2000	a.A.	-	87,95	Spellcraft	-	-	92,95				
Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95	Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.				
Hardball III	a.A.	-	87,95	Strike Commander	-	-	107,95				
Harpoon 2	78,95	-	89,95	Striker	72,95	72,95	-				
Harrier Jump Jet	-	-	114,95	Summer Challenge	-	-	73,95				
Head to Head	79,95	79,95	89,95	Task Force	-	-	107,95				
Hexuma	92,95	-	92,95	The Lost Tribe	-	-	76,95				
History Line 1914 - 1918	86,95	-	99,95	Treasures II	-	-	114,95				
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95	Treasure of Sav. Front	-	-	78,95				
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Troddlers	65,95	-	a.A.				
Kings Quest 6	-	-	99,95	Ultima 7	-	-	89,95				
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95	Ultima 7 dt.	-	-	107,95				
Leather God. of Phobos	-	-	114,95								
Leeds United Champion	65,95	65,95	-								
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95								
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95								

HARDWARE + ZUBEHÖR

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

Joysticks PC:
Thrustmaster DM 199,00

Zubehör:
elektr. Bootselektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Syncro Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Druckerständer DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatte DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
AMIGA 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

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

Speichererweiterung für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

Laufwerke zu SUPERPREISEN
3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
3.5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3.5" 1.44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5.25" 1.2 MB DM 169,00

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

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00
Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

7000 Stuttgart-Feuerbach
Stuttgarter Str. 99
(Biberturm)
Tel.: 0711/8568534

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

7800 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

Neu! Neu! Neu!
Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211-131979

Neu! Neu! Neu!
Seit 14.11.92
8510 Fürth
Ludwigstraße 36
Neu! Neu! Neu!
Seit 16.11.92
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22

Neu! Neu! Neu!
Seit 27.11.92
O-6502 Gera
Laasener Str. 29

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topperservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Fisherman's Friend



Ein Flottenverband dampft Richtung Einsatzgebiet.

Task Force

1942

Der japanische Angriff auf den Flottenstützpunkt Pearl Harbor am 7. Dezember 1941 war ein Schock für die Großmacht USA. Über ein halbes Jahr brauchte die amerikanische Navy, um sich von der empfindlichen Schlappe zu erholen. Erst am 3. Juni 1942 gelang es amerikanischen Flottenverbänden, einen massiven japanischen Angriff auf die Midway-Insel abzuwehren. Vier Flugzeugträger Nippons sanken dabei. Rund zwei Monate später starteten die US-Streitkräfte die sogenannte "Salomon"-Offensive.

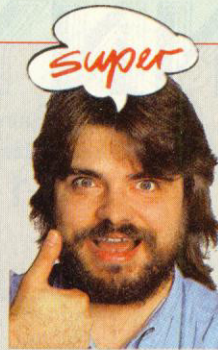
Dieser Kriegsschauplatz dient der neuesten Microprose-Simulation *Task Force 1942* als geschichtlichen Hintergrund. Im Gegensatz zum Klassiker *Silent Service* spielen in *Task Force 1942* U-Boote eine eher untergeordnete Rolle. In dem neuen Programm pflügen nur Überwasserschiffe durch die pazifischen Wellenberge. Entweder als japanischer oder amerikanischer Admiral führt Ihr Eure Flottenverbände in historisch vorgegebene Solo-Missionen oder steuert die Schiffe durch ein wässriges Komplettszenario. Ungeduldige Kapitäne basteln sich kurzerhand per Editor ein eigenes Seegefecht zusammen.

Wie es sich für einen Flottenbefehlshaber gehört, erteilt Ihr Eure Kommandos normalerweise am Kartentisch. Per

Mausklick und Menü entscheidet Ihr auf der zoombaren Übersichtskarte des aktuellen Seegebietes, welchen Kurs die Kreuzer, Frachter, Schlachtschiffe und Zerstörer steuern sollen, wie hoch die Geschwindigkeit des Verbandes ist, und ob das Feuer automatisch bei Feindkontakt eröffnet werden. Auf Wunsch gelten die Befehle für den kompletten Schiffsverband, oder nur für einzelne Schiffe – Seid Ihr noch uner-

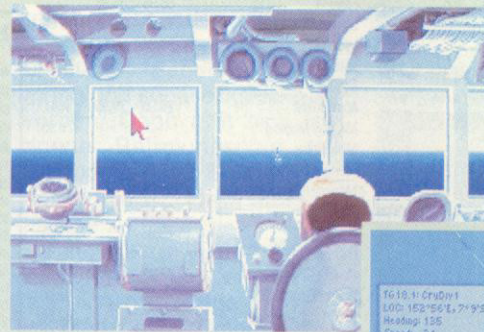
Ein gewaltiges Donnern, gefolgt von stürmischem Jubelgeschrei schallt durch die Redaktionsräume. Durch das rüde Rumpeln aufgeschreckt, sammeln sich die Kollegen auf dem Flur, der Vorstand lugt vorsichtig hinter der schützenden Bürotür hervor. Kaum sind die ersten Warnungen ("Ein Erdbeben!"), ("Das Haus stürzt ein!") verhallt, lüftet sich das mysteriöse Geräuschgeheimnis. Käpt'n Hengst ballert wieder einmal mit den 46-cm-Geschützen seines Flaggschiffs auf friedliche Frachter...

Task Force 1942 ist sicher nichts für zarte Naturen. Das knüppelharte Szenario und der geballte Einsatz von Feuerkraft rüttelt an den moralgestärkten Nervenenden. Das Gewissen mal beiseite geschoben, zückt *Task Force 1942* alle Simulationsregister. Vom spannenden "Cam-



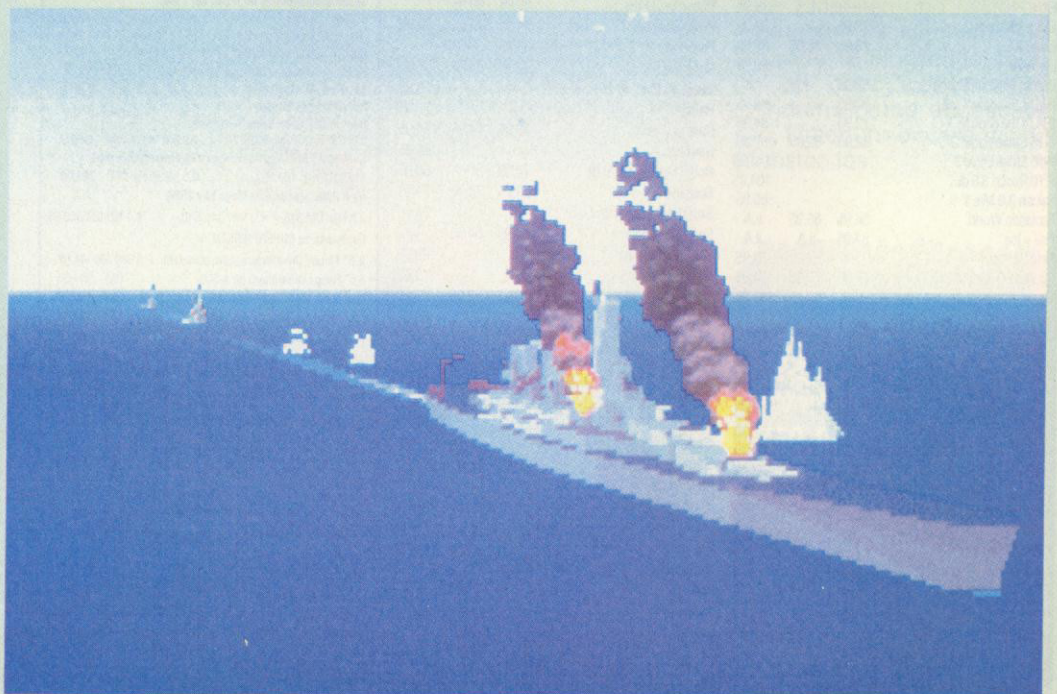
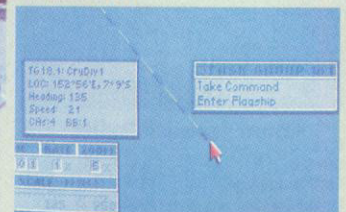
paign"-Modus bis zur furiosen Einzelschlacht hat ein Hobby-Admiral alle Hände voll zu tun: Hier eine Kurskorrektur, dort ein Schaden kontrolliert, da ein paar Granaten abgefeuert. Zwar kann der *Task Force*-Strategiepart dem Taktikkollegen *Burning Steel* von SSI nicht ganz das Wasser

reichen, in Sachen Überwasseraction ist die Microprose-*Task Force* der Konkurrenz jedoch ein paar Seemeilen voraus. Nicht zuletzt liegt dies an der höllisch dichten Atmosphäre, die sich hinter dem berühmten *Silent Service*-Feeling nicht zu verstecken braucht. Im Gegenteil, mir persönlich behagt eine geräumige Dickschiff-Brücke sogar mehr als die Enge einer U-Boot-Kabine. Wenn dann die Geschütze donnern und die ersten Brände an Bord ausbrechen, zittert der Digi-Admiral um jede Schiffschraube.



Von der Kommando-
brücke kommt
Ihr in andere
Kampfstationen

Euren Schiffs-
verband könnt
Ihr dank zoom-
barer Karte
genau unter
die Lupe
nehmen



Bald brennt unser Flaggschiff nach den ersten Einschlägen (MS-DOS/VGA)

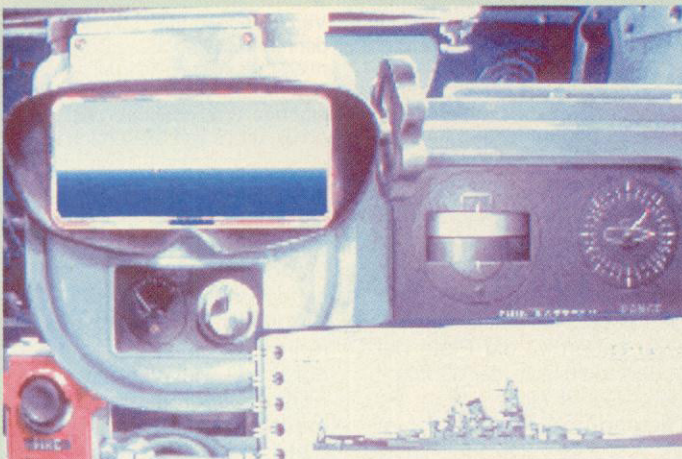


Unsere Flotte unter Beschuß. Wasserfontänen zeigen an, daß der Gegner daneben liegt.

Hier werden die Stoßrichtungen der Einheiten angezeigt



Aufklärung muß sein: Im "Campaign"-Modus werden Beobachtungs-Flugzeuge losgeschickt.



Who is Who? Mit einem Bilderbuch werden die anvisierten Feindschiffe anhand der Schiffssilhouetten identifiziert.

fahren, übernimmt der Computer das Kommando und Ihr betrachtet das Geschehen als Beobachter. Wer lieber selbst Seeluft schnuppern möchte, kann sich an Bord jedes einzelnen Schiffes begeben und

dort unterschiedliche Stationen wie den Torpedo- und Maschinenraum, die Kommando-Brücke oder die Geschütz-batterien individuell anwählen. Um einen Überblick über die aktuelle Lage zu erhalten, betrachtet Ihr die umliegende See durchs Fernglas oder aktiviert die Außenansicht. Zu sehen sind die Schiffe hier in ausgefüllter 3-D-Grafik; Komplet mit Geschütztürmen, Aufbauten, Masten und Schornstein. Geschützfeuer, Wasserfontänen, Rauchwolken oder aufflackernde Brände sind hingegen "richtig" (im "Bitmap"-Stil) gezeichnet. mh

Dicke Pötte

Obwohl die amerikanische Navy noch das eine oder andere Dickschiff der *Iowa*-Klasse unter Dampf hält und gelegentlich einsetzt (zuletzt im Golfkrieg), sind die Zeiten der Schlachtschiffe schon lange vorbei. Zu unbeweglich, zu verwundbar und zu teuer sind die stählernen Dinosaurier. Mit dem Ende des zweiten Weltkrieges tuckerten auch die meisten Schlachtschiffe, sofern sie nicht in den Fluten des Pazifiks oder des Atlantiks versanken, in die Trockendocks. In *Task Force 1942* steuert Ihr einige der berühmtesten Dickschiffe des zweiten Weltkriegs. Darunter auch das größte Schlachtschiff der Welt, die *Yamato*. Das riesige Schiff wurde am 4. November 1937 in der Kure-Werft auf Kiel gelegt, lief am 8. August 1940 vom Stapel und wurde am 16. Dezember 1941 in Dienst gestellt. Hier ein paar technische Daten:
Länge: 263,00 Meter
Breite: 39,00 Meter



Gigantisch: Die *Yamato* als Modell (unten) und im Spiel (oben)

Tiefgang: 10,50 Meter
Verdrängung: 72800 Tonnen
Geschwindigkeit: 27 Knoten
Bewaffnung: 9 46-cm-Geschütze; 12 15,5-cm-Geschütze; 12 12,7-cm-Geschütze; 24 25mm Schnellfeuerkanonen; 7 Flugzeuge
Horizontalpanzerung: Deck 50mm; Türme 850 mm; Kommandoturm 500 mm
Besatzung: ca. 2500 Mann

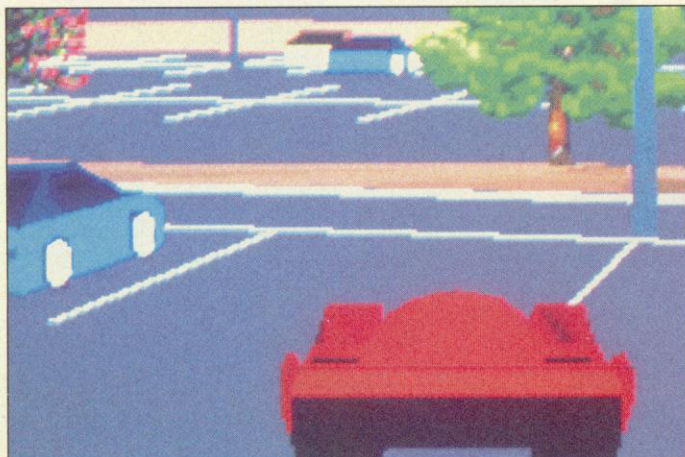


Als waschechter (Ost)-Seebär war meine Erwartungshaltung ziemlich hochgeschraubt. Anscheinend zu hoch: *Task Force 1942* kann dem Unterwasserveteranen *Silent Service 2* zwar das Wasser reichen, aber lange nicht abgraben. Grafisch plätschert *Task Force 1942* im besten *Silent Service 2*-Stil - Im Zeitalter von 486er hätten ein wenig mehr grafische Details sicher nicht geschadet. Die Schiffe sind ansehnliche, aber nicht berauschende Polygonbauten. Eher traurig finde ich, daß es unabhängig von der



Schiffsgröße nur zwei verschiedene Cockpits gibt - eins auf japanischer und eins auf amerikanischer Seite. Das geniale *Silent Service 2*-Spielprinzip wurde zu einem 3-D-Artillerie-Schlagabtausch umgewandelt. Trotz alledem wird der Computerskipper durch ein sauber herausgeschältes Seeschlachtflair und die bekannte Dümpelatmosphäre entschädigt. Wer einen schnellen Rechner hat und auf eine gute Seeschlacht steht, sollte die Leinen losmachen und Kurs auf den nächsten Spielehändler nehmen.

Auto, Motor und Sport



Parkplatzraser: zum Supermarkt im noblen Edel-Benz

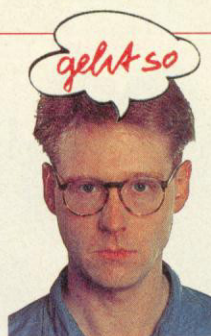
Car & Driver

Nicht nur dem deutschen Manne ist das Auto das liebste Kind – gerade in den High-Way-durchzogenen Weiten der USA genießt das "Blechle" Kultstatus. Das eingeschwohrene Insider-Blättchen für den motorbegeisterten US-Autonarren ist das amerikanische Pendant zur deutschen "Auto, Motor & Sport", die Zeitschrift *Car & Driver*. Mit dieser, in Sachen Auto fachlich versierten Rückenstärkung, schickt Software-Bolide Electronic Arts ein paar neue Pixel-Flitzer auf die Spielepiste. Die Liste der eingesetzten Edelfahrzeuge ist lang. Zehn Renner, für deren Anschaffung man in der Real-

tät schon mal ein paar Milliöchen locker machen müßte, lassen sich von Euch über zehn ausgesuchte Strecken heizen.

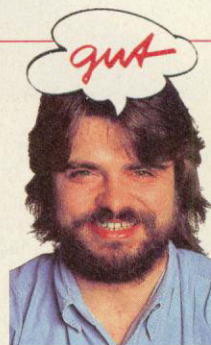
Egal, ob Ihr im Cockpit einer Corvette ZR1, eines Porsche 959 oder Mercedes C11 über den Highway 1, eine Drag-Piste, den Parkplatz eines Supermarktes oder einen Hinderniskurs brettet: Ihr fahrt wahlweise allein gegen den Computer oder per Modem, Netz oder Direktverbindung gegen einen Kumpel. Gesteuert wird die Wunschkarosserie per Tastatur, Maus oder Joystick. Besitzer von Fußpedalen dürfen, wie im echten Auto, damit Gas geben und Brem-

Car & Driver macht es dem Spieltester nicht leicht: Eigentlich ist die Hatz quer durch den amerikanischen Kontinent und über diverse Rennstrecken ganz lieb und nett. Ned Lerner hat nicht mit einstellbaren Blickwinkeln, Kamerapositionen und Steuerungsfinessen gespart – zumindest einige der Strecken sind sehenswert. Trotzdem will keine rechte Spannung und Rennatmosphäre bei mir aufkommen. Den



Fahren wird zu wenig Abwechslung geboten und für eine ausgedehnte Touristen-tour à la *Test Drive* sind die Strecken bis auf eine zu kurz. Es gibt besser und klarer strukturierte Alternativen, die den Schwerpunkt mehr auf das eigentliche Rennge-schehen legen und auf ansehnliches, aber unnötiges Beiwerk verzichten. Man denke nur an das immer noch famose *Indianapolis 500*.

Mit einem herzhaften Knirschen rastet der zweite Gang ein, der Motor des C11 heult kurz auf, und mit qualmenden Pnues ziehe ich an Volkers Cobra vorbei... und als erster über die Zielgerade. Schwitzend löse ich die Hände vom Joystick (damit steuert's sich mit Abstand am besten): Im digitalen Modem-duellmodus fährt *Car & Driver* zur Höchstform auf. Ein weiterer Glücksgriff der Designer sind die herrlich ausgefallenen Pisten – mein Liebling ist der Supermarktplatz – sowie der hubraumstarke und umfangreiche Fuhr-

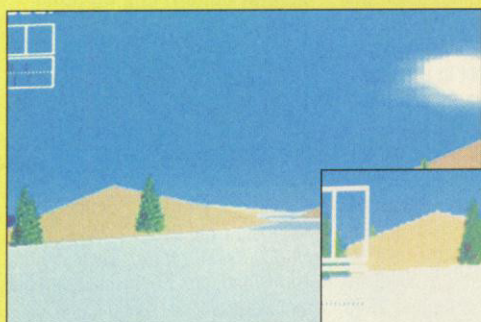


park. Leider gibt's auch ein paar tiefe Schlaglöcher auf der Electronic Arts Rennpiste. So sieht zwar der Super-VGA-Modus ganz knuffig aus, aber abwechslungsreiche grafische Effekte à la *Test Drive 3* wie zum Beispiel Regen, Nebel oder Dämmerung fehlen. Auch das Soundkartenröhren der *Car & Driver*-Motoren schwindet im Vergleich zum *Indy-500*-Kolben-donner. Hätten sich die Programmierer technisch mehr Mühe gegeben und *Car & Driver* einen eigenen Pistenbastelbogen gönnt, gäb's das Siegerlächeln.

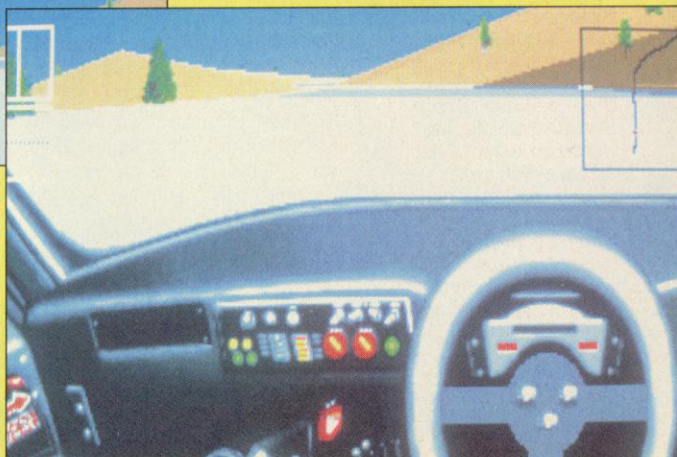
sen. Schaltfaule Raser klicken kurzerhand auf Automatikbetrieb, der eher sportliche Typ knüppelt die Gänge selbst ins Getriebe.

Zu sehen ist die Piste normalerweise aus der Cockpitsicht. Damit nicht genug: Per Tastendruck kann auf ver-

schiedene Außenperspektiven und Kamerapositionen umgeblendet werden. Ein technisches Bonbon haben sich die Programmierer für den Hobbyrennfahrer einfallen lassen, der auf Zierat wie Wageninterieur, Fensterscheibe und Instrumentenbrett verzichtet. Hier gibt's die Strecke bildschirmfüllend in der hohen VGA-Auflösung von 640 x 480 Punkten. Schaltet Ihr das Cockpit wieder ein, wird nur noch 320 x 200 geboten. mh



Ohne Instrumente gibt's die höhere Auflösung...



...mit Cockpit nur die normale VGA-Grafik.

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 68%

Grafik: 64% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

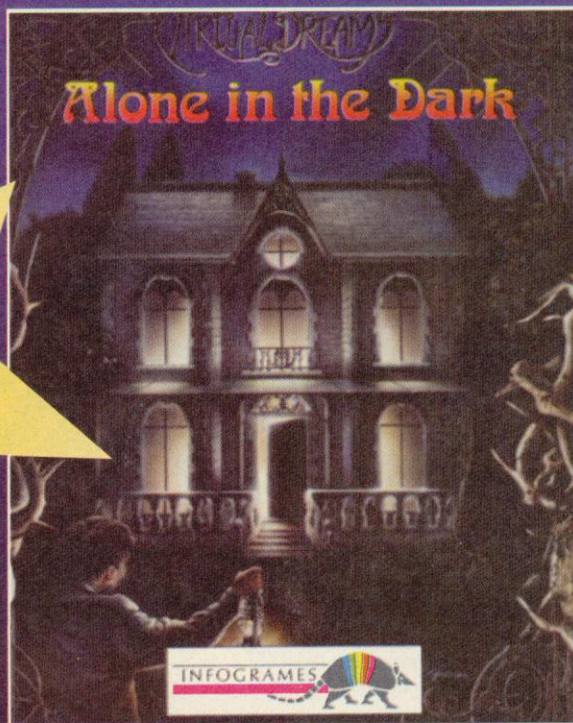
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 640 KByte

Unterstützt: SBlaster, Roland Pedale, Maus, Joystick

Geplant für: –

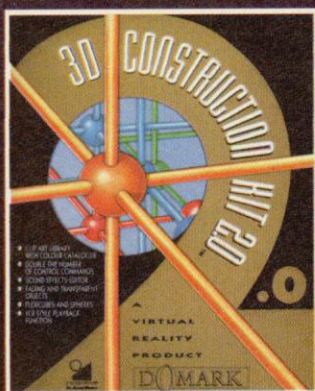
Merry Christmas and Happy New Games

Gegen Einsendung von 5 DM
(auch in Briefmarken) schicken wir
Ihnen gerne eine »Alone in the
Dark«-Demodiskette zu. Bitte anfor-
dern bei BOMICO Software,
Stichwort »Alone in the Dark«,
Am Südpark 12,
W-6092 Kelsterbach

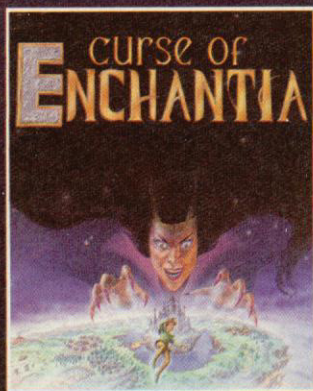


Alone in the Dark - Gruseladventure in sensationell neuartiger
3D-Technik - (PC)

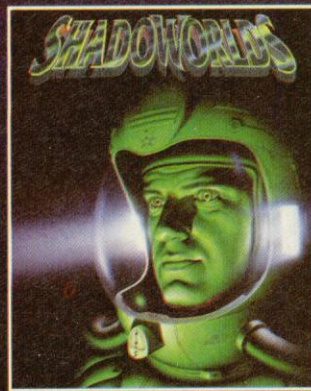
Alle Spiele mit deutscher
Anleitung und Benutzer-
führung.
Für alle Fragen offen:
Die BOMICO Hotline!
Tel.: 06 107/62067



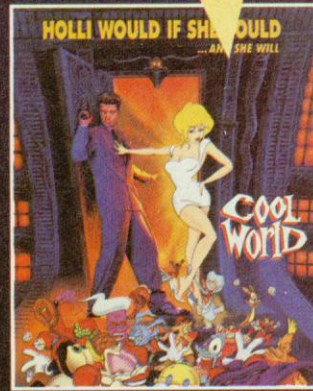
3D-Construction Kit 2.0 - Konstruieren
wie die Profis in echter 3D-Technik
(PC, Amiga, Atari ST)



Curse of Enchantia - Das Mittelalterliche
Hexenadventure («Spiel des Monats»
ASM 11/92) - (PC, Amiga)



ShadowWorlds - Das Actionspiel mit Stra-
tegiecharakter - (Amiga, PC, Atari ST)

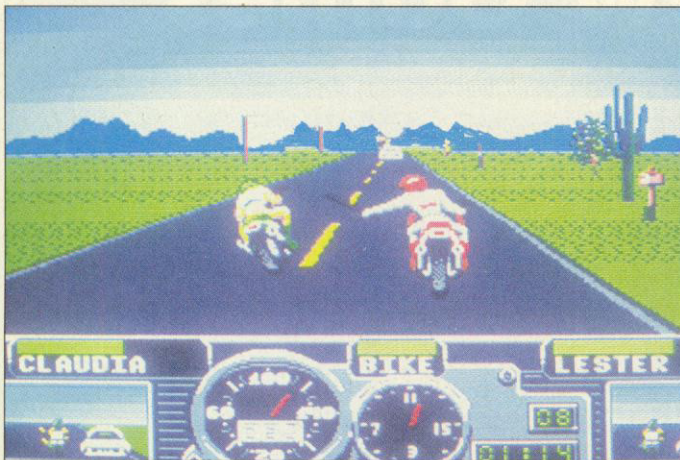


Cool World - Superstar Kim Basinger im
Jump'n Run des Films, der nie im Kino
lief - (PC, Amiga, Atari ST)

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Alleinvertrieb Deutschland durch BOMICO Unterhaltungssoft- und -hardware Vertriebs GmbH, Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach

Re-Cycling



Netter Gag: Die zwei Rückspiegel zeigen das Geschehen hinter Euch

Road Rash

Die Zeit der schnöden Rennkämpfe um lächerliche Meisterschaftstitel ist vorbei. Heutzutage gewinnt man Motorradrennen aus ideellen Gründen. In *Road Rash* geht es daher ums nackte Überleben auf der Straße, denn für die ersten drei Plätze zahlen die Gang-Bosse eine hübsche Stange Geld.

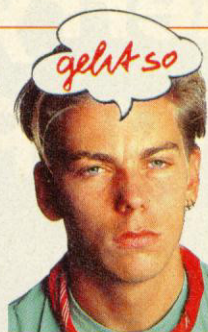
Ihr schlüpft in die Rolle eines dieser Motorradfreaks und rast mit hartgesottene Gegnern auf einem halben Dutzend Parcours um die Wette. Es geht durch Wüste, Wälder und mehrere Feld- und Wiesen-

landschaften. Die Raserei verfolgt Ihr aus der Sicht eines unsichtbaren Beobachters, der hinter Eurem Bike düst, in kurven- und hügelreicher 3-D-Perspektive. Am Ende des Rennens bekommt Ihr ein Paßwort, mit dem Ihr zukünftig zu Eurem aktuellen Rennspielstand springen könnt.

Um die Wettfahrten zu gewinnen, ist den Fahrern kein Schummeltrick zu aufwendig. Selbstverständlich dürft Ihr per Joystickdruck ebenfalls Hiebe und Tritte verteilen. Ganz brutale Gegner verfügen sogar über Keulen, die man ihnen

Die Umsetzung des Mega-Drive-Hits ist Electronic Arts halbwegs gut geglückt. Die Grafik ist schön schnell, wenn auch farblich etwas mager und nicht sehr aufwendig. Wie sich Fahrer und Maschinen in die Kurven legen, verdient dagegen Lob und Anerkennung:

Motoradfeeling ist durchaus vorhanden. Allerdings mangelt es trotz Prügeleinlagen an aufheiternden Abwechslungen. Zwar düsen einige Charaktere mit, denen man öfters im Rennen begegnet, andere sind wieder mit Knüppel bewaffnet und sogar



die Polizei mischt auf den Landstraßen mit, doch auf Dauer endet das *Road Rash*-Spektakel in einem routinierten Abfahren der Strecken und gelegentlichem Abreagieren an den Gegnern. Electronic Arts hätte besser daran getan, gleich die angekündigte Fortsetzung für den Amiga zu adaptieren. Der zweite Teil bietet zum Beispiel einen Split-Screen für den herbeigesehten Zwei-Spieler-Modus. So ist *Road Rash* ein solides Rennspiel mit Rüpel-Touch, das einige Tage amüsiert, aber langfristig nicht überzeugen kann.



Habt Ihr einen Parcours geschafft, gibt's ein romantisches Zwischenbildchen.

Vor jedem Rennen gibt ein Mitbewerber etwas Senf zum besten. Ab und zu sind auch Tips darunter.



Rechts seht Ihr den Namen des nächsten Motorradgegners.

aber schnell klauen kann. So haben Fahrer und Motorrad einen Energiebalken, der anzeigt, wie viele Treffer der/die Entsprechende noch vor dem Totalausfall verschmerzen kann.

Genre: Rennspiel

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Electronic Arts

AMIGA

53%

Grafik: 59%

Sound: 29%

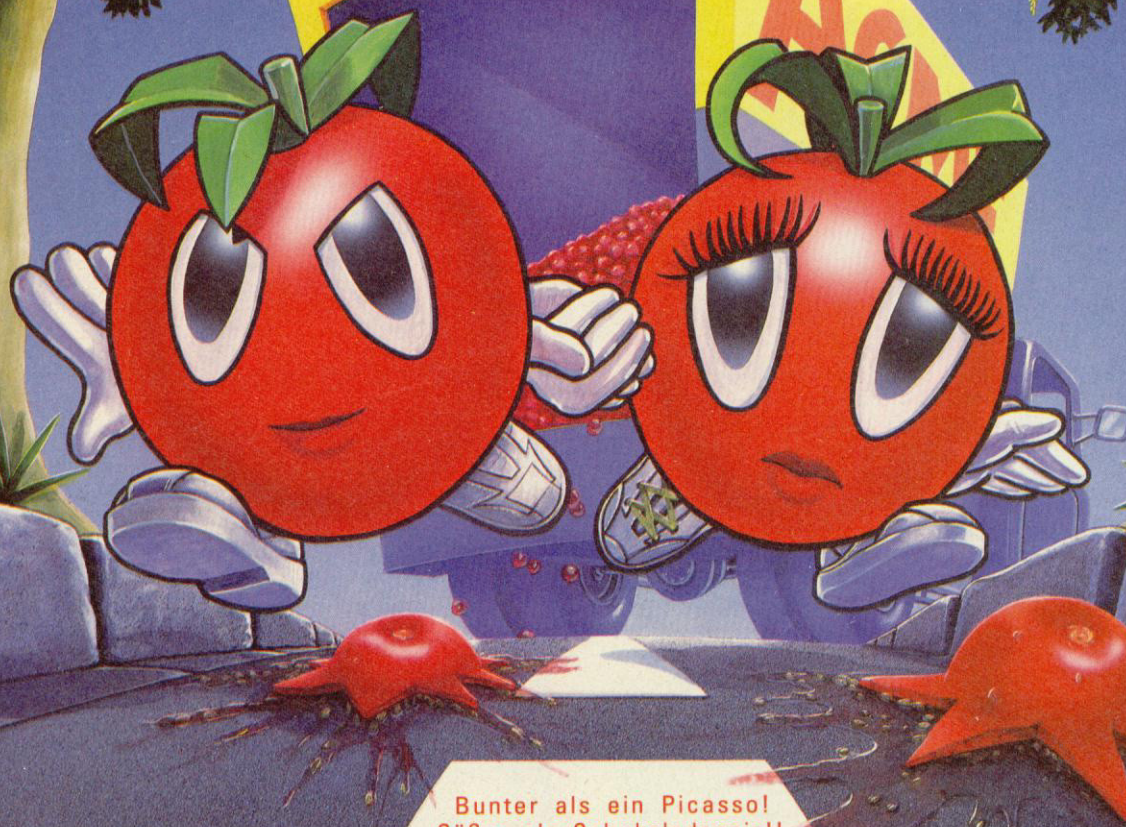
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

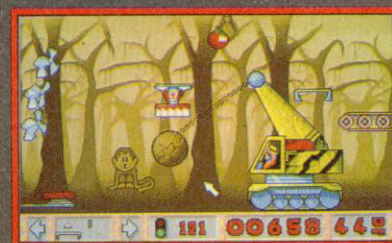
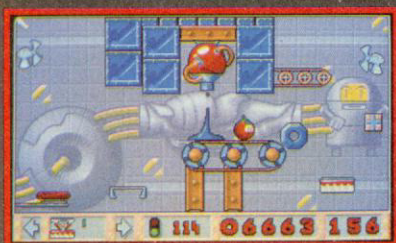
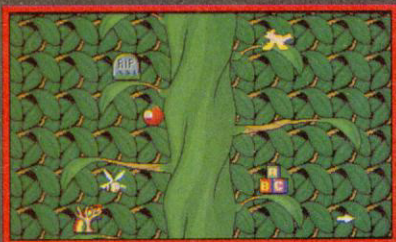
Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: ST

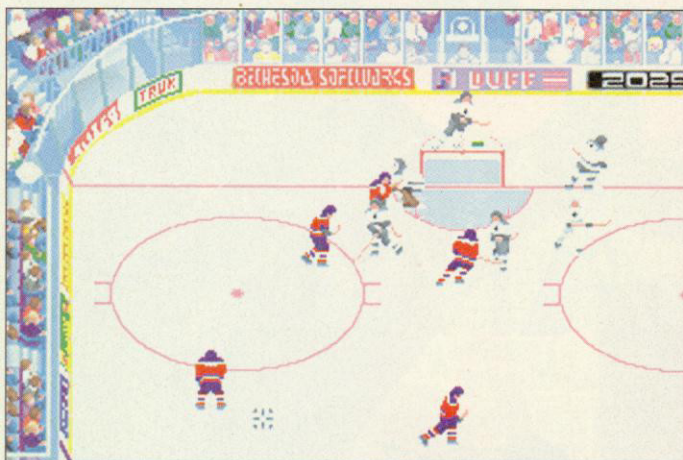
Bill's TOMATO GAME™



Bunter als ein Picasso!
Süßer als Schokoladeneis!!
Frecher als alle anderen Früchtehen!!!
Machen Sie die Bekanntschaft von
T'n'T, einem ganz gewöhnlichen
Tomatenpärchen, und erleben Sie eine
explosive Mischung von wahrer Liebe
und (ent) fesselnden Bildschirm-
Orgien mit mehreren Ventilatoren.
Ketch-up!



Dreifaches Hoch



Der isometrische Draufblick ist neu, aber nur auf 386ern schnell.

Wayne Gretzky Hockey 3

Bethesda Softworks ist Eishockey-begeisterten Computerspielern ein Begriff. Ihr beehrter Schlittschuhzyklus Wayne Gretzky Hockey geht mittlerweile in die dritte Runde – diesmal nur für MS-DOS-Besitzer.

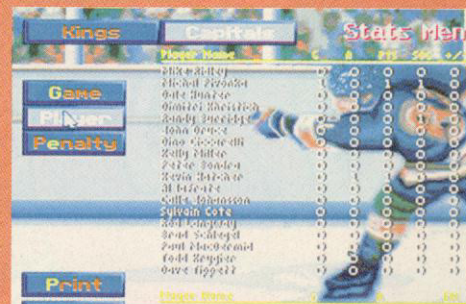
Bevor Ihr die Kufen wetzt, erwartet Euch ein Optionsmenü mit einer Unmenge einstellbarer Parameter. Hier darf neben Spielweise (allein oder gegen einen Freund), Spieldauer, Mannschaftsaufstellung und Schiedsrichterempfindlichkeit alles ausgesucht werden, was des Trainers Herz begehrt. Von den Trikotfarben, über Spieltaktiken, Eigenschaften Eurer Mannen (jeder Spieler hat zwölf Skills) bis hin zur Form des Mauszeigers – kein Wunsch bleibt unerfüllt.

Auf dem Eis angekommen, darf die prügeltrachtige Puckhatz diesmal aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Zum einen läßt sich das Spielfeld, wie in den vorangegangenen Teilen von oben beäugen. Des weiteren steht ein 3-D-Blick auf das Spielgeschehen zur Wahl, wobei Ihr schräg von oben auf die nun vertikal scrollende Eisfläche seht. Mittels Maus oder Joystick steuert Ihr einen Eurer Spieler, fordert auf Knopfdruck einen Paß an oder schießt den Puck in Blickrichtung von dannen. Natürlich dürft Ihr bei Bedarf auf den puckführenden oder "Puck-nähesten" Spieler umschalten. Gegner werden mit einem herzhaften Stockschlag attackiert oder an der Bande "gecheckt". Steuert Ihr

Wayne Gretzky Hockey 3 ist ohne Zweifel die beste Eishockeysimulation für den PC. Das Spiel hält sich, wie schon die Vorgänger, korrekt an die Eishockey-Regeln und bietet Fans eine realitätsnahe Simulation Ihres Lieblingssports. Dank einer wahren Optionsflut werden sowohl Einsteiger, als auch Eishockey-Veteranen ihre helle Freude dran haben. So läßt sich zum Beispiel die Geschwindigkeit stufenlos regeln oder der Schiedsrichter zum blinden Huhn erklären. Grafisch glänzt Wayne Gretzky Hockey 3 in bisher ungeohnter VGA-Pracht. Besonders die neue 3-D-Perspektive ist wunderschön gezeichnet. Die

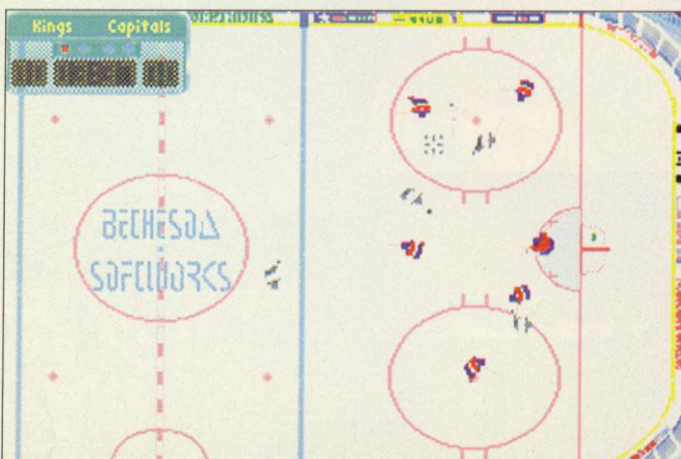


Spieler sind dabei zwar allerliebste animiert, ohne schnellen Rechner laufen sie allerdings mit Schüttelfrost übers Eis. Auch Musik und Soundeffekte haben gegenüber den Vorgängern gewaltig an Qualität und Quantität gewonnen. So gibt's zum Beispiel bei unglückten Spielzügen aus den Zuschauermassen Piffe, bei heißen Torszenen Jubelgeschrei. Das größte Manko der Vorgänger blieb jedoch erhalten: Der dritte Teil enthält immer noch keinen Meisterschafts- oder Liga-Modus. Wer sich nicht den Hockey League Simulator 2 zulegt, wird auf Dauer keinen Spaß am Spiel finden.



Ausführliche Statistiken warten nach Spielende (links)

Zahlreiche Zwischensequenzen lockern das Geschehen etwas auf



Klassisch gut: Übersichtlichkeit wird groß geschrieben.

Euren Eishockey-Crack mit der Maus, bewegt Ihr lediglich den Cursor über die Eisfläche. Der gesteuerte Spieler eilt in Richtung Mauspfeil – desto weiter der Cursor weg ist, um so flinker wetzt Euer Mann.

Wie schon im Vorgänger, lassen sich alle Szenen mittels "Replay"-Funktion in variabler Zeitlupe anschauen oder speichern. Spielstände dürfen während einer Auszeit ebenfalls auf Festplatte gebannt werden. Seit Ihr glücklicher Besitzer des Hockey League Simulators 2, stehen Euch sogar Meisterschafts- und Liga-Modi zur Verfügung. *kn*

Genre: Sport

Hersteller: Bethesda Softw.

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

72%

Grafik: 61% Sound: 69%

Schwierigkeit: einstellbar

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: –

THE LEGACY

Der Alptraum hat begonnen!



Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD, UK.
Tel +44 (0)666 504 326.

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

Hüttenzauber



Wo eine Villa ist, da ist auch ein Weg: geistreiches Dirty Dancing.

Alone in the Dark

Derceto ist kein neues Waschmittel, sondern der Name einer Villa. Mit einem rostigen Gitter von der lärmenden Zivilisation getrennt, durch dichtes Gestrüpp und knorrige Bäume vor neugierigen Blicken geschützt. Der wunderliche Eigentümer der monströsen Immobilie ist Jeremy Hartwood, seines Zeichens Maler. Richtig wäre Ex-Inhaber, denn widrige Umstände brachten Jeremy an den Rand des Wahnsinns und trieben ihn schließlich in den Selbstmord. Das vermutete zumindest die lokale Polizeibehörde. Doch Ihr wißt es besser, denn Derceto ist nichts anderes als der lokale Geister-Intreff Louisianas. Traurig, aber wahr: In morschen Fundamenten schlummern die Geheimnisse der Göttin der Fruchtbarkeit und Jeremy Hartwood war diesem furchtbaren Geheimnis sehr nah, zu nah...

Bei *Alone in the Dark* standen die Novellen Howard Phillips Lovecraft Pate. Der Pionier der mythischen Literatur hinterließ eine phantastische Fundgrube für kribblige Adventures. Infogrames Geisterhaus knüpft direkt an den Altmeister an – die Story spielt in der Mitte der zwanziger Jahre im Bundesstaat Louisiana. Eine nicht zu unterschätzende, okkulte Anhäufung von Unto-

ten, Geistern und Mutationen darf nicht fehlen. Die Inneneinrichtung, die Musik und selbst Eure Charaktere wurden in den Klischees von 1920 gestaltet. Die Hausbesichtigung startet mit der Auswahl Eurer Wunschfigur: Edward Carnby ist Privatdetektiv und wurde von einer Antiquitätenhändlerin angeheuert. Eddi soll eine

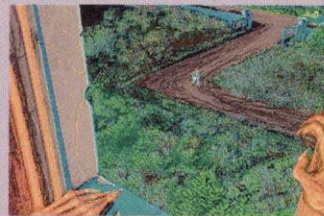
Seit einigen Tagen linse ich verstohlen hinter die Tür, bevor ich mich in andere Zimmer wage - *Alone in the Dark* fordert Tribut. Nach dem fraglichen *Hound of Shadow* ist *Alone in the Dark* das erste Spiel, das ein Gruselflair auf H. P. Lovecrafts Niveau an den Spieler vermittelt.

Die Fürchte-Dich-Story der Infogrames-Schmiede ist eine gelungene Adventure-Arcade-Mischung – eine Gruselmixtur, die immer wieder mit neuen Überraschungen und Effekten aufwartet. Dabei halten sich knackige Rätsel und handfeste Schlägereien die Waage. Musik und Geräusche gehen ins Ohr und bringen das gewisse Etwas in die Story. Knarrende Türen und quietschende Geister gehören ebenso zum *Alone in the Dark*-Alltag wie der Donauwalzer. Die Grafik ist extrem spektakulär: Die Blickwinkel innerhalb der Räume

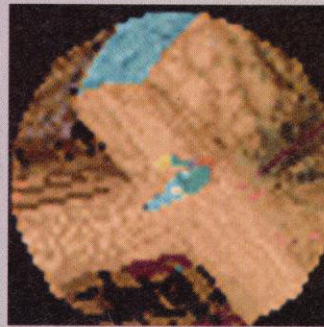


erinnern an alte Horrorschinken und verzerrten selbst harmlose Kohlenkeller zu furchteinflößenden Kerkern. Die Symbiose aus Polygon- und Bitmapgrafik sieht realistisch aus und verändert sich mit fortschreitender Spielhandlung horroge-recht weiter. Die Nachteile der neuen Tech-

nik sind allerdings, daß ab und zu ein Polygonarm oder -bein in der Wand verschwindet. Doch dies ist zu verschmerzen. Weitaus schlimmer ist, daß bei großem Abstand zur Kamera (also einer kleinen Heldenfigur) auch der Kampf gegen die Geister erheblich schwieriger wird. Trotzdem stuft ich die Steuerung des Helden beinahe als genial ein: Mit fünf Tasten habt Ihr alle Bewegungen einschließlich der Bedienung von Schußwaffen und Büchern hervorragend im Griff. Keine Frage, *Alone in the Dark* ist der Gruselhit der Saison.

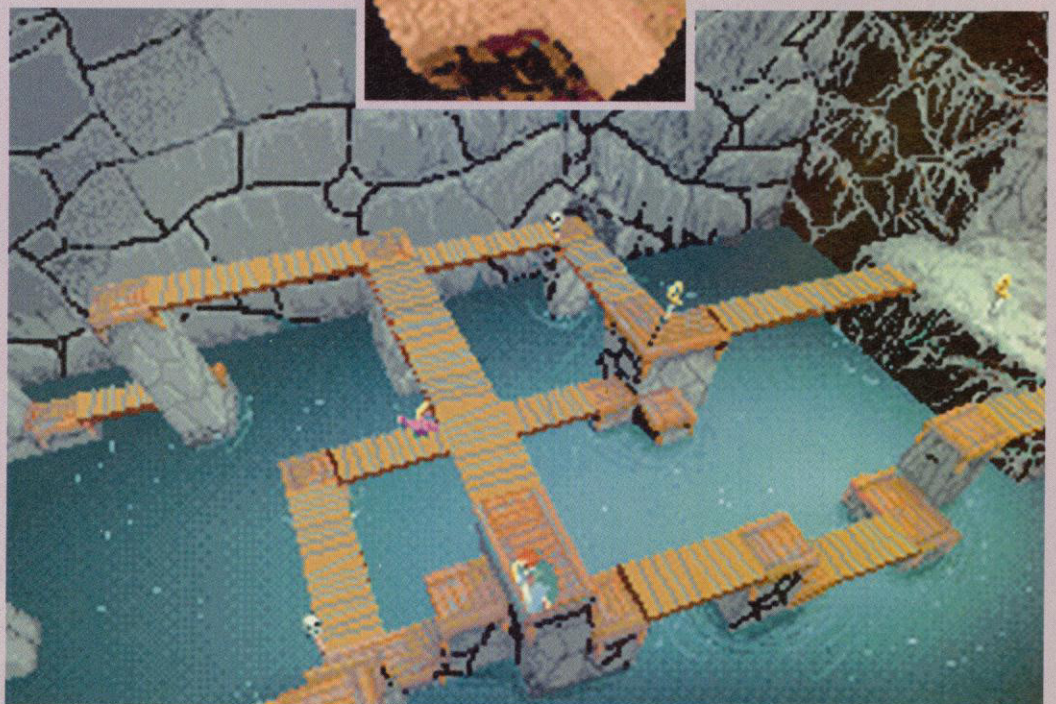


komplette Inventarliste der wertvollen Möbel anfertigen und seiner Auftraggeberin vorlegen. Die Alternative zum gestählten Detektiv ist Emily Hartwood. Die Nichte von Jeremy Hartwood verbrachte einen Teil ihrer Kindheit in Derceto. Von der typisch weiblichen Neugier angestachelt,



Oben: Jeremy Hartwood auf dem Weg in das Verderben.

Links: Je nach Perspektive ändert sich die Heldengröße.

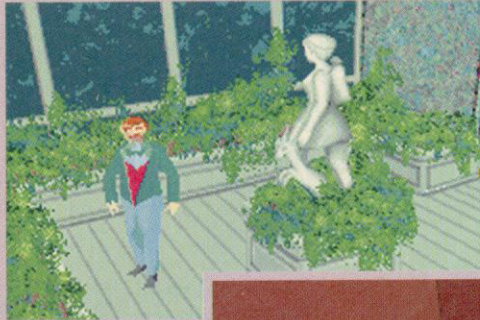


Neue Spielidee: *Alone in the Dark* verbindet Jump'n'Run und Adventure-Elemente.

beginnt sie das Haus ihres Exonkels zu durchstöbern.

Steht Ihr erst einmal in ver-wunschenen Dielen, seht Ihr die Welt aus einer anderen Perspektive. Denn *Alone in the Dark* ist ein Action-Adventure in völlig neuem Gewand: Alle Gegenstände, Monster und Charaktere setzen sich aus 3-D-Polygonen zusammen. Da die mathematischen Konstruktionen nicht sehr anschaulich wirken, wurden die Flächen mit einem Texturemapping überzogen. Nur so bekommt der Kommodenschlüssel den metallischen Glanz und der Gewehrkolben die hölzerne Maserung. Ein speziell bei Infogrames entwickeltes CAD-System hilft bei Perspektivgestaltung und Bewegung. Alle beweglichen Objekte lassen sich in sämtliche Richtungen drehen und wenden. Euer Blickwinkel in den Raum steht grundsätzlich fest. Das ermöglichte den Programmierern, die Räume selbst normal zu zeichnen und so eine an-

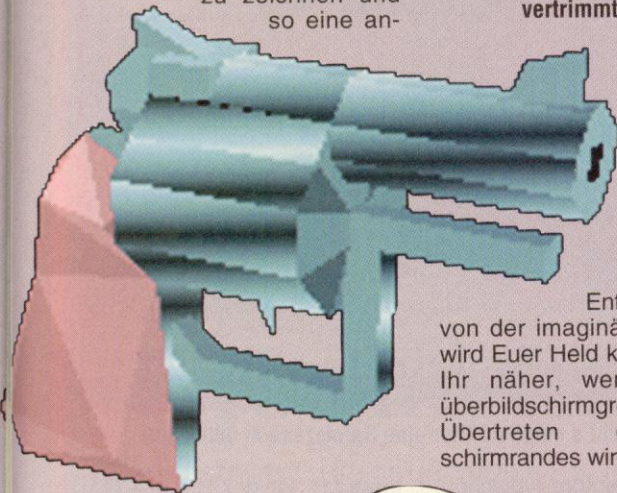
Nichts für hydrophobische Charaktere: Über klaffende Lücken kann mit drei Sprüngen gesetzt werden.



Oben: Die Gruselvilla ist im Stil der zwanziger Jahre eingerichtet.



Rechts: Monster werden in Echtzeit vertrimmt.



schauliche Kombination aus Vektor- und gezeichneter Bitmap-Grafik zu präsentieren.

Entfernt Ihr Euch von der imaginären Kamera, kommt Ihr näher, werdet Ihr gar überbildschirmgroß. Erst beim Übertreten des Bildschirmrandes wird automatisch

in eine andere Kameraperspektive umgeschaltet.

Die Oberhand über Eure Figur behaltet Ihr nur mit der Tastatur. Durch die enorme Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont und keine Ecke unbeobachtet. Eurem Helden wurden für alle erreichbaren Gegenstände die richtigen Animationen anezogen: Der Säbel wird fachmännisch über den Kopf geschwungen, der Flitzbogen bis zur Brust gespannt. Mit vier Handlungen rückt Ihr den Geistern auf die Pelle: Mit "Öffnen/Suchen" werden interessante Gegenstände betrachtet sowie Türen und Kisten geöffnet. Mit "Schließen" klappt Ihr die mühsam geöffneten Türen wieder zu. Im Schweiß Eures Angesichts versetzt Ihr durch "Verschieben" Stühle, Tische, Türen oder Schränke durch die verwunschenen Räumlichkeiten. Dabei offenbart sich die eine oder andere Geheimtür. Habt Ihr ein spezielles Objekt beim Wickel, eröffnen sich weitere Umgangsformen, die auf das spezielle Objekt zugeschnitten sind. Ein Buch kann gelesen, die Lampe nachgefüllt oder der Revolver abgeschossen werden.

Werden Emily oder Edward von Geistern belästigt, geht es ans Eingemachte. Seid Ihr unbewaffnet, bleiben drei Schläge, um Eure Haut zu retten: der linke Haken, die rechte Gerade und der schmerzhaft

Fußtritt in die weichsten aller Geisterteile. Doch einen stämmigen Geist haut man mit bloßen Fäusten nicht so schnell vom Hocker. Technische Hilfsmittel wie Messer, Revolver oder der Nachlader entgeistern sehr viel wirkungsvoller. Werdet Ihr von Geisterhand getroffen, gibt es je nach Güte des Schläges und der Monsterqualität saftigen Hitpoint-Abzug. Da die ganze Bagage nur wartet, Euch die Hölle heiß zu machen, ist das richtige Haushalten mit Munition und Hitpoints überlebenswichtig. Richtig hartnäckige Untote lassen auch Schlag- und Schußorgien kühl – Hier hilft entweder ein beherzter Sprung oder Köpfchen: Denn alle Geister haben einen speziellen wunden Punkt. Außer den kniffligen Rätseln zur Untotenentsorgung sind wegweisende Lösungen gefragt. In tiefen Kerkern sind Sprungkünste gefragt. Es gilt, zerbröckelnde Zugbrücken oder spitze Wasserfelsen mit einem sicheren Sprung zu meistern, wobei ein zünftiger Anlauf meist Wunder wirkt. Für Englischmuffel ist *Alone in the Dark* komplett in deutschen Geisterlauten spielbar. cd

Alone in the Dark überzeugt mit der famosen Idee, Vektor- und gezeichnete Grafik miteinander zu verbinden. Dies ist sehr eindrucksvoll gelungen. Besonders der 3-D-Effekt in den Räumen, gepaart mit dem flüssig zoomenden und drehenden Helden, sorgen oft für ein erstauntes "Ohh!" und "Ahh!". Die korrekte Steuerung und qualitativ, als auch quantitativ überzeugende Soundeffekte machen Infogrames Horrorhitz zu einem technisch perfekten Spiel. Inhaltlich darf sich *Alone in the Dark* ebenfalls locker mit den Genrekollegen messen. Einige Kritikpunkte offenbart es allerdings schon nach wenigen Minuten. Die Idee, die Kamera-Sicht auf unseren Helden je nach dessen Standpunkt zu wechseln, ist



brillant, hätte jedoch konsequent durch das gesamte Spiel fortgesetzt werden müssen. Oft übersieht man wichtige Objekte, weil unser Held sehr weit weg, die Perspektive ungünstig oder der Gegenstand zu winzig ist. Bei Kämpfen machen sich ebenfalls Orientierungsprobleme bemerkbar: Erst nach einigen Versuchen wissen wir genau, wohin unser Held schauen muß, um das Monster garantiert zu treffen. Den erfahrenen Rätselfreund schreckt zudem die mageren Puzzle-Anzahl ab. Zudem sind einige Knocheleien kinderleicht und logisch, andere nur mit "Try and Error" zu lösen. Alle PC-Besitzer sollten jedoch probieren – Ihr werdet auf ein Grusel-Adventure "der ganz anderen Art" treffen.

Genre: Adventure

Hersteller: Infogrames

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Infogrames

MS-DOS

80%

Grafik: 82% **Sound:** 75%

Schwierigkeit: mittel

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

Unterstützt: EMS, Adlib, Soundblaster, Joystick

Geplant für: –

Dschungelfieber



Wie in den 50er Jahren: Ein High-Tech-Labor enthält einige Rätsel

Amazon Guardians of Eden

Das Digitalisieren von Bildern für Computerspiele ist zur Zeit mehr als "In". Besonders eine Softwarefirma tut sich damit hervor, mit wachsender Begeisterung ganze Digi-Filme in Computerspiele einzubauen. Access, vor allem durch das High-End-Golf *Links Pro 386* bekannt, verwendete nicht nur dort gescannte Originalbilder, sondern benutzt die gleiche Technik auch für die hauseigene, bislang eher mäßig erfolgreiche Adventure-Serie. Bislang gab's zwei Abenteuertitel aus dem Hause Access: *Mean Streets* und *Martian Memorandum*.

In *Amazon: Guardians of Eden*, ihrem neuesten Adventure, schlüpft Ihr in die Rolle von Jason Roberts. Jason knabbert an einem ersten Problem. Hat er doch die Nachricht erhalten, daß sein jüngeres Bruderlein auf einer

Amazonasexpedition verschollen ist – Indy läßt grüßen.

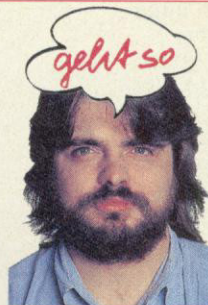
Wie schon in den älteren Access-Adventures steuert Ihr den Helden via Cursortasten oder Maus durchs digitale Abenteuer. Per Klick auf eine Icon-Leiste sammelt, untersucht und benutzt Ihr Gegenstände, fummelt an Türen, klettert Bäume oder Leitern hinauf und haltet ein Schwätzchen mit anderen Spielfiguren. Passiert etwas Besonderes (wenn beispielsweise Jason der vorzeitigen Bildschirmtod ereilt), wird ein kleiner "Film" eingeblendet, der den weiteren Story-Verlauf kurzerhand erklärt. Rätselaule oder völlig verzweifelte Dschungelkämpen dürfen auf den "Hilfe-Klick" zurückgreifen, der zu Puzzeln Hinweise hervorzaubert – der schnelle Griff zum "Hilfe"-Knopf wird jedoch mit Punktabzug gestraft.

Wer auf den Namen Access vertraut und angesichts des Aufklebers "Super VGA compatible" einen High-End-Adventure-Überknaller erwartet, wird enttäuscht. Obwohl die Abenteuer-Story durchaus ihre Reize hat und die hübschen Digi-Grafiksequenzen dezente Filmatmosphäre schaffen, ist *Amazon* im Vergleich zu hochkarätigen Konkurrenztiteln aus



den Häusern Lucas-Arts oder Sierra ein Schuß in den Ofen. Die Steuerung der Spielfigur entpuppt sich als langsam und hakelig und bei der Grafik fehlt oft der letzte Schliff. Zudem begraben viele "Try-And-Error"-Rätsel jeden Ansatz von Logik. Und wer auf die punktezehrende Online-Hilfe verzichtet, wird nur durch wildes ausprobieren vorankommen.

Super-VGA hin, digitale Bilderflut her: Auch mit dem dritten Adventure-Titel schaffen die digitalen Künstler von Access nicht den Sprung in die Rätseloberliga. Dazu fehlen dem Neuzugang *Amazon* zwei entscheidende Charakteristika, die für ein gelungenes Adventurevergnügen unabdingbar sind: Ambiente und Puzzlepower. Eine echte Spielatmosphäre kommt trotz vieler Anleihen bei amerikanischen B-Movies der 50er



Jahre und den zahlreichen Digi-Sequenzen nur selten auf. Zudem bewegt sich die Qualität der Puzzles deutlich unter der Gütegürtellinie. Die so hoch gepriesene Super-VGA-Option erweist sich schnell als Mogelpackung. Zwar ist die Grafik dank hoher Auflösung detailreicher, aber dafür der Bildausschnitt um einiges kleiner und auf einem herkömmlichen 14-Zoll-Monitor nur noch mit einer Lupe zu erkennen.

Aus einer Handvoll Phrasen sucht Ihr die passenden Antworten aus



Super-VGA macht's möglich: Hier eine Spielszene in 640 x 480

Neben Adventure-typischen Rätselnüssen wird Jason mit kleinen Actioneinlagen konfrontiert. Ihr müßt beispielsweise den Amazonas hinunterpaddeln oder Euch mit Waffengewalt verteidigen. Damit nicht genug: Im späteren Spielverlauf bekommt Jason Hilfe. Maya, Quotenfrau vom Dienst, gesellt sich zu Euch. Einige Rätsel können zudem nur im Duett mit Maya (beide Figuren werden abwechselnd gesteuert) gelöst werden.

Ein technischer Clou des neuen Access-Abenteuers ist der Super-VGA-Modus. Besitzer einer entsprechenden VGA-Karte dürfen zwischen der 320 x 200 Punkte-Standardgrafik auf die Super-VGA-Version mit 640 x 480 Punkten umschalten. Die benötigten VGA-Treiber sind beim Spiel mit dabei. Rund zwei Dutzend der bekanntesten VGA-Karten werden von den Treibern un-

terstützt. Ist der Super-VGA-Modus aktiviert, seht Ihr den aktuellen Spielbildschirm, sowie das komplette Inventory gleichzeitig. In 320 x 200 Punkten wird zwischen den beiden Screens umgeschaltet. mh

Genre: Adventure

Hersteller: Access

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: U.S. Gold

MS-DOS 54%

Grafik: 61% Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Super VGA

Geplant für: –



CPS Computer Distribution GmbH, Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70, Tel. 040 - 656 99 80, Fax 040 - 656 79 69, ACTOR Mailbox 040 - 656 69 61
Schweiz: Wyrsh Trading SA, 189, route de Veyrier, 1234 Vessy, Tel. 022 - 784 33 83, Fax 022 - 784 28 66
Schweiz: Wyrsh Trading AG, Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern, Tel. 041 - 57 49 57, Fax 041 - 57 30 85

Trio Infernale!

Teuflisch gut, die neuen von CPS. In Satanskreisen wird's geflüstert und diabolische Begeisterung macht sich breit. Ein MultiMediales Fegefeuer. Digitale Aufzeichnungs- und Wiedergabemöglichkeiten, CD-ROM Schnittstelle und massenhaft Software, auch auf CD. Das neue Teufelswerk von CPS.

Machen Sie Ihrem Händler die Hölle heiß!

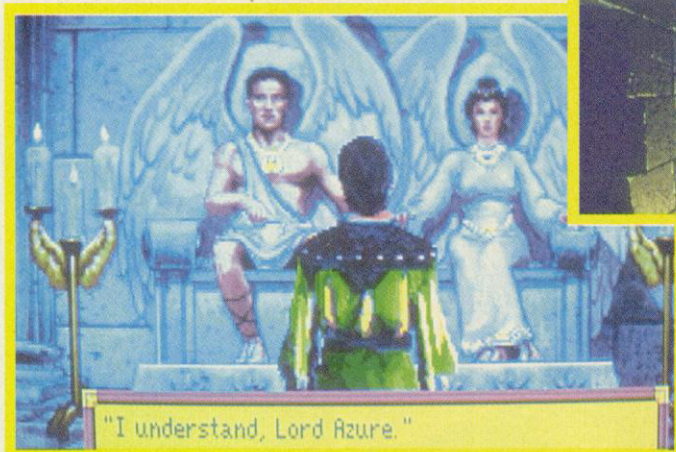
SOUND BLASTER

Junior

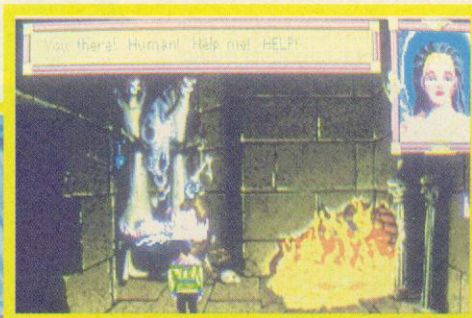
SOUND BLASTER 2.5

SOUND BLASTER ^{PRO} **4.0**

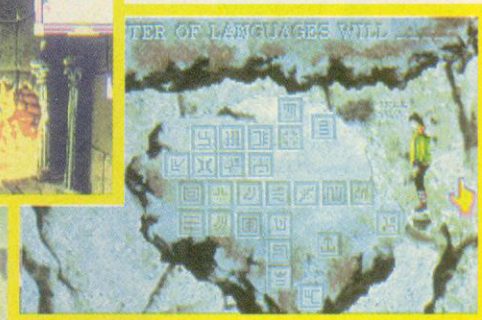
Familienbande



Große Audienz beim geflügelten Königspaar (MS-DOS/VGA)



Isle of the sacred Fountain:
Die Insel der
knackigen Kreuzworträtsel.



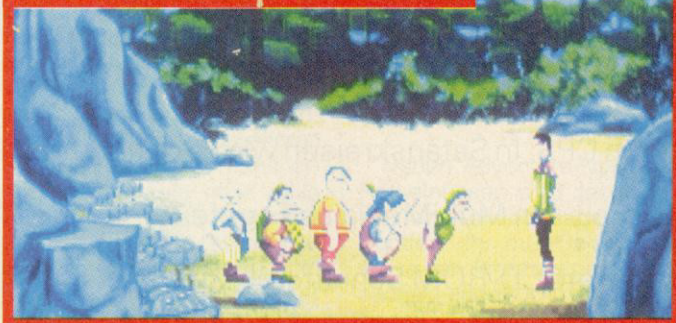
Kings Quest 6

Heir Today, Gone Tomorrow

Den Adligen von Daventry scheint das Abenteuer im Blut zu liegen. Das kreuzbrave Prinzeßchen Rosella sahen wir schon in *King's Quest 4* einschlägig tätig und König Graham legte in *King's Quest 5* Hand an. Was die Verwandtschaft vormacht, läßt auch Prinz Alexander nicht ruhen. Der Jüngste aus dem aktiven Abenteuergeschlecht darf im neuen Teil von Roberta Williams Märchenserie eine knackige Jungfrau aus den Klauen eines Großwesirs befreien. Die sitzt derweil im höchsten Burg-Minarett, hadert mit dem Schicksal und schmachtet nach unserem Neuhelden.

Spielweise für uns ist diesmal ein mehrteiliges Eiland, angefüllt mit allem, was man in einem richtigen Märchenland erwartet. So treffen wir im Laufe der Handlung zum Beispiel auf sprechende Kohlköpfe, schlichten den Streit zweier Schachfiguren und unterhalten uns mit einem hungrigen Bücherwurm.

Seit zwei Jahren wird in Sierra-Spielen kein einziges Wort mehr getippt – die Heldenschar reagiert auf einen kleinen Mauswink von unserer Seite. Immer wenn wir einen neuen Schauplatz betreten, wird eine andere Grafik geladen, in der wir uns relativ frei bewegen können. Entdecken wir einen interessanten Gegenstand, genügt ein Klick mit der Maus und unser Rucksack ist wieder etwas schwerer. Ge-



Isle of
Wonder

Isle of Wonder:
Die fünf Inselzwerge
wollen durch
unterschiedliche
Antworten
überzeugt werden.

Die Chefin

Roberta Williams ist nicht nur die emsige Designerin der *King's Quest*-Serie, ihr verdanken wir, daß es Sierra überhaupt gibt. Ihrem Mann Ken Williams stand nämlich der Sinn nach einer etwas "seriöseren" Computerfirma, als er 1980 sein Geld zusammenkratzte und sich einen Appel 2 kaufte. Mit dieser Wundermaschine wollte er eigentlich einen Fortran-Compiler schreiben. Doch es kam anders. Ehefrau Roberta war von dieser Geldausgabe alles andere als begeistert und mußte also mit einem der ersten Textadventures ruhiggestellt werden. Zum Glück für

uns gefiel ihr das simple Programm überhaupt nicht. Kurzerhand setzte sie sich hin und entwarf ein eigenes Spiel. Die Sensation – Das Programm bot über 70 Bilder. *Mystery House*, der Welt erstes Grafik-Adventure war geboren. Ken Williams erkannte schnell das finanzielle und künstlerische Potential in dieser neuen Art von Unterhaltung und Sierra On-Line ging an den Start.

Inzwischen arbeitet Roberta bereits an dem Konzept einer völlig neuen Produktlinie mit dem Arbeitstitel *Scary Tales*. Wie der Name schon sagt, soll uns hier bei Super-VGA und Hi-Fi-Stereo das Blut in den Adern gefrieren. *Scary Tales* wird

übrigens das erste Sierra-Programm sein, das nur für das CD-ROM entsteht.

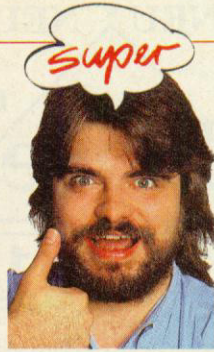


Die Herrin des Märchenwaldes:
Roberta Williams



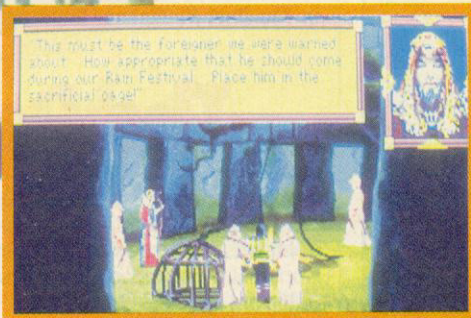
Isle of the Beast:
Aschenputtel läßt grüßen.

Die Königin der Adventure-Spiele, Sierra-Chefin Roberta Williams, stöbert auch im sechsten Teil der *King's Quest*-Saga gekonnt und hemmungslos in den Märchenarchiven. Anleihen bei berühmter Literatur, wie beispielsweise *Alice im Wunderland*, *Aschenputtel*, *Odysseus* und *1001 Nacht*, sowie gewitzte Seitenhiebe auf die Konkurrenz (*Monkey Island*), werden geschickt mit dem bewährten *King's Quest*-Grundprinzip verknüpft. Der so zusammengebaute Adventure-Eintopf mundet nicht nur beinhalten Sierra-



Jüngern. Selbst eingelegte Sierra-Abstinenzler (wie ich), können sich dem Flair des Neulings nicht erwehren und erliegen dem Charme der ziemlich umfangreichen Märchenwelt schon nach kurzer Spielzeit. Nicht zuletzt die sehr gute und verdammt stimungsvolle Grafik, so wie die gewohnt simple "Klick'n' Puzzle"-Benutzerführung hilft dem jüngsten *King's Quest*-Spross über ein paar selbstgestellte Hürden: Unlogische Puzzels sind zwar in der Minderheit, nerven aber trotzdem ab und zu.

Isle of the Mists:
Mit dieser Sekte ist nicht zu spaßen.



vorgegebenen Weg halten. So ist die Reihenfolge in der Ihr die einzelnen Inseln mit ihren Rätseln abhandelt, beliebig. An bestimmten Stellen im Spiel läuft die Geschichte wieder zusammen. So kommen auch jüngere Spieler, die nicht alle Rätsel lösen, zu ihrem Erfolgserlebnis und dem genreüblichen Belohnungsabspann.

vw

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

MS-DOS

76%

Grafik: 78%

Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

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

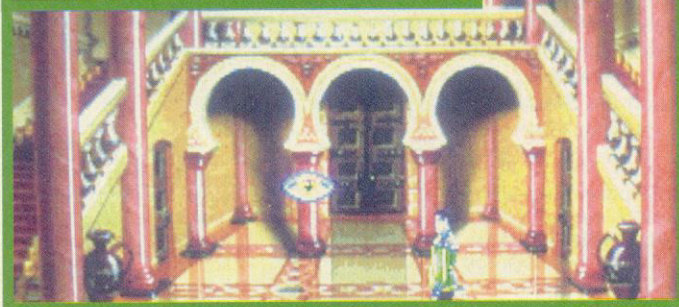
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland Maus

Geplant für: Amiga



Isle of the Crown:
Ein Besuch beim Buchhändler lohnt immer.

Eiland steht unter einem anderen Motto. Danach richten sich die unterschiedlichen Aufgaben, die uns dort erwarten. Was uns zum Beispiel auf der "Isle of the Beast" blüht, dürfte jedem klar sein. Da das ganze Abenteuer modular aufgebaut ist, seid Ihr in Euren Rätselschachzügen relativ frei und müßt Euch nicht an einen



nauso werden Gespräche mit der Märchenbesatzung geführt. Kurz ein Wink mit der Maus und unser Held hält ein automatisches Schwätzchen mit seinem Gegenüber. An besonders wichtigen Stellen im Spiel wird eine animierte Zwischengrafik geladen oder ein

Ausschnitt des Bildes vergrößert.

Sind die ersten Rätsel nach unserem Schiffbruch gelöst, dürfen wir praktischerweise große Entfernungen mit einem magischen Teleporter überwinden und so alle Insel des Märchenatolls besuchen. Jedes

Na, da müssen wir dem arg euphorischen Kasten von Michael doch einen kleinen Dämpfer verpassen. Sicher, die Grafiker und Komponisten haben sich im sechsten Teil der Davenport-Geschichten selbst übertrifft und kleine Kunstwerke abgeliefert. Besonders der Vorspann läßt erahnen, welche Graffikorgien den CD-ROM-Besitzer demnächst erwarten. Dieser außergewöhnlich hohe Standard wird von den Rätseln leider nicht immer erreicht. Ich kann



partout nicht einsehen, warum wir dreimal in Folge im gleichen Laden aufkreuzen müssen, um endlich in den Besitz des begehrten Gegenstandes zu kommen. Nicht alle Rätsel sind also durch scharfes Nachdenken zu lösen, ab und zu hilft nur der Zufall oder schnödes Ablaufen aller Spielorte weiter. Zugunsten des Märchen-Ambientes kann man aber auf 100%-Logik verzichten: *King's Quest*-Fans wissen sowieso, was alles an Abgedrehtheiten auf sie zukommt.

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine

Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Titel	AMIGA	ATARI	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Ashes of Empire	88,90	-	A Train dt.	99,90
B-17	84,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Battle Isle Data	44,90	-	Amazon	102,90
Black Sect	74,90	-	A.T.A.C.	98,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	B.A.T. 2	89,90
Caesar	69,90	-	Bug Bomber	66,90
Catchen	62,90	-	Caesar	76,90
Campaign	76,90	-	Campaign	89,90
Chaos Engine	59,90	59,90	Civilization dt.	89,90
Civilisation dt.	83,90	-	Dark Half	76,90
Cytron	66,90	a.A.	Dark Hall	a.A.
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Der Patrizier	76,90
Der Patrizier	74,90	74,90	Elf	77,90
Doodlebug	62,90	-	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Fire + Ice	64,90	-	Formula 1	79,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Harrier Jump Jet	102,90
Global Effect	78,90	-	Head to Head	85,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	History Line 1914 - 1918	96,90
Humans	76,90	-	Indy 4 dt.	96,90
Leeds United Champions	62,90	62,90	Kings Quest VI	89,90
Legend of Kyrandia	94,90	-	Legend of Kyrandia	94,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Lemmings 2	89,90
Lotus 3	62,90	62,90	Links Pro	99,90
Lure of Tempress	69,90	-	Lure of Tempress	74,90
Monkey Island II	84,90	-	Mad TV Data	25,90
Motorhead	42,90	-	Master Golf	99,90
Pinball Dreams 2	69,90	-	Mega lo Mania	82,90
Police Quest 3	78,90	-	Might & Magic 4	74,90
Populous 2	68,90	68,90	Might & Magic 4 (e)	74,90
Populous 2 Data	34,90	-	Pinball Dreams (e)	69,90
Premiere	69,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Push Over	64,90	64,90	Quest for Glory 3 dt.	78,90
Rampart	59,90	59,90	Red Baron Miss	59,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Rex Nebula	119,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Sherlock Holmes	95,90
Sim Earth(e)	89,90	-	Siege	69,90
Special Force	78,90	78,90	Spellcraft	89,90
Troddlers	59,90	59,90	Strike Commander	99,90
Waxworks	74,90	a.A.	Summer Challenge	76,90
Ween	76,90	-	Task Force	103,90
Wing Commander 1	94,90	-	The Lost Tribe	a.A.
Winter Chall.	79,90	-	Ultima 7	82,90
Zyconix	59,90	59,90	Waxworks	74,90
			Wayne Gretzky 3	76,90
			Ween	96,90
			Wizardry 7	89,90

notwendiges Zubehör . . .

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

Videogames

Super NES	319,00	Sega - Master	
Rampart US	127,90	Asterix	94,90
Desert Strike US	122,90	Sonic (D)	89,90
Joe Mac US	119,90	Bubble Bobble (D)	89,90
Axelay US	137,90	Mickey Mouse (D)	92,90
Streetfighter 2 dt.	124,90		
Mega - Drive		Game Boy	
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Adventure Island	69,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Batman	73,90
Olympic Gold (US)	102,90	Boulder Dash	52,90
Golden Axe 2	107,90	Bugs Bunny 2	67,90
Taz Mania	96,90	Turn and Burn	67,90
Game Gear		Atari Lynx	
Sonic (D)	76,90	Awsome Golf	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Batmans Return	79,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Viking Child	79,90
Master Gear Adapter	59,90	Xibots	78,90
Olympic Gold	82,90	Cyberball	79,90

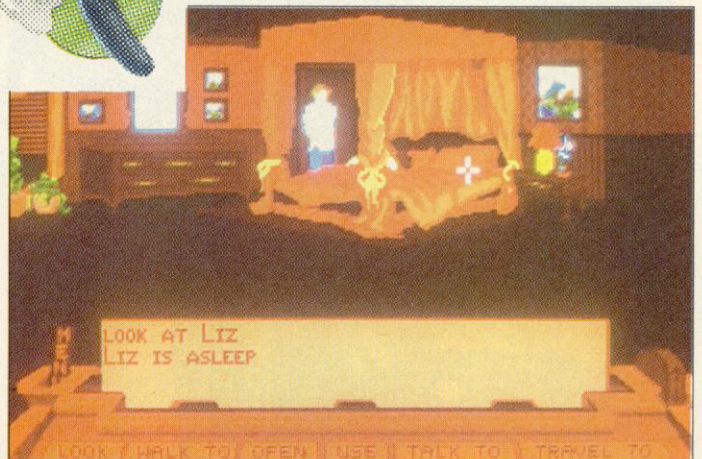
Wir wünschen allen ein frohes Weihnachtsfest
* und ein gutes neues Jahr! *

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

computerspiele / tests



Ganz schön finster



In *The Dark Half* ist nur die Programmqualität zum Gruseln

The Dark Half

Vielschreiber Stephen King kann sich nicht über mangelnden Erfolg beklagen. Der Konsalik des Horrorschmökers schiebt seine Gruselphantasien mit der Präzision eines Uhrwerks auf den Markt und eignet sich hervorragend als Ideenlieferant für Computergeschichten. In *The Dark Half* geht's mal wieder um die ach so aktuelle Problematik der Persönlichkeitsspaltung. Erwischt hat's hier den Romanautor Thad Beaumont, dem in frühester Jugend ein siamesischer Zwilling aus dem Kopf operiert wurde. Besagtes Kopfgewächs entwickelt sich seltsamerweise weiter und wird, wen wundert's, ein erfolgreicher Massenmörder. Es kommt wie es kommen muß: Beaumont gerät unter Verdacht und wir müssen der besseren Hälfte aus dem Schlamm helfen. Wie inzwischen üblich im Adventure-Land steuert Ihr Thad mit der Maus durch die Stadtlandschaft. Für

jede Lokalität wird ein neues Bildchen geladen, die Befehle klickt Ihr aus einem Vorrat von zwölf Wörtern zusammen. Ihr dürft Gegenstände betrachten, manipulieren und im "Inventory" verstauen. Kleine Plaudereien mit den Gruselgestalten laufen automatisch ab. **vv**

Genre: Adventure

Hersteller: Capstone

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Capstone

MS-DOS

14%

Grafik: 19%

Sound: 22%

Schwierigkeit: leicht

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

Unterstützt: AdLib, Soundblaster; Roland, Maus

Geplant für: -

Stephen King dürfte zwar ein hartgesotterer Bursche sein, aber was Capstone in *The Dark Half* seinen Figuren antut, das hat kein Autor verdient. Die Grafik bewegt sich auf unterstem Niveau und ist offensichtlich von einem absoluten Laien hingekritzelt worden. Die wenigen



auf tretenden Sprites sind klobig, haben grobe Gesichter und ruckeln ohne jede Eleganz durch

die Gegend. Das abgekupferte Benutzer-Interface ist umständlich und unlogisch. Das alles könnten King-Fans zähneknirschend ertragen, wären da nicht die Rätsel. Logik blitzt nur in seltenen Momenten auf, üblicherweise tragen wir Gegenstände von Punkt A nach B. Schnappt man sich Sachen, die jemandem gehören, dann steht der Besitzer unbeteiligt daneben.

Kleine Ekelkunde



An der Bildschirmkante lest Ihr Euer Wohlbefinden ab.

Waxworks

In einem schmierigen Hinterwäldlerdorf, zwischen zahnlosen Vampiren und reudigen Wehrwölfen, blieb Euer geliebtes Brüderlein Alex auf der Strecke. Einige Jährchen später alpträumt Ihr die grausige Erleuchtung: Alex ist gar nicht tot, sondern hat sich aus okkultem Lustgewinn in die Unterwelt gemischt. Die allerletzte Hoffnung der Familie ist der genauso gruftmäßig abgefahrene Onkel Boris. In der Zeit, in denen Normalsterbliche Buddelschiffe bauen oder Topflappen häkeln, schmierte Onkel Boris aus Talg und Wachs sein Lieblingshorror-kabinett bekannter Unholde, Diebe, Mutationen, Wegelagerer, Monster, Mumien und

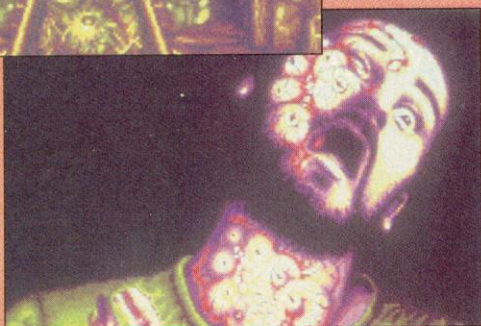
Mörder zusammen. Doch auch Onkel Boris segnet kurzfristig das Zeitliche und verduftete in abgründige Tiefen.

Endlich ist es soweit, mutter-seelenallein liegt es ganz bei Euch, das Bruderherz zu retten: Dazu müßt Ihr das mit Wachsfiguren ausgestaffte Wochenendhaus durchforsten, die gesammelten Fürchterlichkeiten aus dem Weg räumen und den verdammten Familienfluch brechen. Gesagt, getan: An der noch unbewachten Villenpforte wartet bereits der Diener des verblichenen Onkels. Von ihm bekommt Ihr neben trübsinnigen Beileidsbekundungen ein dickes, grünes, kugelgroßes Fischauge. Ein Blick hinein genügt, und Ihr traut

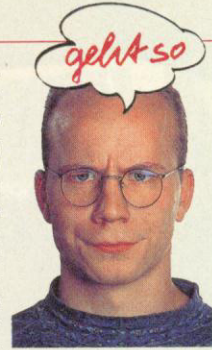


Zungenkuß gefragt: Auch Wachsfiguren lassen sich nicht alles gefallen.

Bei diesem Furunkel hilft auch kein Gesichtswasser mehr

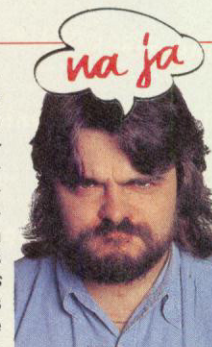


Beim letzten Blutabnehmen war mir gar nicht wohl: Kein Vergleich zu Waxworks, denn ein Drittel des Bildschirms schimmert grundsätzlich im saftigen Rot. Trotzdem lassen die horrmäßigen Zwischensequenzen mein Blut nicht in den Adern erstarren, sondern regen mich eher zum schicksalsschweren Gähnen an. – Die 17. Szene eines abgetrennten Halses, Beines oder Auges ist einfach langweilig. Ansonsten reißt sich Waxworks leider kein Bein aus: Die eigentümliche



Kampfspannung beschränkt sich darauf, wem als erster der Kopf abfällt. Das Hantieren mit eingesammelten Gegenständen läßt einige Wünsche offen und der antiquierte Hopsgang erinnert an längst vergangene Dungeon-Abenteuer. Doch Waxworks steht über technischen Feinheiten: Tiefschürfend gezeichnete Ekelorgien heben es ins pervertierte Horror-spielextrem. Für Splatter-Fans und solche, die es werden wollen sind die Wacharbeiten die erste Wahl.

Endlich verlassen Programmierer Mike Woodrofe und seine Kollegen mit Waxworks den schlüpfrigen Elvira-Erotik-Pfad. Heimliche Voyeure werden kaum bedient, Gore-Fans finden in Waxworks eher den Stoff, aus dem Splatterträume sind. Mögen die digitalisierten und mit reichlich Pixel-Blut versehenden Ekelbildchen, sowie das atmosphärisch recht dichte Horrorthemen hartge-



sottenen Gruselkennern einen wohligen Schauer über den Rücken jagen; Otto Normalspieler schauen ziemlich verständnislos in die Röhre. Für meinen Geschmack ist Waxworks einfach zu konfus: Ein hektisches Kampfsystem, bei dem Glück eine Rolle spielt und Puzzles, die (fast) nur durch Ausprobieren zu lösen sind, drücken den "Fun-Factor" nach unten.



Additionspentagramm auf Zeit!

Euren Augen nicht. Denn hinter dem Grünglas blinzelt frisch und vergnügt Vetter Boris. Als telepathischer Helfer liegt er Euch auf Schritt und Tritt zur Seite. Ganze vier Wachsfigurenanhäufungen stehen zum Betreten frei: Die sandige ägyptische Pyramide, Jack the Ripper, die mutierte Monsterpflanze, das verschüttete Bergwerk sowie der schlammige Mitternachtsfriedhof.

Je nach Laune zieht Ihr nun Adventure-haft durch schmale Gänge, kachlige Verliese und muffige Gassen. Wobei Euer Gang nicht Underworld-fließend scrollt, sondern Dungeon-Master-mäßig hüpfet. Acht Icons genügen, um Alex vom verwunschenen Joch zu befreien: Mit von der Partie sind das unersetzliche Nimm-Auf-, Hau-Drauf-, Schmeiß-Weg-,

Speicher-Ab- und Pause-Icon. Begegnet Ihr einem miesgelaunten Gangschlurfer, könnt Ihr eine der aufgesammelten Waffen zücken und mit zwei verschiedenen Schlägen Eurem Wachskontrahenten den Docht abschneiden. Mit einem redseeligen Geist oder dem lebenswürdigen Onkel Boris unterhaltet Ihr Euch im Lucas-Arts bekannten Auswahl-Antwort-Verfahren. Nebenbei harren artspezifische Rätsel ihrer Lösung. *cd*

Genre: Adventure

Hersteller: Accolade

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS 57%

Grafik: 64% Sound: –

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386 SX, 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: Soundblaster EMS, Adlib, Maus

Geplant für: Amiga

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!

spiele/tests

Kartenzeichner ist ein schlechter Witz: Auf diesem Mager-Mapping findet sich nicht einmal ein Maulwurf zurecht, geschweige denn ein verlorener Abenteurer. Daß außerdem versucht wird, dem Spieler mit einem billigen Trick eine "echte", vor "Leben" brodelnde, alterliche Stadt vorzugaukeln, nehme ich persönlich übel. Hier wuseln sehr viele Figuren durch die Straßen der Stadt und reiche Monster in den Gassen, aber von "künstlicher" Intelligenz ist rein gar nichts zu sehen. Stoisch schauen Spärgänger zu, wenn Ihr harmlos passanten abschachtet, Monstern ziehen ungerührt weiter ihre gelegten Bahnen, wenn Ihr hört, sie zu vermöbeln.

den Gegenstand und rennt wieder zurück. Passanten geben Euch zwar Tips, wo bestimmte Objekte zu suchen sind und wo wir die jeweiligen Häuser finden, das spärliche Mapping hilft hierbei jedoch nur spärlich. Trotz vereinzelter Gags springt der Funke nicht über. Hier bietet Hauptkonkurrent *Underworld* ein atmosphärisch wesentlich dichteres und abwechslungsreicheres Geschehen.

Trefft Ihr auf eine Person, diese herangewunken und Mauklick über verschiedene Themen ausgequetscht. Kämpfe absolviert Ihr Echtzeit, wobei Euch bei fernen Hitpoints abgezogen werden, die sich via Heiltrank regenerieren lassen. kn

Genre: Rollenspiel
Hersteller: U.S. Gold
Marktpreis: 120 Mark
Stilmuster: U.S. Gold

MS-DOS 49%
Grafik: 70% Sound: 28%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, Maus
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland
Plattform für: Amiga

(Sonder)hefte & Sammelordner

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

Ich bestelle:

- ☐ 11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans Stück: _____
- ☐ 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich Stück: _____
- ☐ 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island Stück: _____
- ☐ 2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 Stück: _____
- ☐ 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx Stück: _____
- ☐ 4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train Stück: _____
- ☐ 5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra Stück: _____
- ☐ 6/92 CD-ROM total: Das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld Stück: _____
- ☐ 7/92 Cyberspace: The Lawnmower Man, Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste Stück: _____

- ☐ 8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-Spiele, Alles über Tolkien, Gateway, Superscope Stück: _____
 - ☐ 9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 Stück: _____
- Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ☐ 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990) Stück: _____
 - ☐ 1/91 (Tips & Tricks) Stück: _____
 - ☐ 2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: _____
 - ☐ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991) Stück: _____
 - ☐ 1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: _____
 - ☐ 2/92 (Tips & Tricks) Stück: _____
- Summe: _____ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

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

Summe: _____ DM
(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten - ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag _____ DM

Die Gewinn-Mitmachkarte

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

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

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

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

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

POWER PLAY-Abo-Karte

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

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

Ich bezahle

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10052

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Antwortkarte

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

8000 München 5

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

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

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8013 Haar

Tag der offenen Tür



Das Reptil von nebenan: Ein Dungeonwächter, wie er lebt und lebt.

Legends of Valour

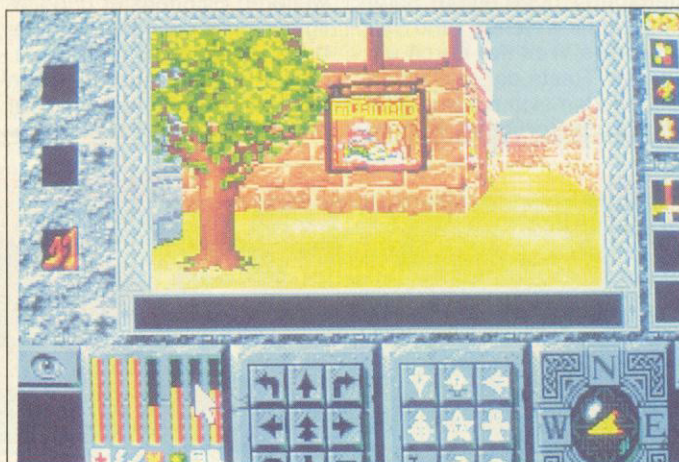
Im Genre der "dreidimensionalen Rollenspielunterhaltung" ist mit *Ultima Underworld* eine neue Ära angebrochen. U.S. Gold führt den ersten Konkurrenten aufs Schlachtfeld: Wie im 3-D-*Ultima* läuft Ihr in *Legends of Valour* durch eine Bitmap-3-D-Welt, die pixelfein dreht und zoomt.

Zu Beginn sucht Ihr Euch Rasse, Körperbau und Geschlecht Eures Helden aus und beamt ins Mittelalter. Mit dem selbstgebauten Fantasy-Helden schnüffelt Ihr im kleinen Städtchen Mitteldorf herum und stoßt dabei auf ein Problem, das ganz Mitteldorf in Atem hält: Ein Fluch liegt über der Stadt – niemand kann heraus oder hinein. Alle Stadttore sind mittels Magie verschlossen. Eure Aufgabe ist es natürlich, dem Übel ein Ende zu bereiten.

In Mitteldorf regieren die Sekten. An Euch liegt es, diesen beizutreten und nach Erfüllung etlicher Missionen in der Rangfolge der jeweiligen Bruderschaft höher zu klettern. Erst als absoluter Oberbruder seid Ihr in der Lage, das Problem des Städtchens zu beheben. In den Aufträgen habt Ihr meist bestimmte Gegenstände

einzusammeln. Dazu durchwetzt Ihr Mitteldorf und befragt die zahlreich herumlaufenden Kreaturen. Um Euren Befreier bei Laune zu halten, muß er ausreichend mit Schlaf, Lebensmitteln und Zaubersprüchen versorgt werden.

Gesteuert wird Euer Held mit der Maus oder der Tastatur. Per Knopfdruck bewegt Ihr Euch vor- oder rückwärts durch die 3-D-Welt, bei Bedarf dreht Ihr Euch um die eigene Achse. Gegenstände werden per Mausklick eingesammelt, benutzt und wieder weggewor-

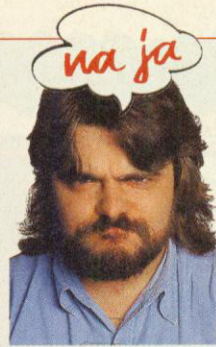


Die Kneipe "Zur Meermaid" lädt ein – wir trinken feste mit.



Im Dungeon sitzt der feurige Kampfpriester: Er hebt seine heißen Händchen und heizt uns feste ein..

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Dreistigkeit erfolgreiche Spielkonzepte und frische Ideen gnadenlos kopiert werden. Normalerweise, wenn das Plagiat dem Original zumindest in der Qualität nahesteht, ist dieser Umstand nicht besonders tragisch. Wenn aber, wie in dem Fall von *Legends of Valour*, auch noch schlecht abgekupfert wird, schäumt der Spielerzorn. Mögen sich die *Legends of Valour*-Programmierer noch so sehr bemüht haben, an das Vorbild *Ultima Underworld* heranzukommen, der Kopieversuch bleibt schon im Ansatz stecken. Dem Rollenspielern werden ärgerlicherweise viel zu viele Design-Hindernisse in den Abenteuerweg gelegt. Der automatische



Kartenzeichner ist ein schlechter Witz: Auf diesem Mager-Mapping findet sich nicht einmal ein Maulwurf zurecht, geschweige denn ein verlorener Abenteurer. Daß außerdem versucht wird, dem Spieler mit einem billigen Trick eine "echte", vor "Leben" brodelnde, mittelalterliche Stadt vorzugaukeln, nehme ich persönlich übel. Zwar wuseln sehr viele Figuren durch die Straßen der Stadt und zahlreiche Monster in den Gewölben, aber von "künstlicher" Intelligenz ist rein gar nichts zu merken. Stoisch schauen Spaziergänger zu, wenn Ihr harmlose Passanten abschachtet, Monster ziehen ungerührt weiter ihre festgelegten Bahnen, wenn Ihr aufhört, sie zu vermöbeln.

Legends of Valour prahlt mit der famosen 3-D-Technik. Das hübsch gezeichnete mittelalterliche Städtchen zoomt in alle Richtungen, Monster und Passanten laufen nett animiert durch die Straßen. Spielerisch gibt's jedoch einiges zu mäkeln: Trotz der netten Story beschränken sich unsere Aktionen auf ödes Geldscheffeln, Monster meucheln und Gegenstände einsacken. So lauft Ihr zu Punkt A, löst ein kleines Rätsel, grabst



den Gegenstand und rennt wieder zurück. Passanten geben Euch zwar Tips, wo bestimmte Objekte zu suchen sind und wo wir die jeweiligen Häuser finden, das sparsame Mapping hilft hierbei jedoch nur spärlich. Trotz vereinzelter Gags springt der Funke nicht über.

Zudem bietet Hauptkonkurrent *Ultima Underworld* ein atmosphärisch wesentlich dichteres und abwechslungsreicheres Spiegelgeschehen.

fen. Trefft Ihr auf eine Person, darf diese herangewunken und via Mausklick über verschiedene Themen ausgequetscht werden. Kämpfe absolviert Ihr in Echtzeit, wobei Euch bei Treffern Hitpoints abgezogen werden, die sich via Heilrank regenerieren lassen. kn

Genre: Rollenspiel

Hersteller: U.S. Gold

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: U.S. Gold

MS-DOS 49%

Grafik: 70% Sound: 28%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, Maus

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland

Geplant für: Amiga

Geisterstunde



Fährtsuche: Der Blitz-Punk steht im Zentrum der Karte.

The Legacy

Schleimi sitzt mir im Nacken und läßt sich nicht abschütteln. Auch mit röschen Feuerbällchen ist der grüne Nachwuchszombie nicht zu vertreiben. Da bleibt nur eins: Die Beine in die Hand nehmen und Fersengeld geben.

Ganz so aufregend haben wir uns die Erbschaft dann doch nicht vorgestellt: Wenn die reiche Großtante aus uraltem amerikanischem Siedlergeschlecht das Zeitliche segnet und uns ein größeres Anwesen in Neuengland vermachte, sollte man sich doch auf einen ruhigen, gesicherten Lebensabend freuen dürfen. Die Lage ändert sich natürlich dramatisch, wenn in den alten Balken ein hartnäckiger UrUr-Urgroßvater Poltergeist fest sitzt, der mit uns nur Schlimmes vorhat. Der furchtlose Geisterjäger rüstet wohl oder übel mit Knoblauch, Kruzifix und Weihwasser auf, betritt beherzt die verpestete Immobilie und treibt den Ghoulen das Wasser in die leeren Augenhöhlen.

Spukhäuser für die Festplatte sind seltener als ein Vampir zur Mittagszeit. Wer die Grundrisse von *Maniac Mansion* und dem Spukhaus in *Don't go Alone* deshalb bereits mit verbundenen Augen nachzeichnen kann, darf sich jetzt auf 11 neue Stockwerke Gruselspaß vorbereiten. Anders als die beiden Geistervorgänger, bietet das von Microprose, England entwickelte *The Legacy* die

Schockeffekte in VGA. Für die Programmierung zeichnet übrigens Ken Gordon verantwortlich, alten Magnetic Scrolls-Fans sicher noch in guter Erinnerung.

Ursprünglich war das Spiel für eine vierköpfige Party konzipiert, jedes Partymitglied durfte die Welt durch ein eigenes Sichtfenster bewundern. Da man dabei auf nur schwer lösbare technischen Schwierigkeiten stieß, mußte die Geisterjäger-Truppe einem Solo-Charakter weichen und wir sehen die Welt nur durch ein Fenster. Reste der vierfachen Sicht finden sich noch in einigen Zaubersprüchen. Kommt



Huch, ein Sitzkissen mit Zähnen ist nicht bequem.

The Legacy ist ein unkomplizierter Gruselspaß für jedermann. Es wird weder langjährige Erfahrung im Rollenspiel-Genre, noch das Orientierungs-Vermögen eines Werwolves vorausgesetzt. Das Charakterbasteln ist kinderleicht, die Verwaltung des Helden läuft

weitgehend automatisch ab, vor dem übersichtlichen Automapping bleibt kein Poltergeist verborgen. Gespenstisch gut sind den Grafikern die Monster geraten. Was da durch die Gänge schleimt, kriecht und humpelt, wird so noch auf keinem Monitor gesehen. Wer nicht genug bekommt von den Viechern, zieht das Sichtfenster auf volle Bildschirmgröße und darf in der Grafik schwelgen. Ein Extralob deshalb an Grafiker Nick Cooke, der



für die Monster zuständig war. Schade das den Programmieren die ambitionierte Vierfach-Fenstertruppe nicht gelungen ist – das Geisterhaus hätte etwas mehr Tiefgang und Taktik vertragen können. Wenn schon Echtzeitkampf Mann gegen Monster, dann möchte ich auch

über meine Fortschritte, sprich "Hitpoint"-Verlust des Gegners informiert werden – So bleibt's bei hektischem Mausclicken mit finalem Erfolgserlebnis. 11 Stockwerke lassen zwar reichlich Horrorkost vermuten, sind aber mit dem richtigen Ghostbuster-Elan etwas zu schnell durchgespielt. Trotz dieser leichten Schwachstellen darf man *The Legacy* allen mondsüchtigen Spukgestalten als leichte Mitternachtskost empfehlen.

z.B. das "Zweite Gesicht" zum Einsatz, dann bleibt unser Held felsenfest an seinem Platz, während wir mit einem weiteren Sichtfenster und völlig gefahrlos die nähere Umgebung absuchen können.

Wie üblich steuert Ihr den furchtlosen Abenteurer mit der Maus durch seine dreidimen-

sionale Welt. Ein kleiner Bildschirmausschnitt informiert über die Charakterwerte, die besonderen Fähigkeiten und den jeweiligen Ausbildungsstand unseres Schutzbefohlenen. Mit wachsender Erfahrung werden wir automatisch befördert; die "Hitpoints" dabei tüchtig aufgestockt und zwölf



Kasse oder Privat? Ein Besuch beim Zahnarzt wird dringend empfohlen.

Aufgezogen: Unser Beisser in voller Breitseite.



	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—
A-Train /dt	—	99,—	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—
Adventure Collection /dt	66,95	74,95	—
Air Support /dt	59,95	—	V.mö
Air Warrior /dt	79,95	79,95	—
Ambermoon /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Aquatic Games /dt	59,95	—	59,95
ATAC /dt	—	89,95	—
B-17 Flying Fortress /dt	—	99,—	—
B.A.T. 2 /dt *	79,95	84,95	79,95
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—
Chessmaster 3000	—	79,95	—
Civilization /dt	79,95	94,95	—
Comanche Maximum Overkill	—	99,—	—
Conquistador /dt	74,95	74,95	74,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—	—
Curse of Enchantia /dt	79,95	79,95	—
Dagger of Amon Ra /dt	—	84,95	—
Darklands /dt	V.mö	99,—	—
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	—
Dark Sun	—	V.mö	—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	—
Dune /dt	74,95	79,95	—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	69,95
Epic /dt	69,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 /dt	89,95	89,95	—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—	99,—	—
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Fire and Ice /dt	59,95	—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95
Gateway	—	74,95	—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—	69,95
Gunship 2000 /dt	V.mö	89,95	—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—	59,95	—
Harrier Jump jet /dt	—	99,—	—
Hexuma /dt	89,95	89,95	—
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,95	84,95	—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	V.mö	89,95	—
John Madden Football /dt	59,95	—	—
Kick Off 2 /dt	59,95	—	59,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V.mö
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—	89,95	—
Legend of Kyandia /dt	69,95	79,95	—
Legend of Valour /dt *	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95
Lemmings 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Links 386Pro /dt	—	99,—	—
Lotus 3 /dt	59,95	—	59,95
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V.mö
Mad TV Data Disk. /dt	24,95	24,95	—
Might & Magic 4	—	74,95	—
Parasol Stars /dt	59,95	—	59,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—
Pinball Fantasies /dt	69,95	V.mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Pools of Darkness	66,95	74,95	—
Populous 2 /dt	69,95	—	69,95
Populous 2 Data Disk. /dt	37,95	—	37,95
Premiere /dt	59,95	—	V.mö
Quest for Glory 3 /dt	—	79,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Rampart /dt	69,95	79,95	—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—
Red Baron Mission Disk. /dt	V.mö	54,95	—
Red Zone /dt	59,95	—	—
Rex Nebular /dt	—	89,95	—
Risky Woods /dt	59,95	74,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—	37,95	—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—	29,95	—
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—	—
Sherlock Holmes /dt	—	89,95	—
Siege	—	74,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95

Bachler

Computersoftware

ALL ABOUT GAMES!

	Amiga	IBM	Atari ST
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Space Quest 5	—	84,95	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—	66,95	—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—
Star Control 2 /dt	V.mö	74,95	—
Star Trek /dt	—	79,95	—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—	74,95	—
Task Force 1942 /dt	—	99,—	—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95
The Humans /dt	V.mö	V.mö	V.mö
The Legacy /dt	—	V.mö	—
The Summoning	—	72,95	—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	—
Troddlers /dt	66,95	74,95	66,95
Turrican /dt	24,95	—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95
Ultima 6 /dt	69,95	49,95	74,95
Ultima 7 /dt	—	99,—	—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—	44,95	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—	89,95	—
Ultima Underworld /dt	—	84,95	—
Wax Works /dt	V.mö	79,95	—
Ween /dt	74,95	79,95	—
Wing Commander /dt	74,95	49,95	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—
-Wing Commander + Secret Missions 1&2-	—	—	—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—	99,—	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—	44,95	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—
Wing Commander 2 Deluxe Edition /dt	—	V.mö	—
Wizardy 7	89,95	89,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
X-Wing	—	V.mö	—
Zool /dt	59,95	—	59,95

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,—
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,—
4 Spieler-Adapter für Amiga	25,—
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	75,—
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	179,—
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	49,—

Das Lucasfilm-Buch /dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80
Das Rollenspielebuch /dt	39,80
Das Sound Blaster Buch /dt	49,80

MEGA-HITS

Das schwarze Auge /dt	75,—	Amiga
F-15 Strike Eagle 3 /dt	99,—	IBM-PC
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,—	Amiga • 85,— IBM-PC
Kings' Quest 6	85,—	IBM-PC
Lotus 3 /dt	59,—	Amiga
Pinball Fantasies /dt	69,—	Amiga
Sherlock Holmes /dt	89,—	IBM-PC
Wizardy 7	89,—	IBM-PC

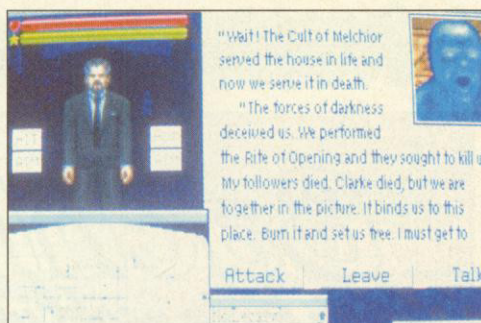
SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

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

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

Rätselhaft: Was will uns der Durchsichtige nur sagen? Gespräche mit den Monstern im Spiel werden über kleine Auswahl-Menüs geführt.



Spukschloß

Wenn in Amerika der Teufel los ist, dann in 90 Prozent aller Fälle in Neu-England. Hier spielen nicht nur die meisten Geschichten von Edgar Allen Poe und Stephen King ("Brennen muß Salem"), hier stehen auch die meisten Spukhäuser der Filmgeschichte.

Und hier begann 1620 mit der Landung der Mayflower die planmäßige Besiedlung der neuen Welt. An Bord des geschichtsträchtigen Schiffchens, die "Pilgrim Fathers" – stockkonservative, religiöse Eiferer, die in Europa von der katholischen Kirche brutal verfolgt wurden und deshalb in Amerika ihren eigenen Gottestaat gründen wollten. Einer

Ihrer Anführer war der legendäre und gefürchtete Gouverneur Winthrop. Winthrop gelangte durch zahlreiche Hexenprozesse, bei denen er den Vorsitz führte, zu trauriger Berühmtheit. 1662 erwischte es ihn dann selber: Er endete als vermeintlicher Hexer auf dem Scheiterhaufen. Bevor sich der Finsterling in Rauch auflöste, lies er in der Nähe von Longport, Massachusetts ein, für damalige Verhältnisse, riesiges Herrenhaus bauen. Unter der bauerlichen Bevölkerung, bald ein Anlaß für Spekulationen. Als Winthrop's Sohn Hildebrand im Jahre 1699 bei einem Feuer umkommt, wird die Legende vom Spukhaus geboren. VW

Fähigkeiten ausgebaut. Ihr könnt ein Fachman für Elektronik werden, Euch in Meditations-Techniken üben oder die Waffenfertigkeiten verbessern. Acht unterschiedlich begabte Charaktere stehen auf Abruf bereit. Ihr könnt Euch z.B. mit einem Detektiv, einer Wahrsagerin, einem Priester oder einem alten Soldaten ins Abenteuer stürzen – jeder Charakter hat seine eigenen Stärken und Schwächen.

Wie es sich für eine mehrstöckige Geisterbahn gehört, sind reichlich untotes Getier, faulende Zombies und Geister in den verwinkelten Gängen versteckt. Kämpfen dürft Ihr in Echtzeit, wobei ein Klick auf ein Prügel-Icon genügt. Wer größeren Schaden beim ätherischen Gegenüber anrichten möchte, zielt etwas länger, kann dann aber nicht so oft zuschlagen. Je nach angelegter Waffe müßt Ihr also abwägen, welche Methode besser ist. Wer sich nicht auf seine Fäuste, sondern mehr auf den Geist verlassen möchte, hat die Wahl zwischen 20 verschiedenen Angriffs- und Verteidigungs-Zaubersprüchen mit so obskuren Namen wie: "Belgor's Mental Violation" oder "Obsidian Sharps of Annihilation". Selbstverständlich müssen wir auch nicht auf komp-



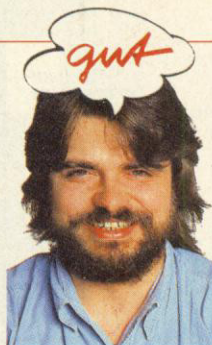
Heiß auf Eis: Mit dem Feuerball auf Geisterjagd.



Das grüne Verderben: Ein Zombie ist im Anmarsch.

Kein Wunder das wir von der berühmten Magnetic Scrolls-Programmiercrew um Anita Sinclair solange nichts hörten – Seit dem letzten Adventure, *Wonderland*, werkten die britischen Abenteuerexperten in aller Heimlichkeit am Gruselkracher *The Legacy*. Aber Obacht:

Gestandenen Gruselexperten wird *The Legacy* keinen Schauer über den Rücken jagen. Dazu ist das Szenario einfach zu simpel gestrickt und zu eindeutig beim Accolade-Oldie *Don't go Alone* abgekupfert. Für noch unerfahrene Geisterkiller geht mit *The*



Legacy ein (Alp)traum in Erfüllung. Kinderleichte Bedienung, nicht allzuschwere Rätselnüsse und der moderate Schwierigkeitsgrad bieten dem Einstiegs-Van-Helsing ein ideales Betätigungsfeld. So vergnüglich die Gespensterhatz auch ist, bei der technischen Aus-

führung sind die Designer vom Belzebub geritten worden. Die High-End-Grafik gerät selbst auf einem fixen 386er ins Stocken, ein Blick ins Inventory verkümmert bei der verdammten langen Ladezeit zur Kaffeepause – wohl dem der einen Cache hat.

fortables Automapping verzichten: In einem Extrafenster werden alle Wege und Räume wie von Geisterhand mitgezeichnet.

Wer sich allzu einsam und verlassen in seinem Solo-Abenteuer fühlt, wird sich über die Begegnung mit anderen Charakteren im Spiel freuen. In jedem Stockwerk werdet Ihr auf einen mehr oder weniger freundlichen Gesellen treffen, mit dem Ihr Euch menü-



Für besonders wichtige Räume wird eine extra Grafik geboten.

stützt unterhalten dürft. Einige Rätsel im Spiel könnt Ihr nur lösen wenn Ihr aufmerksam zuhört. Wem die Quasselei zuviel wird, greift alternativ zum Knüppel und bricht das Gespräch abrupt ab.

Habt Ihr alle Rätsel gelöst und alle Geheimgänge und Teleporter erkundet, dann wartet der obligatorische Obermotz auf Euch. VW

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 77%

Grafik: 71% Sound: –

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KByte, VGA

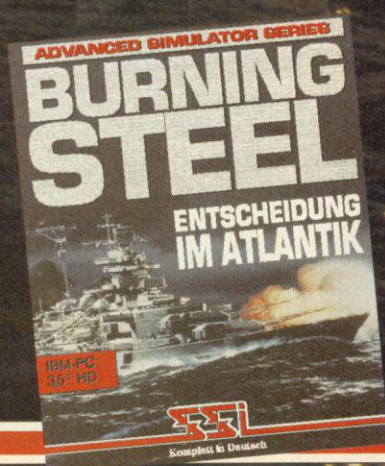
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

FÜR WASSERSCHÄDEN HAFTEN WIR NICHT!!!



BURNING STEEL is a trademark of Strategic Simulations, Inc. © 1992 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



ADVANCED SIMULATOR SERIES

BURNING STEEL

ENTSCHEIDUNG
IM ATLANTIK



Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/66 02 36

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

Im Reich der Schatten



Puzzles lassen sich teilweise nur mit der Helmlampe lösen

Shadowworlds

Irgendwann im nächsten Jahrtausend leben die Völker unserer Galaxis in Frieden und Eintracht miteinander. Armeen sind überflüssig, die Polizei wurde aufgelöst. Trotzdem unterhält die Regierung in einem entlegenen Spiralarm der Milchstraße, genauer auf Magna 6, eine geheime Waffenfabrik – man weiß ja nie. Dummerweise verströmte vor einigen Monaten der Kontakt mit Magna 6. Um das Problem diskret zu lösen, werden vier Mannen der "Personal Guard", der einzigen und besten Militäreinheit, gen Magna 6 geschickt. Diese sehen sich mit Monstern aus einer anderen Dimension konfrontiert, die sich die kleine Militärfabrik als Campingplatz herrichten und natürlich ungestört ihrem Geschäft nachgehen wollen.

Hier setzt *Shadowworlds* an, der Science-fiction-Partner des erfolgreichen *Shadowlands*. Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich neben dem Szenario und den dazugehörigen Änderungen nicht viel getan. Wieder steuert Ihr die vorher selbst zusammengestellte Crew durch eine isometrische Licht- und Schattenwelt. Zu Beginn wählt Ihr aus gut zwei Dutzend vorgegebener Personen Eure vierköpfige Party aus. Die Charaktere steuert Ihr via Maus entweder einzeln oder in der Gruppe. Die Formation

wird nach Wunsch zusammengestellt. Natürlich darf sich die Party auch aufteilen, was bei einigen Rätseln sogar unumgänglich ist.

In der Raumstation erlebt Ihr das schon in *Shadowlands* beeindruckende Wechselspiel zwischen Hell und Dunkel. Die Dungeons sind nur spärlich ausgeleuchtet. Um der Sache Herr zu werden, besitzt jeder Charakter eine kleine Lampe am Helm, die mit einer Batterie auch benutzt werden darf. Entscheidende Puzzles basieren auch auf dem Einsatz diverser Lichtquellen.



Der Charakter-Bildschirm: Hier werden unsere Mannen ausgerüstet, verpflegt oder neu formiert.

NAME	AGE	STATUS	WEAPON	COMBAT	TECH	WEIGHT
ANDREX-9	26	DEVELOPER	61-3000	8	112	112 LBS
ANDREX-9	26	DEVELOPER	61-3000	8	112	112 LBS
ANDREX-9	26	DEVELOPER	61-3000	8	112	112 LBS
ANDREX-9	26	DEVELOPER	61-3000	8	112	112 LBS

Die Charaktere unterscheiden sich gewaltig voneinander: Entweder sie kämpfen gut, oder sie sind Bastelfreaks.

NAME	AGE	STATUS	WEAPON	COMBAT	TECH	WEIGHT
ANDREX-9	26	DEVELOPER	61-3000	8	112	112 LBS
ANDREX-9	26	DEVELOPER	61-3000	8	112	112 LBS
ANDREX-9	26	DEVELOPER	61-3000	8	112	112 LBS
ANDREX-9	26	DEVELOPER	61-3000	8	112	112 LBS

Shadowworlds spielt sich genauso schön wie der Vorgänger. Beeindruckende Licht-Schatten-Effekte in einer fetzigen High-Tech-Cyber-Welt, angenehme Rätsel und die innovative Steuerung sorgen für gepflegte Rollenspielatmosphäre. Gelungen sind vor allem die verschiedenen Waffensysteme, die untereinander sogar kombiniert werden dürfen und bei Kämpfen die unterschiedlichsten Effekte hervorrufen. Wie schon im Vorgänger verliebt man sich schnell in Hell-Dunkel-Spielereien



und -Rätsel. Was mir bei *Shadowworlds* jedoch fehlt, sind Zaubersprüche, die auch in einem Sci-fi-Universum Platz haben sollten sowie ein beeinflussbares Kampfsystem. Auch Experience-Points und Rüstungen suchen wir vergeblich. Wer sich an diesen Mankos nicht stört, bekommt ein durchgestyltes Sci-fi-Rollenspiel in der Diskettenschacht, das vor allem der abwechslungsreichen Rätsel und des galant steigenden Schwierigkeitsgrades wegen zu empfehlen ist.



Auf ihn mit Gebrüll: Dieses Alien verteidigt sich nur im Nahkampf



Unsere Garde ist gelandet

Etwaige Gegner reagieren ebenfalls auf Licht. Diese besiegt einer Eurer Charaktere in einem automatischen Kampf. Ihr sorgt für eine frische Bewaffnung und einen ordentlichen Gesundheitszustand. Natürlich lassen sich Eure Charaktere füttern oder mit Aufputschmitteln vollstopfen. Sind sie erschöpft, steht ein Schläfchen an. Ihr dürft in der Zwischenzeit beliebig oft den Spielstand speichern. kn

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Krisalis

AMIGA 78%

Grafik: 72% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Atari

Zauber-Zauder



The Summoning schafft leider nicht die Mittelmaßhürde

The Summoning

Computerhelden brauchen sich zur Zeit keine Gedanken um ausreichende Beschäftigung zu machen. Laufend wartet irgendein digitales Märchenland auf den Retter, der böse Buben vertreibt. So auch in dem neuesten Rollenspiel *The Summoning* von Event Horizon. Ihr werdet von ein paar verzweifelte Magiern in ein fernes Land gebracht. Ein Meistermagier lehrt Euch den Umgang mit einer von vier Wunschmagiearten, der Landesritter weiht Euch in den Gebrauch des Lieblingswaffentypes ein.

Wie im *The-Summoning*-Vorgänger *Dark Spyre*, steuert Ihr Eure Figur durch Labyrinth, die aus einer isometrischen Perspektive gezeigt werden – Gegenstände, Monster, Fallen und Hindernisse sind schon auf einige Entfernung zu sehen. Im Gegensatz zum Vorläufer bietet *The Summoning* ein Menge Änderungen. Die Grafik ist in VGA,

Gespräche werden nach dem Stichwortprinzip absolviert und Zauberformeln per Symbolkombination ausgelöst. Kämpfe mit Monstern laufen in Echtzeit ab. Damit Ihr die Übersicht nicht verliert, wird eine Karte der Dungeon-Etagen mitgezeichnet. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: SSI/Even Horizont

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS 39%

Grafik: 37% Sound: 21%

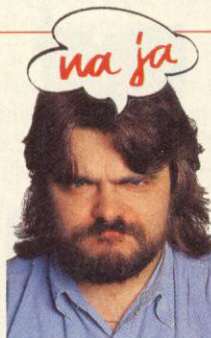
Schwierigkeit: mittel

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: –

Zugegeben, *The Summoning* ist gegenüber dem mehr als karglichen Vorgänger ein ordentlicher Schritt vorwärts. VGA-Grafik, Soundkartenunterstützung, eine bessere Story sowie das umfangreichere Spielfeld werten die Neuheit im Vergleich zum Oltimeer etwas auf. Leider stolpert der Spieler über ein paar, von den Programmierern geschickt gelegte Designfallen. Da



na ja

ist zum Beispiel die Steuerung: In den seltensten Fällen gelingt es auf Anhieb, einen Gegenstand aufzupicken. Selbst im "Vergrößerungs"-Modus, in dem Items viermal so groß zu sehen sind, klappt dies nicht. Außerdem ist das Kampfsystem vor allem bei mehreren Gegnern ziemlich wirr, ein gut platzierter Treffer Glücksache, der vorzeitige Heldenod die Folge.

Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

05021/910416 und 910417

IBM 1869*	79,90 DM	Dark Sun***	76,90 DM	IBM Mega Sports**	64,90 DM
AA War in Sky**	86,90 DM	Daughter o. S.**	76,90 DM	Mega-Mania*	73,90 DM
Airbus A 320**	89,90 DM	Das Schw. Auge*	74,90 DM	Might & Magic 4	77,90 DM
Air Comm.**	69,90 DM	Der Patrizier*	79,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM
Air Warrior**	70,90 DM	Design own RR	78,90 DM	Nigell Mons. GP**	A.A.
Al. in the Dark***	A.A.	Dragons Lair 3***	A.A.	Patriot***	A.A.
Amazon	79,90 DM	Dungeon Master*	67,90 DM	Pinball Dr.**	A.A.
Amberstar*	83,90 DM	Dyna Blaster**	67,90 DM	Push over**	63,90 DM
An Am. Tale***	54,90 DM	Espana 92**	70,90 DM	Quest f. Gl. 3*	81,90 DM
Anc. A. of War***	A.A.	Eternam	70,90 DM	Red Baron*	81,90 DM
ArmourGedd.**	67,90 DM	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	-Miss. 1	54,90 DM
A-Train**	67,90 DM	F-117 Nighth.**	88,90 DM	Rex Nebular**	83,90 DM
Aw. Winn. Comp.	63,90 DM	Falcon 3.0**	86,90 DM	Rome AD 92**	76,90 DM
Bards T. Con.-set**	63,90 DM	-Miss. 1**	54,90 DM	Sherlock Holm.*	86,90 DM
Battle Isle**	72,90 DM	-Miss. 2**	54,90 DM	Siege	65,90 DM

ATAC** nur 83,90 DM

Battle Isle Data**	43,90 DM	Fant. Worlds**	79,90 DM
BAT 2*	79,90 DM	First Samurai**	60,90 DM
Birds of Prey**	86,90 DM	Flashback**	A.A.
Bitmap Br. C.**	65,90 DM	Form. 1 GP**	93,90 DM
Buck Rogers 2*	79,90 DM	Front Page Foot.	67,90 DM
Budget**	A.A.	Gateway	70,90 DM
Bug Bomber**	60,90 DM	Global Conq.**	93,90 DM
Bund. Man. Prof.*	63,90 DM	Gr. Mast. Chess**	70,90 DM
B-17 Fly. Fortr.**	91,90 DM	Great Naval Batt.	71,90 DM
Burning Steel***	A.A.	Gunship 2000**	86,90 DM
Campaign	69,90 DM	-Scenary**	54,90 DM
Capt. Comic 2***	A.A.	Guy Spy**	70,90 DM
Carrier Strike	78,90 DM	Hardball 3**	70,90 DM
Carriers at War	72,90 DM	Harrier Jump Jet**	95,90 DM
Castles 2***	A.A.	Head to Head	80,90 DM

History Line 14/18* nur 86,90 DM

Chessm. 3000 W.	70,90 DM	Heroes 357th**	76,90 DM
Civilization*	86,90 DM	Hexuma*	79,90 DM
Colossus Comp.	63,90 DM	H-K. Mahj. Pro	86,90 DM
Columbus***	A.A.	Hook**	63,90 DM
Combat Class.***	A.A.	Incredible Mach.***	86,90 DM
Conspiracy**	A.A.	J. Modd. Footb. 2	65,90 DM
Cool World***	A.A.	Kings Quest 6*	80,90 DM
Crime City***	A.A.	Laser Squad	61,90 DM
Crisis in Kreml.**	81,90 DM	Legend Kyandia*	79,90 DM
Cruise f. Corpses**	63,90 DM	Lemmings DP**	79,90 DM
Curse of Ench.***	A.A.	Links 386 Pro**	91,90 DM
Daemonsgate***	A.A.	Locomotion*	91,90 DM
Dagger of A. Ra*	79,90 DM	Lord of Rings 2**	60,90 DM
Dark Q. of Kr.*	79,90 DM	Lure of Tempt.*	76,90 DM
Dark Seed	76,90 DM	Mad TV Data*	67,90 DM

AMIGA 69,90 DM

1869*	69,90 DM	Drag. Lair 3***	69,90 DM
Airbus A 320**	89,90 DM	Double Drag. 3**	55,90 DM
Air Support**	54,90 DM	Dung. M. + CSB**	60,90 DM
Amberstar*	73,90 DM	Dynatech***	A.A.
Aquatic Gam.**	57,90 DM	Epic**	63,90 DM
Archer Pool B.**	49,90 DM	Eye of the Beh. 2*	79,90 DM
ArmourGedd.	55,90 DM	Eye of Storm	A.A.
Assassin**	49,90 DM	Fantastic W.**	74,90 DM
ASTAR***	A.A.	Flashback***	A.A.
BAT 2*	73,90 DM	Fly Harder***	A.A.
Battle Isle**	67,90 DM	Gateway tSF*	63,90 DM
-Data**	43,90 DM	Gmh. T. Soccer	67,90 DM
BC Kid**	60,90 DM	Gunship 2000**	63,90 DM
Bills Tom. G.**	58,90 DM	Hexuma*	79,90 DM
Bitmap Br. C.**	54,90 DM	Humans**	63,90 DM

Das schwarze Auge* nur 67,90 DM

Buck Rogers 2*	A.A.	Indiana Jones 4*	A.A.
Budget**	A.A.	Jimmy W. Snook.	A.A.
Bun. Man. Prof.*	63,90 DM	KGB***	A.A.
Caesar	59,90 DM	Leeds Un. Champ.	A.A.
Campaign**	58,90 DM	Legends of Val.*	74,90 DM
Centerbase***	A.A.	Lemmings DP**	60,90 DM
Civilization*	76,90 DM	Links**	67,90 DM
Combat Class.**	A.A.	Liverpool	56,90 DM
Cool World*	A.A.	Locomotion*	54,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM	Lord of Rings*	66,90 DM
Creepers**	A.A.	Lotus 3 Fin. Ch.**	54,90 DM
Cytron**	60,90 DM	Lure of Tempt.*	A.A.
Dark Q. o. Kr.*	67,90 DM	Mad TV Data*	26,90 DM
Daughter Serp.***	A.A.	Manch. Un. Eur.	54,90 DM
Der Patrizier*	66,90 DM	Mega Sports**	54,90 DM

Pinball Fant.** nur 60,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu **SUPERPREISEN!!**
* = deutsche V. ** = deutsche Anl./Handbuch *** = noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

F-15 Str. Eagle III** nur 86,90 DM

79,90 DM	Sim Life***	A.A.
60,90 DM	Simulations***	A.A.
A.A.	Space Q. 5*	72,90 DM
93,90 DM	Special Forc.*	83,90 DM
67,90 DM	Spellcast. 301	67,90 DM
70,90 DM	Spellcraft*	79,90 DM
93,90 DM	Star Control 2**	60,90 DM
70,90 DM	Star Trek*	86,90 DM
71,90 DM	Strat. Masters**	73,90 DM
86,90 DM	Street Fight. 2**	A.A.
54,90 DM	Strike Comm.**	86,90 DM
70,90 DM	Task Force 1942**	95,90 DM
70,90 DM	Terminator 2029	87,90 DM
95,90 DM	Theatre of War**	75,90 DM
80,90 DM	The Legacy**	93,90 DM

Indiana Jones 4* nur 86,90 DM

76,90 DM	Treas. of Sav. F.*	79,90 DM
79,90 DM	Ultima 7*	93,90 DM
86,90 DM	Ultima Underw.**	78,90 DM
63,90 DM	Vision***	A.A.
86,90 DM	Waxworks*	67,90 DM
65,90 DM	Wayne G. Hock. 3	80,90 DM
80,90 DM	Ween***	A.A.
61,90 DM	Wing Comm. Del.	91,90 DM
79,90 DM	Wing Comm. 2*	79,90 DM
79,90 DM	-Sp. Oper. 1	79,90 DM
91,90 DM	-Sp. Oper. 2	43,90 DM
60,90 DM	-Speech	43,90 DM
76,90 DM	Wizardry 7	79,90 DM
67,90 DM	X-Wing***	A.A.
26,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

AMIGA 69,90 DM

A.A.	Mega Twis**	54,90 DM
55,90 DM	Megatraveller 2**	64,90 DM
60,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
A.A.	Myth**	54,90 DM
63,90 DM	Nicky Boom**	A.A.
79,90 DM	Nigel Mansell GP	A.A.
A.A.	No second Prize***	A.A.
74,90 DM	NOVA 9***	A.A.
A.A.	Outkander***	A.A.
A.A.	Pinb. Dreams**	56,90 DM
63,90 DM	Plan 9**	72,90 DM
67,90 DM	Proph. o. Shad.*	67,90 DM
63,90 DM	Rampart**	54,90 DM
79,90 DM	Road Rash**	54,90 DM
63,90 DM	Rolling Romy	55,90 DM

History Line 14/18* nur 73,90 DM

A.A.	Rome AD 92**	67,90 DM
63,90 DM	Scenario*	60,90 DM
A.A.	Scrabble**	A.A.
A.A.	Shad. of Beast 3**	60,90 DM
74,90 DM	Silly Putty**	49,90 DM
60,90 DM	Simulations***	A.A.
67,90 DM	Spec. Forces**	74,90 DM
56,90 DM	Strat. Most.**	67,90 DM
54,90 DM	Super Hero***	54,90 DM
66,90 DM	Waxworks*	67,90 DM
54,90 DM	Ween***	A.A.
A.A.	Winter Chall.**	60,90 DM
26,90 DM	Winzer*	67,90 DM
54,90 DM	Wiz Kid**	54,90 DM
54,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

Wing Commander* nur 81,90 DM

Bumerangzwang



Fang den Bumerang: Unser Assassin schlägt sich durch eine Ekelwelt.

Assassin

Team 17 bleibt weiterhin den Amiga-Besitzern treu und entwickelt einzig und allein für Commodores Spielmaschine. Nach *Full Contact*, *Alien Breed* und *Project X* steht ein neuer Actionrenner ins Haus: *Assassin*. Oberverbrecher Mildan sitzt irgendwo unter der Erde und plant deren Vernichtung. Wir Menschen schauen natürlich nicht untätig zu, sondern appellieren an die Regierung, dem Fiesling doch endlich mal feste auf die Birne zu klopfen.

Nichts gefährlicher als das, denkt sich die Armee und schickt Ihren besten Mann auf die Jagd. Diesem fällt auf dem Weg zum Einsatz die High-Tech-Ausrüstung aus dem Heli und so bleibt allein ein Bumerang und eine kleine Rüstung zur Verteidigung gegen Mildans Schergen. Durch fünf, in alle Richtungen scrollende

Levels wird gewetzt und nach einem Ausgang gesucht, der mal wieder von einer extra-fiesen Obermaschine bewacht wird. Dabei dürft Ihr nicht nur schnöde herumlaufen und hüpfen, sondern klettert elegant an Bäumen oder Wänden hoch. Dank seiner unerhörten Muskeln darf unser Assassin sogar an der Decke entlang hangeln. Dabei trifft er je nach Level auf unterschiedliche Kreaturen, die ihm ans Leben wollen. Neben fiesen Kötern, die nur durch ein herzhaftes Joystick-Rütteln abzuschütteln sind, warten falsch programmierte Walker, stromschockende Elektriker und animierte Metallskeletts. Via gezieltem Bumerangwurf entledigt Ihr Euch der üblen Gesellen, wobei Eure Waffe unterschiedlich viel Schaden anrichten kann.

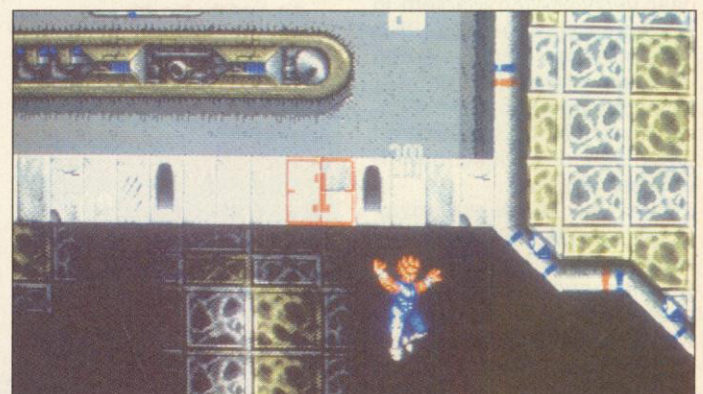
Einige Feinde hinterlassen Symbole, die Kraft, Geschwin-

Assassin glänzt mit einer fast perfekten Präsentation und einigen innovativen Spielelementen. Liebevoll gezeichnete Hintergründe, atmosphärische Soundeffekte und tolle Musikstücke laden ein und ver-zücken jeden Amiga-Fan. Die Idee mit dem kletternden Helden und das ausgefuchste, anspruchsvolle Level-Design halten die Motivation recht lange frisch. Gute Ideen und schmeichelnde Präsentation sind allerdings noch



kein Garant für ein Topspiel. Team 17 hat dabei mal wieder einige Fehler gemacht: Den Bumerang als einzige Waffe ständig benutzen zu müssen, nervt auf Dauer gewaltig. Diverse Kanonen oder Raketenwerfer hätten für erheblich mehr Abwechslung gesorgt. Desweiteren nutzen die "Megawaffen" nur beim Endgegner. Der Schwierigkeitsgrad steigt ebenfalls zu schnell, was vor allem Einsteiger schnell abschreckt.

digkeit und Anzahl der abzuwerfenden Bumerangs erhöhen. Auch sogenannte Megawaffen warten auf Ihren Einsatz: Neben zielsuchenden Raketen gibt's Minen, Feuerwände und Smart-Bomben. Geht Eure Energie zur Neige, läßt sich diese mit Energiekugeln wieder aufladen. *kn*



Der freie Fall: Leider sehen wir nicht, wohin wir fallen.

Genre: Action

Hersteller: Team 17

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Team 17

AMIGA 70%

Grafik: 69% Sound: 77%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher

Geplant für: -



Der Obermütz der ersten Welt: Von beiden Seiten wird attackiert.

Wenn es um mitreißende Präsentation geht, hält Team 17 mit den Intro-Spezialisten von Psygnosis locker mit. Tolle Sprachausgabe, fetzige Musik und eine edle Aufmachung stimmen uns erwartungsvoll. Im Spiel wird das Anfangsniveau leider nicht gehalten. Knut hat vollkommen recht, wenn er den blöden Bumerang anprangert. Ein paar Waffen zum Dauereinsatz vermisste ich dramatisch. Thema Steuerung: So intuitiv man läuft, klettert, springt

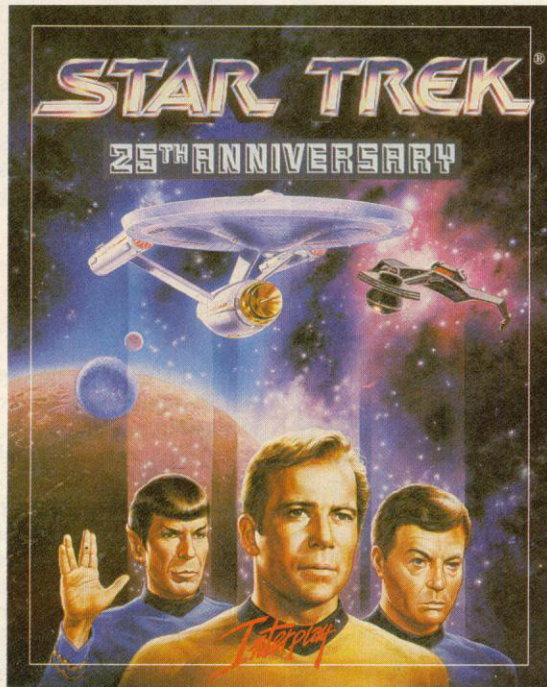


und Purzelbäume schlägt, so dumm wurde die Kombination ducken/geduckt ballern/Bildschirm vertikal scrollen umgesetzt. Hier verhakelt man sich des öfteren und beißt genervt in den Joystick. Davon abgesehen spielt sich das *Strider*-inspirierte *Assassin* wunderbar.

Die Levels bergen viele Sammlerobjekte und nicht allzu klein. Team 17 hat ein klar überdurchschnittliches Actionspiel abgeliefert, das technisch überzeugend in Szene gesetzt wurde.

DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™.



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

STAR TREK: 25th

Anniversary kombiniert einen

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

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

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



MS-DOS Screen Shots

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

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

Software auf Deutsch

Interplay™

Vertrieb in Europa:
Electronic Arts Deutsche
Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance
Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

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

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt – vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.



AMIGA

1869	V	62,99
A320 Airbus	A	80,99
Air Support	A	52,99
Aquatic Games	A	54,99
Archer Mac Lean's		
Pool Billard	A	46,99
Assassin	A	46,99
ATAC	A	76,99*
B 17 Flying Fortress	A	76,99*
Bards Tale Construction Set	A	62,99*
Bat 2	V	72,99*
Battle Isle	V	62,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
BC Kid	A	59,99*
Big Box 2	A	52,99
Bills Tomato Game	A	59,99*
Bundesliga Manager Prof.	V	59,99
Bundesliga Man.Prof. Edition	V	79,99
Campaign	A	69,99
Castles Data Disk	A	30,99
Civilization	V	71,99
Curse of Enchantia	A	59,99*
Cytron	A	56,99
Das schwarze Auge	V	64,99*
Der Patrizier	V	62,99
DungeomMast &		
Chaos Str.Back	A	56,99
Elvira 2: Jaws of Cerberus	V	49,99
Eye of the Beholder 2	V	74,99
F-15 Strike Eagle 2	A	71,99
F-19 Stealth Fighter	A	71,99
Fantastic Worlds	A	72,99*
Fire and Ice	A	46,99
Formula One Grand Prix	A	71,99
Gateway Savage Frontier	V	64,99
Gunship 2000	A	74,99*
Hexuma	V	74,99
History Line 1914-1918	V	74,99*
Humans	A	52,99
Indiana Jones IV	A	79,99*
Legend of Kyrandia	V	68,99
Legend of Valour	V	59,99*
Leisure Suit Larry 5	V	59,99
Lemmings Double Pack	A	64,99
Links (nur mit Festplatte)	A	59,99
Lotus 3-The Final Challenge	A	46,99
Lure of Temptress	V	52,99
Mad TV	V	62,99
Mad TV Data Disk	V	24,99
Mega Lo Mania +		
First Samurai	A	56,99
Might and Magic 3	V	62,99
Monkey Island 2	V	74,99
Paramax	A	21,99
Perfect General	A	68,99
Perfect General Data Disk	A	39,99*
Pinball Fantasies	A	52,99
Police Quest 3	V	59,99
Pools of Darkness	V	62,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Populous 2 Plus	A	71,99
Prophecy of the Shadow	V	62,99*
Premiere	A	52,99
Push Over	A	54,99
Rampart	A	52,99
Raving Mad (3er-Sammlung)	A	52,99
Red Baron	V	59,99
Road Rash	A	52,99*
Rome AD 92	A	64,99*
Sensible Soccer	A	46,99
Shadow of the Beast 3	A	56,99
Shuttle	V	52,99*
Silly Putty	A	46,99
Space Quest 4	A	59,99
Special Forces	A	71,99
Sports Collection	A	56,99
Street Fighter 2	A	52,99*
The Chaos Engine	A	46,99*
The Games-Winter Challenge	A	59,99*
Trodders	A	46,99
Waxworks	V	59,99*
Wing Commander 1	V	79,99*
Wizkid	A	46,99
Zool	A	46,99

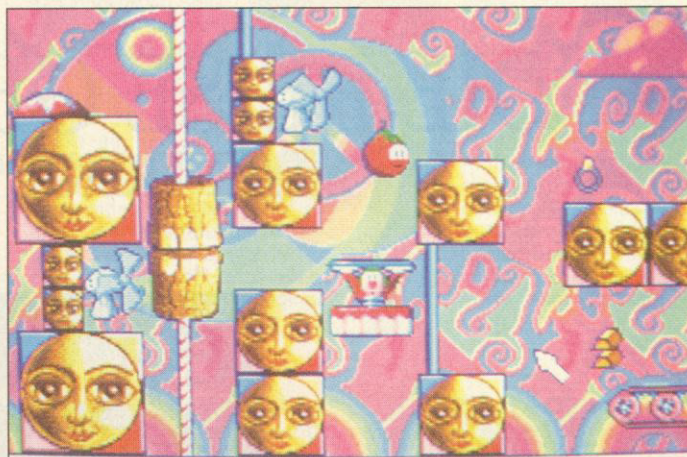
IBM/PC

1869	V	74,99
A320 Airbus	A	80,99
AA War in the Skies	A	86,99*
Aces of the Pacific	A	72,99
Air Commander	A	72,99
Amazon	E	79,99*
ATAC	A	86,99
A-Train	E	62,99
B 17 Flying Fortress	A	86,99
Bat 2	V	74,99*
Battle Isle	V	74,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
Bundesliga Manager Prof.	V	59,99
Bundesliga Manager		
Prof. Edition	V	79,99
Campaign	A	79,99
Captive	A	59,99
Civilization	V	86,99
Curse of Enchantia	A	72,99
Dark Queen of Krynn	V	74,99
Daughter of Serpents	A	74,99*
Das schwarze Auge	V	74,99
Der Patrizier	V	74,99
Dungeon Master	V	62,99
Dyna Blaster	A	62,99*
Elvira 2:		
The Jaws of Cerberus	V	59,99
Eye of the Beholder 2	V	74,99
F-117 A Nighthawk	A	86,99
F-15 Strike Eagle 3	A	92,99*
Falcon 3.0	A	86,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	50,99
Fantastic Worlds	A	74,99*
Formula One Grand Prix	A	92,99*
Gunship 2000 Mission Disk	A	50,99
Harrier Jump Jet	A	86,99*
Hexuma	V	74,99
History Line 1914-1918	V	79,99
Humans	A	72,99
Indiana Jones 4	V	80,99
Island of Dr. Brain	V	64,99*
Kings Quest 6	E	74,99
Laura Bow 2: The Dagger	V	64,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Legends of Valour	V	64,99*
Leisure Suit Larry 5	V	64,99
Lemmings Doublepack	A	79,99
Links 386 Pro	A	79,99
Mad TV	V	74,99
Mad TV Data Disk	V	24,99
Mantis	A	98,99
Mega-Lo-Mania	V	71,99*
Might and Magic 3	V	74,99
Might and Magic 4	E	64,99
Monkey Island 2	V	74,99
Pinball Dreams	A	56,99*
Police Quest 3	V	74,99
Prohecy of the Shadow	V	74,99*
Racing Masters	A	33,99
Rex Nebula	A	80,99
Robin Hood Conquest	V	64,99
Rome AD 92	A	76,99*
Sherlock Holmes	V	86,99*
Siege	E	59,99
Spellcasting 301	E	59,99
Spellcraft-Aspects of Valor	V	72,99*
Star Trek	V	80,99*
Street Fighter 2	A	59,99*
Strike Commander	A	86,99*
Task Force 1942	A	92,99
The Games-Summer Chall.	A	59,99*
The Lagacy	A	92,99*
Treasures of the		
Savage Frontier	V	79,99*
Ultima 7: The Black Gate	V	89,99
Ultima Trilogy	A	64,99
Ultima Underworld	A	64,99
Waxworks	A	59,99
Wing Commander 2	V	79,99
WC 2 Special Operation 1	A	36,99
WC 2 Special Operation 2	A	36,99
WC Speech Acc. Pack	A	36,99
WC DeLuxe (WC 1+Se.1&2)	A	79,99
Wizardry 7	E	74,99

IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC

computerspiele/tests

Tomatenstark



"Jack in the Box" verhilft Terry Tomato zu Auftrieb

Tomato Game

Mögt Ihr Tomaten? Am liebsten im Salat oder gematscht in Flaschen? Dann macht einen weiten Bogen um dieses Spiel. Als Tomate Terry sollt Ihr nämlich die "leckere" Artgenossin Tracy vor der Verarbeitung zu Ketchup retten.

Tomaten haben bekanntermaßen Schwierigkeiten mit der Fortbewegung: keine Beine, keine Arme und keine Flügel. Zum Glück stehen Euch wie durch ein Wunder diverse Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen Ihr Terry den Weg durch 100 bildschirmgroße Levels bahnen könnt. Mit der Maus (oder dem Joystick) platziert Ihr nützliche Utensilien wie Trampoline, Plattformen, Ventilatoren und Kistenten auf dem Spielfeld. Von jedem Gegenstand steht pro Bild nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung. Im Normalfall sieht ein Versuch folgendermaßen aus: Terry wird links im Bild hochgeschleudert und dank der (hoffentlich vorhandenen)

Ventilatoren nach rechts getrieben. Die anderen Hilfsmittel sorgen mit etwas Glück für einen sicheren Weg auf die rettende rechte Plattform. Die Berührung mit rotierenden Zahnrädern und anderen Schikanen läßt Terry kurzerhand selbst zu Ketchup werden. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Selling Points

AMIGA

74%

Grafik: 62%

Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: -

Geplant für: -

Seit einiger Zeit bin ich von Ketchup auf Mayonaise umgestiegen: Tomaten sind mir durch dieses originelle Psygnosis-Produkt zu sehr ans Herz gewachsen. Es macht viel Spaß, die verschiedenen Elemente im Bild zu verteilen und zu beobachten, was mit der kleinen



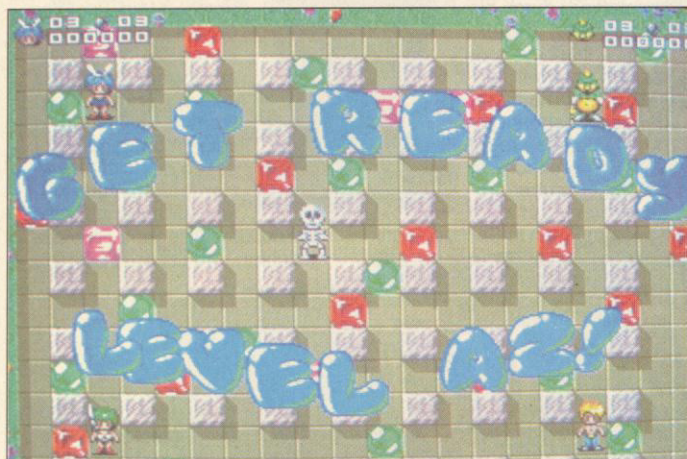
Grenzen gesetzt. Einige Levels sind zwar recht knackig, unzählige Leben und Paßwörter sorgen jedoch für frustrierende Spiele. Gewünscht hätte ich mir jedoch abwechslungsreichere Elemente und ein besseres Handling bei deren Platzierung. Man darf gespannt sein, wie sich das verwandte *Incredible Machine* von Dynamix im Vergleich hierzu schlägt.

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert, außer die mit „englisch“ E gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o.a. Spielpreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler

Two-In-One



Nach ein paar geschafften Levels wird ein Paßwort gereicht

Gem'Z

Bei *Gem'Z*, dem neuesten Streich von Kaiko, bekommt Ihr gleich zwei Spielvarianten geboten. Wer einen Vierspieleradapter besitzt (zum Beispiel den von *Dynablasters*), darf im Quartett antreten. Ist kein einziger Mitspieler zur Hand, bleibt Euch nur der Arcade-Modus.

In einem verwinkelten Spielfeld sind alle Edelsteine einzusammeln. Verzwickterweise müßt Ihr dazu jeweils drei gleichfarbige Klunker horizontal oder vertikal zusammenschieben. Daraufhin verschwindet der Drilling (hoffentlich in Eure Tasche) und hinterläßt Extras, wie Bomben oder Zusatzleben. Mit der Zeit werden die Levels (114 an der Zahl) immer tückischer. Mehr Edelsteine, Beam-Vorrichtungen, Farbwechselapparate, Blockfelder und herumwieselnde Widersacher machen einem das Leben schwer. Zum Glück könnt Ihr den Edelsteinen einen Schubs geben und so

die Störenfriede zerquetschen. Gut platzierte Bomben zerstören sogar Edelsteine. Im Combat-Modus steht die Liquidierung der Mitspieler im Vordergrund. Zu einem fröhlichen Schlagabtausch mit Bomben benötigt Ihr mindestens einen mutigen Mitspieler. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Kaiko

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Kaiko

AMIGA 68%

Grafik: 63% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: Vierspieleradapter

Geplant für: MS-DOS, C 64

Man nehme einen guten Schuß vom Multi-Player-Klassiker *Dynablasters* (bzw. *Bomber Man*), ein paar Spritzer des Tüftelspiels *Puzznic* und vermischt das Ganze mit Kaikos hauseigenem *Gem'X*, und – voilà – ein hübsches Spiel kommt zum Vorschein. Grafisch präsentiert sich *Gem'Z* bunt und technisch solide im Japano-Look. Sound und Musik reißen niemandem vom



Hocker, begleiten das Spielgeschehen aber passend. Beim Designen der Level haben sich die Macher von Kaiko viel Mühe gegeben. Tüftelfreunde, die etwas Unübersichtlichkeit nicht ablenken können auf Ihre Kosten. Der Combat-Modus ist zwar nicht so fetzig, wie beim "Vorbild" *Dynablasters*, aber dafür abwechslungsreicher – insbesondere im Vierspielermodus.

MICRO MAGIC

Laß' Dich verzaubern von unseren heißen Spielen und unseren starken Preisen!

TEL 02371-36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

PC	PC	PC	PC	
1869	75,00 Dune	62,00 Lure of Temptress	62,00	
A 320 Airbus	89,00 Dungeon Master	62,00 Might & Magic 4	65,00	
Aces of the Pacific	72,00 Eco Quest	72,00 Monkey Island 2	75,00	
Adv. Destroyer Simulator	24,00 Elf	52,00 MUDS	18,00	
Amazon	82,00 Elite Plus	85,00 Paladin 2	62,00	
Amberstar	85,00 Elvira 2	47,00 Perfect General	75,00	
An American Tale	52,00 Epic	72,00 Plan 9 from Outerspace	72,00	
A.T.A.C.	85,00 Eternam	62,00 Planets Edge d.	82,00	
A-Train d.	95,00 Eye of the Beholder	75,00 Push Over	52,00	
B-17 Flying Fortress	89,00 Eye of the Beholder 2	75,00 Quest for Glory 3	72,00	
Bards Tale Trilogy	39,00 F-117 Nighthawk	89,00 Railroad Tycoon	85,00	
Battle Isle	63,00 F-16 Falcon 3.0	90,00 Red Baron Mission Disk	47,00	
Birds of Prey	82,00 Falcon 3.0 Mission Disk	52,00 Rex Nebular	85,00	
Blues Brothers	59,00 Fighter Command	52,00 Robosports (Windows)e.	52,00	
Buck Rogers 2 d.	80,00 Flight of the Intruder	39,00 Sherlock Holmes *	85,00	
Bug Bomber	59,00 Gemfire	72,00 Siege	59,00	
Alone in the Dark	Global Conquest d. A.	89,00 Harrier Jump Jet*		
90,00 DM	Gobliins 2 *	90,00	89,00 DM	
F-15 Strike Eagle 3*	Great Courts 2	65,00	Strike Commander*	
89,00 DM	Gunship 2000	89,00	75,00 DM	
	Gunship 2000 Se. Disk	52,00		
Bundesliga Manager Pro	65,00 Hexuma	75,00 Sim Ant d.	84,00	
Burning Steel *	a.Anf. Humans *	52,00	Special Forces	85,00
Campaign	72,00 Hunt for Red October	24,00	Spellcasting 301	62,00
Carl Lewis Challenge	65,00 Imperium	25,00	Star Control 2 *	75,00
Carriers at War	69,00 Indiana Jones 4 d.	82,00	Summer Challenge	62,00
Carrier Strike	72,00 Jetfighter 2 Pack	47,00	Task Force *	89,00
Centurion Def. of Rome	25,00 Jimmy Whites Snooker	62,00	The Summoning	62,00
Chuck Yeagers AFT 2.0	25,00 Kaiser	85,00	Titus the Fox	59,00
Civilization d.	89,00 K G B *	62,00	Ultima 6	39,00
Command H.Q.	75,00 Kings Quest 5 d.	89,00	Ultima 7 d.	89,00
Combat Classics	62,00 Kings Quest 6	75,00	Ultima 7 Zusatzdisk e.	39,00
Conquest of the Longbow	72,00 Leath. God. of Phobos 2	72,00	Ultima Underworld	72,00
Crisis in the Kremlin	89,00 Legend of Kyrandia d.	62,00	Waxworks d.	64,00
Darklands	99,00 Legend of Valour *	72,00	Wayne Gretzky 3	75,00
Das schwarze Auge	75,00 Lemmings Double Pack	72,00	Wing Commander	39,00
Der Patrizier	75,00 Links 386 Pro	89,00	Wizardry 7	75,00
D Generation	39,00 Lost Treasures Infocom	89,00	Wolfpack	39,00
Dream Team Comp.	52,00 Lost Treasures Inf. 2	62,00	X-Wing *	a.Anf.

HAMMERPREISE???

Amiga		History		Amiga
1869	62,00	Line 75,00 DM Indy 4 dt. 80,00 DM		Microprose Grand Prix 75,00
A 320 Airbus	89,00		Monkey Island 2 75,00	
Air Bucks	52,00		Motorhead 29,00	
Amberstar	72,00		No greater Glory 62,00	
Aquatic Games J. Pond	56,00		No second Price a.Anf.	
Ashes of Empire	72,00		Pinball Fantasies 52,00	
Assassin	47,00		Plan 9 from Outerspace 62,00	
Birds of Prey	72,00		Railroad Tycoon 75,00	
Bundesl. Manager Prof.	65,00		Rampart 47,00	
Caesar	52,00		Robosports 52,00	
Campaign	62,00	Sensible Soccer 47,00		
DasSchwarze Auge*		PC/Amiga*	Legend of Kyrandia 62,00 DM	
65,00 DM		Amiga	Legend of Valour* 69,00 DM	
Waxworks*		Dynablaster 59,00		
62,00 DM		Elf 47,00		
Carl Lewis Challenge	52,00	Eye of the Beholder 2 d. 75,00	Shadow of the Beast 3	52,00
Catch'em	47,00	Hexuma 75,00	Silent Service 2	75,00
Centerbase	59,00	Humans 52,00	Silly Putty	47,00
Civilization	75,00	Jaguar XJ 220 47,00	Sim Ant d.	84,00
Conquest of Longbow	62,00	Killing Cloud 18,00	Special Forces	75,00
Cytron	52,00	Lemmings 39,00	Tiny Skweaks	59,00
Dark Queen of Kryn	62,00	Lemmings Double Pack 52,00	Toki	39,00
Death Knights of Kryn	62,00	Lord of the Rings 63,00	Tracon 2	78,00
Der Patrizier	65,00	Lord of Time 47,00	Trodders	47,00
Doodlebug	47,00	Lotos 3 Final Challenge 52,00	Vikings	47,00
Dungeon Master +Data	52,00	Lure of Temptress 56,00	Wing Commander *	75,00

HAMMERPREISE.

Mehrwertsteuererhöhung zum 01.01.93. Preise Stand 16.11.92 (Anzeigenabgabeschluß).

Mega Drive		Mega Drive	
incl. 4 Spiele u. Joypads	349,00	Greendog	95,00
Arcade Power Stick	109,00	LHX Attack Chopper	95,00
688 Attack Sub	109,00	Mickey Mouse 2	103,00
Aliens 3	95,00	NHLPA-Hockey	95,00
Aquatic Games *	a.Anf.	Pitfighter	95,00
Batman Returns	95,00	Quackshot	95,00
Bulls vs. Lakers	102,00	Simpsons	95,00
Chuck Rock	95,00	Sonic 2 *	95,00
Double Dragon	59,00	Super Off Road	96,00
Empire Steel	95,00	Talemtis Adventure	119,00
European Club Soccer	95,00	Terminator	95,00
Galahad	95,00	Test Drive 2	89,00
Gods *	a.Anf.	Toki	95,00
Golden Axe 2	95,00	Winter Challenge	89,00

Alle Preise natürlich in DM. Änderung und Irrtum vorbehalten.

Leidiges Thema: Versandkosten. Bis 350,00 DM Bestellwert müßt Du leider nochmal 9,00 DM zum Prg. Preis dazurechnen, über 350,00 DM versandkostenfrei. Für die Eiligen: UPS Versand 14,00 DM. Am billigsten wirds per Vorkasse: 7,00 DM (aber bitte vorher anrufen, ob Prg. noch erhältlich ist). Ab 250,00 DM Bestellwert bei Vorkasse versandkostenfrei. Auslandsbestellungen nur per Vorkasse und leider immer 15,00 DM Versandkosten, dafür aber ohne Mehrwertsteuer. Bestell Dein Spiel entweder telefonisch (s. u.), per Fax (02371-32647) oder schreib uns einfach: ****MICRO MAGIC - Starcnweg 2 - 5860 Iserlohn****

Super Burger Land



Die Welt steht auf dem Kopf – Mick trägt's mit Fassung

McDonald's Land

Fastfood gehört zur Jugend von heute, wie die Hippie-
mähne zur Generation der
Sechziger. Täglich stopfen
sich rund 100 000 Deutsche
die Ham-, Cheese- und Fish-
burger in den Hals. Den Groß-
teil der Burger-Konsumenten
stellt natürlich die jüngere
Generation.

Der amerikanische Fastfood-
Gigant McDonald's beauftragte
den Computerspielriesen
Virgin, ein Computer- und
Videospiel auf die Beine zu
stellen, das dem Abfallkrösus
übers Müllimage hinweghelfen
soll. Mit Recycling hat das
Computerspiel jedoch wenig
zu tun: Die zwei kaugummiab-
hängigen MC-Kids Mick und
Mack, zeitgemäß mit Baseball-
Käppi, jagen in Mario-Manier
dem Fastfood-Dieb Hamburglar
hinterher. Miesepeter Ham-
burglar hat den Magiekoffer

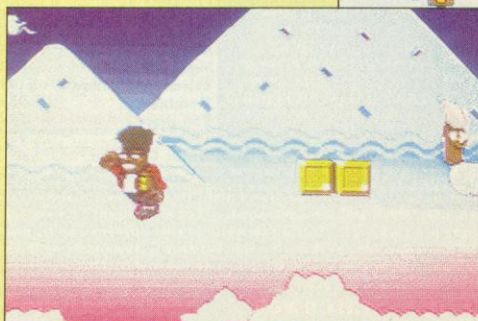
ihres Busenfreundes Ronald
geklaut und sich ins *McDon-
ald's Land* verzogen.

Ihr steuert mit dem Joystick
einen der beiden Jungs durch
sieben Welten, die wiederum
aus mehreren Levels beste-
hen. In jeder Welt müßt Ihr
eine bestimmte Anzahl Puzz-
leteile einsacken, bevor Ihr die
nächste betreten dürft. Dabei
hüpft Ihr durch die in alle Rich-
tungen scrollenden Levels,
sammelt McDonald's-Symbole
ein und erledigt eventuelle
Feinde (Schnecken, Biber,
Karotten), indem Ihr Stein-
blöcke aufammelt und sie
gegen die Bösewichte schleu-
dert. Berührt Euch einer der
Hamburglar-Schergen, wird
eines von drei vorhandenen
Energieherzchen abgezogen.
Neben den aufzusammelnden
Puzzleteilen, sackt Euer MC-
Kid McDonald's-Symbole ein.

Die Wolkenwelt
ärgert Euch mit
einem sehr hohen
Schwierigkeitsgrad



Über den
Wolken lauern
etliche
versteckte
Puzzleteile



Die beiden coolen
Racker (zeitgemäß
mit Baseball-Käppi
ausstaffiert) durch die
verwinkelten und ex-
trem bunten Levels zu
steuern, ist zwar zeit-
weise unterhaltsam,
der Funke springt je-
doch nie so recht
über. Technisch ist
das Spiel sauber pro-
grammiert, auf dem
Amiga hat man in Sachen Grafik
und Sound jedoch schon ent-
schieden besseres wahrnom-



men (zum Beispiel die
Hüpfkonkurrenz *Fire &
Ice* von Andrew Bray-
brook). Mein Tip: Wer
gerne springt, die Kon-
kurrenztitel schon be-
sprungen hat und
schon immer mal
Ronald McDonald in
seinem ewigen Kampf
gegen den bitterbösen
Hamburger-Klau hel-
fen wollte, kann für die
nächste Zeit auf leckere BigMacs
verzichten und lieber für dieses
Spiel sparen.

Auf den ersten Blick
macht *McDonald's
Land* einen nur durch-
schnittlichen Eindruck.
Solide Grafik ohne
Höhepunkte, netter
Sound und das stark
bei Nintendos *Mario*
abgekupferte, aber
trotzdem etwas öde
Spielprinzip unterhal-
ten nur mittelmäßig.
Erst nach längerem
Spielen offenbart die Puzzlehatz
ihre Qualitäten. So stößt man in
piffig designten Levels immer
wieder auf kleine Gags und
witzige Minirätsel. Hier dreht sich
bei Berührung bestimmter Böcke
die Schwerkraft um, dort fliegt
Ihr schnurstracks an den Anfang



des Levels. Jede Men-
ge versteckter Bonus-
runden und Extraleben
sorgen für die nötige
Kurzweil. Am stärksten
motiviert jedoch, daß
in jedem Level neue
Spielelemente premie-
ren. Zudem wird der
Joystick-Artist mit einer
korrekten und kulanten
Steuerung verwöhnt.
Trotz dieser Qualitäten
ist *McDonald's Land* nicht un-
eingeschränkt zu empfehlen. Der
sehr schnell steigende Schwierig-
keitsgrad schreckt unbedarfte
Neueinsteiger schon nach der
ersten Welt ab. Da helfen auch
keine Continues. Vermißt wird
zudem ein Paßwortsystem.

Konsolen- Burger

Die Mega-Drive-Version des
Fastfood-Spektakels ist ebenfalls
in Arbeit. Mit dem Computerspiel
hat's jedoch nichts mehr gemein-
sam. Ihr wetzt mit einem der bei-
den MC-Kids durch eine grafisch
eindrucksvolle Landschaft und
zerstört umweltverschmutzende
Maschinen. Mit einer schmutzneu-
tralisierenden Wumme stoppt Ihr
schleimige Giftmüllmonster und
lebende Mülltonnen. Erst im Früh-
jahr 1993 darf der Umweltschützer
sein Mega Drive anwerfen.



Tierisch: Marder als Gegner

Geht das letzte Eurer Leben
zur Neige, wird dank unend-
licher Continues in der zuletzt
angespielten Welt mit drei neu-
en Leben weitergemacht. kn

Habt Ihr 100 dieser "Ms" in der
Tasche, gibt's das obligatori-
sche Extraleben.

Um an jedes der Puzzleteile
zu gelangen, bedarf es in eini-
gen Levels der Lösung kleiner
Rätsel. So müssen mit be-
stimmten Blöcken Fahrstühle
zusammengebaut oder Mini-
maschinen aktiviert werden.
Natürlich lauern auf der Ham-
burglar-Suche Jump'n'Run-ty-
pische Bonusrunden und Ex-
traleben. Diese sind durchweg
gut versteckt und erscheinen
meist erst nach Lösung diver-
ser Rätsel.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Virgin

AMIGA

65%

Grafik: 65%

Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: -

Geplant für: ST, MS-DOS,
C 64

Advent, Advent, im Strafraum brennts...

...leider nicht das ganze Jahr. Nur noch elf Meter bis zur Bundesliga-Winterpause: Alle Jahre wieder dieselben Entzugerscheinungen, wenn in Deutschlands Stadien die Kugel ruht. Und genau der richtige Zeitpunkt für unsere Spezialausgabe des Bundesliga Manager Professionell:

Bundesliga Manager

professional

Limited Edition

- Sie enthält zusätzlich:
- 40 farbig animierte neue Torszenen auf Diskette
 - Team-Editor: Stellen Sie sich selbst eine bundesliga-taugliche Mannschaft zusammen
 - Torszenen-Editor für selbstgestaltete Spielszenen

Ein länderspielreifes Weihnachtsgeschenk!

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000, Max-Planck-Straße 9, 2420 Eutin

HOT-LINE:
(04521) 800444

Limited Edition
für Amiga und PC!
Nur erhältlich vom
15. November 1992
bis 15. Januar 1993

Time Soft

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

Fax. 0 30/3 21 82 72

1000 Berlin 19 • Postfach 19 13 41

Stationen:

DM Computer Wundtstr. 58/60 1000 Berlin 19
DM Computer Lahnstraße 94 1000 Berlin 44
Ihlow Com. Bizetstraße 74 1120 Berlin

	Amiga	PC		Amiga	PC
1869	70,00	84,00	Myth	56,00	
A-Train (D)		98,00	NFL American Football		70,00
A-Train Construction Kit		49,00	Nigel Mansell	56,00	63,00
Aces of the Great War	42,00	51,00	Paladin 2	56,00	63,00
Amazon	84,00	84,00	Perfect General	77,00	83,00
Archer Macleans Pool	56,00		Pinball Fantasies	56,00	
Assassin	49,00		Populous 2 Data Disk	42,00	
ATAC		91,00	Populous 2 Plus Challenge	80,00	
B17 Flying Fortress		98,00	Premiere	63,00	
Battle of Destiny		84,00	Push Over	56,00	63,00
Bunny Bricks	45,00	45,00	Quest for Glory 3		70,00
Caesar	56,00	66,00	Rampart	49,00	70,00
California Games 2		63,00	Regent	69,00	
Campaign	63,00		Risky Woods	59,00	70,00
Carl Lewis Challenge	56,00	70,00	Road Rash	59,00	
Carriers at War		73,00	Scenario Theatre of War		70,00
Catchem	49,00		Sensible Soccer 92/93	49,00	
Centerbase	62,00		Shadow of the Beast 3	63,00	
Championship Manager		63,00	Shuttle	63,00	
Civilization	80,00		Space Max	63,00	
Colossus Compilation		63,00	Stone Age		56,00
Cruise for a Corpse		63,00	Strategie Master	69,00	76,00
Cytron	56,00		Summer Challenge		63,00
D Generation	51,00		The Bitmap Brother Collection	56,00	56,00
Dagger of Amon Ra		84,00	The Dagger of Amon Ra		84,00
Dark Half		91,00	The Humans	56,00	
Dark Queen of Kryn	63,00		The Siege		70,00
Darklands	112,00		The Summoning		77,00
Das Schwarze Auge	77,00	84,00	Theatre of War		77,00
David Leadbetters Golf		84,00	Tiny Skweeks	63,00	
Demon Blue	21,00	25,00	Treasures of the Savage Front	70,00	
Der Patrizier	69,00	84,00	Troddlers	56,00	
Discovery	56,00	70,00	Virus Control	48,00	
Dojo Dan	49,00		Viruscope	55,00	
Doodlebug			Wax Works		63,00
Double Dragon 3		63,00	Whirlwind Snooker	70,00	77,00
Dream Team	49,00	56,00	Wizardry 7		84,00
Dungeon Master + Chaos	63,00		X-Copy Tools, neue Version	69,00	
Eye of the Beholder 2		84,00			
Fire & Ice	56,00				
Fireforce	49,00				
Gateway		70,00			
Global Conquest		98,00			
Grandmaster Chess		70,00			
Grandslam Bridge 2		84,00			
Head to Head	70,00	84,00			
Heroes of the 357th		80,00			
Hexuma	84,00	84,00			
Historie Line 1914-1918		84,00			
Indiana Jones 4		91,00			
Interbase	91,00				
International Sports Challenge		70,00			
Ishar Legend of the Fortress		70,00			
John Madden Football 2		63,00			
Kings Quest 6		84,00			
Laser Squad		66,00			
Leather Goddesses 2		91,00			
Leeds United Champs	49,00				
Legend of Kyrandia	70,00	74,00			
Lemmings Double Pack	56,00	77,00			
Les Manley Lost in L.A.		70,00			
Links 386 Pro		105,00			
Liverpool	56,00				
Lost Treasure of Infocom 2		69,00			
Lotus 3 the Ultimate Challenge	56,00				
Lotus Turbo 3	49,00				
Lure of the Temptress	63,00	77,00			
Match the Day	56,00				
Mega Sports		63,00			
Megatraveller 2	56,00				
Might & Magic 4		69,00			
Millenium 2 Return to Earth		77,00			
Monkey Island 2	84,00				
Motohead	38,00				

Versandkosten Inland: Nachnahme plus DM 8,00.

Versandkosten Ausland: Nur Vorkasse (Euroscheck) plus DM 20,00.

Bei Softwarebestellungen über DM 200,- versandkostenfrei nur im Inland. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Für Druckfehler keine Gewähr.

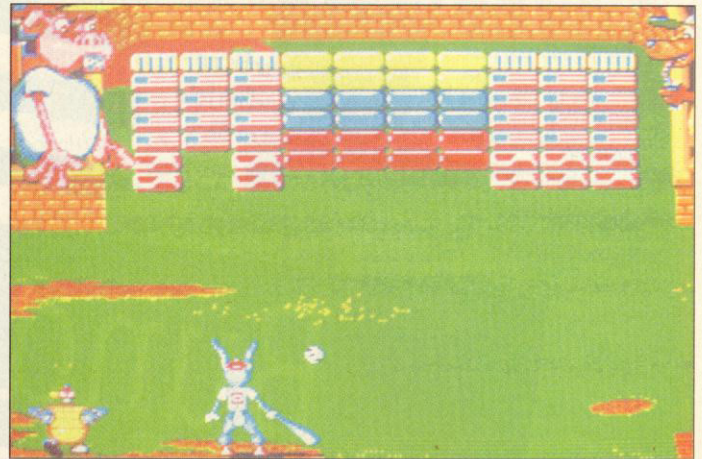
Weitere Artikel und Preise auf Anfrage.

Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren.

Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

- Händleranfragen erwünscht -

Die Mauer muß weg!



Ob sich der Spielspaß hinter dieser Mauer versteckt?

Bunny Bricks

Der schrecklich unzivilisierte Bongo-Stamm hat wieder zugeschlagen. Kurzerhand wurde die liebliche Boubou entführt, um der Gottheit King Bongo geopfert zu werden – was für eine Ehre. Ihr Freund Hase Bunny (übrigens ein berühmter Baseballspieler) ist damit jedoch nicht einverstanden, schnappt sich unverzüglich seinen Baseballschläger und startet eine persönliche Rettungsaktion. Doch die cleveren Bongos haben vorgesorgt: Ganze 30 Mauern aus magischen Steinen versperrten Bunny den Weg zu seiner Angehrauten. Was also tut da ein kluger Hase? Drüberspringen? Sprengen? Alles falsch. Als Baseballspieler will Bunny logischerweise die Mauern mit einem Baseball zerstören. So lauft Ihr vor der Mauer hin und her und versucht, den Ball mit Eurer Keule zu treffen. Prallt der Ball gegen einen Stein, wird dieser zerstört. Ab und zu erhält man nette Extras, wie

einen größeren Schläger oder ein Maschinengewehr für besonders effizienten Mauerabbruch. Es versteht sich von selbst, daß der Ball mit der Zeit immer schneller und somit das Spiel immer schwieriger wird. Fühlt sich jemand an *Breakout/Arkanoid* erinnert? *js*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Silmarlis

Zirka-Preis: 70 Mark

Testmuster: Selling Points

AMIGA 33%

Grafik: 48% Sound: 46%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: –

Geplant für: MS-DOS, ST

Oh mein Gott! Schon vor etlichen Jahren, als die ganze Welt noch unter dem *Arkanoid*-Fieber litt, hätte es *Bunny Bricks* schwer gehabt: träge Steuerung (die Maus ist nicht erlaubt), ultra-eintöniges Spielgeschehen und ewige Diskettenladezeiten lassen den Spieler



flächsten Baseball-Freaks muß ich raten: Finger weg von diesem fürchterlichen Spiel.

höhe zu halten und rechtzeitig auf den Feuerknopf (für den Schlag mit der Keule) zu drücken. Da kann selbst die niedliche Präsentation in bunter Comicgrafik und die passende Soundunterlegung nichts mehr retten. Sogar passionierten Abbruchunternehmern und eingeeindösten, bevor der erste Ziegel zerbröckelt. Zudem ist es demotivierend schwer, Bunny auf Ball-

Komischer Käfer



Dieser Hai verkauft U-Boote zu Wucherpreisen

Doodlebug

Das magische Land Cartoonia wurde vor langer Zeit von Comic-Künstlern geschaffen. Daß dabei schlampigerweise einige Zeichenstifte vergessen wurden, wird sich für Eure Mission noch als extrem nützlich erweisen. Als kleiner *Doodlebug* sollt Ihr Prinzessin Marienkäfer aus den Klauen einer bösen Gestalt befreien. 20 unerforschte Außenbezirke Cartoonias müssen hierfür innerhalb eines Zeitlimits "durchscrollt" werden. Leider wimmelt es in diesen Gegenden nur so von böswilligen Clowns, eklig Clowns Spinnen und anderen Comic-Kreaturen. Am hilfreichsten für Eure edle Mission sind die "vergessenen" Zeichenstifte: einfach wegwerfen und schon wird ein Luftballon, ein Fallschirm, ein magischer Trank oder eine Stoppuhr gepinselt – alles verwendbar. Mit einem Stiftwurf könnt Ihr zwar auch den Feinden das Leben aushauchen, besser ist jedoch ein todbringender Drehsprung

à la Sega-Igel *Sonic*. Besonders lauffaule Doodlebugs tauschen ab und zu gefundene Münzen gegen Fahrzeuge ein. Mit dem U-Boot macht die Suche nach der Prinzessin gleich viel mehr Spaß. Flotte Buggyfahrten und Hubschrauberflüge stehen Euch ebenso bevor. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Core Design

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Core Design

AMIGA 65%

Grafik: 63% **Sound:** 56%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: –

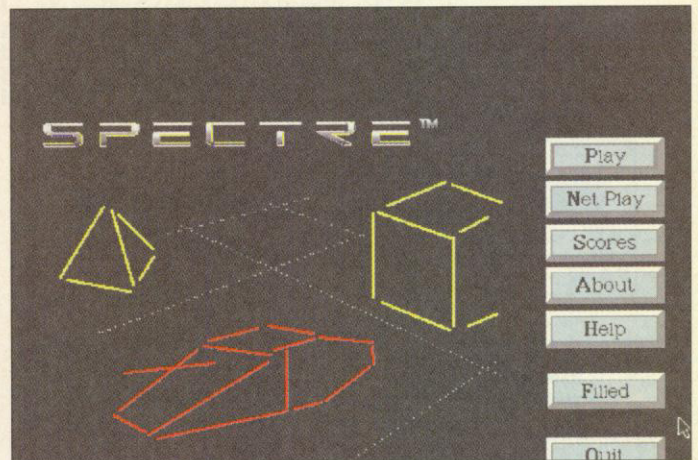
Geplant für: –

Auf den ersten Blick wirkt *Doodlebug* alles andere als berauschend. Das Scrolling ist so cremig wie Butter, die gerade aus der Tiefkühltruhe kommt. Zudem ist die Steuerung des kleinen Käfers etwas hakelig, die Kollisionsabfrage unbarmherzig und die comicartige Grafik, obwohl schön bunt und abwechslungsreich, teilweise unübersichtlich. Spielerisch hat *Doodlebug*



jedoch einiges auf dem Kasten: der wohlüberlegte Einsatz der Malstifte, die Drehattacken und natürlich die Fortbewegung mit einem der Fahrzeuge trösten über die technischen Mankos hinweg. Mit der Zeit steuert man den kleinen Käfer *Doodlebug* mit immer mehr Freude durch die verwinkelten Außenbezirke; für einen Spitzenplatz reicht's trotzdem nicht.

Cyberspace



Panzerschlacht in einer futuristischen Cyber-Arena

Spectre

Irgendwann wurden die Psycho-Schlachten der Cyber-Arena zum Volkssport. Auf blankrasierten Köpfen finden sich blutverkrustete Spuren von Elektroden und motorgesteuerten Nadeln, Andenken an virtuelle Cyber-Kämpfe. Die Weltregierung hat gefährliche Spiele und Gewalt aus dem realen Leben verbannt – kein Boxkampf, kein Fußball, keine Kriege. Als Ersatz dient Cyberspace. Hier wird gewettet, gekämpft, gesiegt und verloren. Kein Körper kommt zu Schaden – Seele und Verstand vielleicht, aber das kümmert die Regierung wenig. Sousa, der berühmte Cyberfight-Promoter, fordert Euch zum Kampf gegen sein bestes Cyber-Baby, *Spectre*!

In einer futuristischen, dreidimensionalen Arena rollt Ihr mit einem Kampfpanzer in die Schlacht. Geometrische Quader, futuristische Windmühlen und gelbgrüne Wände verstellen die Sicht auf feindliche

Fahrzeuge. Doch Euer Radar erfasst die gesamte Arena – Flaggen, die es einzusammeln gilt, Feinde, die Ihr mit der Bordkanone ins Jenseits befördert. Ist eine Mission erledigt, geht's ins nächste Level. Im Menü könnt Ihr eigene Fahrzeuge entwerfen. mn

Genre: Action

Hersteller: Velocity

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Pandasoft

MAC 72%

Grafik: 75% **Sound:** 60%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: Macintosh Plus, ab System 6.0.2

Unterstützt: Netzwerk, Maus

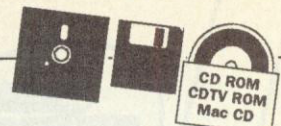
Geplant für: –

Das Spielprinzip ist einfach und genial. Ohne Probleme finden sich Einsteiger und Profis auf Anhieb in der Cyber-Arena zurecht. Obwohl die Vektorgrafik eigentlich recht simpel gestaltet ist, erschaffen die geometrischen Figuren eine ansprechende Cyber-Arena. Spaß macht vor allem die Geschwindigkeit der Tanks. Eine schnelle Orientierung sichert ein gelun-



genes Radargerät. Das Zielfernrohr garantiert todsichere Treffer mit Euren Bordkanonen. Wen Herausforderungen an Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit reizen, hat mit *Spectre* sicher ebensoviel Freude wie ich. Besonders Spaß macht das Spiel gegen einen menschlichen Widersacher per Netzwerk (AppleTalk).

EUROGAMES



Über 3.800 Spiele für C64, Amiga, ST, PCs, CD ROM, CDTV, Mac. Und -neu- die besten VideoGames.

Liebe Computer-Spieler,

hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gesamten Computer-Games - wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disketten für die Systeme: ▼ ▼ ▼ ▼
Preise in DM (inkl. MWSt.) 64 AM ST PC

Amiga500 Speicher auf 1MB59
Gravis UltraSound Card399
SoundBlaster PRO 3 inkl. Chip369
SoundMan Card (AdLib-kompat.) ★199
Der Joystick: Advanced Gravis ★79
Thrustmaster Joystick für FS195
PrintShop Deluxe PC - DTP super !96

Alle Spiele mit dem Stern ★
sind die Top-Titel in den aktuellen Hit-Charts:
Jeder Profi-Spieler sollte sie haben!

5-SpieleSuperMix - stark !!!59
11 Lost Treasures of Infocom78
1869 - Der Reeder ★86
20 Lost Treasures of Infocom110
3D The 2. Construction Kit141
Abandoned Places 282
Aces over Europe118
Air Strike USA82
Alone in Dark (Lovecraft)99
Amazon - Guards of Eden107
Ambassador112
Aberstar 2 - Ambermoon90
American Gladiator82
Arsenal FC Soccer Team41
ATAC Adv. Tact. Air Comm.82
B-17 Flying Fortress FS ★99
Batman Returns44
Battle of Arrakis - Dune 282
Beavers41
Big Nose Cavemann37
Bob Champion Karate74
Body Blows74
Bonk - B.C. Kid78
Burning Steel82
Caesar - SimulRome71
California Games 256
Cannon Fodder79
Castles Dr. Wolfenstein107
CatchEm44
Christopher Columbus78
Chevalier de Labyrinth92
Civilization ★90
Cohort 278
Comanche Maxi.Overk.Copt. FS107
Conquest of Japan92
Cool Croc Twins36
Crazy Cars 341
Creepers78
Crypt of Dammed70
Curse of Mordread - DragsLair378
Cyber Empires (SSI)92
Cytron - Robot Battles63
Dark Legions78
Dark Sun (AD&D)92
Darklands - Heroic Adv.108
Darkmere92
Das schwarze Auge ★74
Der Patrizier ★82
DM Dungeon Master Pack63
Disaster Strikes74
Dream Team Basketball69
Drift RPG86
Dynablast/Bomber Man45
Elite 2 - High Frontier100
England Soccer Champ.40
Erben des Throns55
Evoker - Jump n Run41
Eye of Beholder 292
Eye of Beholder 399
F15 Strike Eagle 3 FS119
Ferrari GP Challenge74
Fields of Glory86
Fighting for Rome82
Flashback74
Flies - Attack on Earth82
FM3 Football Manager 345

FS 5 FlightSim. Air Force164
Funsoft Inc.74
G. Taylors Soccer Ch. FM63
German Trucking Mang.78
Gnome Alone82
Gobiins 2 ★74
Grand Prix F1 (Microprose) ★90
Greens Golf D. Leadbetter107
Gunship 200099
Guy Spy - Cryst. Armagedd.55
Hand of St. James78
Harrier Assault AV-8B92
Hexuma - Auge des K.96
Humans78
Inca - Die Abenteurer92
Incredible Machine104
Indiana Jones 4 Fate ★63
Ishar: Leg. of Fortress63
J.P.P.s Goal Busters41
Jonathan82
Jorune99
Kick Off 374
KillerBall Roller-Team73
Kings Quest 696
Koshan Conspiracy86
Kyandia - Fables & Fiends ★71
Leather Goddesses 2 ★123
Legend of Darkmoon (EoB2)92
Leisure Larry 586
Lemmings 2 The New !78
Lethal Weapon 341
Line in Sand (SSD)99
Lionheart90
Lilil Devil78
Lord of Rings69
Lost Files of Sherl. Holmes99
Lotus Esprit Fin.Chall. 356
Lure of Temptress63
M - Monsoon Kidn.(SSI)99
Magic Pockets ★49
Mantis Fighter99
Match the Day FootbMan.41
McDonalds Land41
Mega Fortress B52 Old Dog63
MegaTraveller 2 Ancients78
Mercenaries (by Mindcraft)86
Metamorphosis74
Midnight Sun SSI92
Might & Magic 482

1993: noch mehr, noch besser!

Jump & Runs, Smash 'n Hacks,
Shooters, Kicks 'n Punches,
Fair Sports, Mysteriöser Dungeons,
Magic Role Playing Games,
Very Best Simulations,
Perfect Strategy, Virtual Realities!

Noch was? Gerne:

Alles! Besonders! Preiswert!
Herzlichen Dank.

Millenium 2.278
Mindstreamer78
Mokowe Adventure74
Monday Nite Footb.86
Nick Faldo Golf74
Nigel Mansells Wld. Champ.41
No Second Price (Motorrad)78
Oil Baron (Oil Empire)78
Out of this World99
Outlander (Road Warrior)82
Pacific Theater Operation110
Paladin 2 - Quest Continues78
Pandemonium78
Panzer Battles (SSG)62
PC Ego Test60
Piracy on High Seas82
Pirates 2! Gold99
Pools of Darkness74
Prince of Persia (enh.)66
ProFlight Tornado Sim. ★100
Prophecy (Mirage)78
Prophecy of Shadow86
Psychos Soccer Selection58
Reach for Stars62
Red Baron WW I ★80

... plus die 7 Fantastic+Punkte:

Jedes gelieferte Computer-Spiel erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 Fantastic+Punkt!
Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Freue-Prämien).
Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Red Zone Motorrad56
Return of Tiger78
Rex Nebular107
Riftwar Saga (Sierra)104
Risky Woods60
Robin Hood 2 - Leg. Quest.37
RoboSports (WIN)82
Roller Coaster Con. Achterbahn93
Rome - A.D.9278
Rookies92
Rules of Engagement 293
Sabre Team74
S.A.S. Spec. Air Service78
Scenario - Theat. of War41
Sensible Soccer ★72
Shadow of Beast 378
Shadow of Comet (Lovecraft)99
Shoe People41
Siege - Die Burg ★78
SimAnt93
SimEarth82
Space Crusade36
Space Hulk Warh.4000104
Space Shuttle Sim.76
Special Forces Airborne ★90
Spelljammer AD&D86
St. Thomas82
Star Control 2 Ur-Quan86
Star Trek 5 25th Ann.66
Streetfighter 278
Strike Commander110
Stunt Island (Disney)86
Sturmtruppen Comic44
Sukija99
Sword (Legend) of Valour78
Taskforce 1942 Navy99
Terminator 2029 A.D.105
The A-Train 3D ★107
The CD Man (PacMan-Clone)74
The Chaos Engine74
The D-Day (+Video)103
The Dark Half (St. King)92
Tiger Road Karate78
Tiny Sweekes41
Tip Trick Kicker37
Top Gun Danger Zone86
Tornado (CombPilot2)74
Transatlantic74
Treasures Savage Frontier74
TV Sports Baseball66
TV Sports Rollerballers82
Twilight 200096
Ultima Trilogy 2: U4,5,663
Uncharted Waters RPG ★107
V for Victory99
Vision82
Warriors of Releyn63
Waxworks - Elvira continues86
Ween - The Prophecy74
Wing Commander 1 ★85
Wings 2 FS107
Wizardry 7 Crusaders99
World Atlas116
World of Trolls44
WW I: History Line (Bis12)86
Wrath of Demons55
X-Wings FS107

Bane of Cosmic Forge ★53
Barbarian II Necron51
Big Box Beau Jolly46
Black Gold38
Bundesliga Manag. 1 v2 ★37
Bundesliga Manag. Prof. ★61
Castle Dr. Brain91
Castles 1 Adv.66
Conan the Cimmerian ★76
Conquest Long Bow (HD) ★80
Conquestador ★53
Cover Girl Strip Poker69
Crisis in Kremlin80
D/Generation37
Dagger Amn Ra (LB2) ★79
Dark Seed (H.R.Giger) ★95
Dizzys Excellent Arc. Adv.32
DM1 Dungeon Master ★66
Elvira 2 - Jaws ★53
Epic Goldrunner 3D ★58
F15 II Strike Eagle ★84
Falcon F16 Mark II v3.0 ★98
Fire & Ice52
Floor 1358
Gateway Savage Frontier52
Grandstand Sports Samml.51
Hawk FS Birds of Prey ★76
Head to Head: F19 & Mig2966
Hill Street Blues64
J. White Whirlwind Snooker ★58
Jules Verne Space 188951
Kaiser ★105
Knights of Sky ★53
Legend of Faerghail ★69
Lemmings 1 ★41
Links 2 Pro (Golf) ★91
Lord of Rings 276
Magnetic Scrolls Coll.61
Maniac Mansion ★69
Nam 1965/197546
Okolopolis ★85
On the Road69
Pirates 1 ★48
Premiere - The Studio72
Race Drivin (Spectr./Holobit)80
Railroad Tycoon ★84
Rolling Ronny38
Sec. Monkey Island 2 ★82
Secret Silver Blades69
Sensible Soccer ★52
Shanghai 266
Sierra Pack: KQ1, SQ1, LSL 1104
Sierra Pack: KQ1, KQ289
Sierra Pack: PQ1 & PQ285
Silent Service 2 ★84
SimCity & Populous ★69
Steel Empire66
SuperSoccer Starbyte ★42
Supremacy42
Teen.M.Turtle Ninja 234
The Addams Family33
The Dark Half Adventure92
TracOn 2 Air Control89
Ultima 661
UMS Univ.Mil.Sim. 2 ★76
Vengeance of Excalibur ★66
Volfied34
W. Gretzky 2 Canada Cup ★52
White Dead80
Wing Commander 2 ★85
Zak McKracken ★46

noch sehr viel mehr von den starken
Nice % Price % Hits
finden Sie in unseren aktuellen Listen!

NICE % PRICE % HITS!

Die folgenden %Games sind für
PCs nur im Format 5.25" lieferbar
AH 73M Thunderhawk61
Aces of Pacific ★97
Air Combat Aces76
Air Sea Supremacy43
Airbus A320 Lufthansa FS ★104
Another World ★51
Apydia52
ATP Tours Adv. Tennis56
B.A.T. 153

FUNASTIC hat immer alle neuen Games,
die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt,
gründlich getestet und prima bewertet werden.
Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele.
Einige Games in dieser Anzeige sind für die
nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt.
Jetzt schon mal reservieren! Sie wissen ja:
Mit Liefer-Engpässen muß gerechnet werden!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-LISTE nach Typ:
Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac
ab sofort: Sega Mega / NES / GameBoy / Lynx

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 9.11.92
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNASTIC ComputerWare

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

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Bestellungen per Telefon von
Mo - Fr 10-12.30 - 14-17, Fr bis 15 Uhr.
24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern im Inland, so schnell es nur geht:
per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-).
Servus Austria, Gruenzi Schweiz, Ciao Italia!
Wir versenden täglich auch ins Ausland:
per Nachnahme (+5. dts.Steuern, +NN-Versandk.)
oder per Post-Baranweisung. (+15.-Versandkosten).

FUNASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09, Müllerstraße 44 (kein Laden)

D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.



Händler-Anfragen sehr willkommen -
gerne auch aus dem Ausland.
Bitte nur mit Ihrem
Briefbogen und Gewerbeschein.

A
CH
I
NL
B
L
F



Vorausschauend

Im letzten Heft (10/92) stand tatsächlich in der ganzen ersten Hälfte, d.h. bis zu den Power-Tips, nicht ein einziger Spielelet! Lediglich in der zweiten Hälfte, auf gerade mal 20 von insgesamt 166 Seiten, gab's Computerspieleletests. Das ist einfach zu wenig für eine Spieleschrift. Statt dessen Previews, Previews, und noch mehr Previews. Sie mögen in manchen Fällen ja berechtigt sein, z.B. bei den neuen Spielen von Lucasfilm, Sierra oder SSI. Überflüssig sind Previews allerdings bei der Masse an Spielen, die allenfalls Durchschnitt sind. Ein weiterer Nachteil von Previews ist, daß sie nach einiger Zeit nur schwer wiederzufinden sind. Wenn ich mir ein Spiel Monate nach dem Erscheinen zulege (weil es dann preislich einigermaßen erschwinglich ist) schaue ich normalerweise in den Index des Jahressonderhefts und – siehe da, aha 11/91, ein einseitiger Test. Daß aber zwei Ausgaben zuvor ein ausführliches, mehrseitiges Preview über das besagte Spiel erschien, bekommt man nur durch Zufall (oder mühsames Suchen) mit. Mein Vorschlag: weniger und gezielt ausgesuchte Previews, statt dessen längere Tests.

Erik Stelling, Hamburg

Um eines gleich vorneweg zu nehmen Erik. Natürlich sind wir eine Testzeitschrift, und somit liegt auch unser Schwerpunkt beim Spieleleten. Allerdings wollt Ihr (wir natürlich auch) möglichst aktuell und frühzeitig über kommende Software informiert werden. Aus diesem Grund gibt's die ausführlichen "Previews". Zugegeben, in Ausgabe 10/92 herrscht ein klares Mißverhältnis zwischen Tests und aktuellen Berichten. Leider trudelten in dem betreffenden Monat nur wenig vielversprechende Testmuster in der Redaktion ein, dafür gab es um

so mehr interessantes Preview-Material. Wie gut oder wie schlecht ein Spiel ist, stellt sich allerdings erst beim Test heraus – und nicht früher. Uns würde interessieren, wie andere Leser über Previews denken – schreibt uns zu dem Thema. mh

Zeitzahn

A propos Spiele und die allgemeine Euphorie über MS-DOS. Natürlich sind die neuen Spiele super und lassen das Herz höher schlagen. Ich persönlich finde die Tendenz, daß immer mehr Spiele eine gewaltige Rechenpower voraussetzen, absolut nicht richtig. Natürlich fallen die Preise, aber was hilft das dem Benutzer, wenn er sich beinahe jedes Jahr einen neuen Rechner kaufen muß. Beispiel gefällig: Vor nicht langer Zeit galten 386SX für Spiele als durchaus ausreichend, bald mußten es normale 386er sein und jetzt sollte es schon ein 486er sein. Ich denke, hier läuft etwas in die falsche Richtung! Dies ist allerdings durch das veraltete Konzept der PCs bedingt und schwer zu umgehen. Ein Spielemagazin sollte diese Entwicklung auch einmal kritisch bewerten. Ich sehe schon wieder die Tests der neuesten Spiele à la Wing Commander: "Grandios, wahnsinnig etc., man braucht zwar einen 486er, dafür ist das Spiel super." Und die Eltern werden von ihren Kindern wieder aufgefordert, einen neuen Rechner zu kaufen, da der "alte" schon wieder zu langsam sei! Durch diese Entwicklung verlieren manche langsam das Gefühl für die Realität. Im Leben kann man auch nicht einfach sagen: "Mein Auto ist jetzt zwei Jahre alt und das neue viel besser, also muß ich ein neues haben." Dazu kommt noch der Speicherbedarf der neuen Spiele. Wenn ein Spiel 20

PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90	STARCONTROL 2 VGA *	79,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	89,90	STARTREK 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA *	95,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90	STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90	SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA	79,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90	SUMMONING VGA	75,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90	TASK FORCE DT. ANL. *	109,90
AMAZON - GUARDIANS OF EDEN - VGA	89,90	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
AMBERSTAR DT. ANL. VGA	89,90	ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90	ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90	TERMINATOR 2029 VGA	79,90
B 17 - MICROPROSE DT. ANL. VGA	95,90	ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90	ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
B.A.T. 2 VGA DT. *	89,90	UTOPIA DT. ANL. VGA	69,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90	WARLORDS	65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90	WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. VGA	99,90	WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90	WEEN DT. ANL. VGA	95,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	45,90	WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90	WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA *	99,90	WING COMM. 2 SPEECH PACK	39,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90	- 386/486 SOUNDBLASTER	
CARRIERS AT WAR VGA	79,90	WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90	WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90	WIZARDRY 7 VGA	85,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90	WIZKID DT. ANL. VGA	75,90
CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM /		WONDERLAND VGA	75,90
MONKEY ISLANDS / INDIANA JONES / MANIC MANSION /		WORLD TENNIS CHAMP-SHIP DT. ANL.	79,90
ZAK MCKRACKEN /	99,90	WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA *	65,90
COBRA MISSION VGA	109,90	V for VICTORY DT. ANL. VGA *	75,90
COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL - VGA *	85,90	X WING VGA *	85,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE /			
688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90		
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90		
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90		
CREEPERS VGA DT. ANL. *	89,90		
CURSE OF ENCHANTMENT VGA *	89,90		
DARK HALF DT. ANL.	59,90		
DARKLANDS VGA	99,90		
DARK SEED VGA DT. ANL.	85,90		
DAS SCHWARZE AUG			
- SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	89,90		
DEATHSTARS OF SERPENTS DT. ANL. VGA *	89,90		
DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL. SIMPSON	99,90		
TERMINATOR / WWF WRESTLING	65,90		
DUNGEON MASTER DT. ANL. VGA *	79,90		
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA *	75,90		
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90		
ELVIRA 2 - JAWO/CERBERUS-KOMPL. DT.	89,90		
ELVIRA DT. ANL. VGA *	79,90		
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90		
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90		
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA *	109,90		
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90		
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90		
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90		
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90		
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA *	99,90		
FS 4.0 SCENERY COLL. CALIFORNIA	85,90		
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90		
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90		
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90		
FS 4.0 SCENERY T20 MITTELGEIRGE	45,90		
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90		
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA *	79,90		
GATEWAY - ACCOLADE - DT. ANL. VGA	79,90		
GATEWAY TO SAVAGE - KOMPL. DT. VGA	89,90		
GODS DT. ANL. VGA	75,90		
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90		
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90		
GOBLINS 2 DT. ANL. VGA *	89,90		
GOLF - DAVID LEADBETTERS - DT. ANL. VGA	79,90		
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90		
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	79,90		
GREAT NAVAL BATTLE VGA	85,90		
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	89,90		
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	75,90		
HARDBALL 3 VGA	75,90		
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA *	109,90		
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90		
HIGHWAY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90		
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90		
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90		
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90		
JIMMY WHITE SNOOKER DT. ANL. VGA	79,90		
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 VGA	69,90		
KINGS QUEST 6 VGA	99,90		
K.G.B. DT. ANL. VGA *	99,90		
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	89,90		
LAURA BOW 2: DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90		
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90		
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90		
LEGEND DT. ANL. VGA	75,90		
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90		
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA *	79,90		
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90		
LEMMINGS DOPPELPACK DT. ANL.	85,90		
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90		
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90		
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90		
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90		
LINKS SCENERY TROON NORTH VGA	45,90		
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90		
LOST TREASURES OF INFOCOM (21 TITEL)	105,90		
LURE OF TREMPRES KOMPL. DT. VGA	75,90		
MAD TV KOMPL. DT.	85,90		
MANCHESTER UNITED EUROPE DT. ANL.	65,90		
MANTIS DT. ANL. VGA	114,90		
MANTIS SPEECH PACK (2 MB SPEECH & SOUND)	45,90		
MEGA LO MANIA VGA DT. *	49,90		
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90		
MIGHT & MAGIC 4 ENGL. VGA	79,90		
MILLENNIUM RETURN TO EARTH KOMPL. DT. VGA	69,90		
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90		
NIGEL MANSELL GRAND PRIX DT. ANL. VGA	69,90		
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90		
PATRIOTIST KOMPL. DT. VGA	89,90		
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90		
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90		
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90		
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90		
POWERHITS BATTLETECH	79,90		
POWERMONGER DT. ANL.	75,90		
PROPHECY OF SHADOW - SSI -	75,90		
PUSH OVER DT. ANL.	79,90		
QUEST FOR GLORY 3 VGA	79,90		
RAILROAD TYCOON DT.	84,90		
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	85,90		
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90		
RED BARON MISSION DISK VGA	69,90		
REX NEBULAR DT. ANL. VGA	115,90		
RISKY WOODS DT. ANL.	75,90		
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90		
ROME AD 92 DT. ANL. VGA *	85,90		
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90		
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90		
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90		
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90		
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90		
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90		
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA *	99,90		
SIEGE VGA	75,90		
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90		
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90		
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90		
SIM LIFE VGA	89,90		
SKAT'92 KOMPL. DT.	65,90		
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT. *	79,90		
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90		
SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK - VGA	79,90		
SPELLCRAFT VGA DT. ANL.	89,90		
SPELLJAMMER VGA	99,90		
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90		

PC/IBM

STARCONTROL 2 VGA *	79,90
STARTREK 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA *	95,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL. *	109,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UTOPIA DT. ANL. VGA	69,90
WARLORDS	65,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK	39,90
- 386/486 SOUNDBLASTER	
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 VGA	85,90
WIZKID DT. ANL. VGA	75,90
WONDERLAND VGA	75,90
WORLD TENNIS CHAMP-SHIP DT. ANL.	79,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA *	65,90
V for VICTORY DT. ANL. VGA *	75,90
X WING VGA *	85,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS DRIVEN	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID 2 REV. OF DOH NUR 5,25 *	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5 *	29,90
BULLETECH 2	29,90
BUDDOKHAN	29,90
CADEAU DT. VERS.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME: JIMMY - SIERRA -	39,90
COLONELS BEQUEATH SIERRA	34,90
CONAN THE CIMMERIAN DT. ANL.	29,90
CONQ. OF LONGBOW-ROBIN HOOD - VGA DT. ANL.	49,90
CONQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
DAS BOOT NUR 3,5 *	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5 *	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5 *	49,90
ECO QUEST VGA DT. ANL.	39,90
ELVIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
F 14 TOMCAT	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR -	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25 *	29,90
KING ARTHUR - INFOCOM -	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 DT. ANL. 5,25 *	49,90
MEGA FORTRESS NUR 5,25 *	39,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3,5 *	29,90
OL. IMPERIUM KOMPL. DT.	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL - INFOCOM -	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5 * SIERRA	49,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHET - INFOCOM -	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	29,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHOGUN - INFOCOM -	29,90
SPACE QUEST 2 - SIERRA -	29,90
STORMOVIK SU 25	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TANK - SPECTRUM HOLOBYTE	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS	34,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
UMS 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. VGA NUR 5,25 *	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5 *	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM -	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5 *	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

BATTLECHESS	119,90
CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC 1.0 2. ausg. PD & Shareware für	59,90
Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Clips	
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI-MEDIA ENCYCL.	89,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 - LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS 2 - YANKEE 2 *	99,90
RAILROAD TYCOON	99,90
REALMS	79,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	95,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
incl. P80/P38/HE162/DO335	
SHAREWARE PEARLS Spiele, DTP, Grafik,	45,90
Animationen, Utilities.	
SPACE QUEST 4 *	99,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH *	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

C64 Disketten

ADAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/TERMINATOR 2/VWF WRESTLING	44,90
ELVIRA 2 ARCADE ACTION	39,90
ELVIRA 2 ARCADE GAME DT. ANL.	44,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
OUTRUN EUROPE DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR-KOMPL. DT.	42,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	48,90
STARBYTE SYNERGIC DT.	47,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	40,90
UNDEAD DT.	44,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	39,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AMAZING SPIDERMAN	14,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	17,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	14,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPI. INCL. SUPERCARS/LOTUS 1	14,90
CLOUD KINGDOM IMPOSSAMOLE/ GHOULS N GHOST 24.90	24,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
CREATURES 2	14,90
DARKMAN DT. ANL.	19,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER -	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	14,90
F 16 COMBAT PILOT (NIGHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	14,90
GHOSTBUSTERS	19,90
GRAND MONSTER SLAM	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HITS 2 COMPILATION INCL. SNARE CREATURES / SUMMER CAMP/ HEATSEEKER/ RETROGADE/	19,90
INTERNATIONAL 30 TENNIS	17,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	14,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHESTER UNITED 1	24,90
MICROPOSE SOCCER	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RONNY	17,90
SHANGHAI	15,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SKI OR DIE	19,90
SPACE HARRIER 2	19,90
SPEEDBALL 2	14,90
STAR CONTROL ACCOLADE-	17,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUPER SPACE INVADERS	14,90
SUPREME CHALLENGE COMPILATION INCL. ELITE, TETRIS, SENTINEL, STARGLIDER, AGE 2	19,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
WINTER CAMP	14,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
 Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computerfly angeben.
 Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00

Vorkasse im Inland nur per Eurocheck + DM 8,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ADVENTURES COLLECTION DT. ANL. 1MB	65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90
AGONY DT. ANL.	59,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB	109,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB	75,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. *	75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	79,90
BATTLE ISLE DT.	65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.	75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	69,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	59,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB *	65,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. 1MB	65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL. *	39,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB	69,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE	69,90
EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONFLICT KOREA 1 MB *	75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
COOL WORLD DT. ANL.	65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
CREEPERS DT. ANL. *	69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB *	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUG/ SCHICKSALS KUNGE	79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1MB	69,90
DOODLEBUG DT. ANL.	65,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR/WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNE KOPPL. DT. 1 MB	69,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES	44,90
BACK DT. ANL. 1 MB	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPRIMO - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	89,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	89,90
F14 / F 18 DT. ANL. 1 MB *	69,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GOBLINS DT. ANL.	65,90
GOBLINS 2 DT. ANL. 1 MB *	65,90
GODS DT.	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter & MIG29 Super Falc. 1MB	85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB *	89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. *	79,90
HOOK DT. ANL.	65,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90
INDIANA JONES 4	65,90
-FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB*	89,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMY WHITES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
K G B DT. ANL. 1 MB *	59,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LEGEND OF FAIRCHILD KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB *	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LIVERPOOL DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 3 - THE FINAL CHALLENGE DT. ANL. *	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	65,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	69,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NIGEL MANSION RACING DT. ANL. 1 MB *	65,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1MB *	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB *	59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POPEYE 2 DT. ANL.	65,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *	39,90

Atari/Amiga

POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1MB *	85,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1MB	65,90
RED BARON 1MB	79,90
RISKY WOODS DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL. *	75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *	65,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SECRET OF MONKEY ISL 1MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB*	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANTY KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SPACE M*A*X DT. ANL.	69,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STRIKER DT. ANL.	59,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. *	59,90
SWORD OF HONOUR *	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
TRACON 2 1MB	85,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
UTOPIA DT.	69,90
UTOPIA - NEW WORLDS	39,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
VROOM DT. ANL.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WARLORDS 1 MB	65,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1MB	75,90
WING COMMANDER 1 1 MB *	79,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WIZARD DT. ANL.	59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	59,90
WRESTLING 1 MB DT. ANL.	59,90
ZOOZ DT. ANL. *	59,90

Preishits Amiga

4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVEN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMAZING SPIDERMAN	29,90
AMNIONS	29,90
APDYIA DT. ANL.	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETHRAVAL	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADEVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPI. INCL. LOTUS 2. 1/ JAMES POND/ GHOULS N GHOST/ VENUS	34,90
CHASE HQ	19,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
E-MOTION	19,90
F 16 COMBAT PILOT	29,90
FERRARI FORM.	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FLIGHT OF INTREIDER 1 MB DT. ANL.	49,90
FULL METAL PLANETE	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. -OHNE VERPACKUNG-	29,90
HARD DRIVEN	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAZ GOLF 1 MB	29,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KARATE ACES COMPI. INCL. LAST NINJA 2/ DOUBLE DRAGON 1 & 2/ ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAAN KOMPL.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90

Preishits Amiga

KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	49.90
KULT	29.90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29.90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29.90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI-SIERRA	39.90
LEMMINGS	39.90
LOMBARD RAC RALLEY	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29.90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29.90
MAGNUM COPIATION INCL. RVF HONDA	29.90
PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	34.90
MANCHESTER UNITED	29.90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT.	29.90
MEGA TWINS	29.90
METAL MASTERS	29.90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MOONBASE 1MB	29.90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24.90
MYSTICAL	19.90
NINJA REMIX	29.90
NORTH & SOUTH	29.90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24.90
ORK	29.90
PACMANIA	29.90
PAPERBOY 2	29.90
PARAMAX DT. ANL.	29.90
PICTIONARY	29.90
PLOTTING	29.90
POPULOUS DT.	29.90
POPULOUS DATA	16.90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29.90
PUZZNIK	29.90
R-TYPE	24.90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49.90
RAINBOW ISLANDS	29.90
RAMBO 3	29.90
RBI 2 BASEBALL	29.90
RICK DANGEROUS 1	29.90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29.90
ROLLING RONNY	24.90
SHADOW OF THE BEAST 2	29.90
SHINOBIO	19.90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29.90
SHUFFLEPACK CAFE	29.90
SKILWORM	19.90
SKI OR DIE DT.	29.90
SKYCHASE	15.90
SOCCECRMANIA COMPILATION	34.90
SPACE HARRIER 2	29.90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB-SIERRA-	39.90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45.90
STARLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29.90
SUPERLEX	19.90
SUPER OFF ROAD RACER	29.90
SUPERCARS 2	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
SUPER SIM PAK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS,	34.90
ITALY 90, AIRB RANGER	29.90
SWITCHBLADE 2	29.90
TEAM SUZUKI	29.90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29.90
TENNIS CUP	29.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39.90
UNREAL 1 MB	29.90
UNTOUCHABLES	29.90
VIKING CHILD	24.90
WATERLOO	29.90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1MB	39.90
WISHBINDER -INFOCOM-	29.90
WONDERLAND 1 MB	29.90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34.90
ZAK, MCKRACKEN	29.90
ZORK, 1-3 JEWELS	29.90



MByte auf der Festplatte braucht, dann hört für mich der Spaß auf. Auf eine Platte mit 100 MByte gingen dann gerade fünf Spiele. Wenn diese Entwicklung so weiter geht, erwarte ich für 1993 als Voraussetzung: P5, 500-MByte-Platte, Hyper-VGA, CD, etc. Ob das sinnvoll ist, möchte ich Euch überlassen.

Simon Dabringhaus, Homburg

Lieber Simon, sicher hast Du recht. Irgendwo läuft was in die falsche Richtung. Es ist frustrierend zu sehen, daß der neu erworbene High-End-PC nach spätestens 12 Monaten von der technischen Entwicklung überrollt wird. Allerdings sind wir an der derzeitigen Entwicklung alle selbst schuld. Immerhin stellen wir ja an ein modernes Computerspiel immer höhere Anforderungen. Ein Unterhaltungsprogramm der 90er hat scheinbar nur dann den gewünschten Erfolg (sprich: verkauft sich), wenn noch mehr Grafik, noch mehr Sound und möglichst auch noch Sprache geboten wird, die durch immer bessere High-Tech-Maschinen teuer erkauft werden muß.

Eine Entwicklung, die nicht uneingeschränkt zu begrüßen ist. Leider erstickt der Spielspaß oftmals an der Techniklast. mh

Gelungene CSS-Messe

Auch dieses Jahr haben wir einen Besuch auf der CSS-Computermesse in Köln gewagt. Verwundert, daß die Kassenschlangen nicht wie im letzten Jahr bis zum Dom reichten, traten wir ins Gedränge. Von Prospekten überschüttet, zog unsere Gruppe zu den Turbokarten, vorbei an kitschig besprühten Disketten und beeindruckenden 3-D-Animationen. Bald kam Langeweile und Ungeduld auf, und wir wanderten in Richtung Spielbereich. Meine Stimmung stieg, als ich 'ne Runde "Mario-Kart" zocken konnte. Doch was gab es sonst noch? Am Kai-kostand angekommen, wurde man schlagartig mit CD-Musik bestürmt. Bis endlich mal eines der Mega Drives frei war, mußte man ziemlich

lange ausharren. Nach stundenlangem Gezocke, Gegucke und Gerede befanden wir uns dann müde, aber happy wieder auf dem Heimweg. Auch wenn diesmal alles nicht so umfangreich war, hat es mir doch sehr gut gefallen. Sebastian Maier, Wuppertal

Bunt & Billig

Seit dem ersten Erscheinen von *POWER PLAY* bin ich Abonnent. Eure Zeitschrift gefällt mir noch heute – nicht zuletzt wegen der kritischen und kompetenten Spieletests. Doch mehrere Dinge verschlechtern sich seit einiger Zeit. Mein wichtigster Kritikpunkt: das Design bzw. das Layout. Seit etwa einem Jahr ist es dermaßen chaotisch, billig und unseriös geworden, daß ich mich als 20jähriger Student fast schäme, die *POWER PLAY* in der S-Bahn aufzuschlagen. Zu diesem wirren Erscheinungsbild haben mehrere Änderungen beigetragen: die verschiedenfarbigen, unruhigen Hintergründe (Farbblöcke, oft Fotos), die gezackten bzw. gestrichelten Rahmen und Kästen und die oft riesigen, knallbunten Überschriften mit uneinheitlichen Schrifttypen. Ein weiteres Ärgernis ist, daß Text im Verhältnis zu Fotos und anderen Designelementen immer weniger wird. Ihr bringt in letzter Zeit immer mehr Screenshots, die entweder uninteressant sind, schon in früheren Ausgaben zu sehen waren oder sich ähneln wie ein Ei dem anderen. Stefan Griebhammer, Murnau

Das passende Thema im richtigen Augenblick: Wie nicht zu übersehen war, wurde das *POWER-PLAY*-Layout in der letzten Ausgabe auf ein neues DTP-Verfahren umgestellt. Aller Anfang ist schwer, doch mit der neuen Technik stehen der Bildqualität und dem Layout neue Bereiche offen. Das mit Schriftvielfalt und farbenfroher Aufmachung ein unseriöses und chaotisches Erscheinungsbild einhergeht, kann ich nicht nachempfinden. Im Gegenteil, mit einer durchdachten Farbwahl steigt Übersichtlichkeit und Aufmachung der Ausgabe. Außerdem sind wir ein Spiegel des Spielmarktes und durch gestiegene technische Möglichkeiten werden die neuen Programme immer farbenfroher. Zum Verhältnis Text – Bilder sei bemerkt, daß hier immer

noch die gleichen Kriterien wie vor einem Jahr gelten. Auf jeder Testseite warten also mindestens 4 KByte Text auf den Leser.

Übrigens: Wenn Du als 20-jähriger Student schon Probleme hast, die *POWER PLAY* in der S-Bahn zu lesen – Wo liest Du sie als 40jähriger Manager? cd

PC-Spiele

Ich frage mich schon seit langem, ob es nicht möglich ist, einige gute Ballerspiele auf MS-DOS zu übersetzen. Spiele wie *Alienbreed*, *Wolfchild*, *Turrican I + II*, *R-Type* etc. Ich kann ja nicht jedesmal zu meinem Freund gehen und sagen: "Hey mach mal Platz, ich will jetzt *Alienbreed* spielen." Also warum werden solche Spiele nicht auf MS-DOS umgesetzt? Oder sollte ich sie übersehen haben?

Marcus Rathmann, Glinde

Programmierer und Spielehersteller tun sich aus mehreren Gründen schwer, schnelle Ballerspiele für den PC umzusetzen. Zum einen gibt's technische Schwierigkeiten, denn ein PC ist nicht gerade für ultraflottes Scrolling berühmt und das ist für Actionknallerein eine Grundvoraussetzung. Zwar kann man mit diversen Tricks auch ein sanftes Scrolling aus einer VGA-Karte herauskitzeln, aber Rechen-Power ist unerlässlich. Der zweite, und wahrscheinlich viel wichtigere Grund: Actionspiele verkaufen sich auf dem PC besonders schlecht. Die meisten PC-Besitzer lehnen nach Rollenspielen, Simulationen und Adventures. mh

Spiel mit Virus

Wenn ich mir ein Spiel kaufe und mein Viruskiller laut "Achtung, du User! Hier ist 'n Virus" brüllt, was ist zu tun? Laut "Oh Nein" brüllen oder es zurückbringen?

Roger Wassner, Ludwigshafen

Auf alle Fälle zurück damit! Ein virusverseuchtes Originalprogramm sollte der Hersteller umtauschen – allerdings nur, wenn der Virus auf dem Original auftauchte (in diesem Fall sollten einige andere Originaldisketten ebenfalls verseucht sein, was sich mit Scannerprogrammen überprüfen läßt) und nicht erst auf Deinem Computer infiziert wurde. mh

Der Thrustmaster-Joystick

Da ich im Moment zuviel Geld habe, möchte ich mir einen Thrustmaster-Joystick kaufen. Leider weiß ich über diesen Joystick einfach noch zu wenig und möchte nun einige Fragen stellen: Hat der Thrustmaster-Joystick überhaupt Zukunft? Wie steht es mit dem Gashebel und den Fußpedalen?

Dominik Assig

Ich möchte mir für meinen PC einen Joystick kaufen, weiß aber nicht welchen. Da ich den *ELITE-plus-Raumgleiter* und das *WING-COMMANDER-Schiff* steuern möchte, sollte es (denke ich mir – ich erhoffe ja erst noch von Euch Rat) ein analoger Joystick sein. Nun wollte ich mir auch noch *GODS* kaufen. Kann man ein *Jump'n'Run* mit einem analogen Joystick steuern? Ist der Thrustmaster angebracht oder eignet sich der ausschließlich für Flugsimulatoren? Übrigens wollte ich Euch doch allen Joysticks "in einer der nächsten Ausgaben ausführlich widmen!" (siehe Leserbrief 1/92, Seite 82)

Außerdem habt Ihr in der Ausgabe 9/92 auf Seite 18 von CD-ROM und CD-I gesprochen. Ich dachte immer "CD-ROM ist das mit den CDs und aus", aber CD-I habe ich noch nie gehört. Könnt Ihr mir diese beiden Systeme genau erklären?

Benjamin Kaufner, Coburg

Der Thrustmaster (inklusive der Fußpedale und des Gashebels) hat sicher Zukunft. Immerhin wird der Stick von immer mehr Spielen (z.B. *Aces of the Pacific*, *F15 Strike Eagle 3*, *Car & Driver*) unterstützt. Allerdings lohnt sich die Ausgabe (komplett immerhin rund 800 Mark) nur für einen echten Simulationsfan, denn für andere Spiele eignet sich der Thrustmaster denkbar schlecht. *Gods* läßt sich aber mit jedem besseren Analogstick problemlos spielen. mh

Das CD-I von Phillips ist ein CD-Konsole, die ähnlich wie das CDTV von Commodore aufgebaut ist. Allerdings gibt es für das CD-I schon jetzt mehr Spiele als für Commodores Konkurrenten. Einen ausführlichen Bericht mit technischen Informationen und verfügbarer Software wird es in der neuen CD-Rubrik geben. cd

SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

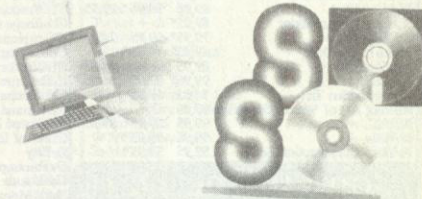
Spiele ohne Ende - **SOFT & SOUND** machts möglich!

Denn bei **SOFT & SOUND** gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle **SOFT & SOUND** Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen
auf 2,5MB DM 222,-
auf 2,5MB m.Uhr DM 248,-
auf 1MB DM 59,-
auf 1MB m.Uhr DM 69,-
3,5" Laufwerk DM 139,-

Soundblaster Junior, dt.Version, die Einsteiger-Karte **139,-**
Soundblaster 2.5, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle **249,-**
Soundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Karte **448,-**
Soundblaster 2.5+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern
mit drei Spielen und über 50 Demos **1.149,-/*37,- mtl.**
Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern
mit 3 Spielen und über 50 Demos **1.298,-/*39,- mtl.**
Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB 699,-/*31,- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB 999,-/*34,- mtl.
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern 899,-/*33,- mtl.

*** Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen: Wir bieten Spiele zwischen **DM 4,90 und DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten **SOFT & SOUND-Discount** und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45 Osdorfer Str. 13 Tel.: 030/7126932	O-3014 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage	W-4100 Duisburg 1 Ulrichstr. 2-4 Tel.: 0203/21084	W-4600 Dortmund 50 Stockumer Str. 420 Tel.: 0231/759786	W-5760 Arnsberg-Neheim Lange Wede 30 Tel.: 02932/1094	W-6630 Saarouis-Fraulautern 3 Saarbrücker Str. 22 Tel.: 06831/88159	W-7800 Freiburg Lehener Str. 24 Tel.: 0761/287112
O-1034 Berlin Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067	W-3100 Celle Im Kreise 16 Tel.: 05141/214411	W-4150 Krefeld Kölner Str. 383 Tel.: 02151/300409	W-4630 Bochum Herner Str. 383 Tel.: 0234/531018	W-5800 Hagen Bergischer Ring 5 Tel.: 02331/26774	W-6650 Homburg Karlsbergstr. 16 Tel.: 06841/15142	W-7850 Lörrach Kreuzstr. 104 Tel.: 07621/49690
O-1071 Berlin Rodenbergr. 6 Tel.: 030/4491026	W-3300 Braunschweig Holwedestr. 10 Tel.: 0531/508231	W-4250 Bottrop 1 Essener Str. 6 Tel.: 02041/21973	W-4690 Herne Hauptstr. 178 Tel.: 02325/53643	W-5840 Schwerte Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813	W-6670 Str. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850	W-8000 München 5 Reichenbachstr. 33 Tel.: 089/2021285
O-1330 Schwedt/Oder Ringsstr. 8 Tel.: 03332/31620	O-3300 Schönebeck Ahornstr. 11 Tel.: 0391/561/5821	W-4290 Bocholt Nordwall 13 Tel.: 02871/184123	W-5000 Köln 1 Schloßhofstr. 1 Tel.: 0521/138033	W-5860 Iserlohn Mendener Str. 115 Tel.: 02371/22438	W-6680 Neukirchen Bahnhofstr. 13 Tel.: 06821/26797	W-8134 Pöcking Schloßberg 2 Tel.: 08157/4088
W-2000 Hamburg 76 Beethovenstr. 57 Tel.: 040/224633	W-3340 Wolfenbüttel Heimstättenweg 23 Tel.: 05331/61820	W-4300 Essen 1 Moltke Str. 36 Tel.: 0201/207629	W-5000 Köln 41 Von-Werth-Str. 20-22 Tel.: 0221/121806	W-5880 Lüdenscheid Forum am Sternplatz 2 Tel.: 02351/21900	W-6750 Kaiserslautern Fabrikstr. 32 Tel.: 0631/67411	W-8360 Deggendorf Metzgergasse 5 Tel.: 0991/30376
W-2000 Hamburg 13 Beim Schlump 21 Tel.: 040/458115	W-3400 Göttingen David-Hilbert-Str. 2 Tel.: 0551/46563	W-4330 Mülheim Delle 47 Tel.: 0208/390370	W-5000 Köln 41 Gottesweg 149 Tel.: 0221/446499	W-6300 Gießen Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/71967	W-6800 Mannheim Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203	W-8500 Nürnberg 30 Findelwiesenstr. 37 Tel.: 0911/467744
W-2300 Kiel Sternstr. 18 Tel.: 0431/970046	W-3500 Kassel Lange Str. 81 Tel.: 0561/39463	W-4350 Recklinghausen Dortmunder Str. 31 Tel.: 0238/625076	W-5300 Bonn Schieffels Weg 24 Tel.: 0228/625076	W-6348 Herborn Westerwaldstr. 4 Tel.: 02772/41332	W-7000 Stuttgart 40 Straßburger Str. 45 Tel.: 0711/874087	W-8700 Würzburg Bergmeistergasse 2 Tel.: 0931/12290
W-2400 Lübeck Wakenitz Str. 7 Tel.: 0451/794345	W-4000 Düsseldorf 30 Gneisenaustr. 1 Tel.: 0211/4910187	W-4400 Münster Ferdinand Str. 8 Tel.: 0251/278515	W-5400 Koblenz Markenbildchen Weg 24 Tel.: 0261/31848	W-6360 Friedberg Kaiserstr. 201 Tel.: 06031/61917	O-7033 Leipzig Dreilindenstr. 17 Tel.: 0341/4787781	W-8900 Augsburg Heini-Dittmar-Str. 17 Tel.: 0821/581993
W-2820 Bremen 71 Fresenbergr. 54 Tel.: 0421/607404	W-4040 Neuss Hamtorstr. 20 Tel.: 02131/278967	W-4440 Rheine Auf dem Thie 8 Tel.: 05971/2219	W-5500 Trier Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532	W-6520 Worms Luisenstr. 10 Tel.: 06241/88444	W-7500 Karlsruhe 1 Lessingstr. 5 Tel.: 0721/853360	W-8960 Kempten Kronenstr. 33 Tel.: 0831/17762
W-2900 Oldenburg Edewechter Land Str. 47 Tel.: 0441/501445	W-4050 Mönchengladbach Neusser Str. 210 Tel.: 02161/601556	W-4500 Osnabrück Petersburger Wall 17 Tel.: 0541/586809	W-5600 Wuppertal Friedrich-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118	W-6600 Saarbrücken Stengelstr. 8 Tel.: 0681/582771		O-9102 Limbach-Oberfrohna Querstr. 15, Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

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

030 694 48 62

11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK

S P I E L E G m b H

030 693 72 45

040 490 83 94

11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

	PC	Amiga	ST
1869 ++	89,95	74,95	-
Abandoned Places 2	89,95*	74,95*	-
Aces of the Pacific ++	99,95*	84,95*	-
Aces of the Pacific ++	59,95*	i.V.	-
Airbus 320 +	99,95	94,95	99,95
Airforce Commander	89,95*	-	-
Air Support +	79,95*	69,95	74,95*
Alone in the Dark +	89,95*	74,95*	-
Amberstar 1 ++	89,95	defekt	84,95
Amberstar 2 ++	74,95*	89,95*	94,95*
An American Tail	74,95	69,95*	-
Ancient Art of War in the Skies	99,95	-	-
ATAC +	99,95	89,95*	94,95*
A-Train ++	99,95	99,95*	-
A-Train Construction-Set	59,95	59,95*	-

Alone in the Dark

Murien, Monstren und Mutationen aus den bizarren Welten des H.P. Lovecraft dienen als Hintergrund für dieses nicht nur technisch brillante Action-Adventure.

PC 89,95* AMIGA 74,95*

AV 8B Harrier Assault +	99,95*	89,95*	94,95*
B-17 +	99,95	89,95*	94,95*
B.A.T. 2 ++	89,95*	84,95*	89,95*
Batman Returns +	89,95*	i.V.	-
Battlechess 4000 +	84,95*	-	-
Battle Isle ++	84,95	74,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	44,95	44,95	-
Battles of Destiny	89,95*	-	-
Battlefields +	74,95*	69,95*	74,95*
Betrayal at Kronos	89,95*	i.V.	-
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	74,95	79,95*
Burning Steel	89,95*	74,95*	-
Campaign +	89,95	74,95	74,95*

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
Car & Driver +	89,95*	i.V.	-
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 ++/++	84,95	74,95	79,95*
Castles 2 +	89,95*	i.V.	-
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Challenge of the 5 Realms	99,95*	-	-
Champions	89,95*	-	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95*	74,95*
Civilisation ++	104,95	89,95	94,95*
Codenamed Assassin +	89,95*	-	-
Comanche Max, Overkill	89,95*	74,95*	-
Command HQ +	99,95	-	-
Conquered Kingdoms	89,95*	74,95*	-
Curse of Echantia +	89,95*	74,95*	-
D-Day	89,95*	74,95*	-
Daemongate 1 +	99,95*	89,95*	i.V.
Darklands ++	119,95*	-	-
Dark Mere +	89,95*	74,95*	79,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*	-
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	69,95*	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Desert Strike +	84,95	74,95*	-
Domus	89,95*	-	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	69,95*	79,95*
Dune 2	89,95*	74,95*	-
Dungeon Master ++	79,95	-	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95	74,95
Dusk of the Gods	89,95*	-	-
Dynablasters +	79,95*	69,95	74,95*
Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*
Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Empire Deluxe VGA	99,95*	-	-
Epic 1 +	79,95	69,95	74,95
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	84,95	-
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95*	-	-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation F Tiger	59,95	-	-

Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	74,95	79,95
Fire & Ice +	74,95*	69,95	74,95
Formula 1 Grand Prix +	94,95*	84,95	89,95
Front Page Sports: Football	89,95*	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Gemfire (Koei)	109,95	-	-
Global Conquest +	99,95*	-	-
Goblins 2 +	89,95*	74,95*	79,95*
Gods +	84,95	69,95	69,95
Gravis mystick	99,95	79,95	79,95
Gravis PC Gamepad	59,95*	-	-
Great Naval Battles 1	89,95	74,95*	-
Great Naval Battles Data Disk	44,95*	i.V.	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	94,95*
Gunship 2000 - Missions +	59,95	i.V.	i.V.
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	94,95	84,95	-
Harpoon Battles +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Harrier Jump Jet +	99,95*	i.V.	i.V.
Hexuma 1 ++	89,95	89,95	-
History Line 1914-18 ++	89,95	74,95*	-
Humans +	79,95*	74,95	79,95*
Incredible Machine +	84,95*	i.V.	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	79,95
Indiana Jones 4 ++	94,95	84,95*	i.V.
Indiana Jones 4 Action Game +	74,95*	69,95*	74,95*
Inka ++	89,95*	-	-
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	84,95*	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-
Kings Quest 6 ++	99,95*	84,95*	-
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	-
Laser Squad +	89,95	-	-
Laura Bow 2 ++	99,95	84,95*	-
Legend of Faerghall ++	74,95	69,95	74,95
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	84,95	i.V.
Legends of Valour +	89,95*	74,95*	i.V.

Über 2000 lieferbare Spiele

Lemmings 1 +	79,95	64,95	69,95
Lemmings - Oh No... +	69,95	39,95	39,95
Lemmings 2 +	84,95*	69,95*	74,95*
Links +	89,95	84,95	-
Links 386 Pro Super VGA +	99,95	-	-
Links Kurse	44,95	-	-
Lord of the Rings 1 ++	84,95	74,95*	-
Lord of the Rings 2 +	119,95	119,95	7777
Lost Treasures of Infocom 1	99,95	99,95*	7777
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95	74,95
Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
M	74,95*	69,95*	-
Mad TV ++	89,95	74,95	-
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*	-

Strike Commander

Auch verspätete Flieger müssen irgendwann landen. Bis Mitte November will die Origin-Crew dafür sorgen, dass keine Bruchlandung wird. Demos verfehlen Geniales.

PC 89,95* CD-ROM i.V.

Magic Pockets +	74,95	69,95	74,95
Maniac Mansion 1 ++	74,95	69,95*	74,95
MC Kids +	-	69,95*	74,95*
Mezlo Mania ++	84,95*	69,95	74,95*
Michael Jordan in Flight +	79,95*	i.V.	-
Might & Magic 2	74,95	39,95	-
Might & Magic 3 ++	89,95	74,95	-
Might & Magic 4	79,95	69,95*	-
Might & Magic 4 ++	89,95*	i.V.	-
Mike Ditka Football +	84,95	-	-
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95	84,95
Monkey Island 2 ++	89,95	84,95	89,95
Monopoly Deluxe	89,95	74,95*	-
Nigel Mansell's Championship+	79,95*	69,95*	74,95*
Patriot	89,95*	i.V.	-

Berlins allergrößtes Lager

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50

300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmliche Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

	PC	Amiga	ST
Patrizier ++	89,95	79,95	84,95
Perfect General ++	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disk	69,95	59,95	-
Pinball Dreams 1 +	74,95*	69,95	-
Pinball Dreams 2 +	i.V.	69,95	-
Piracy +	89,95*	74,95*	79,95*
Pirates +	69,95	64,95	69,95
Plan 9 from Outer Space ++	99,95	89,95	-
Planets Edge ++	89,95	i.V.	-
Pool +	i.V.	74,95*	79,95*
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Police Quest 1 VGA +	89,95	84,95*	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	-
Populous 2 +	84,95*	69,95	74,95
Populous 2 - Challenge Disk +	-	39,95	39,95*

Task Force 1942

Der langerwartete Nachfolger von Silent Service steht in See. In voller VGA-Pracht darf nun oberhalb der Schaumkronen mit ganzen Flottenverbänden geplänselt werden.

PC 99,95* AMIGA i.V.

Powermonger +	84,95	74,95	74,95
Push Over +	74,95	69,95	74,95
Quest for Glory 1 VGA +	89,95*	84,95*	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Quest for Glory 3 +	89,95	84,95*	-
Quest for Glory 3 ++	99,95*	i.V.	-
Railroad Tycoon ++/++	99,95	84,95	89,95
Rampart +	79,95	69,95*	74,95*
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*	-
Red Baron ++	99,95*	i.V.	-
Red Baron: Mission Builder +	59,95*	i.V.	-
Rex Nebular 1 +	94,95	i.V.	i.V.
Rond Rash +	-	69,95*	-
Roboparts	79,95	69,95	-
Rookies +	84,95*	74,95*	79,95*

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95	-	-
Secret Weapons Missionsdisk	39,95	-	-
Sensible Soccer ++	i.V.	69,95	74,95
Shanghai 2 +	84,95	74,95*	-
Shadowworlds +	74,95*	69,95*	74,95*
Sherlock Holmes The Lost Files	89,95	-	-
Sherlock Holmes The Lost...	99,95*	-	-
Siege	89,95	74,95*	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	89,95
Silly Putty +	74,95*	69,95	74,95*
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim City/Populous +	84,95	74,95	79,95
Sim Earth ++	99,95	99,95*	-
Sim Life	89,95*	i.V.	-
Soundblaster 2.5 +	299,-	-	-
Soundblaster Pro 4.0 +	449,-	-	-
Soundblaster CD ROM +	699,-	-	-
Space Crusade ++/++	84,95*	69,95	74,95
Space Hulk +	84,95*	74,95*	-
Space Quest 1 VGA +	89,95	84,95	-
Space Quest 2 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95*	84,95	-
Space Quest 5 +	99,95*	i.V.	-
Spaceward Hol	99,95*	-	-
Special Forces +	94,95	84,95	89,95
Spellcasting 301	89,95	-	-
Spelljammer 1	74,95	69,95*	-
Spelljammer 1 ++	89,95*	i.V.	-
St. Thomas ++	89,95*	74,95*	-
Star Control 2 +	89,95*	74,95*	-
Star Trek - 25th Anniversary +	84,95	74,95*	-
Star Trek - Next Generation	89,95	-	-
Streetfighter 2 +	84,95*	74,95*	79,95*
Strike Commander +	99,95*	-	-
Strike Commander Speech Disk	44,95*	-	-
Take a Break: Pinball	89,95*	-	-
Task Force 1942 +	99,95*	i.V.	-
Team USA Basketball +	84,95*	i.V.	-
Terminator 2029	99,95	-	-

Himmliche Preise

The Games Winter Ch. +	84,95	74,95*	-
The Games Summer Ch. +	84,95	i.V.	-
The Legacy +	99,95*	i.V.	-
Their Finest Hour +	74,95	74,95	79,95
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Thrustmaster Pedals	299,95	-	-
Tomato Game +	89,95*	69,95*	74,95*
Tom Landry Strategy Football	99,95*	89,95*	94,95*
Torpedo +	99,95*	79,95*	-
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	-	-
Ultima I	89,95	-	-
Ultima II	89,95	-	-
Ultima III	24,95	79,95	-
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95
Ultima 7-1 The Black Gate	79,95	-	-
Ultima 7-1 The Black Gate ++	99,95	-	-
Ultima 7 Mission Disk: Forge...	39,95	-	-
Ultima 7-1 The Black Gate ++	79,95	-	-
Ultima UI Stygian Abyss +	99,95*	-	-
Ultima UI Stygian Abyss ++	99,95*	-	-
Ultraboys	89,95*	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
V for Victory 1	89,95	-	-
Walker +	-	69,95*	74,95*
Waxworks ++	79,95	74,95*	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	i.V.	-
Wing Commander 1 ++/++	69,95	89,95*	-
Wing Commander 1 Deluxe	99,95	-	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 a. 2	39,95	39,95*	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungsdisk	44,95	-	-
Wizardry 6 ++	79,95	69,95	-
Wizardry 7	89,95	74,95*	-
Wizardry 7 ++	99,95*	i.V.	-
WWF Wrestlemania 2 +	74,95*	69,95*	74,95*
X-Wing +	89,95*	-	-
Zack Mcracken ++	69,95	69,95	74,95
Zool +	-	69,95	74,95*

Einfach probieren und Staunen

LÖSUNGSBÜCHER		dt.	engl.
Amberstar 1		29,95	-
Civilisation Strategy Guide (376 Seiten)		-	49,95
Das Schwarze Auge		24,80	-
Eye of Beholder 2		24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat		-	49,95
Fate		39,95	-
Indiana Jones 4		15,00	24,95
Might & Magic 3		29,95	39,95
Might & Magic 4		29,95*	39,95*
Monkey Island 2		15,00	24,95
Ultima 7-1 The Black Gate		29,95	39,95
Ultima Underworld 1		29,95	39,95
Wizardry 7		29,95*	39,95*
über 100 weitere deutsche und Original-Lösungsbücher am Lager !! Sierra, Lucasfilm,SSI, Origin usw.			

GAME BOY		SUPER NINTENDO		SUPER NINTENDO		SUPER NINTENDO	
Game Boy inc Tetris 1 Jahr Garantie	149,95	Dynablasters dt	69,95	Hook us	139,95*	Super Shanghai jp	139,95*
Adams Family us	69,95	P-15 Str Eagle us	69,95	Joe & Mac dt	129,95	Super Smash TV dt	129,95*
Adventure Island dt	69,95	Faceball 2000 us	69,95	Jimmy Connors Tennis us	139,95*	Super Soccer dt	109,95
Amazing Tator us	69,95	Fighting Simul. us	69,95	John Madden Football us	139,95	Super Star Wars us	139,95*
Asteroids us	69,95	Fantasy Lg 1 us	84,95	King of Monsters us	139,95	Super SWIF jp	139,95*
Batman 2 dt	69,95*	F Fantasy Lg 2 us	84,95	Lemmings 1 dt	139,95	Turtles 4 dt	129,95
Battletoads dt	69,95	F Fantasy Adv us	84,95	Master of Monsters jp	149,95*	Ultima 6 us	149,95*
Blues Brothers dt	69,95*	Flintstones us	69,95*	Mech Warrior us	139,95*	Ultimate Football us	139,95*
Bonks Adventure us	69,95	Hook us	69,95*	Mickey Mouse Mystical Quest ??	139,95*	Ultrabots us	139,95*
Boulder Dash us	69,95	Jack Nickl. Golf us	69,95*	Might & Magic 2 us	149,95*	Warpspeed jp	139,95*
Boulevard 2 us	69,95	Kick Off dt	69,95	NHLPA Hockey (EA Hockey) us	149,95*	Wing Commander 1 us	139,95*
Castellan us	69,95	Lemmings us	69,95*	Out of this World us	149,95*	Wings 2 (Sky Mission) us	139,95
Castlevania 2 dt	69,95*	Looney Tunes us	69,95*	Parodius dt	129,95*	Wizardry 5 ??	139,95*
Duck Tales dt	69,95	Marble Madness us	69,95	PGA Golf 1 us	139,95	WWF Superstars 1 dt	139,95
		Mega Man 2 us	69,95	Pilot Wings dt	109,95*	Zelda 3 dt	109,95
				Pipe Dream jp	139,95*		
				Populous 1 dt	139,95*		
				Populous 2 jp	139,95*		
				Prince of Persia dt	129,95*		
				Railroad Tycoon us	149,95*		
				Rampart us	139,95		
				Romance of three Kingdoms 2 us	149,95		
				Shadow of the Beast us	139,95*		
				Sim City dt	139,95		
				Sim Earth us	149,95*		
				Soul Blader us	139,95		
				Spiderman vs X-Men dt	129,95*		
				Spindizzy Worlds jp	129,95		
				Streetfighter 2 dt	119,95		
				Super Aleste (Space Megaforce) us	139,95		
				Super Baseball 2020 us	139,95*		
				Super BattleTank us	139,95		
				Super Dunk Shot (NCAA Basketball) us	139,95		
				Super Ghouls n' Ghosts dt	129,95*		
				Super Mario Kart us	139,95		
				Super Pang jp	139,95		
				Super Pinball (Dragons Fury) jp	139,95*		
				Super Play Action Football us	139,95*		
				Super Protector dt	129,95		

World of Illusion
And the Mickey Mouse continues !!! Zum 3. Mal geht's hüpfend und springend über den Bildschirm. Und... um Fragen besser als beim et was müde geratenen 2. Teil.
MD 114,95* GG iV.

Über 2000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins allergrößtes Lager

SA 19.12. TOUCHDOWN 12 UHR

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
langer Samstag 10 - 18.00 h

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

Am Sonnabend dem 19.12. 12 bis 13 Uhr erwartet Euch FOOTBALL TOTAL in der Berliner Traumfabrik. Wir stellen sämtliche Footballspiele vor. Zu Eurer fachkundigen Beratung stehen außerdem leibhaftige Spieler und Trainer der deutschen Nationalmannschaft, der Berlin Bears sowie die Cheerleader der Berlin Bears zur Verfügung. See ya

GAME GEAR		MEGA DRIVE		MEGA DRIVE		MEGA DRIVE	
Game Gear DT inc		Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar.	369,-	Gods us	119,95*	Road Riot (4 Wheel Drive) us	119,95*
Sonic + Netzteil	324,95	Ollympic Gold dt	79,95	Grandslam us	119,95*	Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
TV Tuner	189,95	Phant. Star Adv dt	89,95*	Greendog us	109,95	Shining in the Darkness 1 us	129,95
A. Agassi Tennis us	79,95*	Prince of Persia us	79,95*	Gynoug jp	99,95	Shining Force us	149,95*
Aleste jp	79,95	Rampart us	84,95	Hit the Ice us	119,95*	Side Pocket us	119,95
Axe Battler us	69,95	Shinobi 1 dt	74,95	James Bond us	119,95*	Sonic 2 ??	119,95*
Chuck Rock dt	79,95	Shinobi 2 jp	79,95*	James Pond 2 - Robocop dt	109,95	Speedball 2 us	109,95*
Crystal Warriors us	79,95	Sonic 2 ??	79,95*	James Pond 3 - Aquatic Games dt	119,95	Sports Talk Baseball us	119,95
D. Robinson S.C. us	79,95*	Streets of Rage us	79,95*	Jennifer Capriati Tennis us	119,95	Starflight 1 us	139,95
Lucky D. Capers dt	79,95	Super Off Road dt	84,95*	Joe Montana Football 3 us	119,95	Star Odyssey us	139,95*
Griffin jp	79,95	Super Smash TV dt	79,95*	John Madden Football 92 dt	119,95	Steel Talons us	119,95*
J. Montana Footh. dt	79,95	Tazmania us	79,95*	John Madden Football 93 us	119,95*	Streets of Rage 2 dt	139,95*
Kick Off dt	69,95	Terminator dt	79,95*	King Salmon us	119,95*	Super BattleTank us	119,95*
Leaderboard Golf dt	79,95	Wimbledon us	79,95	Lankstalker us	129,95*	Super Smash TV dt	119,95*
Mickey Mouse dt	74,95	Wonderboy 2 dt	84,95	Lemmings dt	109,95	Team USA Basketball us	119,95

»»» Rampart «««
Die Umsetzung des "Tengen-Automaten" auf alle Konsolen und Handhelds ist (fast) vollbracht. Die muntere Bürgerschicht m. Tetris Zwischenstück ist schlicht genial!!!
SNES 139,95 MD 119,95 L 79,95 GB+GG iV

»»» Lemmings «««
Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul. Perfekt umgesetzt und angepaßt an eine Joypad-Steuerung. Zeigt den putzigen Selbstmördern, wo's lang geht...
SNES 139,95 MD 109,95 L 79,95 GB+GG iV

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarte + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDMASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Etlliche Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluß (12.11.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.

Computersoftware Schneider

Carola & Michael S (030) 304 31 56
Reichsstr. 50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00
Die & Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Software	Ami / ST / PC	Software	Ami / ST / PC
1869 dt.	74.90 ---- 84.90	Larry 5 dt.	74.90 ---- 99.90
A320 Airbus dt.	89.90 94.90 99.90	Lemmings dt.	59.90 59.90 79.90
Aquatic Games dt.	59.90 64.90 ----	Lemmings Data	54.90 54.90 69.90
Bane of cosmic forge dt.	74.90 ---- 69.90	Lemmings 2 dt.*	74.90 74.90 89.90
Beast 3 dt.	64.90 ---- ----	Loom dt.	74.90 74.90 74.90
BC Kid dt. *	64.90 ---- ----	Lotus Turbo 2 dt.	49.90 59.90 ----
Black Crypt dt.	59.90 ---- ----	Lotus Turbo 3 dt.	64.90 64.90 ----
Bundesliga M. Pro dt.	74.90 74.90 *74.90	Legend of Kyrandia dt. *	79.90 79.90 89.90
Bunny Bricks dt. *	59.90 59.90 59.90	Legend of Valour dt. *	89.90 ---- 89.90
Campaign dt. *	79.90 84.90 84.90	Lure of the temptress dt.	69.90 69.90 89.90
Carriers at War *	74.90 ---- 89.90	Mad TV dt.	74.90 ---- 89.90
Centerbase dt. *	69.90 ---- ----	Midwinter 2-Flames..dt.	69.90 89.90 99.90
Civilisation dt.	84.90 ---- 89.90	Might & Magic 3 dt.	74.90 ---- 84.90
Curse of Enchantia dt. *	74.90 ---- 89.90	Monkey Island dt.	74.90 74.90 89.90
Das schwarze Auge dt. *	74.90 74.90 89.90	Monkey Island 2 dt.	89.90 ---- 89.90
Der Patrizier dt.	74.90 74.90 89.90	No. 1 Collection dt.	69.90 69.90 79.90
Die Kathedrale dt.	69.90 ---- ----	Nigel Mansells..dt. *	74.90 ---- 89.90
Dragonflight dt.	59.90 ---- ----	Parasol Stars dt.	59.90 59.90 ----
Dungeon M/Chaos..dt	64.90 64.90 ----	Pinball Dreams dt.	59.90 ---- ----
Dynablaster dt.	69.90 ---- 74.90*	Pinball Fantasies dt.	59.90 ---- ----
Elvira dt.	64.90 64.90 89.90	Plan 9-from outer..dt.	89.90 ---- 99.90
Elvira 2 dt.	74.90 79.90 89.90	Populous 2 dt.	69.90 69.90 ----
Eye of beholder 2 dt.	89.90 ---- 89.90	Push over dt.	64.90 64.90 74.90
Fate-gates of dawn dt.	74.90 59.90 ----	Railroad Tycoon dt.	79.90 89.90 99.90
Fire & Ice dt.	64.90 64.90 ----	Realms dt.	59.90 59.90 89.90
Games Espana 92 dt.	69.90 69.90 *84.90	Sensible Soccer dt.	64.90 64.90 ----
Gem Z dt.	54.90 ---- ----	Silly Putty dt. *	64.90 64.90 74.90
Golf (Microprose) dt.	59.90 59.90 89.90*	Special Forces dt.	79.90 84.90 99.90
History Line 1914-18	79.90 ---- 89.90	Troddlers dt.	59.90 ---- ----
Humans	64.90 ---- 74.90	Ultima 6 dt.	69.90 69.90 69.90
Indianer Jones Adv.dt.	69.90 69.90 89.90	Utopia dt.	74.90 74.90 79.90
Indy 4 - Fate..dt.	89.90 ---- 99.90	Wing Commander dt. *	89.90 ---- ----
KGB dt. *	74.90 ---- 84.90	X-Copy Tools	69.90 ---- ----
Knights of the sky dt.	89.90 ---- 99.90	Zak McKracken dt.	69.90 69.90 69.90
Larry 3 dt.	99.90 ---- 99.90	Zool dt.	59.90 64.90*

10 Spiele-Paket
nach unserer Wahl
175 DM

Versandkostenfrei
nur nach Vereinbarung
für Selbstabholer

Amberstar dt
für Amiga
69.90 DM

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 10 Stck = 240 DM

Amiga: All Point Bulletin, Anarchy, Archipelagos, Austerlitz, Baal, Bad Company, Batman-movie, Battlemaster, Battle Squadron, Black Shadow, Blasteroids, Bombuzal, Brainblaster, Cabal, Captain Dynamo, Chambers of Shaolin, Cisco Heat, Conqueror, Comboracer, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline, Deathtrap, Defender earth, Double Dragon, Dyer 07, Elf, Espionage, European Soccer Challenge, Eye of horus, Dizzy Panic, Fantasy World Dizzy, Footballmanager WC, Fusion, Golf Challenge, Hard Drivin, Hostages, Interphase, Jean D Arc, Jumping Jackson, Kid Gloves, Lords of chaos, Magic Marble, Magician Dizzy, Matrix Marauders, Midnight resistance, Moonwalker, Nebulus, Nevermind, New Zealand Story, Oil Imperium, Pacmania, Paperboy, Planetfall, Puffy Saga, Rampage, Ranx, Resolution 101, Rotox, Shufflepuck Cafe, Silkworm, Sir Fred, Sorcerer, Space Harrier 2, Speedball, Spellbound, Startrax, Streetchuck, Strider, Strike Force Harrier, Strix, Subuteo, Summer Edition, Super Puffy, Tetris, Tom & the ghost, Treasure Island Dizzy, Turrican, Typhoon Thomson, Untouchables, X-Out, Zork 1
Atari ST: Arkonoid, Blasteroids, Bombuzal, Blood Money, Blue Angel 69, Bubble Bobble, Cisco heat, Conqueror, Com. Circus, Crossbow/W. Tell dt, Deathtrap, Defenders of earth, Fantasy World Dizzy, Frenetic, Icehockey, Killdozers, Mad Professor Mariati, Magician Dizzy, Manix, Nebulus, Phobia, Quartz, R-Type, Rainbow Warrior, Rainbow Island, Satan, Silkworm, Sly Spy, Spellbound, Strider, Subuteo, Tau Ceti, Teenage Mutant Heroe Turtles, Turrican, Venus Flytrap, X-Out, Xenon, Z-Out
PC/MSDOS: AM/FM Trivia(Quiz), Blue Angel 69, Boulderdash, Conqueror, Digital Compact Risk 1/2, MUDS, Oil Imperium, Omnicron, Planetfall, Promised Lands, Tip Trick, Wishbringer, Zork 2

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck = 175 DM / 10 Stck = 320 DM

Amiga: 4D-Sport Boxing, Altered Destiny, Apprentice, Atomino, Back Gammon Royal, Back to future 2, Bards Tale 3, Battle Chess, Blade Warrior, Blue Angles, Bomber bomb, Budokan, California Games, Captain Blood, Carmen Sandiego, Carrier Command, Centurion, Champion of Raj dt, Chips Challenge, Colossus Chess X, Crossbow/Wilhelm Tell dt, Cybercon 3 dt, Day of pharoa dt, Days of thunder, Days of thunder, Dragons of flame(AD&D)dt, Dragons Breed, Elvira-Arcade, Final Battle, Final Fight, Final Command, Ferrari F. One, Fire & Brimstone, Flood, Frenetic, Future Classic (Sam), Gauntlet 3, Germ crazy, Globulus, Gravity, Great Courts, Harrier Combat, Hillsfar (AD&D) dt, Hound of Shadow, Immortal, Impossimole, Infestation, Inspector Griffu dt, Iron Lord dt, Ishido, James Pond, Jetsons Adv, Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt, Khalaan k.d.t, Klax, Knights of Krystallion (Adv) dt, Loopz, Lords of the rising sun dt, MUDS (Sport-Adv) komp dt, Magic Fly, Manchester United, Mega Twins Menace, Mean Streets dt, Microprose Soccer, Moonfall, Moonshine racers dt, Mr. Heli, Mystical Nightbreed (Horror-Adv), Ninja Remix, Nitro, North & South, Omega, Operation Harrier, Over the net, Pang, Phantasy Bonus Ed, Pipemania, Plotting, Populous dt, Projectyle, Rodland, Rock & Roll, Rolling Ronny, Search for the king (Adv) dt, Shadow of the beast, Shuffle, Simulacra, Ski or die, Sleeping god lie (Adv), Stormball, Super Skweck, The Power, Theme Park Mystery (Adv), Strip Poker & Data, Think Cross, Tip Off, Toobin, Treasure trap, Turrican 2, TV-Sports Football, Twinworld, Vaxine, Warlock the avenger, Waterloo, Weird Dreams dt, Welltris, Windwalker, Xiphos
Atari ST: AMC, Afterburner, Captive (Roll), Carrier Command, Castle Master dt, Chuck Yeager 2.0, Cybercon 3, Day of pharoa, Dragons Breed, Dragons of flame(AD&D), Elvira-Arcade, Fire & Brimstone, Flimbo quest, Flood, Geisha (erotic Adv), Harley Davidson, Heroes of the lance(AD&D), Infestation, Inspector Griffu, Iron Lord, James Pond, Khalaan k.d.t, Klax, Magic Fly, Magic Pockets, Mega Twins Menace, Moonfall, Moonshine Racers, Nightshift, North & South, Oil Imperium, Omega, P47 Thunder, Populous, Powermonger, Projectyle, Rings of Medusa, SWIV, Samon, Shadowgate Adv, Silent Service, Spellbound, Stormlord, Time Machine, Tower of Babel, Toyotots, Turrican 2, Untouchables, Wolfpack
PC/MSDOS: AFT 2, Atomino, Bards Tale 2 dt, 3 dt, Blasteroids, California Games, Fire, Iron Lord, Kryminie, Manchester United, Millennium 2.2, North & South, Paperboy, Redcider, Tunc it 2

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck = 225 DM / 10 Stck = 410 DM

Amiga: 4 Wheel Drive(Sam), BAT(Adv)k.d.t, Bards Tale 3 dt, Buck Rogers k.d.t, Bundesliga Manager, Brat, Cadaver, Cardinal of Kremlin, Castle Master k.d.t, Celtic Legends, Chuck Rock, Crystals of arborea, Coin op Hits 2 (Sam), Cruise for a corpse k. dt, Drachen v. Laas k.d.t, Dragon Wars k.d.t, Drakken k.d.t, Deuterios, East va West dt, Elf dt, Exile, F16 Falcon dt, First Samurai, First Year (Chambers of Shaol), Flimbo quest/Tusker, Flight of the intruder dt, Highlights (Katakis, Garrison..), Hoyle Book of games, Hunter, Imperium, Intern. Soccer Challenge, Jimmy Whites Whirlwind Snooker, Kings Quest 4 (Adv), Lotus Turbo Challenge 2, Mega Traveller dt, Mega-lo-mania komp dt, MIG 29 Fulcrum, Midwinter, Milestones (Sam), Neuronmancer komp dt, Nightshift (Lucasfilm), Oops up, Pegasus dt, Platinum(Sam), Panza Kick Boxing, Player manager, Pool of Radiance, Power Pack (Sam), Premier Collection (Sam), Pro Sports Challenge (Sam), Quest & Glory (Sam), Rick Dangerous 2, Shadow Sorcerer, Speedball 2, Starflight 2, Spirit of Excalibur (Roll), Supremacy dt, Torvak the warrior dt, Tower of Babel dt, Total Recall, Ultima 3, Ultima 5, Wheels of fire (Sam), Wonderland (Adv), Virtual Worlds (Sam)
Atari ST: Brat, Cadaver, Challengers, Cruise for a corpse k.d.t, Curse of azure bonds, Drachen v. Laas dt, Elite, Fantasy Pack, Flight of intruder, Full Blast (Sam), Imperium, Kick Off 2, Light Force (Sam), Magnum 4, Milestones, TV-Sports Football, Ultima 4, Winning Team, Wonderland, World Cup 90
MSDOS/PC: Buck Rogers k.d.t, Carmen Sandiego, Death Knights of Krynn, Drachen von Laas dt, Dragon Wars, Knights of Legend, Megatraveller, Shadow Sorcerer, Shuttle, TV-Sports Basketball, TV-Sports Boxing, TV-Sports Football, Tangled Tales, Third Courier
Amiga-CDTV
Batman Returns 69.90 DM Klax 69.90 DM Battle Chess 94.90 DM
Chips Challenge 64.90 DM Kung Food 69.90 DM Lemmings 79.90 DM
Gates of Zendeon 64.90 DM Rampart 69.90 DM Sim City 79.90 DM
Gauntlet 69.90 DM Toki 69.90 DM Wrath of the demon 79.90 DM

Irrtum & Preisänderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr Nachnahme telefonisch + 10 DM, schriftlich + 7 DM Vorkasse + 4 DM (Seuche/Ueberweisung Postgiraamt Bln. BLZ 100 100 10 Kto.453 447-108 Ausland nur Vorkasse + 15 DM(-14%) dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck nicht lieferbar



Videospiel-sendung

Auf dem französischen Sender "FR 3" kommt jeden Sonntag um 10 Uhr eine super Computer- und Videospielsendung, die in Zusammenarbeit der französischen Zeitungen "Tilt" und "Consoles +" produziert wird. Warum fragt Ihr nicht noch ein paar andere Computer- und Videospieldmagazine, ob sie mit Euch zusammen ebenfalls so eine Sendung machen möchten. Ich fände das super und meine, Ihr hättet sehr große Einschaltquoten.

Dennis Mendel

Klar, eine Fernsehshow über Computer- und Videospiele fänden wir auch toll. Es sollte mich nicht wundern, wenn wir zumindest im Lauf des nächsten Jahres eine ähnliche Sendung im deutschen Fernsehen haben würden.

Zukunftsvision

Ihr könntet etwas mehr über Spiele unter Windows 3.X berichten, denn Windows wird das Betriebssystem der Zukunft - DOS ist out.

Wolfgang Stoiber, A-Gallneukirchen

Es mag schon sein, daß Windows das Betriebssystem der Zukunft wird - Das altbekannte Microsoft DOS ist zur Zeit keinesfalls out. Um auch das letzte Quentchen Rechenpower aus dem Computer herauszuholen, programmieren die Spieldesigner maschinennah. Die Nachteile von Windows: hoher Programmieraufwand, sinkende Rechen-Power und eine schlafte Grafikausgabe disqualifiziert Windows bis jetzt für Simulationen und Adventures. Deshalb gibt es bis jetzt hauptsächlich Strategie- und Grubelspiele die unter der grafischen Benutzeroberfläche Windows laufen. Doch die Zukunft sieht gut für echte Windows-Applikationen aus. Durch das Zusammenrücken von Windows und dem Macintosh-Betriebssystem System 7 vereinfacht sich der Programmieraufwand enorm. Bestes Beispiel ist der ultimative Strategiehiet RoboSport von Maxis.

cd

PC aufrüsten oder Konsole?

Nehmt einmal an, Ihr hättet einen 286er mit Herculeskarte ohne Soundkarte und mit einer 40-MByte-Platte. Außerdem habt Ihr 500 Mark und wollt in Zukunft das Taschengeld in Spiele verwandeln. Würdet Ihr Euren Computer aufrüsten oder Euch ein Videospielsystem kaufen? Ich spiele gerne Simulationen, Adventures und Spiele wie Populous. Außerdem lege ich Wert auf gute Grafik sowie Sound und Spielbarkeit. Was brauche ich, wenn ich auf meinem PC ordentlich spielen will und was würde es ungefähr kosten?

Stefan Schuster, Ostfildern

Eigentlich eine klare Sache: Wenn Du vor allem Simulationen und Adventures magst, kommst Du um einen PC nicht herum. Leider lohnt sich ein "Aufrüsten" Deines PCs kaum. Die meisten Spiele, die heutzutage für einen PC erscheinen, laufen zwar auf einem 286er, aber erst mit einem 386er oder gar 486er machen die Programme auch Spaß. Da die Hardwarepreise fast täglich fallen, ist eine Preisangabe unmöglich. Ein gut ausgestatteter 486er kostet derzeit rund 3000 Mark. Kleine Kisten sind günstiger zu haben.

mh

Der Rasenmähermann

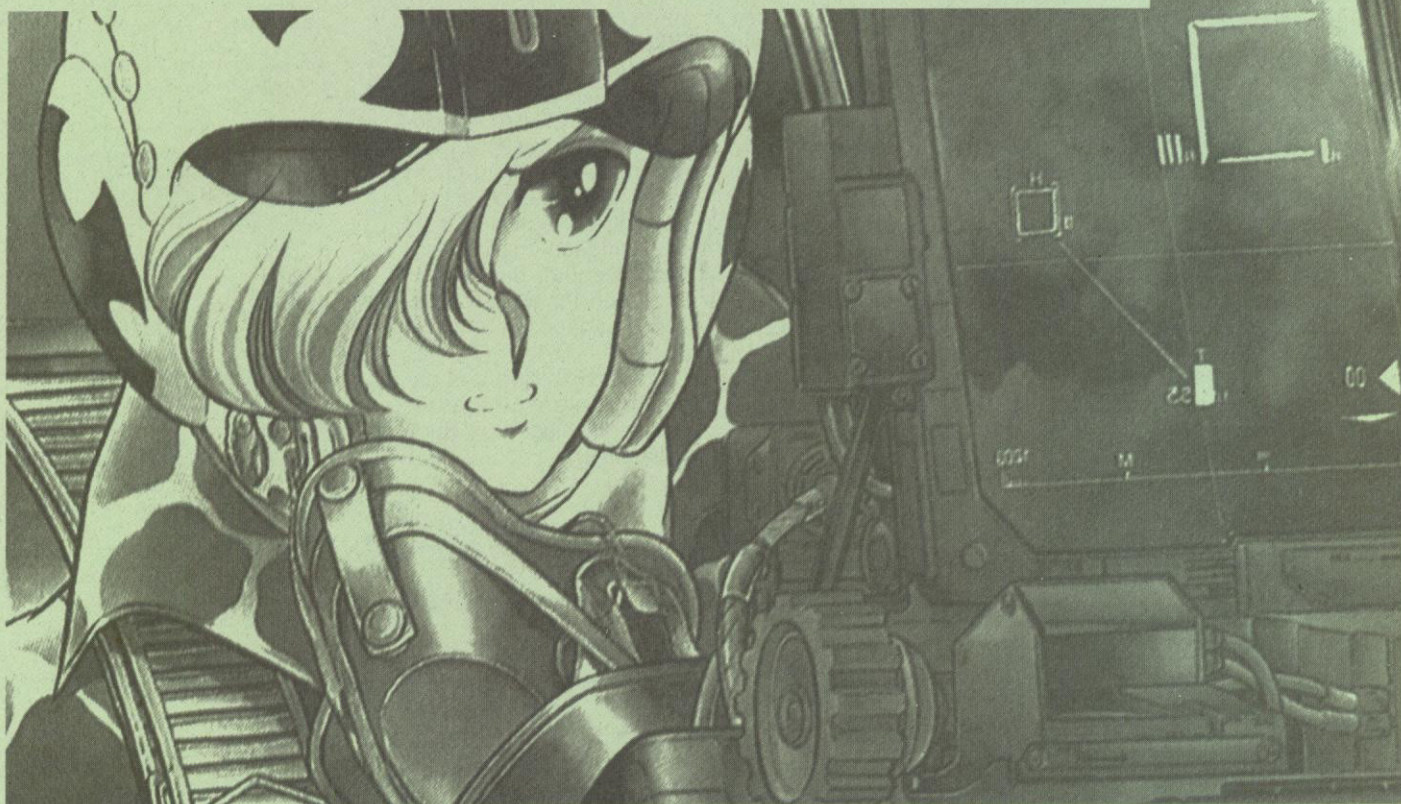
Kann man eine Virtual Reality-Ausrüstung, wie im Film zu sehen war, schon im Computerfachhandel kaufen?

Holger Lowke, Peine

Bevor Du im Virtual-Reality-Shop einkaufen gehst, wird es die eine oder andere POWER PLAY geben. Die gesamte Cyberspace-Hardware steckt noch in den Kinderschuhen. Außer einigen verstreuten Experimentallabors kann sich bis jetzt noch niemand die sündhaft teure Hardware leisten. Das muß aber nicht mehr lange so bleiben. Computerbranchenriesen IBM bastelt fleißig an einem Cyberspace-Homesystem, daß im nächsten Jahr vorgestellt werden soll. Erste Ansätze serienmäßig hergestellter Cyberspace-Hardware kommen von Nintendo: Der Power Glove, ein Handschuh auf Infrarotbasis, ist in Japan bereits erhältlich. Die Cyberspace Optik wird mit einer 3-D-Brille zu bestaunen sein.

cd

POWER TIPS



ZUM SAMMELN!

Heft
1/93

Power-Tips

Computerspieletips

Alle Tips auf einen Blick	94
Abandoned	94
Das Schwarze Auge	78
Heimdall	88
King's Quest 6 – Heir Today,	
Gone Tomorrow	82
Lotus 3	94
Planet's Edge	90
Premiere	78
Quest for Glory III	91
Rampart	78
Rex Nebular	87
Shadow of the Beast 3	98
The Dark Half	85
Troddlers	97
Zool	94

Videospieletips

Crystal Warriors	103
Euro Club Soccer	102
Galahad	102
Hook	104
Krusty's Super Funhouse	100
Lemmings	101
Super Soccer	102
Tazmania	102
Thunderstorm	102
Turtles in Time	100
Turtles in Time	101
Wonderdog	102

Clue-Book

Ultima 7, Teil 4	106
------------------	-----

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

Rampart (MS-DOS)

Frustriert, daß die Klinge nicht fällt? Hier der optimale Hinweis für Sadisten. Seid Ihr im Mehrspielermodus und die Klinge klemmt, dann drückt schnell mehrmals auf Enter und wartet ab, was passiert. Samuel Collard aus Schwäbisch Hall hat's rausgefunden.

Premiere (Amiga)

Wenn Ihr Core-Designs neuestes Werk durchspielen wollt, dann gebt einfach im Hauptscreen nach dem Vorspann das Wörtchen "SPARK-PLUGS" ein. Nun habt Ihr nicht nur Leben in Hülle und Fülle, sondern dürft Euch auch mit der Space-Taste in den nächsten Level beamen. Michael Siedlaczek aus Augsburg hat's für uns ausprobiert.

Heimdall

Geht Euch die Puste aus? Kein Problem, wenn Ihr dem Ratschlag von Harald Knaus aus Gröbming folgt. Man drücke einfach die Tasten "Shift + Q" und schon ist man wieder auf dem Schiff. Diese Notbremse funktioniert übrigens an jeder Stelle im Spiel.

TIP

DES MONATS

Das Schwarze Auge

Ein Kartensatz der Extraklasse erreichte uns von Ugo Orzinculo aus Buchholz. Da wir nicht alle Städtekarten in dieser Ausgabe unterbringen können, geht's nächsten Monat weiter.

Hallo Computer-Freaks



Alles wird teuer – haben wir uns gedacht und die Prämienpreise für unsere POWER-TIPS erst mal der allgemeinen Inflation angepaßt. Alles Wissenswerte findet Ihr rechts im Kasten.

Die zweite Neuverurteilung: Doc Bobo geht in Pension. Uns erscheint die jetzige Lösung nicht mehr ganz zeitgemäß. Ihr stellt Eure Fragen, wir veröffentlichen sie und drehen dann gemeinsam am Däumchen bis vielleicht eine Antwort kommt. In Zukunft werden wir Eure Fragen sammeln und aufmerksam auswerten. Immer wenn sich ein "Fragentrend" entwickelt, das heißt, mehrere Leute haben die gleichen Probleme, wird die POWER PLAY-Redaktion diese Fragen direkt beantworten. Zusätzlich werden wir in regelmäßigen Abständen eine aktualisierte Liste aller bisher veröffentlichten Tips und Tricks abdrucken. Klemmt das Sprite oder ist das Dungeon zugemauert, dann genügt ein kurzer Blick und Ihr wißt, in welcher Ausgabe die Antwort steht.

Wie immer sind uns natürlich weitere Verbesserungsvorschläge von Euch willkommen.

Volle

T1 = Perrine-Tempel
T2 = Phex-Tempel
T3 = Travia-Tempel
T4 = Tsa-Tempel
T5 = Swafnir-Tempel

A1 = Heiler 'Noro Mystico'
A2 = Heiler 'Andra von Bodir'
A3 = Heiler 'Perlainidan 'Bulker'

S1 = Schmiede 'Gunn Beornisson'
S2 = Schmiede 'Herzsch der Blutige'
S3 = Schmiede 'Olveria Egilsdotter'
S4 = Schmiede 'Gurthag, Sohn des Gardosch'

L1 = Kramerladen 'Ardo Stoerrebrandt-Grassberg'
L2 = Kramerladen 'Brin Kaerben'
L3 = Kramerladen 'Hjolinir Phexgnade'
L4 = Kramerladen 'Uppo von Alderhusen'
L5 = Kramerladen 'Torbrand Garaldsson III'

W1 = Waffnenladen 'Grollo, Sohn des Gumbad'
W2 = Waffnenladen 'Liskolf der Leise'

K1 = Kräuternladen 'Minna Musporeiken'



Serske:
R1 = Hafen: Merske, Efferdun
R2 = Reisepunkt Thorwal
R3 = Reisepunkt Merske, Breida
B1 = Taverne 'Wetwind'
G1 = Gasthof 'Orknase'
S1 = Schmiede 'Laska Hasgarsson'

Thorwal:

R1 = Hafen: Prem, Vaermhag, Merske, Efferdun, Varnheim

R2 = Reisepunkt Vaermhag

R3 = Reisepunkt Serske

R4 = Reisepunkt Fährstation Tjoila

1 = Bürgermeister 'Hetmann Tronde'

2 = Windmühle

3 = Haldingard-Turm

4 = Akademie 'Alter Ulgald'

5 = Turm

6 = Schule der Hellsicht

7 = Bank

8 = Ottoskin der Windzwinger

9 = Zeughaus

10 = Werft

11 = Beilunker Reiter (Post, nicht in diesem Spiel)

12 = Ottoskin der Sturmkinder

13 = Eisenhof (Schmieden)

14 = Immanstadion

15 = Botschaft des Reiches, wg Umzug geschlossen

16 = Tor (Garaldsson IX)

G1 = Gasthof 'Nordwind'

G2 = Gasthof 'Hetmann Oremo'

G3 = Gasthof 'Zum Brünstigen Eber'

G4 = Gasthof 'Efferd's Trunk'

G5 = Gasthof 'Goldener Aal'

☒ Haus ist verschlossen. Wollen Sie einbrechen?

☐ Haus ist bewohnt.

Legende

G6 = Gasthof 'Am Entenhausen'

H = Hotel = Gasthof = Taverne

H1 = Hotel 'Bei Morissa'

H2 = Hotel 'Goldener Apfel'

H3 = Hotel 'Vier Winde'

H4 = Hotel 'Schwert und Zauberei'

B1 = Taverne 'Zauberspiegel'

B2 = Taverne 'Sturmfels-Keller'

B3 = Taverne 'Steile Treppe'

B4 = Taverne 'Glücklicher Zechpreller'

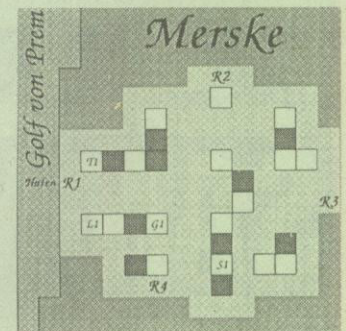
B5 = Taverne 'Betrunkener Kaiser'

B6 = Taverne 'Der Letzte Held'

B7 = Taverne 'Drachenschiff'

B8 = Taverne 'Verlorener Heller'

B9 = Taverne 'Roter Morgen'



Merske:

R1 = Hafen: Thorwal, Efferdun, Serske

R2 = Reisepunkt Serske

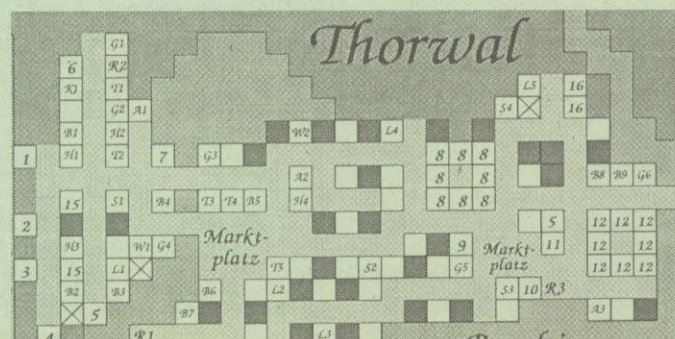
R3 = Reisepunkt Rookumund

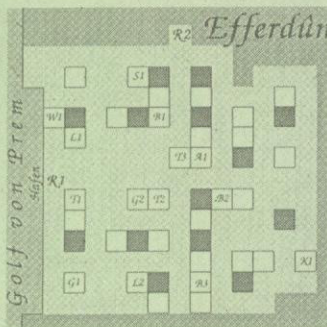
R4 = Reisepunkt Efferdun

G1 = Gasthof 'Seeblick'

S1 = Schmiede 'Gorm Harrik'

L1 = Kramerladen 'Arriano Despogos'





Efferdun:

R1 = Hafen: Merske, Thorwal, Serske
R2 = Reisepunkt Merske

G1 = Gasthof 'Veteranenrast'
G2 = Gasthof 'Salzeraner Hof'

B1 = Taverne 'Acht Jahre Zuchthaus'
B2 = Taverne 'Feuer und Wasser'
B3 = Taverne 'Kapitän Mairos'

T1 = Efferd-Tempel
T2 = Travia-Tempel
T3 = Swafnir-Tempel

A1 = Heiler 'Meister Hesindian'

S1 = Schmiede 'Ragnor Tortifsson'

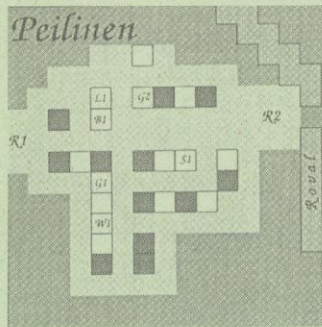
W1 = Waffenladen 'Hjalta Akisdottir'

L1 = Kramerladen 'Ardo Homling'
L2 = Kramerladen 'Korben von Salza'

K1 = Kräuterladen 'Jokol der Schwarze'

Peilinen:

R1 = Reisepunkt Breida
R2 = Reisepunkt Ruvamund



Fährstation Tjoila



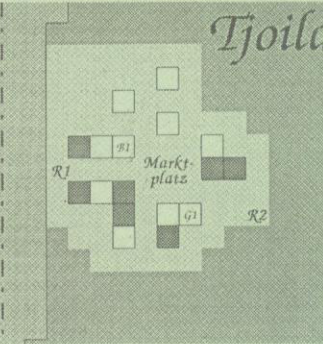
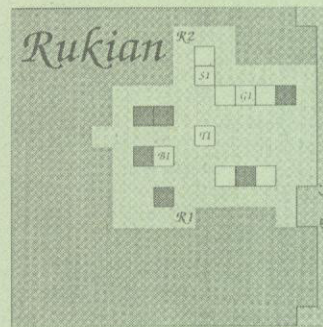
G1 = Gasthof 'Bei Haldor'
G2 = Gasthof 'Travias Ruh'
B1 = Taverne 'Löwe und Einhorn'

T1 = Efferd-Tempel
T2 = Travia-Tempel
T3 = Swafnir-Tempel

S1 = Schmiede 'Arnor Gerdorn'

W1 = Waffenladen 'Frenjar Malinasson'

L1 = Kramerladen 'Traviane Abbelsun'



Fährstation Tjoila:

R1 = Reisepunkt Thorwal
R2 = Reisepunkt Tjoila
R3 = Reisepunkt Rukian

G1 = Gasthof 'Zur Fähr'

Tjoila:

R1 = Reisepunkt Fährstation Tjoila
R2 = Reisepunkt Breida
G1 = Gasthof 'Bei Isliva'
B1 = Taverne 'Voller Humpen'

Rukian:

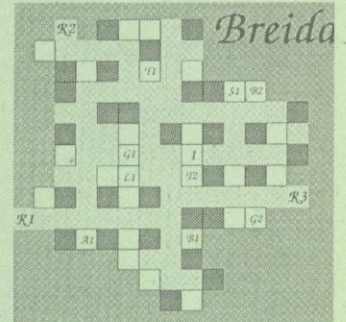
R1 = Reisepunkt Fährstation Tjoila
R2 = Reisepunkt Fährstation Angbodirtal

G1 = Gasthof 'Bornland'

B1 = Taverne 'Traviemet'

T1 = Travia-Tempel

S1 = Schmiede 'Bjorne Bjornsson'



Breida:

R1 = Reisepunkt Serske
R2 = Reisepunkt Tjoila
R3 = Reisepunkt Peilinen

1 = Asgrim Thorboldsson

G1 = Gasthof 'Wegkreuz'
G2 = Gasthof 'Klein Thorwal'

B1 = Taverne 'Goldgrube'
B2 = Taverne 'Zum Wilden Stier'

T1 = Swafnir-Tempel
T2 = Travia-Tempel

A1 = Heiler 'Jast Moemann'

S1 = Schmiede 'Kotja Iskrasdottir'
L1 = Kramerladen 'Acharz Eisenklau'



...werden wir auch in Zukunft nicht verschenken. Dafür müßt Ihr Euch schon etwas anstrengen und einen sauberen Tip-des-Monats hinlegen.

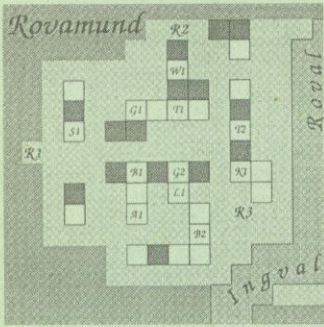
Alles wird teurer, die Löhne stagnieren, die Inflation galoppiert. Wenn schon die Politiker keine Lösung wissen, dann wollen wenigstens wir Euch etwas unter die Arme greifen und das angeschlagene Spielekonto aufpolstern. Aus diesem Grund werden wir ab dieser Ausgabe Eure Löhne drastisch erhöhen:

Unsere beiden "Tips des Monats" werden ab sofort mit **777 MARK** belohnt. Egal ob Ihr also für Computer oder Konsolen in Aktion tretet, in jedem Fall sind die nächsten Spieleinkäufe gesichert. Natürlich gehen auch alle anderen veröffentlichten Einsendungen nicht leer aus, sondern werden wie bisher je nach Genauigkeit und Aufwand entlohnt. Für kleine Cheats gibt's bis zu 40 Mark, größere Einsendungen, Karten und Lösungen werden mit bis zu 777 Mark belohnt. In welchem Ausmaß sich Euer Konto füllt, hängt ganz alleine von der Qualität und Aktualität der Einsendungen ab. Eine Schritt-für-Schritt Lösung von *Maniac Mansion* mag aus nostalgischen Grün-

den ganz nett sein, hat aber z.B. keinerlei Chancen ein Tip des Monats zu werden.

Spielregeln

Der Bessere gewinnt. Wer also seine Zeichnungen nicht mit Kugelschreiber auf gebrauchtem Butterbrotspapier abliefern, hat schon mal bessere Karten. Auch eine leserliche Handschrift oder Maschinentexte sind sehr willkommen bei unserer Schreib-Fee, die schließlich alle Texte in den Computer tippen muß. Wer über eine Textverarbeitung verfügt, schickt seine heißen Informationen am besten gleich auf Diskette an uns. Werdet nicht nervös, wenn die Lösungen nicht sofort erscheinen. Alle werden gelesen, archiviert und im Bedarfsfall verwendet. Wenn Ihr ganz sicher gehen wollt, dann ruft einfach montags in der Redaktion an. Wenn Ihr nicht auf Eure Kunstwerke verzichten möchtet, dann genügt ein kleiner Hinweis auf dem Brief und wir schicken alles nach getaner Arbeit an Euch zurück.



Rovamund:

R1 = Reisepunkt Merske
R2 = Reisepunkt Nordvest
R3 = Reisepunkt Pellinen

G1 = Gasthof 'Zollhaus'
G2 = Gasthof 'Grenzschutz'

B1 = Taverne 'Immanieg'
B2 = Taverne 'Silberner Becher'

T1 = Phex-Tempel
T2 = Travia-Tempel

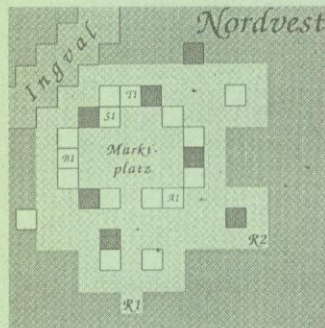
A1 = Heiler 'Firinja Gelling'

S1 = Schmiede 'Kivai Ejaale'

W1 = Waffenladen 'Hammas el Kabir'

L1 = Kramerladen 'Elgor von Krohn'

K1 = Kräuterladen 'Pondigo Asrakis'



Nordvest:

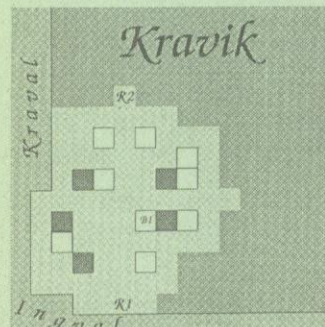
R1 = Reisepunkt Rovamund
R2 = Reisepunkt Kravik

B1 = Taverne 'Zum Ritter'

T1 = Rondra-Tempel

A1 = Heiler 'Bardo Birra'

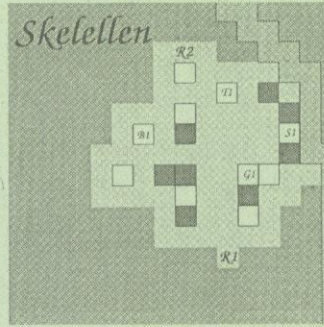
S1 = Schmiede 'Rondriane von Seitz'



Nordvest:

R1 = Reisepunkt Nordvest
R2 = Reisepunkt Skezellen

B1 = Taverne 'Eichenstumpf'



Skezellen:

R1 = Reisepunkt Kravik
R2 = Reisepunkt Phexaer

G1 = Gasthof 'Letzte Rast'

B1 = Taverne 'Orkschädel'

T1 = Peraine-Tempel

S1 = Schmiede 'Turvine Isleifsdottir'



Vaermhag:

R1 = Hafen: Thorwal, Varnheim
R2 = Reisepunkt Varnheim
R3 = Reisepunkt Thorwal

G1 = Gasthof 'Zum Tempel'

B1 = Taverne 'Küstennebel'

T1 = Rondra-Tempel

A1 = Heiler 'Sendo aus Thorwal'

S1 = Schmiede 'Der Salzwerker'

L1 = Kramerladen 'Turvine Fjollnirsdottir'
K1 = Kräuterladen 'Alrik Groben'



Varnheim:

R1 = Hafen: Vaermhag, Liasdahl, Ottarje, Thorwal
R2 = Reisepunkt Daspota
R3 = Reisepunkt Auplog
R4 = Reisepunkt Vaermhag

1 = Elaine Windenbeck

G1 = Gasthof 'Herberge Varnheim'
G2 = Gasthof 'Rorlifs Bescheidene Hütte'

B1 = Taverne 'Schwert und Schiff'
B2 = Taverne 'Pelikan'

T1 = Travia-Tempel
A1 = Heiler 'Herjan'

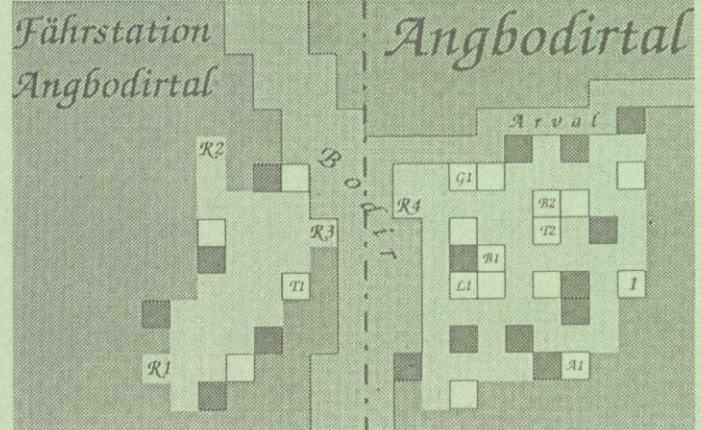
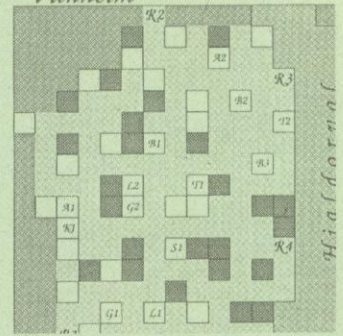
S1 = Schmiede 'Einar Eindrinnson'

W1 = Waffenladen 'Firinja von Olport'

L1 = Kramerladen 'Vandrad der Gerissene'
L2 = Kramerladen 'Olgarda Nordfahrer'

K1 = Kräuterladen 'Lindgard Kravensdottir'

Vilnheim



Angbodirtal:

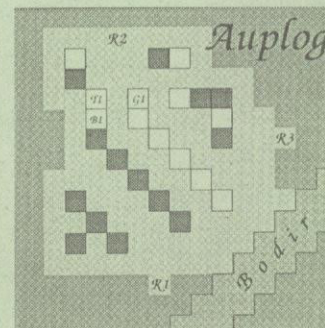
R1 = Reisepunkt Rukjan
R2 = Reisepunkt Auplog
R3 = Reisepunkt Angbodirtal
R4 = zur Fährstation Angbodirtal

1 = Beorn Hjallasson
G1 = Gasthof 'Am Arval'

B1 = Taverne 'Piratsenschenke'
B2 = Taverne 'Springender Lachs'

T1 = Effendi-Tempel
T2 = Firin-Tempel

A1 = Heiler 'Ole Ormsson'
L = Kramerladen
L1 = 'Morgdin, Sohn des Hordin'



Auplog:

R1 = Reisepunkt Fährstation Angbodirtal
R2 = Reisepunkt Varnheim
R3 = Reisepunkt Vilnheim

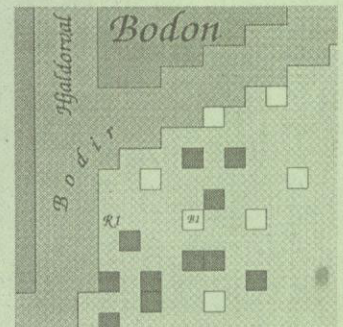
G1 = Gasthof 'Beim Hjargard'
B1 = Taverne 'Schneller Pfeil'

T1 = Phex-Tempel

Vilnheim:

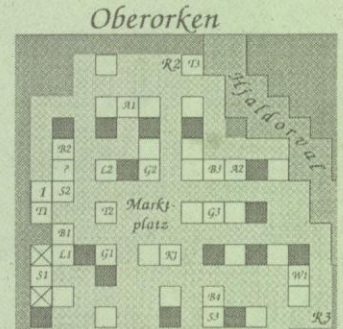
R1 = Reisepunkt Auplog
R2 = Reisepunkt Oberorken
R3 = Reisepunkt Phexaer
R4 = Reisepunkt Bodon

G1 = Gasthof 'Großer Bodir'
G2 = Gasthof 'Glockenspiel'



Bodon:

R1 = Reisepunkt Vilnheim
B1 = Taverne 'Zum fröhlichen Ork'



Oberorken:

R1 = Reisepunkt Vilnheim
R2 = Reisepunkt Felsteyn
R3 = Reisepunkt Einsiedlersee

- 1 = Dungeon
G1 = Gasthof 'Wegrast'
G2 = Gasthof 'Schwarzes Gold'
G3 = Gasthof 'Glücklicher Prospektor'

- B1 = Taverne 'Ingerimms Feuer'
B2 = Taverne 'Ehernes Oxhofst'
B3 = Taverne 'Am Bodhir'
B4 = Taverne 'Eisenfaust'

- T1 = Ingerimm-Tempel
T2 = Travia-Tempel
T3 = Ifrin-Tempel

- A1 = Heiler 'Meister Veridis'
A2 = Heiler 'Starkad Hengiston'

- S1 = Schmiede 'Kolban Getrosch'
S2 = Schmiede 'Rodar, Sohn des Grufalm'
S3 = Schmiede 'Traviadan Jassdel'

- W1 = Waffenladen 'Morka, Sohn des Grufalm'
W2 = Waffenladen 'Korbaosch, Sohn des Korok'

- L1 = Kramerladen 'Thure Olovrison'
L2 = Kramerladen 'Tardosch, Sohn des Grufalm'

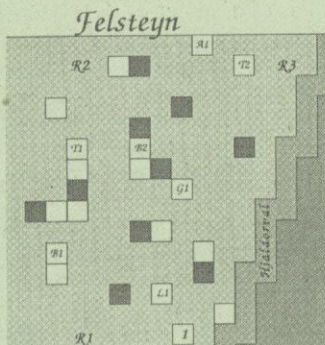
- K1 = Kräutlerladen 'Hatja Zhusfis'

Felsteyn:

- R1 = Reisepunkt Oberorken
R2 = Reisepunkt Orkanger
R3 = Reisepunkt Einsiedlersee

- 1 = Isleif Olgardsson
G1 = Gasthof 'Hjaldors Ruh'

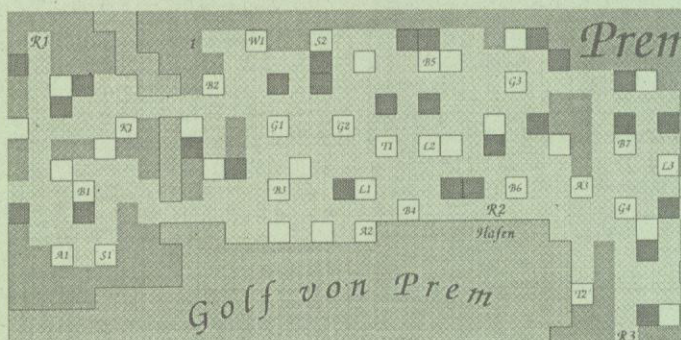
- B1 = Taverne 'Eldgrimas Stube'
B2 = Taverne 'Erz und Steyn'



- T1 = Ingerimm-Tempel
T2 = Firin-Tempel
A1 = Heiler 'Throndax'
L1 = Kramerladen 'Schlauer Masgar'

Prem:

- R1 = Reisepunkt Kord
R2 = Hafen: Thorval, Hjaltingor, Manrin, Kord, Skjal, Aryn, Runinshaven, Ottarje



- R3 = Reisepunkt Skjal
B1 = Taverne 'Drachenhals'
B2 = Taverne 'Pottwal'
B3 = Taverne 'Gragans'
B4 = Taverne 'Alle Winde'
B5 = Taverne 'Am Stein'
B6 = Taverne 'Heimkehr'
B7 = Taverne 'Bei Hjalstkes'

- G1 = Gasthof 'Prem Hof'
G2 = Gasthof 'Bei Venske'
G3 = Gasthof 'Ottasjalm'
G4 = Gasthof 'Zur Trutz'

- T1 = Travia-Tempel
T2 = Swafnir-Tempel
T3 = Rondra-Tempel
A1 = Heiler 'Anga Orgensdottir'
A2 = Heiler 'Eirik Schelbrechen'
A3 = Heiler 'Thinmar Oris'

- 1 = Dungeon: eine verlassene Mine
S1 = Schmiede 'Der Starke Deorn'
S2 = Schmiede 'Orgen Gundridson'
W1 = Waffenladen 'Herm Jurgasvalson'

- L1 = Kramerladen 'Storko von Grollbritz'
L2 = Kramerladen 'Beo Beornsson'
L3 = Kramerladen 'Swafnild Ragnarsdottir'

- K1 = Kräutlerladen 'Der Einbeinige'



Phexcaer:

- R1 = Reisepunkt Vlnheim
R2 = Reisepunkt 'Einsiedlersee'
R3 = Reisepunkt Groenwelden
R4 = Reisepunkt Skezellen

- G1 = Gasthof 'Grauer Vogt'
G2 = Gasthof 'Phex Sieben Himmel'
G3 = Gasthof 'Roter Milan'

- B1 = Taverne 'Wilder Bodir'
B2 = Taverne 'Lämmlein und Wölfe'
B3 = Taverne 'Schnapphahn'
B4 = Taverne 'Am Großen Haus'
B5 = Taverne 'Dickspetht'

- T1 = Peraine-Tempel
T2 = Phex-Tempel
A1 = Heiler 'Mada Huilin (2x)'

- 1 = Tempel (Falle: Überfall)
2 = Spielhaus

d o n g l e w a r e

Amiga
IBM
Mac
Next
Atari

Wollten Sie nicht schon immer einmal nervenzeretzende Abenteuer in äußerst fremdartigen und exotischen Landschaften bestehen?
Nun, das können Sie jetzt und hier für nur

5 Mark

haben. Und zwar auf Diskette. Mit Oxyd, jenem legendären Computerspiel, das schon unzählige Anwender zu nächtelangen Mäuserallys getrieben hat.

Begeben Sie sich also mit Ihrem Rechner auf die nicht ungefährliche Expedition in die über 100 digitalen Labyrinth von Oxyd, lediglich mit einer Glasmurmel und ein paar zufällig am Wegesrand gefundenen Gegenständen ausgerüstet.

Spielbar sind ohne weiteres 10 Ebenen. Um allerdings in den vollen Genuß des Spieles zu kommen, empfiehlt es sich, das Oxyd-Buch hin und wieder zu Rate zu ziehen. Schlappe 60.- DM für viele viele nützliche Tips und Tricks und noch mehr Zaubersprüche, um Oxyd einigermaßen unbeschadet durchstreifen zu können. Bestellen Sie noch heute Ihr persönliches Oxyd.

Oxyd ist ab 1. Oktober 92 lieferbar. Erhältlich im Fachhandel, über Public-Domain Versender oder direkt bei uns. Diskettenbestellung 5.- in Briefmarken, Buchversand per Nachnahme (zzgl. 10.- Porto) oder per Verechnungsscheck.

Vertrieb Deutschland:
Dongleware Verlags GmbH
Postfach 11 63
W-6903 Neckargemünd
Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 113
Fax und BTX (0 62 23) 87 40

Vertrieb Schweiz:
Bossant-Soft
Postfach 51 46
CH-6020 Emmenbrücke
Telefon (0 41) 45 82 84
Fax (0 41) 45 92 84

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- Amberstar - Fate-Gates of Dawn (DM 39,-) - Lure of the Temptress - Dungeon Master - Chaos strikes back - Dragonflight - Indiana Jones 3 + 4 - Bane of the Cosmic Forge - WIZARDRY 7 - Legend - Legend of Kyndria - Monkey Island 1 + 2 - Ultima 5-7 - Ultima Underworld - Prophecy of the Shadow - Bards Tale 3 - THE SUMMONING	- Pool of Radiance - Secret of the Silver Blades - Champions of Krynn - Death Knights of Krynn - Dark Queen of Krynn - Eye of the Beholder 1 - Eye of the Beholder 2 - Might & Magic 2 - Might & Magic 3 - MIGHT & MAGIC 4 - Elvira 1 + 2 - Legend of Faerghail - Space Quest 4 - Kings Quest 1-6 - Larry 1-3/Larry 5 - Eternam - Planets Edge - demnächst
---	--

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

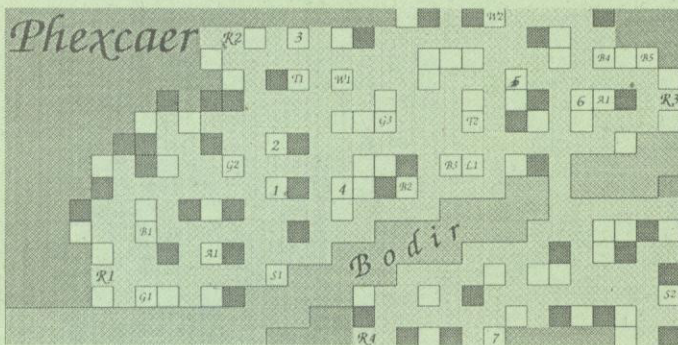
ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	öS 1290,-	GB-Koffer	öS 349,-
Ishido	öS 299,-	Licht und Lupe	öS 249,-
Super Mario Land	öS 399,-	Sega Mega Drive 16 Bit	öS 1990,-
Terminator II	öS 499,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	öS 490,-
Simpsons	öS 499,-	EA EISHOCKEY	öS 790,-
Game Pouch-Tasche	öS 199,-	Sega Game Gear	öS 1990,-
		Cass. für Game GEAR:	
		SPIDERMAN	öS 499,-
		Tasche für Game GEAR	öS 299,-
		Super Famicom	öS 2490,-
		Cassetten für NES	
		z.B.: Super Pengo, 10 versch.	öS 490,-

★★ Für Händler Exportpreise ★★

ALT GmbH

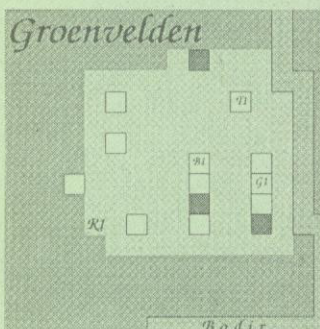
Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173



- 3 = Falle (wie Punkt 1)
- 4 = Alter Mann (Informationen)
- 5 = Bordell (Informationen)
- 6 = Stadthaus (Archiv)
- 7 = Fuhrhof (Post)

- S1 = Schmiede 'Alrik Derondan'
- S2 = Schmiede 'Der Lange Gerbald'
- W1 = Waffenladen 'Waltrude Hesoch'
- W2 = Waffenladen 'Regolan Russil'

- L1 = Kramerladen 'Halka Ferdes'
- L2 = Kramerladen 'Meister Haimamund'

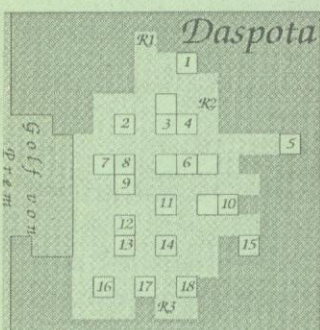


Groenvelden:

- R1 = Reisepunkt Phexcaer

- G1 = Gasthof 'Sicherer Hafen'
- B1 = Taverne 'Bodir Schinke'

- T1 = Peraine-Tempel

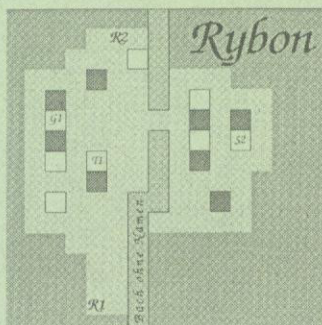


Daspota:

- R1 = Reisepunkt Ottarie
- R2 = Reisepunkt Rybon
- R3 = Reisepunkt Varnheim

- 1 = Wachhaus
- 2 = Taverne 'Grünes Hüfisen'
- 3 = Bordell 'Sonya's'
- 4 = Taverne 'Haken-Hugo'
- 5 = Haus der Kapitäne
- 6 = Tätowierer
- 7 = Tischler (Schiffbau)
- 8 = Gasthaus 'Letzte Ruh'
- 9 = Bordell 'Liebesgeflüster'
- 10 = Lagerhaus
- 11 = Taverne 'Zum Holzbein'
- 12 = Segelmacher
- 13 = Spielhaus

- 14 = Piratenprügelei
- 15 = Waffenlager
- 16 = Alter Mann
- 17 = Schmied
- 18 = Wache



Rybon:

- R1 = Reisepunkt Daspota
- R2 = Reisepunkt Thoss

- G1 = Gasthof 'Am Hafen'
- T1 = Travia-Tempel

- S1 = Schmiede 'Brin Bolter'

Wer auf den Geschmack gekommen ist, muß bis zum nächsten Monat warten.

King's Quest 6 - Heir Today, Gone Tomorrow

Chris Adam, Astrid und Peter aus München sind die Schnellsten. Auf verschlungenen Wegen fanden sie das Reisetagebuch von Prinz Alexander und leiteten es gleich an uns weiter.

Hallo, ich bin Alexander, Prinz von Daventry. Ihr kennt mich gewiß noch. Doch halt; wo bin ich hier? Dies muß wohl der Strand der Green Isle sein. Aber wir werden ja sehen. ...

Ich nehme aus der Kiste unter der Planke die Münze und aus dem Sand meinen Siegelring. Dann gehe ich ins Dorf. Ich spreche mit dem Lampentrödl und betrete den Händlerladen. Dem Händler zeige ich den Ring und tausche die Münze gegen die Nachtigall. Beim Verlassen

nehme ich mir noch ein Minzbonbon. Ich weiß nun, daß ich auf der Isle of the Crown, im Land der Green Isle bin, was mich ungemein beruhigt. Im Buchladen finde ich beim Eingang ein Buch auf einem Tisch und im Regal fällt aus dem Gedichtband ein Liebesvers, den ich aufhebe. Ich spreche mit dem Buchhändler und gehe dann zum Fährmann, halte einen Smalltalk und nehme die Hasenpfote mit. Jetzt kann ich im Händlerladen meinen Ring gegen die Karte tauschen.

Isle of Wonder

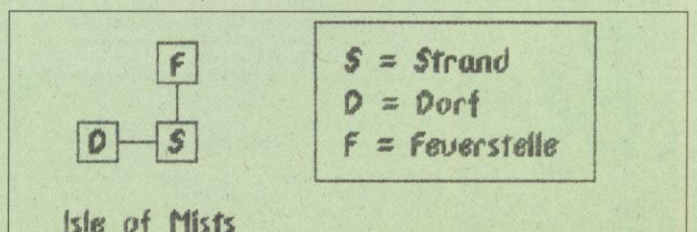
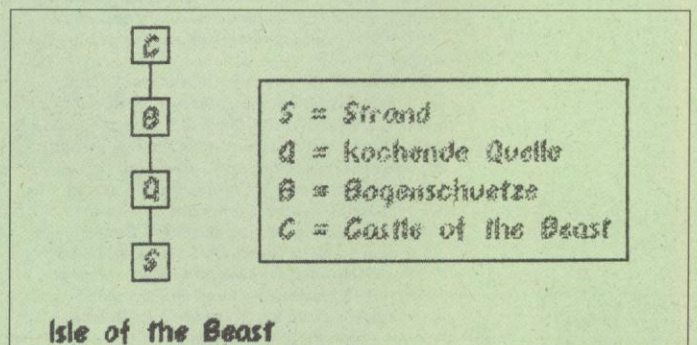
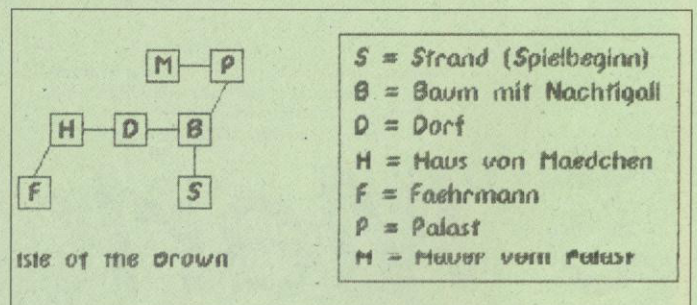
Am Strand beame ich mich mit der Karte auf die Isle of Wonder. Ich lese der Auster aus dem Buch vor und schnappe mir die Perle. Dann angele ich noch den unvollständigen Satz aus dem Wasser. Nun tausche ich beim Händler die Perle gegen den Siegelring. Im Buchladen spreche ich mit Jollo - der Mann im Stuhl - und zeige ihm den Ring. Im Trog auf der Straße finde ich eine Unsichtbarkeitstinte. Nachdem mich die Wachen vom Schloß nicht hineinlassen, erzwingt mich mir mit meinem Ring eine Audience beim Vizir. Bei der Abzweigung sitzt auf dem Baum eine Nachtigall mit der ich mich, über die mechani-

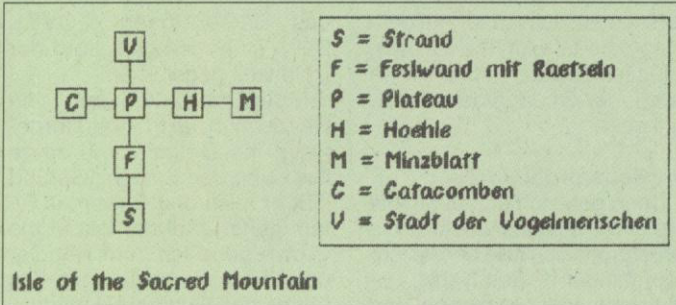
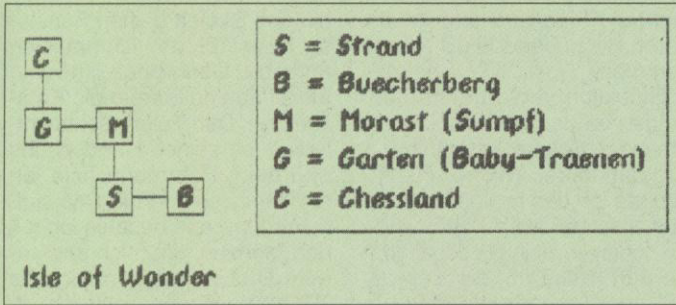
sche Nachtigall, anfreunde. Gebe ich ihr den Siegelring bringt sie mir ein Haarband und wenn ich ihr das Gedicht gebe, bekomme ich noch einen Brief von Cassima.

Isle of Sacred Mountain

Auf der Isle of Sacred Mountain nehme ich die Feder und die Blume. Will ich auf der Isle of Wonder nun das Landesinnere erforschen, tauchen fünf Zwerge auf, denen ich mit Hilfe der Blume, der Nachtigall, des Minzbonbons, der Hasenpfote und der Unsichtbarkeitstinte meine Herkunft verschleierte. Im Händlerladen tausche ich die Nachtigall gegen die Flöte und im Buchladen versuche ich das Buch auf der Theke zu bekommen, worauf ich erfahre, daß der Händler es nur gegen ein wirklich seltenes Buch tauscht. Auf der Isle of Wonder gehe ich zum Bücherberg, um solch ein Buch zu finden. Der Wurm fordert jedoch eine Gegenleistung. Betrachte ich das Spinnennetz sehe ich einen Faden. Ich ziehe daran und nehme mir den Papierschnipsel. Auf dem Weg zum Loch-in-der-Wand nehme ich ferner vom Baum im Sumpf eine Milchflasche mit.

Ich nehme die verrottete Tomate und spiele den Sonnenblumen auf der Flöte vor,





worauhin ich das Loch-in-der-Wand fangen kann. Durch das Tor gelange ich ins Schachbrettland. Die Wachen lassen mich nicht vorbei, doch die rote Königin läßt ihren Schal fallen, den ich aufhebe. Wieder durch das Tor und einen Eiskopf-Salat gepflückt, begeben sich schnurstracks auf die Isle of the Beast. In die kochenden Quellen werfe ich den Eiskopf-Salat. Dann gehe ich hindurch und nehme die Lampe. Beim Bogenschützen finde ich einen Ziegelstein. Am Strand spreche ich mit dem kleinen grünen Wesen und gebe ihm den unvollendeten Satz, worauf dieses mit mir geht.

Hallo Wurm

Auf der Isle of Wonder bringe ich dem Wurm das kleine Wesen - sein Kind - und erhalte das seltene Buch. Dieses bringe ich sogleich dem Buchhändler und erhalte das Zauberbuch. Ich sehe mir die drei darin enthaltenen Zaubersprüche an, um mich auf die Suche nach den noch fehlenden Gegenständen zu machen. Also tausche ich die Flöte gegen die Zunderdose und gehe zur Isle of the Scared Mountain. Dort sehe ich mir die Hieroglyphen in der Felswand genauer an. Die Lösung des Rätsels findet Ihr im Handbuch. Jetzt treten Treppen aus der Felswand, welche ich erklimme. Ich muß noch vier weitere Rätsel lösen um endlich aufs Plateau zu gelangen. Alle Lösungen oder Hinweise findet Ihr im Handbuch.

1. Rästel: Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten das Wort RISE zu lesen ist.

2. Rästel: Ihr gebt die entsprechenden Symbole für das Wort SOAR ein.

3. Rästel: Numeriert Ihr die Kreise von links nach rechts mit 1 bis 4, müßt Ihr folgende Kreise anklicken: 4, 1 und 2.

4. Rästel: Ihr gebt die entsprechenden Symbole für die Buchstaben D, O, Q und G ein.

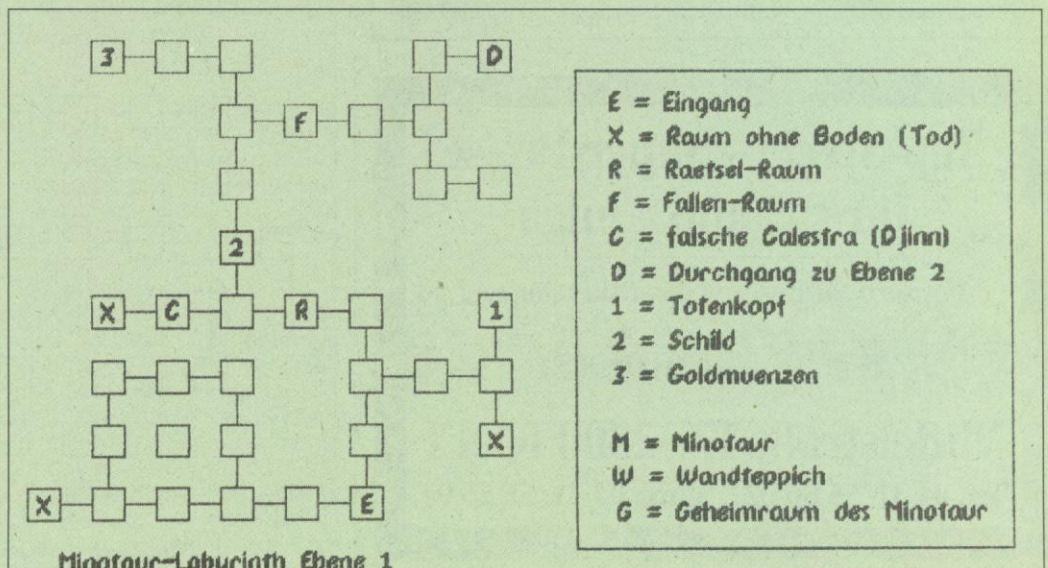
5. Rästel: Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten "ASCEND" zu lesen ist.

Auf dem Plateau spreche ich mit der alten Frau - in Wahrheit wieder einmal der Djinn. Sobald sie verschwunden ist, krieche ich in die Höhle neben dem Beerenbusch. In dieser mache ich mit der Zunderdose Licht und krieche in die nächste Höhle. Dort pflücke ich neben dem Felsfenster ein Minzblatt und gehe zurück ins Freie. Folge ich dem Weg ins Inselinnere, werde ich den Herr-

schern der Insel vorgeführt und erhalte die Aufgabe, ihre Tochter zu befreien. Ich darf die Insel jedoch noch einmal verlassen um mich vorzubereiten. Auf der Isle of Wonder finde ich auf dem Tisch vor der Wand eine Teetasse, die ich im Sumpf mit Schlamm auffüllen will. Und nachdem ich mit den beiden Streithähnen ausgiebig diskutiert habe, gebe ich dem Bump-on-a-log die Tomate. Nach der Schlammschlacht komme nun auch ich zu meiner, mit Schlamm gefüllten, Tasse.

Im Labyrinth

Wieder auf der Isle of Scared Mountain steige ich die Treppen hinauf wo ich ins Labyrinth gesperrt werde. Ich hole, aus den entsprechenden Räumen auf der Karte, den Totenkopf, das Schild und die zwei Goldmünzen. Den Mosaikboden überquere ich wie auf der Karte ersichtlich. Anschließend betrete ich den Fallenraum, wo ich den Ziegelstein in den Mechanismus werfe und den Raum verlasse. Im unteren Teil des Labyrinths begeben sich in Raum M, lege schnell das Loch-in-der-Wand auf die, der Tür gegenüberliegende, Wand und sehe hindurch. Dann gehe ich in den Wandteppichraum und hebe den Wandteppich beiseite und siehe da eine Geheimtür öffnet sich, durch die ich schleiche. Ich trete in den Raum und kann nun mit dem Schal den Minotaur seinem Schicksal "übergeben". Nachdem ich die Prinzessin von ihren Fesseln befreit habe, wartet nun, als Dank, ein Besuch beim heiligen Orakel, von welchem ich wichtige Informationen und ein geheiligtes Wasserfläschchen erhalte.



NEU ♦ NEU ♦ NEU



JUMBOsoft
Versandservice

HOTLINE
052 21/27 05 95
Fax 052 21/27 05 95

	Amiga	Atari	IBM
Aces of the Pacific.....DA	82,90	92,50	99,50
Airbus A 320.....DA	65,50	65,50	71,50
Another World.....DA	69,50	-	-
Aggria.....DA	-	-	97,90
A-Train.....DV	-	-	103,90
8-17 Flying Fortress.....DA	69,50	-	86,50
Battle Isle.....DV	49,50	-	49,50
Black Crypt.....DA	64,50	-	-
Bundesliga Manager Prof.....DV	75,50	-	75,50
Campaign.....DV	79,90	79,90	86,90
Carl Lewis Challenge.....DA	65,90	69,90	78,90
Civilisation.....DV	86,50	-	103,50
Cool Croc Twins.....DA	65,90	65,90	65,90
Crazy Cars 3.....DA	59,90	59,90	-
Das schwarze Auge.....DV	78,50	78,50	89,50
Der Patrieier.....DV	76,50	78,50	91,50
Discovery.....DV	-	-	76,90
Falcon 3.0.....DA	76,50	-	104,50
Global Effect.....DA	-	-	89,50
Gunship 2000.....DA	-	-	99,50
Gunship 2000 Scenario.....DA	-	-	66,90
Hexuma.....DV	95,90	-	95,90
Larry 5.....DA	82,50	-	92,50
Legend of Kyrandia.....DV	79,90	-	79,90
Lotus 3 Ultim. Challenge.....DA	59,90	-	59,90
Lure of the Tempress.....DV	75,90	-	78,90
Monkey Island 2.....DA	90,50	-	90,50
Plan 9 from Outer Space.....DV	76,90	-	93,90
Populous 2 Challenge.....DV	45,90	-	-
Rampart.....DA	-	-	72,50
Silly Putty.....DA	59,90	-	-
Star Trek.....DA	-	-	77,50
Ultima 7.....DA	-	-	89,50
Ultima Underworld.....DA	-	-	89,50
Virescope 2.0.....DV	72,90	-	-
Wing Commander Del. Ed. DV	-	-	105,50
Wing Commander 2.....DV	-	-	89,50
...und viele andere mehr			

**Wir führen auch Spiele für das
Sega Mega Drive**

M. Bender · Damaschkestr. 1 · 49 Herford
Versand (Nachnahme) zzgl. 8,50 DM
- Irrtum u. Preisänderungen vorbehalten -

Spieler Versand



Philipp Pfitzenmaier

NEU !!

Computerspiele

	PC	AMIGA
BILL'S TOMATO GAME		69,90 *
DARK HALF	79,90 *	
DER PATRIEIER dt.	79,90	69,90
DAS SCHWARZE AUGE dt.	79,90	69,90 *
FALCON 3.0 dt.	95,90	
HARRIER JUMP JET	89,90 *	
HEXUMA dt.	79,90	79,90
KING'S QUEST 6 engl.	79,90	
LEGEND OF KYRANDIA dt.	79,90	73,90 *
LEGEND OF VALOR dt.	83,90	73,90 *
MANTIS	99,90	
MONKEY ISLAND 2 dt.	79,90	78,90
RAMPART	69,90	59,90 *
REX NEBULAR	89,90	
SHERLOCK HOLMES dt.	89,90 *	
STRIKE COMMANDER	89,90 *	
ULTIMA 7 DATA DISK	49,90	
WAKWORKS dt.	69,90	69,90 *
WIZARDRY 7 engl.	79,90	

* Bei Druck noch nicht lieferbar
Für Druckfehler keine Haftung!

Brett/Rollenspiele

Shadowrun 2nd Ed. Softcover engl.	56,-
Tage des Namenlosen (DSA-Abent.)	15,-
DSA Abenteuer Basis-Spiel	34,-
TSR Monsterkompendium 1/2 dt.	54,-

Preislisten gegen
2 DM
in Briefmarken
Versand per NN + 9,-DM (Porto & Verp.)
Eschenriederstr. 21 * 8038 Grubbenzell
Telefon 08142-54670
Fax 08142-9927

weißen Rose und dem kostbaren Ring überrede mit mir zu kommen.

Glücklich vereint schreiten beide von dannen und ich bin um einen Spiegel und ein paar Frauenkleider reicher. Jetzt schütte ich das heilige Wasser und anschließend etwas Springbrunnenwasser in die Jägerlampe und klicke mit der Lampe auf das Zauberbuch, blättere bis zum "Regenzauber" und spreche ihn aus (cast). Auf dem Weg zur Isle of the Crown, pflücke ich noch eine weiße Rose, die ich dann der Nachtigall gebe.

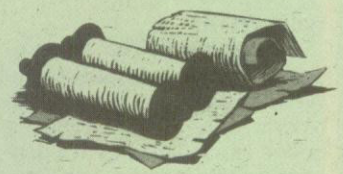
Die Feuerprobe

Dann gehe ich erneut auf die Isle of the Mist und bestehe die Feuerprobe. Ich fülle den Totenkopf mit der heißen Kohle, untersuche das Haarband und gebe das Haar und das Ei hinzu. Auf der Isle of the Crown tausche ich beim Lampentrödl die Lampe gegen eine neue – die zweite von rechts. Endlich kann ich auf die Isle of Scared Mountain zurückkehren und auf dem Plateau den Zauberspruch "Nachtgeschöpfe bezaubern" auf das Pegasus anwenden.

hin das Skelett seinen Schlüssel fallenläßt, den ich natürlich aufhebe. Dann gebe ich mein Ticket ab und betrete die Katakomben. Den Toten rechts entledige ich seines Handschuhs und beim Fährmann fülle ich die Teetasse im Fluß Styx auf. Den Fährmann bezahle ich mit den Münzen, um mich ans andere Ufer zu bringen. Um die Tür zu passieren, muß ich sie berühren, sie ansprechen und das Rätsel lösen (LOVE). Dann stehe ich dem Lord der Unterwelt gegenüber.

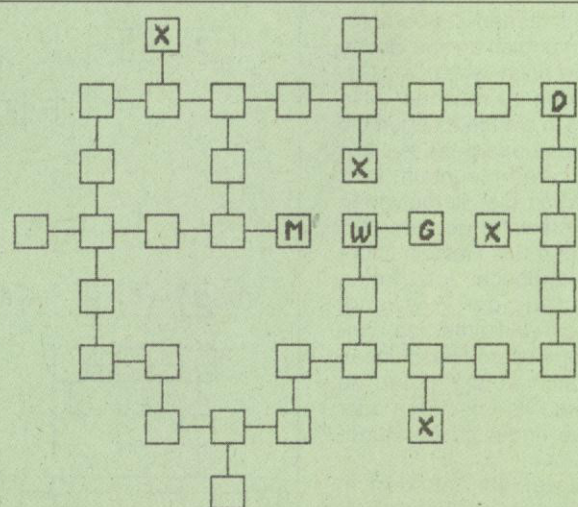
Mutig werfe ich ihm den Handschuh, als Herausforderung, ins Gesicht und zeige ihm dann den Spiegel. Gerührt läßt er mich und Cassimas Eltern gehen. Auf der Isle of the Crown gehe ich zum Händler und trinke vor den Augen des Djinns den Giffrank; dann tausche ich die Zunderdose gegen den Pinsel und beuge mich zum Schloß. Seitlich bei der Schloßmauer rühre ich mit der Feder in der Tasse, male mit dem Pinsel die Schloßwand an und wende den letzten Zauberspruch "Malen" an (Zauberbuch auf gemalte Tür). Dann kann ich das Schloß betreten. Ich gehe zuerst zu Jollo, gebe ihm die neue Lampe, worauf dieser sich davontiehlt sie auszutauschen. Ich gehe zu dem kleinen Geist im Verlies und gebe ihm das Taschentuch.

Dann folge ich dem Rat des Jungen, gehe zur Rüstung, betätige den Arm und siehe da: Eine Geheimtüre. Hinter der



Im Land der Toten

Im Land der Toten spreche ich mit dem Geisterpärchen, ohne mich jedoch von anderen Geistern berühren zu lassen. Die Eltern Cassimas raten mir mit dem Lord der Unterwelt zu sprechen und geben mir deshalb ein Ticket. Auf dem Weg zum Tor der Unterwelt treffe ich einen weiblichen Geist, der sein Junges sucht. Ich verspreche ihr ihn zu suchen und erhalte ein Taschentuch. Vor dem Tor zur Unterwelt spiele ich auf dem Xylophon, worauf-



Minotaur-Labyrinth Ebene 2

GRAF-SOFTWARE

Spiele Vermietung und Verkauf für

AMIGA • PC • SEGA • MEGA-DRIVE • SUPER NES

Jetzt viele Verkaufsspiele für Amiga + PC reduziert! (kein Versand!)

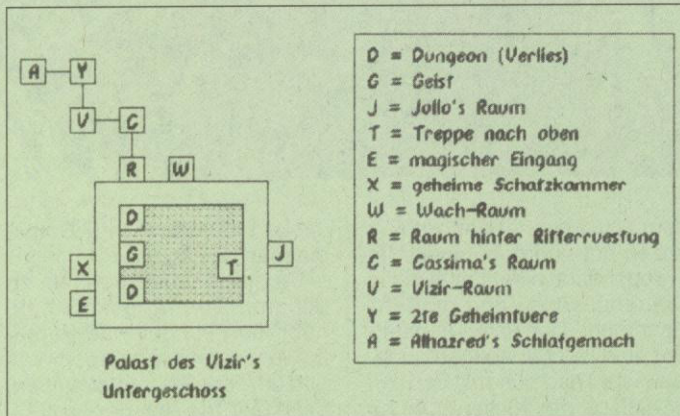
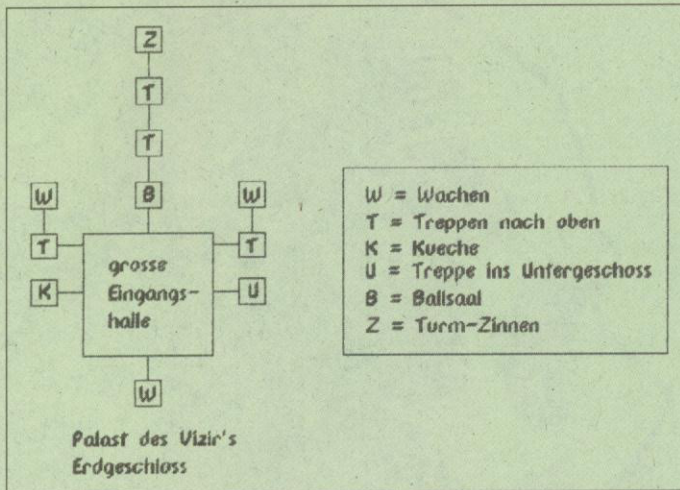
8900 AUGSBURG, Humboldtstr. 2
(Lechhausen beim Schloßle) Tel.: 0821/719563
Öffnungszeiten: Di.-Fr. 14.00-18.30 Uhr, Sa. 11.00-14.00 Uhr

Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

KSK - Schöneich

Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1
Tel. 04 31/55 56 02 · Fax: 04 31/55 56 04



Türe schaue ich durch das Loch in der Wand und gehe die Treppe hinauf. Auch hier sehe ich durch das Loch und gebe Cassima den Dolch. Ich folge dem Gang links und sehe durch das Loch. Am Ende des Ganges ist links eine Geheimtüre, die ich betrete. In Vizir's Schlafzimmer öffne ich mit dem Schlüssel die Truhe und nehme den Brief, öffne die Elfenbeinschatulle und begutachte die Papiere.

Mit dem Paßwort gehe ich zur Schatzkammer, spreche die Tür an und nach Eingabe von ALIZEBU öffnet sich diese. In der Schatzkammer hebe ich die Drapierung vom Tisch, sehe mir alle Gegenstände an und erkenne die wahre Natur des Vizirs. Als ich den Raum verlasse, höre ich den Hochzeitmarsch. Folglich eile ich die Treppe hinauf, um die Trauung zu verhindern. Selbst den Hundehauptmann kann ich, mittels dem Dokument des Vizirs, überzeugen. Wir betreten den Hochzeitssaal und ich rufe Cassima zu, dieser Farce ein Ende zu machen. Als auch noch Cassimas Eltern auf der Bildfläche erscheinen, entpuppt sich die Prinzessin als Djinn. Der Vizir flüchtet, ich folge ihm und auf den Turmzinnen gibt es den langersehnten Showdown. Jollo wirft mir die Lampe

zu, ich benutze sie auf den Djinn, der Vizir greift mich an, ich schnappe mir das Schwert von der Wand, greife ihn damit an und kurz bevor er mich töten kann, bekomme ich Hilfe, um doch noch über den Vizir zu triumphieren.

The Dark Half

Stefan Delbrügge aus Zittau liefert die Komplettlösung für Capstones nicht allzu schweres Adventure. Damit dürften auch absolute Abenteuerneulinge keine Probleme mehr haben.

Tag 1:

Am ersten Tag steht der gute alte Thad auf dem Friedhof seiner Heimatstadt und staunt über das offene Grab seines zweiten Ichs George. Er begibt sich zum Friedhofsgärtner und fragt ihn, ob er ihm nicht die Hütte aufmachen kann (3). In der Hütte nimmt er sich das Seil und die Taschenlampe und macht sich auf den Weg zur Straße. Dort liegt die Leiche von Homer, dem Photographen. Er durchsucht Homer und findet seine Kamera, nimmt die Kamera an sich und öffnet sie sofort. Heraus kommt ein Film, was denn eigentlich sonst?

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Airbus A 320, komplett deutsch	99,00	MAD TV - Datadisk kpl. deutsch	28,00
Archer McLean's Pool, Anltg. deutsch	55,00	Megafortress, Anltg. deutsch	69,00
Ashes of Empire, deutsch	89,00	M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Aquatic Games, Anltg. dt.	59,00	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
AMOS, komplett deutsch	105,00	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
AMOS Professional	129,50	Monkey Island II, kompl. deutsch	85,00
BAT II, komplett deutsch	81,50	Nigel Mansell, Anleitung deutsch	64,00
Battle Isle/B-Isle Data/kpl. dt.	74,50/45,50	No Second Price, Anleitung deutsch	61,50
Bundesliga Manager prof. Ltd. Edition	85,00	Patrizier, komplett deutsch	75,50
Caesar, Handbuch deutsch	64,00	Perfect General, deutsch	82,50
Campaign, komplett deutsch	64,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Castle of Dr. Brain, komplett deutsch	69,00	Pinball Fantasies, Anl. deutsch	61,50
Civilization, komplett deutsch	82,50	Police Quest III, komplett deutsch	69,00
Combat Classics, (F15II/688/T.Yank.) dt.	64,00	Populous 2 incl. Challenge, dt.	75,50
Curse of Enchantia, deutsche Vers.	89,00	Populous II Challenge (Datadisk)	35,00
Cytron, Anleitung deutsch	64,00	Premlere, Handbuch deutsch	69,00
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50	Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Dungeon Master m. Chaos Str. Back, dt.	64,00	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	61,50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	69,00
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,00	Red Zone, Anleitung deutsch	55,00
Fire & Ice, Anleitung deutsch	55,00	Rome, Handbuch deutsch	67,90
Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.	79,50	Sensible Soccer 1.1, Anl. deutsch	55,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	82,50	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Hexuma, komplett deutsch	89,00	Silly Putty, Anleitung deutsch	55,00
History Line, komplett deutsch	75,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Humans, komplett deutsch	64,00	Space Shuttle, komplett deutsch	64,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Indiana Jones III, komplett deutsch	69,00	St. Thomas, Anltg. deutsch	+ 74,50
Indiana Jones IV, komplett dt.	85,00	Troddlers, Anltg. deutsch	59,00
Kings Quest V/Space Quest IV u. Larry III, kompl. deutsch, Sonderp. sol. Vorrat	39,00	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Larry V, komplett deutsch	69,00	Vikings, Fields of Conqu. Anl. dt.	69,00
Legend of Kyrandia, kompl. deutsch	64,00	Wing Commander I, komp. deutsch	89,00
Legend of Valour, deutsch	75,50	Winter Challenge, Anltg. deutsch	+ 69,00
Lemmings DOUBLE-PACK Anl. deutsch	57,00	Wizkid, Anleitung deutsch	64,00
Lotus Turbo Challenge 3, Anltg. dt.	55,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00
Lure of the Temptress, kompl. dt.	64,00	Zool, Anleitung deutsch	57,50
		X-Copy Tools (neue Vers.)-m. Hardware	86,00

MS-DOS

1869, komplett deutsch	89,00	Microprose Golf, Anleitung deutsch	87,50
A-Train, komplett deutsch	95,00	Nigel Mansell's, Handbuch deutsch	69,00
Aces of the Pacific (386)	79,50	Patrizier, komplett deutsch	89,00
Aces of the Pacific Mission Disk dt.	53,00	Pinball I. Windows	79,50
Airbus A 320, komplett deutsch (386)	99,00	Police Quest III, VGA kompl. dt.	79,50
Ancient Art of War, Handbuch deutsch	95,00	Quest for Glory III	79,50
Ashes of Empire, kompl. deutsch	95,00	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
ATAC, Handbuch deutsch	89,00	Reach for The Skies, Handbuch deutsch	69,00
ATP, deutsche Version	112,50	Red Baron, kompl. deutsch VGA	79,50
B.A.T. II, komplett deutsch	89,00	Rome, Anleitung deutsch	79,50
Battle Isle/B-Isle Data, kpl. dt.	89,00/45,50	Secret Weapons of the Luftwaffe	82,50
Bundesliga Manager prof., Ltd. Edition	89,00	P 38/P 80 für SWOTL	je 33,90
Burning Steel, Handbuch deutsch	+ 89,00	HE 162 u. Do 335 für SWOTL	je 39,90
Campaign, komplett deutsch	75,50	Sherlock Holmes, kompl. deutsch	88,00
Car & Driver, Handbuch deutsch	89,00	Silent Service II, Handb. dt.	82,50
Carriers at War	69,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Caesar, Handbuch deutsch	69,50	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)	79,50	Sim Life, deutsch	+ 89,00
Civilization, komplett deutsch	95,00	Sim City u. Populous, Handb. dt.	74,50
Comanche	+ 95,00	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	+ 79,50
Conquest of the Longbow, kpl. dt.	79,50	Spellcasting 301	69,00
Curse of Enchantia, deutsch	89,00	Spellcraft, Handbuch deutsch	89,00
Dark Seed, komplett deutsch	89,00	St. Thomas, Anltg. dt.	+ 89,00
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,00	Star Control 2, deutsch	69,00
Elvira II, komplett deutsch	61,50	Startrek 25 th Ann., kompl. deutsch	75,50
Eye of Beholder I und II, kpl. dt.	je 89,00	Strike Commander, Handbuch dt.	+ 89,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00	Strike Comm. Speech Pack	+ 49,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt. (386)	99,00	Summer Challenge, Anltg. deutsch	69,00
F 16 Falcon 3.0 Mission Disk	64,00	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Scenery Deutschl. f. FS 4 dt. u. Des.	59,00	The Legacy, Handbuch deutsch	79,50
" Grand Canyon" (Mallard)	49,00	Tracron für Windows	79,50
" Hawaii u. Tahiti (Mallard)	49,00	Ultima VII, kompl. deutsch (386)	105,00
" California	je 49,00	Ultima VII/Teil 2, Anltg. dt.	+ 89,00
" Sound & Graphics Upgrade	69,00	Ultima Underworld, Anl. dt. (386)	79,50
Game of Life, kompl. deutsch	74,50	Waxworks, komplett deutsch	69,00
Grand Prix Unlimited, Handb. dt.	69,00	Wing Commander II, komplett deutsch	95,00
Grand Prix (Microprose)	95,00	Wing Comm. II Speech Pack, englisch	39,90
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00	Wing II Operation Disk I und II	je 49,00
Gunship 2000 Mission Disk, Anltg. dt.	64,00	Wing Commander I De Luxe Edition	89,00
Harrier Jump Jet, Handbuch deutsch	89,00	Wizardry 7 (Nur MS-DOS)	89,00
History Line, komplett deutsch	89,00	Eliminator-Game-Card (bis 50 MHz)	64,50
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	89,00	Gravis-Joystick, schwarz	69,50
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	97,50	Thrust Master Flight & Weapon Contr.	je 175,00
KGB, Anltg. deutsch	74,50	Thrust Master Rudder Pedals	242,50
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	88,00	Soundblaster 2.0 m. Windows 3.1 Treib.	175,00
Kings Quest VI	88,00	Soundblaster pro, inkl. Wind. 3.1 Treib.	345,00
Larry V, VGA kompl. deutsch	79,50	Soundblaster ASP NEU!!!	499,00
Laser Squad, komplett deutsch	95,00	(Soundb. nur Original-Creative Technology)	
Laura Bow II, kompl. deutsch	79,50	CD-ROM Eco Quest	88,00
Leather Godesses II, kompl. deutsch	97,50	CD-ROM Kings Quest V	88,00
Links 386er, Handbuch deutsch	89,00	CD-ROM Laura Bow II	88,00
Patriot, Handbuch deutsch	79,50	CD-ROM Monkey Island I, kpl. deutsch	105,00
Legend of Valour, deutsch	79,50	CD-ROM Secret Weapons inkl. Miss. D.	105,00
Legend of Kyrandia, kompl. deutsch	69,00	CD-ROM Space Quest IV	88,00
Lure of the Temptress, kompl. dt.	71,50	CD-ROM U-Underworld u. Wing C. II	98,00
M1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	94,50	CD-ROM Wing C. II m. Speech u. Op.-Disk	98,00
Megalomania, komplett deutsch	85,50		
Might & Magic IV	75,50		
Monkey Island I, kpl. deutsch VGA	89,50		
Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,00		

+ = Bei Drucklegung noch n. lieferbar
Änderungen vorbehalten

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

Rufen Sie uns an:

☎ 0 2103-4 20 88 oder 02103/42088/42022

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

So, jetzt weiter auf Schusters Rappen in die Stadt. Dort als erstes in das Restaurant. Hier auf keinen Fall von der unfreundlichen Bedienung verschrecken lassen. Man nimmt sich das auf dem hinteren Tisch stehende Glas und verzieht sich wieder. Nun wendet sich Thad eine Tür weiter und geht in die Kneipe, wo er sich den Bierkrug vom Tresen holt und diesen Ort der Versuchung verläßt. Jetzt hält sich Thad rechts, bis er den Truck in Sichtweite hat, öffnet die Kabine und nimmt sich die Zigarettenkippen, die blutige Whiskeybottle und den Aschenbecher. Nun aber schnell nach Hause, wo Liz sicherlich schon ungeduldig wartet.

Dort angekommen, wird erstmal das Buch eingesackt, die Pflanze am Telefon hochgehoben und der darunterliegende Schlüssel genommen. Mit diesem wird Liz' neuer Schrank geöffnet und die Pistole entnommen. Jetzt ab ins Schlafzimmer, wo man sich aus der Schublade ein neues Hemd holt und es anzieht. Dann öffnet man die Kleiderkammer und packt die Whiskeyflasche und den Schlüssel hinein. Das muß jetzt aber für den ersten Tag reichen! Man benutzt die Lampe und legt sich schlafen.

Tag 2:

Nach überstandenen Alpträumen erwartet einen gleich die Polizei zum Verhör. Mit den Antworten (1/2/3/2/1) sollte Thad das Verhör aber schadlos überstehen. Ist die Polizei wieder verschwunden, drückt Thad einmal gegen das Bücherregal und siehe da: Ein geheimer Schreibraum von Thad offenbart sich dem geneigten Spieler.

Im Raum schließt man zuerst die Türwand und nimmt das Papier aus dem Mülleimer, holt schnell die Pistole aus der Kammer und bricht in die Stadt auf. Thad marschiert sofort in den Photoshop und gibt den Film dem Verkäufer. Danach geht er wieder ins Restaurant, wo er heute etwas freundlicher bedient wird. Er zieht einmal am Sitzkissen in seiner Nische und findet ein Feuerzeug und drei Quarters. Dann setzt er sich hin und zündet sich mit dem Feuerzeug einen von seinen Stummeln an. Hat er das getan, nimmt man den Stift und bringt ein paar nette Zeilen zu Papier.

Mal hören, was der Barbier so weiß; man sollte mit ihm sprechen (3). Jetzt macht er sich auf zu Freds Apartment, das sich ein wenig weiter die Straße herunter befindet. Vor



dem Haus hebt er den Papierfetzen auf und geht hinein. Im Treppenhaus nimmt er sich die Tränengasdose und geht ins Apartment. Dort findet er natürlich eine Leiche, aber so abgeklärt wie Thad nun mal ist, hebt er einfach das Kissen auf und öffnet die Kammer.

Den großen Hund setzt er mit einem gezielten Schuß Tränengas außer Gefecht. Jetzt leuchtet er die Kammer mit der Taschenlampe aus und benutzt das Kissen mit der Pistole. Aus der nun offenen Kiste nimmt George das Geld und verzieht sich. Mit dem Geld begibt er sich in den Photoladen und kauft einen Film, den er in die Kamera einlegt. Als er den Laden verläßt, geht sein Bieler und er benutzt die Quarters in der Telefonzelle, um zu Hause anzurufen.

Nach dem Gespräch geht er nach Hause. Bevor er das Haus betritt, versteckt er noch schnell die Pistole im Briefkasten. Im Haus steht ein erneutes Verhör an, bei dem George selbstbewußt die Antworten (1/1/3/1) benutzt. Hat er die Polizei verschreckt, begibt sich George in seine Geheimkammer und setzt sich an den Tisch, um zu rauchen und zu schreiben. Danach ist es Zeit für das Bett.

Tag 3:

Man wird gleich am Morgen von Miriam angerufen, die offensichtlich ein wenig in der Klemme steckt. Im Schlafzimmer steckt man danach noch schnell die Notiz von Liz ein und durchsucht ihre Jacke, die man im Kabuff findet. In der

Jacke befinden sich 9 Dollar, die man mitnimmt.

So, jetzt aber schnell zu Miriam. Dort angekommen, hebt man schnell das Papier auf, um dann in das Apartment einzutreten und festzustellen, daß George wieder einmal schneller war. Trotzdem hebt Thad den Schürhaken auf und nimmt das zusammengeknüllte Taschentuch vom Boden, öffnet es und stellt mit Erschrecken fest, daß sich darin ein Augapfel befindet. Jetzt holt man sich mit dem Glas Wasser aus dem Aquarium und füllt dieses in die Vase. Beim zweiten Mal schwimmt eine Pfeife oben, die man mitnimmt. Will man das Apartment verlassen, erscheint plötzlich George.

Thad nutzt die Gelegenheit um ein Photo von George zu machen und verjagt ihn anschließend mit dem Schürhaken. Jetzt begibt sich Thad wieder zum Photoshop und gibt dem Verkäufer sein Geld, worauf der ihm sein Photo aushändigt. Mit dem Photo begibt sich Thad zum Heimwerkerladen und holt sich seine Nachricht von George ab.

Im Barbierladen bedroht Thad den Barbier (3) und nimmt sich die Rasierklinge. Thad denkt sich, daß es nun an der Zeit ist, mal wieder etwas zu Papier zu bringen und benutzt wieder seine Schreib-ecke im Restaurant in herkömmlicher Weise. Danach eilt er noch schnell in die Uni. Da in der Halle alles voll von Polizisten ist, hangelt er sich mit Hilfe des Seils und des Baumes durch das Fenster. In dem darauffolgendem Gespräch



(3/1/2/3/2/1) erfährt Thad einiges über George.

Im Anschluß daran begibt sich George nach Hause, wo wieder einmal die Polizei wartet. Aber da Thad auch hier wieder die passenden Antworten parat hat (2/3/2/2/1/3), kann die Polizei ihm auch hier wieder nichts anhaben. Nun noch schnell vor die Tür und vom Baum den abgestorbenen Ast abziehen. Jetzt kann sich George beruhigt schlafen legen.

Tag 4:

Schon um 4 Uhr morgens klingelt Thads Telefon. Nachdem er mit George gesprochen hat, legt er den Ast in die Schale und zündet ihn mit dem Feuerzeug an. Gedanken schnell eilt er in die untere linke Ecke des Bildschirms, wo er in der Deckung des Schrankes von den Polizisten unentdeckt bleibt. Jetzt reist Thad zu Rick, und findet ihn und noch zwei weitere Personen tot.

Er hebt das klingelnde Telefon ab und sammelt die Notizen vom Boden auf. Jetzt ist es wohl an der Zeit für Thad, seinen Psychiater aufzusuchen und ihn nach seiner Kindheit zu fragen (1). Während sich der gute Doc zum letzten Mal in seinem Leben in den Aktenraum begibt, räumt Thad sein kleines Wägelchen leer und nimmt sich aus der Schublade den Erste Hilfe Kasten sowie ein Skalpell. Als Dr. Pritchard das Zeitliche gesegnet hat und George mit quietschenden Reifen von dannen gezogen ist, ruft Thad schnell zu Hause an, um seine Frau zu warnen. Dann geht es schnell in die Uni und unterhält sich nochmal mit Reggie (2). Die angebotene Verkleidung nimmt man dankend an und macht sich auf den Weg nach Hause.

Dort angekommen, stellt Thad fest, daß die Polizisten, die seine Frau beschützen soll-

ten, bereits alle tot sind und daß Liz an den Stuhl im Wohnzimmer gefesselt ist. Man schneidet Liz schnell mit dem Skalpell los und öffnet danach den Erste-Hilfe-Kasten. Den Verband steckt Thad in die Whiskeyflasche und zündet diese mit dem Feuerzeug an. Mit dem jetzt fertigen Molotowcocktail sollte die Türblockierung des Geheimraums kein Problem mehr sein.

Tusch und nun das große Finale!!!!

Thad begibt sich jetzt also in den Geheimraum und setzt sich sofort an den Schreibtisch. Er wird nun von George aufgefordert, ihm bei dem Buch zu helfen. Es ist in diesem Gespräch von entscheidender Bedeutung, daß Thad a) den scharfen Rasierer von George gegen seinen stumpfen ersetzt und b) daß Thad George nicht zu viele richtige Antworten gibt, denn mit jeder richtigen Antwort gesundet George - und Thad wird schwächer. Drei richtige Antworten kann Thad vertragen und wenn man den Rasierer getauscht hat, ist George nicht mehr in der Lage, unseren Helden umzubringen.

Ein möglicher Weg sind die folgenden Antworten: (3/1), den Rasierertausch vornehmen und dann (3/2/3/3/3/3). Hat man George den Vorschlag mit dem Identitätswechsel gemacht, holen ihn sich die Spatzen und man kann sich das (schwache) Ende anschauen.

Rex Nebular

Ralf Grzywaczewski aus Iserlohn hat das Raumabenteuer von Microprose natürlich im Expert-Level und Naughty Mode durchgespielt.

Der Weg nach Draußen

Zuerst nach links zum Shield Access Panel gehen. Dieses

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:
Montags bis Freitags
von 9:30 - 13:00 Uhr u.
von 15:00 - 18:00 Uhr.

021 56-60777

PC-SOFTWARE

M	US 79.90
1869	DV 89.90
A 320 Airbus	DA 99.90
A-Train	US 79.90
Abandoned Pla.	DV 79.90
Aces of Pacific	DA 79.90
Amazon*	US 0.00
Amberstar	DV 89.90
An American Tail	US 69.90
ATAC	DA 89.90
B-17 Flying Fortr.	DA 99.90
Bards Tale 4*	DA 89.90
Bat 2*	DV 89.90
Batt. Chess 4000	*US 79.90
Battle Isle	DV 89.90
Birds of Prey	DA 89.90
Buck Rogers 2	DV 89.90
BL-Manager Prof.	DV 69.90
Burning Steel*	DA 89.90
Buzz Ald. Space*	US 89.90
Caesar	DV 69.90
Campaign	DV 79.90
Captive 1	DA 69.90
Car & Driver*	US 0.00
Carriers at War	US 69.90
Castle of Dr. Brain	DV 79.90
Castles 2*	DA 79.90
Chessmaster 3000	US 79.90
Civilization	DV 99.90
Conquests Longb.	DV 79.90
Conspiracy*	US 89.90
Curse Enchantia*	DA 79.90
D-Generation	DA 49.90
Dark Half	US 69.90
Darklands	US 99.90
Darkseed	US 79.90
Das Schw. Auge	DV 89.90
Der Patrizier	DV 89.90
Dune	DV 69.90
Dungeon Master	DV 69.90
Elite Plus	DA 89.90
Elmira 1	DV 69.90
Elmira 2	DV 69.90
Epic	DA 69.90
Eye of Beholder 2	DV 89.90
F-15 Str. Eagle 3*	DA 99.90
F-16 Falcon 3.0	DA 99.90
Global Conquest	DA 99.90
Global Effect	DV 79.90
Gobliins	US 59.90
Grand Prix F. One	*DA 99.90
Grand Prix Unim.	DA 69.90
Great Courts 2	DA 69.90
Great Naval Battle	US 79.90
Gunship 2000	DA 99.90
Hardball 3	US 69.90
Harrier Jump Jet*	DA 99.90
Heart of China	DV 79.90
Hexuma	DV 89.90
History Line 14-18	DV 89.90
Hook	DV 69.90
Humans*	DA 69.90
Incred. Machine*	US 89.90
Indiana Jones 3	DV 89.90
Indiana Jones 4	DV 99.90
Ishar	DA 69.90
Island Dr. Brain*	US 89.90
John Madden 2	US 69.90
KGB*	DA 89.90
Kings Quest 5	DV 89.90
Kings Quest 6	US 89.90
Laura Bow 2	DV 79.90
Leather Godd. 2	DV 99.90
Legend Kyandia	DV 79.90
Leisure Larry 5	DV 79.90
Lemmings 2*	DA 79.90

PC-SOFTWARE

Lemmings Double	DA 79.90
Les Manley in L.A.	DV 69.90
Links 386 Pro	DA 89.90
Lost F. Sher. Holms	DV 89.90
Lure of Temptress	DV 69.90
Mad TV	DV 89.90
Mantis	DA 99.90
Might & Magic 3	DV 89.90
Might & Magic 4	US 79.90
Monkey Island 2	DV 89.90
NCAA Basketball	US 69.90
Nigel Mansell WC*	DA 69.90
Paladin 2	DA 69.90
Patriot*	DA 79.90
Perfect General	US 89.90
Pinball Dreams*	DA 69.90
Planets Edge	DV 89.90
Police Quest 3	DV 79.90
Populous 2*	DA 79.90
Power Monger	DA 79.90
Push Over	DA 69.90
Quest for Glory 3	US 79.90
Railroad Tycoon	DA 89.90
Rampart	DA 69.90
Red Baron	DV 79.90
Rex Nebular	DA 89.90
Rise of Dragon	DV 79.90
Risky Woods	US 69.90
Robin Hood	DV 69.90
Rome*	DA 79.90
Secret Weapons	US 89.90
Sensibel S.92/93	*DV 69.90
Siege	US 69.90
Silent Service 2	-DA 79.90
Space Crusade*	DA 69.90
Space Hulk*	DA 79.90
Space Quest 4	DV 79.90
Special Forces	DA 89.90
Spellcasting 301	US 69.90
Spellcraft	US 89.90
Spelljammer*	US 69.90
Star Control 2*	DA 79.90
Steel Empire	DA 79.90
Strike Command*	US 99.90
Summer Chall.	US 69.90
Summoning	US 69.90
Task Force*	DA 99.90
Terminator 2029	US 99.90
Test Drive 3	DA 69.90
Theatre of War	DA 79.90
Tristan Pinball	US 79.90
Ultima 7	DV 99.90
Ultima Underworld	DA 79.90
V for Victory*	DA 79.90
Waxworks	DV 69.90
Wayne Gretzky 3	US 89.90
Willy Beamish	DV 79.90
Wing Command.2	DV 99.90
Winter Challenge	DA 69.90
Wizardry 7	US 89.90
Wizkid	DA 59.90
X-Wing*	DA 89.90

und viele weitere Programme

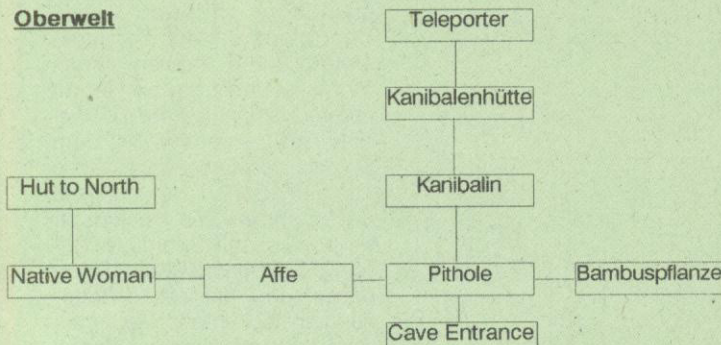
Wir wünschen allen Kunden, Freunden und Bekannten ein frohes Weihnachtsfest und ein glückliches neues Jahr Ihre ARBIROSOFT

AMIGA-SOFTWARE

1869	DV 79.90
Aquatic Games	DA 59.90
Bat 2*	DA 79.90
Battle Isle	DV 79.90
Black Crypt	DA 59.90
BL-Manager Prof.	DV 69.90
Bunny Bricks	DA 49.90
Caesar	DV 69.90
Campaign	DV 69.90
Carl Lewis Chall.	DA 59.90
Castle of Dr. Brain	DV 69.90
Castles	DV 69.90
Civilization	DV 79.90
Curse Enchantia*	DA 69.90
Cytron	DA 59.90
D-Generation	DA 49.90
Das Schw. Auge*	DV 79.90
Der Patrizier	DV 79.90
Dune	DV 69.90
Dynablaster	DA 59.90
Elvira 2	DV 69.90
Eye of Beholder 2	DV 89.90
Fantastic World*	DA 79.90
Fire & Ice	DA 59.90
Gem' Z*	DA 59.90
Global Effect	DV 69.90
Gobliins	US 59.90
Grand Prix F. One	DA 79.90
Gunship 2000*	DA 89.90
Hexuma	DV 89.90
History Line 14-18*	DV 89.90
Hook	DV 59.90
Humans	DA 59.90
Indiana Jones 4*	DV 89.90
Ishar	DA 69.90
Kings Quest 5	DV 69.90
Leeds United Cha.	US 59.90
Legend Kyandia	DV 79.90
Leisure Larry 5	DV 69.90
Lemmings	DA 49.90
Lemmings 2*	DA 89.90
Lemmings Double	DA 69.90
Liverpool	DA 59.90
Lotus 3	DA 59.90
Lure of Temptress	DV 69.90
Mad TV	DV 69.90
Megatraveller 2	DV 69.90
Might & Magic 3	DV 79.90
Monkey Island 2	DV 89.90
Pacific Island	DV 69.90
Paladin 2	DA 59.90
Perfect General	US 79.90
Pinball Dreams	DA 59.90
Pinball Fantasies	DA 59.90
Police Quest 3	DV 69.90
Populous 2	DA 49.90
Premiere	DA 69.90
Push Over	DA 59.90
Railroad Tycoon	DV 79.90
Red Zone	DA 59.90
Rise of the Dragon	DV 69.90
Robin Hood	DV 59.90
Rome*	DA 69.90
Sensibel So.92/93	DA 59.90
Shadow Beast 3	DA 69.90
Silent Service 2	DA 79.90
Silly Putty	DA 59.90
Space Quest 4	DV 69.90
Special Forces	DA 79.90
Troddlers	DA 59.90
Utopia	DA 69.90
Waxworks*	DV 79.90
Willy Beamish	DA 69.90
Wing Commander*	DV 89.90
Wizkid	DA 59.90

und viele weitere Programme

Oberwelt



POWER PLAY 01/93

Ladenlokal

in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr

Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!

Schriftliche Bestellungen bitte an:

Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4

Telefon: 0 21 56 - 60 7 7 7, Telefax: 0 21 56 - 60 1 88

Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version (komplett in Deutsch).

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog gegen DM 2,50 in Briefmarken

öffnet sich und Ihr könnt den Shieldmodulator herausnehmen. Dann nach unten in die Life Support Section. Hier das Fernglas vom Poster nehmen und die niedlichen Haustiere im Burger aus dem Kühlschrank befreien. Dann nach links gehen, das Timermodul und den Rebreather einstecken. Dann wieder zur Life Support Section und die Leiter hoch. Nach dem Eintrag ins Logbuch schwimmt Ihr nach Osten, dann nach Süden und nehmt den toten Fisch mit. Dann nach rechts schwimmen, den Burger in den toten Fisch stopfen, und diese Delikatesse dem netten Tierchen im kleinen Loch rechts unten vom Eingang zuwerfen. Anschließend in den Tunnel schwimmen, diesem folgen und durch den Höhleneingang aufs Festland.

Die Falle

Ein Bild nach vorn gehen, die Blätter links unter dem Busch aufheben und diese über das Loch legen. Dann nach links, in die Hütte hinein und die vergifteten Pfeile, die auf dem Tisch liegen, mitnehmen. Raus aus der Hütte und nach links gehen. Sobald Ihr an der Palme vorbeikommt, wird der Affe das Fernglas stehlen. Erst mal nicht darum kümmern, kommt später. Weiter nach links und mit der jungen Dame reden. Antworten 1/2/2/2/1/2/3. Nach der Sequenz eine Twinkifruit aus dem Sack an der Wand nehmen. Wieder nach rechts gehen bis zur Falle und die Frucht auf die Blätter legen. Jetzt seid Ihr die Kannibalin los. Weiter nach rechts. Hier spielt der Affe mit dem Fernglas. Den Stock (liegt vor Bambusbusch, schlecht zu sehen) aufnehmen und die Giftpfeile hineinstecken. Ihr

habt jetzt ein schönes Blasrohr, mit dem Ihr den Affen beschießt ("hose down monkey"). Ihr nehmt das Fernglas wieder auf und geht zwei Bilder nach vorn. An der Hütte der Kannibalin die Knochen aufnehmen, auf die Leiter steigen und mit dem Fernglas den Teleporter beobachten.

Zahlenkombination notieren (ist von Spiel zu Spiel verschieden)! Ihr "steigt" die Leiter wieder hinab und dann sofort zu dem Teleporter. Geht in den Teleporter und gebt die notierte Zahlenkombination ein. Notiert euch die Nummer des Teleporters (über Ziffernblock). Sequenz.

Beam me up

Ihr werdet zuerst in eure Zelle geführt, wo Ihr schon mal Kontakt mit Mr. Sauropod in der linken Zelle knüpft (immer Antw. 1). Anschließend kommt Ihr in Doc Slaches Labor und macht es Euch unfreiwillig etwas bequemer. Mit der Assistentin reden (immer Frage 1) und bis zur Explosion warten. Die Assistentin muß sich nun erst um Prof. Pyro kümmern. Diese Zeit nutzt Ihr, um das Skalpell vom Tisch zu nehmen. Im Gespräch mit Doc Slache immer Antwort 2 benutzen.

Wieder in der Zelle öffnet Ihr mit dem Skalpell das Gitter vom Lüftungsschacht und klettert hinein ("use skalpel to pry air vent"). Nach links krabbeln und in die "security-station" klettern. An den Tisch setzen und zweimal den roten Knopf drücken, damit alle Zellen geöffnet werden. Nach Sequenz nach rechts zur zweiten Zelle gehen und die Security Card mitnehmen. Weiter nach rechts in Slaches Labor und versuchen, den Cassettenrecorder von Prof. Pyro zu nehmen.



Aufgrund der Leichenstarre erhält Ihr nur das Band. Dann ganz nach links zum Gender Bender und auf die Plattform stellen. Dann wieder Richtung Eingangsteleporter. Im Raum mit der Statue den Cassettenrecorder nehmen. Den Arm der Wache auf den Scanner halten und Eure Sachen aus dem Schrank nehmen. Zum Teleporter gehen, der Wache den Creditchip abnehmen und wieder auf die Oberwelt teleportieren.

Zurück zu der Hütte, wo Ihr die Gastfreundschaft der Eingeborenen kennengelernt habt, und zu den anderen Hütten im Norden gehen. Die junge Dame höflichst überreden, Euch das Hähnchen zu geben (1/1/1/2). Dann wieder zum Teleporter.

Station, die Zweite

Wieder unten angekommen, geradeaus runter bis zur Bar gehen. Hier auf den Barhocker neben der Repairwoman setzen. Die Repairlist nehmen und beim Barkeeper eine Flasche Venus Brandy bestellen. Mit Creditchip bezahlen und nicht vergessen, den Creditchip wieder mitzunehmen. Aus der Bar

raus, weiter nach unten zur Waffenkammer gehen. Waffenkammer mit Security Card öffnen und rechts aus der Truhe das Targetmodul mitnehmen. Dann in den Raum nebenan gehen. Hier hängt ein Display. Jetzt die Repairlist lesen. Die ersten vier Teleporter sind nicht in Betrieb, dann folgen die beiden Euch schon bekannten, die nächsten zwei Zahlen werden notiert, die letzte Zahl gehört zu dem Teleporter, vor dem Ihr steht.

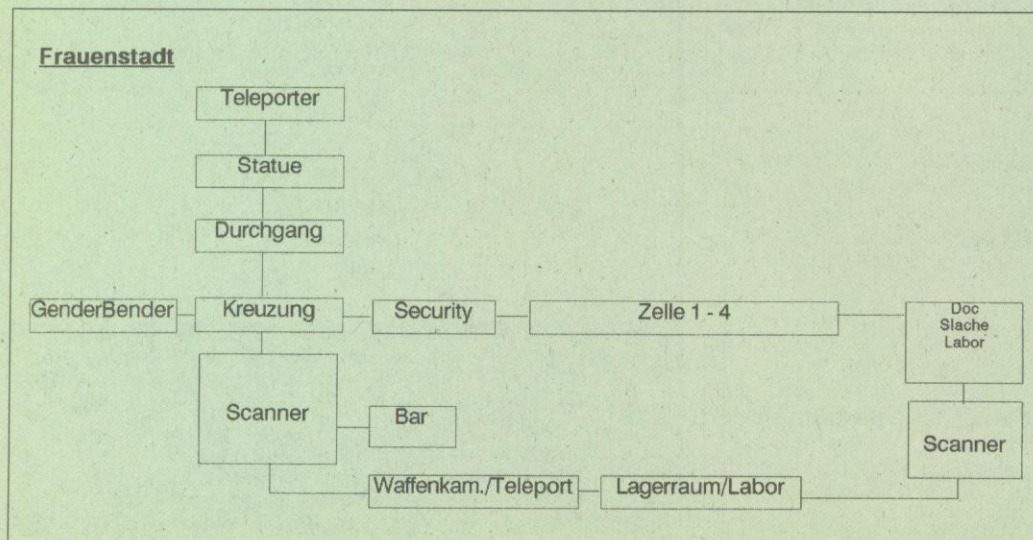
Ein Bild nach rechts gehen und mit Security Card den Lagerraum öffnen. Hier die Charge Cases aus dem Karton nehmen und in den Raum neben dem Lager gehen. Prof. Pyros Labor. Hier die Cassette im Cassettenrecorder abspielen und das Rezept notieren (ändert sich von Spiel zu Spiel). Die drei kleinen Flaschen nehmen und im Kessel das Rezept mischen. Als Alkohol dient der Alien Liqueur. Den Sprengstoff in die Charge Cases füllen und zurück zum Gender Bender.

Zum Eingangsteleporter und die zweite der Euch unbekannten Zahlen von der Repairlist eingeben. Angekommen, ein Bild nach links gehen und ins Auto setzen.

Up and Away

Zur Residential fahren und im hinteren Zimmer das Compact Case mitnehmen. Zum Sandbarrestaurant, Angel mitnehmen, Kasse öffnen und Padlockkey einstecken. Zum Kane-Laboratory und den Laser anmachen, mit Compactcase Laserstrahl reflektieren. Bei Macho Prose das Penlight mitnehmen und öffnen. Zu Abduls Repair Station, Knochen über das Gitter werfen.

Dann hinein gehen, den noch verbleibenden Knochen unter das Auto werfen und den Down Button drücken. Den Spiegel von der linken Lagerbox nehmen. Auf der rechten Lagerbox findet Ihr Polycement. Dann zu Williams Bypass fahren, mit Padlockkey Controlbox öffnen. Zu Buckluster Video fahren, nach rechts gehen und mit Hermit reden (1/3/dann immer 1). Wieder zur Residential. Mit dem Spiegel den Laser reflektieren und den Schlüssel aus dem Safe nehmen. Zu Buckluster Video, Tür mit Schlüssel öffnen, Phonehandset auseinandernehmen, die leeren Batterien reinstecken und wieder auf die Ladestation legen. Einmal ins Auto setzen, irgendwo hinfahren und dann zurück



**Aktuell
Innovativ
Kompetent:**

**Die
COMPUTER
BÜCHER
des
MARKT
&
TECHNIK
Verlages.
Jetzt
im
Handel!***

*Buch- und PC-Handel
oder in den Buchabteilungen der
Warenhäuser!

Markt&Technik

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

5302

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



Software Titel	MS-DOS	AMIGA
AMOS deutsch	-	99.50
AMOS EASY	-	89.50
AMOS 3 D	-	79.50
AMOS Compiler	-	59.50
AMOS Professional	-	169.50
American Tail	59.50	-
1869 d	89.50	79.50
Abandoned Places d	89.50*	79.50
A-Train e	79.50	-
Acres of Pacific d.A.	89.50	-
Ashes of the Empire	89.50*	89.50
ATAC	99.50	Januar?
Air Bucks	79.50	69.50
Air Support	-	59.50
Airbus 320 d	99.50	99.50
Amazon unser Tip	89.50	-
Amberstar d	-	89.50
Another World	79.50	89.50
B 17 d	99.50	Januar?
BAT 2	99.50*	99.50*
Bards Tale Trilogy	89.50	79.50*
Battle Isle d	89.50	79.50
Battle Isle Datadisk	49.50	49.50
Birds of Prey	99.50*	79.50
Black Crypt d	79.50*	59.50
Bundesl. Man. Pro.	79.50	79.50
Captive	79.50	a.A.
Carriers at War	79.50	-
Campaign dt.	89.50	79.50
Caesar	79.50	59.50
Civilisation d	99.50	89.50
Conquestator	79.50	79.50
Cool Croc Twins	59.50	59.50
Covert Action	99.50	89.50
Curse of Enchantia	-	89.50*
Centerbase	-	69.50
Crisis in the Kremlin	99.50	99.50*
Dagger of Amon Ra	89.50	-
Daemonsgate	89.50*	79.50*
Dark Queen o Kryn	79.50	79.50
Darklands	119.50	-
Darkseed	79.50	-
Das Schwarze Auge	89.50	79.50
Death Knights Kryn	79.50	79.50
Dyna Blaster	79.50*	69.50
Discovery	79.50*	69.50
Dungeon Master	89.50	89.50
Dune Wüstenplanet	89.50	89.50
Eco Quest	89.50	-
Elvira 2 d	89.50	79.50
Epic	79.50	89.50
Eye of Beholder 2	89.50	89.50
Falcon Mark 3.0 d	109.50	-
Falcon Mission Disk	59.50	-
F 15 Strike Eagle 3	109.50	-
Fire & Ice	79.50*	69.50
G-Loc	-	59.50
Gateway	79.50	-
Global Effect d	79.50	69.50
Global Conquest	99.50	-
Gobliins	79.50	69.50
Graham Taylor Soccer	-	59.50
Gunship 2000 d	99.50	89.50*
Gunship 2000 Scenario	69.50	-
Hexuma	89.50	89.50
Heroes of the 357th	89.50	-
History Line 14-18	89.50	89.50*
Home Alone	69.50	59.50
Hong Kong Mahjong	89.50	-
Hook	89.50	59.50
Indiana Jones 4 d	99.50	a.A.
INFOCOM Sampler	109.50	-
Ishar	79.50	79.50
J. B. Football	-	69.50
John Madden Footb 2	89.50	-
Jump Jet	99.50*	-
Kings Quest 5 d	99.50	79.50
Kings Quest 6 e	89.50	-
Legend of Kyandia d	89.50	79.50
Legend of Valour	89.50*	-
Links d.A.	89.50	89.50
Links 386 pro d.A.	109.50	-

HARDWARE FÜR ALLE AMIGA
512 KB intern A500 Uhr/Akku 79.-
1 MB intern A500 PLUS 129.-
ACTION REPLAY MK3 A500 189.-
ACTION REPLAY MK3 A2000 249.-
CDTV Trackball Controller 259.-
Laufwerk AMIGA 3.5" extern 189.-
Aktivboxen für alle AMIGA 79.-

MÄUSE FÜR ALLE AMIGA
HiRes Mäuse ab 49.50
Kabellose Infrarot-Maus 129.50

THRUSTMASTER

Flight Control 189.50
Weapon Control 189.50
Rudder Control 279.50



HAMO liefert außerdem - zuverlässig und
bequem - auch alle andern feinen Sachen -
die das Computern schöner machen

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Lord of the Rings	89.50	79.50
Lord of the Rings 2	89.50	-
Lotus Esprit 3	-	59.50
LS Larry 5 d	89.50	79.50
Lure of Tempress	79.50*	69.50
Mad TV d	89.50	79.50
Mantis	109.50	-
Mantis Spesch Pack	49.50	-
Millenium	89.50	-
Mega Sports	89.50	69.50
Microprose G. Prix d	a. A.	89.50
Might & Magic 3 d	89.50	79.50
Might & Magic 4 e	79.50	-
Monkey Island 2 D	89.50	89.50
Myth	-	59.50
Pacific Island	79.50	69.50
Patrizier	89.50	79.50
Patton Strikes Back	89.50	79.50*
Perfect General	89.50	89.50
Pinball Dreams	59.50*	59.50
Pinball Fantasies	a. A.	59.50
Plan 9 Outerspace	89.50	79.50
Planets Edge d	89.50	-
Police Quest 3 d	89.50	79.50
Pools of Darkness	89.50	69.50
Popolous 2 Plus	-	89.50
Prophecy of Shadows	79.50	-

- Versand & Laden - Ladenpreise können variieren.

AT-BUS-Festplatte für AMIGA
incl. Controller, Gehäuse und dt.
Handbuch, komplett anschlussfertig
installiert, bis 8 MB aufrüstbar

105 MB/0 MB RAM 998.-
105 MB/2 MB RAM 1.198.-

Psyborg	-	59.50
Quest for Glory 3	89.50	a.A.
Railroad Tycoon d	99.50	89.50
Realms	79.50	69.50
Red Baron Mission	59.50	a.A.
Rex Nebular	99.50	a.A.
Risky Woods	79.50	64.50
Rome AD 92	89.50*	79.50*
Robin Hood SIERRA	89.50	79.50
Rocketeer	89.50	69.50*
Sargon 5	89.50	-
Sensible Soccer 92/93	-	59.50
Shadowlands	69.50	69.50
Silent Service 2	89.50	89.50
Sim Ant d	89.50	89.50
Space Quest 4 d	79.50	79.50
Spellcasting 301	89.50	a.A.
Special Forces	99.50	89.50
Star Trek 25. Anniv.	89.50	-
Star Control 2	89.50*	-
Steel Empire	69.50	69.50
Street Fighter 2	69.50*	59.50*
Summoning	79.50	a.A.
S.W.O.T.L.	89.50	-
S.W.O.T.L. DO 332	49.50	-
Task Force 1942	109.50	-
Teenage Turtles 2	69.50	59.50
Theatre of War	79.50	-
Titus the Fox d	69.50	59.50
Treasure Savage Emp	79.50	79.50
Ultima 6	89.50	79.50
Ultima 7 deutsch	99.50	-
Ultima 7 Zusatzdisk 1	59.50	-
Ultima Underworld	89.50	-
Uncharted Waters	129.50	-
Utopia New Worlds	-	49.50
Vengeance of Excalibur	79.50	69.50
Viruscope 2.0	-	69.50
Vroom	-	59.50
V für Victory	a.A.	-
Willy Beamish d.A.	89.50	79.50
Wizardry 7	89.50	a.A.
Wing Commander 1	59.50	79.50*
Wing Comm. Spec.Ed.	99.50	-
Wing Commander 2 d	99.50	-
Wing C. Special Op. 2	49.50	-
Waxworks	89.50	89.50*
X-Copy Tools	-	84.50

Advanced GRAVIS Joysticks
der Allerbeste schwarz 79.95
für AMIGA und PC transparent 89.95

Advanced ELIMINATOR
Gamecard bis 50 MHz, 89.95
Wir sind **MAGIC MUSIC** Partner:
Roland Hard und Software stets vorrätig
in unserem Ladenlokal III
ROLAND LAPC-1, dt. Version 989.-
ROLAND SCC-1, die Neue! 989.-
Soundblaster 2.0 189.-
Soundblaster 2.0 Microchannel 479.-
Soundblaster Pro 3.1 Basic 299.-
Soundblaster Pro 3.1 Standard 399.-
Portblaster für Laptops etc. 349.-
Midiblaster Waaahnsinn 479.-
Soundblaster Pro 16 ASP 549.-
VideoBlaster 749.-
CD-ROM zum Soundblaster Pro 599.-

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6.-, bei Nachnahme + DM 8.-.
Mit (*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und -
änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2.- in Briefmarken.
FAX: 02162/30091 BTX: HAMO#
> Händleranfragen erwünscht <
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

zum Videoladen. Phonehand-set auseinanderbauen und die jetzt vollen Batterien herausnehmen. Hiermit zu Hermit gehen und ihm die Batterien geben. Mit der Fake ID zum South Maintenance Elevator, hochfahren, ganz rechts die ID Card und Knochen mitnehmen. Die Angel auseinanderbauen und die Angelschnur am Haken festmachen (linkes Bild, rechter Betonklotz). Wieder runter und zum Sandbar-restaurant. Angelschnur am Boot festmachen. Zur City Security, mit ID Card Tür öffnen und die Detonators aus Karton nehmen. Zum North Sea Window, die Detonators mit Charge Cases verbinden. Eine Bombe mit Timer Modul verbinden, die andere schon mal ins Hähnchen stecken. Zeitbombe auf Ablage (ledge, Bildmitte) plazieren. Zum South Maintenance Elevator, mit Fake ID hochfahren.

Das Boot mit der Angelschnur heranziehen und einsteigen. Dem Seemonster das gefüllte Hähnchen zuwerfen. Die Flasche, die auf dem Wasser schwimmt, nehmen, leeren, und dann zur Hälfte wieder auffüllen. Zum Gebäude fahren, ins Fenster klettern und die Flasche gegen die Vase tauschen. In den Teleporter gehen. Die erste der beiden unbekannten Zahlen der Repairlist eingeben. Ganz nach rechts zum intakten Raumschiff, Fernsteuerung aufheben (fällt beim Vorbeigehen herunter). Ins Raumschiff einsteigen, Targetmodul und Shieldmodulator in Servicepanel stecken und mit Polycement den Riß in der Scheibe abdichten. Zurück zum Controlraum, Remote drücken, ins Schiff gehen und die Fernsteuerung aktivieren. Dann nur noch den Throttle-Hebel links von Rex ziehen und Ihr könnt euch den leider viel zu kurzen Abspann ansehen!

Planet's Edge (MS-DOS)

Mit folgendem Cheat dürften Zukunftsprobleme ein für allemal gelöst sein. Geschickt hat ihn uns Nina Neumann aus Kaarst.

Im *Planet's Edge* Verzeichnis ein leeres File namens "ERIC" erzeugen und das Spiel wie gewohnt starten. Folgende Tastenbelegungen sind nun verfügbar:

- "R" auf der Mondbasis beschert einem alle Elemente

001 Dagger	083 Infra Spects	162 Ysaf Note
002 Sword	084 Prong	163 Dhoven Deed
003 Pistol	085 Doorspiker	164 Numistat Deed
004 Rifle	086 ComNav Sq 2345-8	165 Krupp Shields
005 Assault Rifle	087 Gold Wire	166 Planet Deed
006 Machine Gun	088 Logic Circuit Alpha	167 Blanket
007 Hand Laser	089 Logic Circuit Beta	168 Cyber Boots
008 Laser Rifle	090 Microchip Viewer	170 Alien Regen
009 Assault Laser	091 Gravitic Compressor	171 Cruisers Plans
010 Electron Gun	092 Requisition Form	172 The Last Stanza
011 Neutron Gun	093 Authorized Form	173 Ship Plans 5
012 Sub-Atomic Blaster	094 Mini Lab Pass	174 Jar of Uru
013 Blue Quark Gun	095 Generator	175 Sphere of Them
014 Smart Gun	096 Sonic Pincers	176 Golden Trident
015 Grenade Launcher	097 Blo	177 Coral Instrument
016 Plasma Generator	098 Note Book	178 Grav Buoy
017 Seeker	099 Thermaul	179 Wet Suit
018 Acid Gun	100 Algieban Invite	180 Fake Sphere
019 Mono-Mol Disk Gun	101 Talking Stick	181 Anit-Mat Grenade
020 Defense Wave	102 Alien Meat	182 Mind Net Key
021 Mass o Cannon	103 Trinket	183 Control Spike
022 Turbo Laser	104 Leviator	184 Control Crystals
023 Cygnus Cannon	105 Matches	185 P.c. Strandware
024 Chain Sword	106 Queens Standart	186 R Strandware
025 Rocket Launcher	107 Assassins ID	187 Gold Sphere
026 Death Ray	108 Attagi Com-Code	188 Plat Sphere
027 Microtic Injector	109 Eye Glasses	189 Bronze Sphere
028 Tac Nuke Rifle	110 Choassqa Card 1	190 Invisible Idiot
029 Breach Missile	111 Choassqa Card 2	191 Marathon Victory
030 Needler	112 Choassqa Card 3	192 Blind Faith
031 Imastyl	113 Choassqa Card 4	193 Virtual Reality
032 Energy Mace	115 Choassqa Card 5	194 Cold Reason
033 Thermite Launcher	116 Technicans ID	195 Sphere o Rhyth
034 Scroe Special	117 Transformer	196 Sphere of Awa
035 Battle Laser	118 Spare Parts	197 Silver Sphere
036 Sossee Dagger	119 Uni-Lock	198 Utrecean Key, 89
037 Laser Sword	120 Deed #38466	199 Mintap
038 Plasma Bow	121 Mass Converter	200 Cmmnet
039 Super Laser	122 Cyber Credit	201 Tschai Tai Pin
040 Atomizer	123 Perfume	202 Sphere of Harmon
041 Leather	124 10 Credit Card	203 Datatape
042 Chain Mail	125 Loaf-O-Lozam	204 Death Threat
043 Plate	126 Shroud Admission	205 Hataphas Gem
044 Flak Jacket	127 Music Box	206 N.I.C.T.U
045 Kevlar Suit	128 Particle Box	207 Wierd Science Code
046 Composite	129 Neutrino Cache	208 Star Stone
047 Reflective Armor	130 Power Cell	209 Jammer
048 Ceramic Armor	131 Energy Bank	210 Letters
049 Evian Armor	132 Ammo Clip	211 Official Papers
050 Personal Shield	133 Heavy Magazine	212 Lago Cam
051 Modu-armor	134 First Aid Pack	213 ISC Pin
052 May Field	135 Trauma Kit	214 Funny Hat
053 Admantine Chain	136 Shroud of Kriq	215 Maint Card
054 Teflar Suit	137 Ulfas Cloth	216 Nav Beacon
055 Assault Suit	138 Video reader	217 ID Case
056 Recon	139 Sonrai Sticks	218 Cevitic Balance
057 Shielded Reflective Armor	140 Gallery Admission	219 Otical Key
058 Dreadnaught Suit	141 Slith Egg	220 Ship Hull 1
059 Escape Code	142 Caged Noch	221 Ship Hull 2
062 Omega Card	143 Desolate Book	222 Ship Hull 3
063 Silver Locket	144 Chyyti Book	223 Ship Hull 4
064 Key Card	145 Decorative Orb	224 Ship Hull 5
065 Eye Balls	146 Tractor Part	225 Ship Hull 6
066 Algiebian Quarter	147 Eldarin Pot	226 Ship Hull 7
067 Kochab-Cola	148 Ordinary Key	227 Ship 7
068 Newspaper	149 Technical Plans	228 Alien 1
069 Vegan Wine	150 Fire Extinguisher	229 Alien 2
070 Press Pass	151 Delta Driver	230 Alien 3
071 Geal A'nai Amulet	152 Mirror Shard	231 Alien 4
072 Sixth Seal	153 Flight Recorder	232 Alien 5
073 Presidents Amulet	154 Alien Medipack	233 Alien 6
074 Security Card	155 Mini Aid Paks	234 Alien 7
075 Algiebian Tal	156 Alien Doll	235 Torp-1
076 Visitor Badge	157 Leader Stone	236 Torp-2
077 Industial Badge	158 Android Tool	237 Torp-3
078 Sector Clearance	159 Harvest Key	238 Torp-4
079 Skocha Roots	160 Sack O Lozam	239 Beam-1
080 Pickor	161 Stone	240 Beam-2
081 Bag o Diamonds		
082 Blast Wear		

- 241 Beam-3
- 242 Beam-4
- 243 Bolt-1
- 244 Bolt-2
- 245 Bolt-3
- 246 Bolt-4
- 247 Proj-1
- 248 Proj-2

– "+" auf der Mondbasis gibt andere Schiffe
 – "+" auf einem Planeten ergibt die Superausrüstung
 – "X" und eine dreistellige Zahl ergibt spezielle Gegenstände (Siehe Liste).
 – "Z" und "N" gibt die Koordinaten aller Systeme an den Autopiloten
 – "P" innerhalb eines Sonnensystems wechselt durch die Planeten
 – "Return" bringt das Schiff sofort aus dem Sonnensystem heraus.

Quest for Glory III

Martin Lorenz aus Ostrhau-derfehn hat sich als Dieb durch Afrika geschlagen. Hier sein Reisebericht. Der Lösungsweg wurde übrigens mit einem Dieb, der auch Magiepunkte hat, durchgespielt. Man sollte alle Personen nach allen möglichen Dingen befragen.

Willkommen in Tarna

Nach dem Intro kommt man in Tarna an. Zuerst begibt man sich auf den Marktplatz, wo man beim Geldwechsler den Dieb verfolgt. Nach der Zwischensequenz geht man zurück zum Geldwechsler und tauscht sein Geld in Royals und Commons um. Beim Lederverkäufer erwirbt man einen Wassersack und fünf Zebrahäute. Nun kauft man beim Wasserverkäufer den Speer und beim Honigverkäufer den Honig. Bei der Perlenverkäuferin erwirbt man eine Perlenkette, beim Seilverkäufer ein Seil, beim Schnitzer eine Statue, beim Trödler eine Tinderbox und bei der Tuchverkäuferin eine Robe. Nachdem man beim Seilverkäufer das Diebeszeichen gemacht hat, sollte man sich von ihm Akrobatik beibringen lassen. Wenn man das gekaufte Seil an dem Haken befestigt hat, begibt man sich zum Apotheker und fragt auch ihn aus. Nun geht man zum Welcome Inn und kann dort essen oder direkt auf sein Zimmer gehen.

Am zweiten Tag kann man wieder eine Mahlzeit zu sich

nehmen und dann die Stadt verlassen. Auch die Wachen werden befragt. Man geht zu einsam kleinen Felsen, der südöstlich von Tarna liegt. Auf diesem Felsen sitzen fledermausähnliche Tiere. Man wirft den Haken am Seil auf die fruchttragende Pflanze in der Mitte und bekommt so die Früchte.

Jetzt geht man wieder zurück zur Stadt. In der Savanne sollte man ruhig einmal einen Kampf wagen (vorher aber immer abspeichern!). Als sehr wirkungsvoll haben sich die Zaubersprüche erwiesen, da diese immer treffen, was mit dem Dolch nicht immer der Fall ist. Bei der Zwischensequenz beantwortet man die Frage des Council mit "Ja".

Im Simbanidorf

Nachdem man am dritten und vierten Tag zusammen mit Rakeesh zum Simbanidorf gereist ist, auch hier alle Leute befragt hat und am fünften Tag wieder aufgewacht ist, kann man an der Zielscheibe Lanzenwurf üben und bei der Brücke seine Muskeln und das Gleichgewicht trainieren.

Am sechsten Tag verläßt man das Dorf und geht zur Wasserquelle im Süden, wo man die Wassersäcke auffüllt. Einen der Säcke gibt man später dem Apotheker. Sollte man in der Savanne oder

später im Dschungel auf eine Falle treffen, sollte man diese immer auslösen und damit unbrauchbar machen. Außerdem sollte man bereits gefangene Tiere befreien. Begegnet man in der Savanne einmal einem bunten Vogel, folgt man diesem zu einem Bienenschwarm. Hier gießt man den Honig auf die Erde und verläßt das Bild. Man geht wieder zurück zum Vogel, der jetzt den Honig frisst. Der Vogel fliegt zwar fort, wenn man auf ihn zugeht, läßt aber eine Feder zurück, die man aufsammeln und später dem Apotheker geben sollte. Hierfür erhält man einige Healing Pills. Übernachtet man in der Savanne oder im Dschungel, entzündet man mit Hilfe der Tinderbox ein Feuer, da dies Tiere fernhält.

Der Baum der Erkenntnis

Jetzt geht man weiter nach Osten, wo man nach einiger Zeit im Dschungel auf einen großen Baum trifft. Auf diesen klettert man und verbringt die Nacht in der oberen Höhle. Am siebten Tag betritt man die untere Höhle. Von den "Wächtern" erhält man weitere Informationen. Nachdem man sie nach einem Edelstein gefragt hat, sollte man nur einen einzigen aufheben.

Nun geht man zur oberen Höhle und gießt das Wasser

aus dem Wassersack auf die Plattform am Ursprung der Quelle. Es wächst eine neue Frucht, die man automatisch aufnimmt. Nun verläßt man den Baum und geht zurück zum Simbanidorf. Hier geht man zum Häuptling und spricht mit diesem. Danach hört man dem Geschichtenerzähler am Lagerfeuer zu und geht dann schlafen.

Wieder in Tarna>P>

Am achten Tag verläßt man das Dorf und begibt sich nach Tarna. Dort angekommen, geht man zum Apotheker und gibt ihm das Wasser im Wassersack, die Früchte und die Frucht des Baumes. Nun beginnt er, einige Dispel Potions anzufertigen. Man geht ins Welcome Inn, ißt und unterhält sich mit dem Fremden. Danach übernachtet man im Inn.

Am neunten Tag geht man zum Apotheker und kauft eine Dispel Potion. Obwohl man nur eine kauft, erhält man zwei, da man ihm einige der Zutaten geliefert hat. Auf dem Marktplatz trifft man den Dieb wieder und willigt ein, sich mit ihm nachts auf dem Marktplatz zu treffen. Nun geht man zu Kreesha auf dem Marktplatz und macht das Diebeszeichen. Nachdem man sich mit ihm unterhalten und ihm zu essen gegeben hat, geht man zurück



ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L	Curse Of The Azure Bonds	L	Fish	L	King's Quest 5	(L) P	Navy Seal	L	Ringside Legion Interceptor	A	Shogun 1	A
688 Armo. Submarine	A	Dam Busters The	A	Flugsimulator 3	A	King's Quest 6	(L) P	Swimmer	L	Rings Of Medusa	(L) P	Shogun 2	A
Abandoned Places	L	Day Of The Viper	L	Flugsimulator 4	A	Kingdoms Of England	A	New Zealand Story The	L	Rise Of The Dragon	(L) P	Shogun 3	A
Ace 2	A	Death Knights Of Krynn	P	Frontier Of Dreams	P	Knights Of Legend	A	On	L	Roadwar 2000	A	Shogun 4	A
Ad Lib Soundkarte	L	Desire: North Anne. Civil War	A	Future Wars	(L) P	Kult	L	Question Mark	L	Roadwar 2000	A	Shogun 5	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	P	Def Can 5	A	Goldgrube's Domain	L	Landzoo von Marville Der	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 6	A
Adrian Rangel	A	Def Can 5	A	Gateway To The Savage Frontier	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 7	A
Alternate Reality The City	P	Defender Of The Crown	A	Gato	A	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 8	A
Alternate Reality The Dungeon	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 9	A
Bad Blood	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 10	A
Balance Of Power 1990 Edition	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 11	A
Base Of The Cosmic Forge	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 12	A
Best's Tale 1 The	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 13	A
Best's Tale 2 The	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 14	A
Best's Tale 3 The	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 15	A
Battle Commander	A	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 16	A
Battle Of Antium	A	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 17	A
Battlehawks 1942	A	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 18	A
Battles Of Napoleon	A	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 19	A
BattleTech	(L) P	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 20	A
Beamcat	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 21	A
Black Cauldron The	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 22	A
Bloodbath	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 23	A
Bubble Ghost	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 24	A
Buck Rogers 1	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 25	A
Calder	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 26	A
Carte Command	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 27	A
Champions Of Krynn	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 28	A
Chess Strikes Back	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 29	A
Chrono Quest	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 30	A
Chrono Quest 2	L	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 31	A
Code Name: Ice Man	(L) P	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 32	A
Colonel's Request	(L) P	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 33	A
Conquests Of Camelot The	(L) P	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 34	A
Conquests Of Camelot The	(L) P	Deja Vu 2	L	Germany 1985	L	Legend Of The Savage Frontier	L	Roadwar 2000	A	Roadwar 2000	A	Shogun 35	A

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

INDIANA JONES 4
IBM-PC dV 89,95
IBM-PC dA 79,95

Monkey Island 2
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC dA 104,95

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

die weiteren Plätze	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Wing Commander 2 dV	89,95	89,95	89,95	89,95
5. Ultima 7 dV	89,95	89,95	89,95	89,95
6. King's Quest 6 dV (Megapack)	89,95	89,95	89,95	89,95
7. Civilization dV	84,95	84,95	84,95	84,95
8. Patrizier Der dV	79,95	79,95	79,95	79,95
9. Schwarze Auge Das dV	89,95	89,95	89,95	89,95
10. Hexuma dV	89,95	89,95	89,95	89,95

Frank Heidak

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Programme	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89,95	94,95
Conquests Of The Longbow dV	89,95	94,95
Dagger Of Armon dV	89,95	94,95
Eco Quest dV	89,95	94,95
Heart Of China dV	94,95	94,95
King's Quest 4 dA	54,95	104,95
King's Quest 5 dV	94,95	107,95
Leisure Suit Larry 1-3 dA	149,95	149,95
Leisure Suit Larry 1 dA	94,95	94,95
Leisure Suit Larry 3 dV	94,95	94,95
Police Quest 3 dV	89,95	94,95
Quest For Glory 3 dV	94,95	94,95
Rise Of The Dragon dV	89,95	94,95
Space Quest 1 SCI dA	89,95	94,95
Space Quest 4 dV	89,95	94,95
Willy Beamish dV	89,95	94,95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programme	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89,95	89,95	89,95	89,95
1869 dV	79,95	79,95	79,95	79,95
Abandoned Places dA	79,95	79,95	79,95	79,95
Aces Of The Pacific dA	69,95	69,95	69,95	69,95
Adventures The dA	79,95	79,95	79,95	79,95
Air Combat Aces dA	84,95	84,95	84,95	84,95
Air Land Sea dA	84,95	84,95	84,95	84,95
Arbus A 320 dA	99,95	99,95	99,95	99,95
Armistead dA	84,95	84,95	84,95	84,95
Ashes Of Empire dA	89,95	89,95	89,95	89,95
ATAC dA	89,95	89,95	89,95	89,95
B 17 Flying Fortress dA	89,95	89,95	89,95	89,95
Bard's Tale Trilogy dA	49,95	49,95	49,95	49,95
Battle Isle dA	79,95	79,95	79,95	79,95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49,95	49,95	49,95	49,95
Birds Of Prey dA	84,95	84,95	84,95	84,95
Black Crypt dA	69,95	69,95	69,95	69,95
Black Gold dA	74,95	44,95	74,95	79,95
Broken King dV	89,95	89,95	89,95	89,95
Buck Rogers 2 dV	89,95	89,95	89,95	89,95
Bundesliga Manager Prof. dV	79,95	79,95	79,95	79,95
Calder dV	74,95	74,95	74,95	79,95
Calder Levels dA	44,95	44,95	44,95	44,95
Castles dV	69,95	69,95	69,95	69,95
Champions Of Krynn dA	74,95	74,95	74,95	74,95
Chess Master 3000 dA	84,95	84,95	84,95	84,95
Conquest dV	79,95	59,95	79,95	79,95
Conquest Scenario dV	44,95	29,95	44,95	44,95
Dark Queen Of Krynn dV	89,95	89,95	89,95	89,95
Darklands dV	89,95	89,95	89,95	89,95
Darkseed dA	84,95	84,95	84,95	84,95
Death Knights Of Krynn dV	79,95	74,95	79,95	84,95
Deutsches Afrika Korps dV	69,95	69,95	69,95	69,95
Dune dV	79,95	79,95	79,95	79,95
Dungeon Master dA	89,95	89,95	89,95	89,95
Ethel dA	69,95	69,95	69,95	69,95
Elite Plus dA	84,95	84,95	84,95	84,95
Elite 1 dV	79,95	59,95	79,95	89,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

☐ L ☐ P ☐ A ☐ Pr ☐ g ☐ Test ☐ Zub
☐ L ☐ P ☐ A ☐ Pr ☐ g ☐ Test ☐ Zub
☐ L ☐ P ☐ A ☐ Pr ☐ g ☐ Test ☐ Zub
☐ Kundenmagazin (kostenlos)

Computertyp

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die unten listeten und angegebenen Preise ihre Gültigkeit.

TIMED RACES

EASY LEVEL:

RACE 1: PWRVWVHNM-30 - 3 Runden a 2.953km
 RACE 2: XMQIYSKAS-80 - 8.805km mit 5 Checkpoints
 RACE 3: UVQNPBCM-70 - 6 Runden a 2.459km
 RACE 4: CWVBQPCAV-50 - 10.385km mit 4 Checkpoints
 RACE 5: SFUXXXXP-60 - 10 Runden a 2.280km
 RACE 6: HSYWYSKCG-50 - 4.423km mit 3 Checkpoints
 RACE 7: IUVEMKQZ-50 - 13 Runden a 1.895km

MEDIUM LEVEL:

RACE 1: ANNSMQLPN-60 - 6 Runden a 2.459km
 RACE 2: UZVDOPHCY-50 - 9.534km mit 3 Checkpoints
 RACE 3: RTLMYKHB-60 - 4 Runden a 2.994km
 RACE 4: ERRURV -67 - 9 Runden a 2.541km
 RACE 5: NSSSXXXS-60 - 7.212km mit 4 Checkpoints
 RACE 6: WSVUQPCSJ-70 - 11.168km mit 5 Checkpoints
 RACE 7: OUNDEFACG-99 - 11 Runden a 1.772km
 RACE 8: GSWYYPACV-68 - 9.492km mit 3 Checkpoints
 RACE 9: BZ 2F BAT-90 - 5 Runden a 3.132km
 RACE 10: LWNJWKACN-90 - 10.797km mit 5 Checkpoints

HARD LEVEL:

RACE 1: IYVVNVEQR-35 - 5 Runden a 2.129km
 RACE 2: KAZZNIKAI-45 - 5 Runden a 3.077km
 RACE 3: PQQLJGDAF-65 - 9.149km mit 3 Checkpoints
 RACE 4: MFFSRPYDU-60 - 7.184km mit 4 Checkpoints
 RACE 5: PLQTZQDPE-80 - 11 Runden a 2.156km
 RACE 6: ZKZGJKKK-50 - 8.407km mit 4 Checkpoints
 RACE 7: TGGJGGTTT-63 - 10.784km mit 4 Checkpoints
 RACE 8: AFZYBQCJT-70 - 5 Runden a 2.596km
 RACE 9: JBOUKJHKA-99 - 11.141km mit 6 Checkpoints
 RACE 10: DASICOTET-80 - 6 Runden a 2.967km
 RACE 11: XDNUSEECE-85 - 11.058km mit 4 Checkpoints
 RACE 12: QDSCJVEBT-75 - 9 Runden a 2.816km
 RACE 13: SKGYXXXK-57 - 5 Runden a 2.582km
 RACE 14: YKGJWNAK-92 - 7 Runden a 3.173km
 RACE 15: WJMEGMEQH-60 - 11.869km mit 6 Checkpoints

CHAMPIONSHIP RACES

EASY LEVEL:

RACE 1: CRRIPWEXX-28 - 8.750km mit 3 Checkpoints
 RACE 2: QPVMVQKQ-34 - 4 Runden a 3.022km
 RACE 3: XGPGPZHHS-42 - 8.393km mit 3 Checkpoints
 RACE 4: FGWLSYCKM-51 - 9.231km mit 4 Checkpoints
 RACE 5: PRUMPUMV-68 - 7 Runden a 3.283km
 RACE 6: NANCXXXKZ-39 - 12.254km mit 6 Checkpoints
 RACE 7: IPWONWOBP-65 - 7 Runden a 2.349km

MEDIUM LEVEL:

RACE 1: RLQYDVAKA-48 - 4 Runden a 3.242km
 RACE 2: HDMQOFAKA-51 - 8.064km mit 4 Checkpoints
 RACE 3: UXQBQMDXD-88 - 10.358km mit 4 Checkpoints
 RACE 4: UDONAJHAL-47 - 7 Runden a 1.964km
 RACE 5: NKWCXXXK-33 - 12.364km mit 7 Checkpoints
 RACE 6: AONGLUKTC-63 - 9 Runden a 1.909km
 RACE 7: ZXJGHBKHF-70 - 8.448km mit 3 Checkpoints
 RACE 8: DPGTQKHHQ-42 - 11 Runden a 2.143km
 RACE 9: IPMIJOHHQ-62 - 7 Runden a 2.582km
 RACE 10: MUYURWFAH-86 - 11.100km mit 5 Checkpoints

HARD LEVEL:

RACE 1: PPRGGQFVL-52 - 7 Runden a 2.459km
 RACE 2: JPTQKHCE-65 - 5.618km mit 3 Checkpoints
 RACE 3: EIIBGGAPE-48 - 9 Runden a 2.349km
 RACE 4: CIGIUQCLT-92 - 8.692km mit 4 Checkpoints
 RACE 5: KNHUPHKE-64 - 9 Runden a 2.527km
 RACE 6: VVOSHGIS-86 - 7.267km mit 4 Checkpoints
 RACE 7: RGHSHBRET-89 - 8 Runden a 1.827km
 RACE 8: YDOERACTJ-86 - 9 Runden a 2.720km
 RACE 9: GXQFSUMPP-45 - 9.918km mit 4 Checkpoints
 RACE 10: TVQLSYUFU-89 - 9.066km mit 4 Checkpoints
 RACE 11: WMQHYMTVJ-85 - 13.133km mit 5 Checkpoints
 RACE 12: OKUOBIAC-86 - 6 Runden a 2.692km
 RACE 13: FIMJJIBCK-68 - 10.797km mit 4 Checkpoints
 RACE 14: SIGTXXXGH-35 - 12 Runden a 1.978km
 RACE 15: WNKMPHVN-80 - 13.476km mit 7 Checkpoints

Dieser gibt uns den Auftrag, den Dungeon unter der Stadt zu säubern.

Nachdem wir nun auch den letzten Winkel von Monstern befreit haben, gehen wir wieder zu unserem Weisen und erhalten den Tip in "Kal Kalon" nach dem Weltatlas zu suchen.

Dort angekommen, befragen wir den dort hausenden Weisen, der uns in die Bibliothek führt. Hier finden wir nach langem Suchen das für uns sehr wichtige Buch. Damit machen wir uns auf den Weg nach "Soul Abbey", wo uns der Weise die Geheimnisse des Buches anvertraut und uns den nächsten Auftrag gibt.

Wie befohlen machen wir uns nun auf den Weg nach "The Steps", um eine Schriftrolle zu suchen.

Mit dieser Schriftrolle stellen wir uns wieder dem Weisen in "Kal Kalon" vor. Da dieser als einziger die Runensprache beherrscht, übersetzt er uns den Text. Dabei stellt sich heraus, daß wir mit der Rolle nur einen Teil des Schriftstückes besitzen. Die anderen Teile befinden sich in den "Mystic Mountains" und den "Wyrms Hills". Weiterhin ist die Rede von drei besonderen Gegenständen, die wiederum in drei Teile zerbrochen und einzeln versteckt wurden.

Hier nun eine Auflistung der ersten Aufträge:

- Schriftrollenteile:
- The Steps
- Mystic Mountains
- Wyrms Hills

Fortsetzung auf Seite 97

Lotus 3 (Amiga)

H. Neuman aus Hilden hat alle Levelcodes von Gremlin's dritter und bester Lotus-Adaption gesammelt.

Zool (Amiga)

Bonusspielchen gefällig? Kein Problem, folgt einfach der kleinen Skizze von Christoph Schmid aus Liestal.

Abandoned Places

Wert auf eine ausgewogene Party-Mischung legt Willi Bier aus Eschweiler.

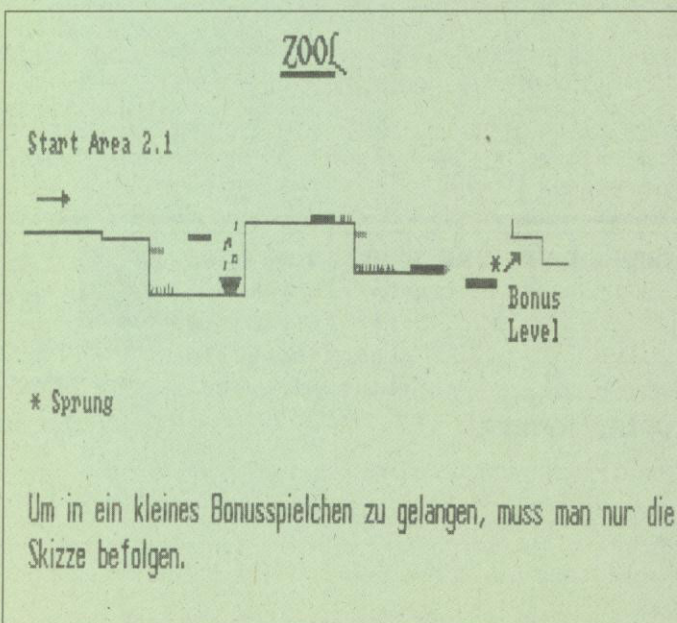
Eine große Auswahl an Charakteren hat *Abandoned Places* ja gerade nicht. Wir müssen uns also die richtigen Leute aussuchen, da wir sonst ernste Startschwierigkeiten bekommen.

Die wohl wichtigste Person ist der Priester "Feliuss", da er

als einziger von Anfang an Nahrung zaubern kann. So können wir unseren Weg im Labyrinth in Ruhe beginnen und außerdem mit den gezauerten Nahrungsgegenständen den Weg markieren.

Sobald wir die Treppe zur Außenwelt gefunden haben, begeben wir uns sogleich zur Anlegestelle eines Schiffes, welches uns zum Festland bringt.

Hier machen wir uns auf den Weg nach "Souls Abbey", um dort den Weisen zu befragen.



Alle Tips auf einen Blick

Auf den folgenden Seiten gibt's Eure gesammelten Werke im Überblick. Neben dem Namen des Spiels, dem System und der Ausgabe verraten wir Euch noch die genaue Seitenzahl, um Euch kostbare Suchzeit zu sparen.

Computerspiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
3-D Construction Kit Game	94	91/12	alle
Aces of the Pacific	87	92/10	MS-DOS
Airbus A320	73	92/ 6	alle
Alcatraz	71	92/ 7	alle
Alien Breed	75	92/ 6	alle
	66	92/ 9	Amiga
	72	92/ 4	alle
	86	92/ 5	Amiga
Amberstar	70	92/ 9	alle
	62	92/ 7	alle
	68	92/ 9	alle
Amnios	80	92/ 3	Amiga
Another World	75	92/ 4	alle
Apidya	62	92/ 4	Amiga
Apydia	77	92/10	alle
Armour Alley	80	92/10	alle
Baby Jo	62	92/ 4	alle
Back to the Future	81	91/11	alle
Bandit Kings of Ancient China	91	91/12	alle
Battle Isle	86	92/ 1	alle
Battle Isle Data Disk Vol. 1	62	92/ 8	alle
Birds of Prey	74	92/ 5	alle
Black Gold	70	92/ 6	alle
	70	92/ 5	alle
Blues Brothers	86	92/ 5	Amiga
	78	92/ 9	alle
Bug Bomber	79	92/ 4	alle
Builderland	85	92/ 2	alle
Bundesliga Manager Professional	84	92/ 2	alle
	84	92/ 2	alle
	64	92/ 8	MS-DOS
Cadaver 2 - The Payoff	86	91/12	alle
CASH	87	92/ 1	alle
Castle of Dr. Brain	82	92/ 4	alle
Celtic Legends	80	92/ 5	alle
Charly	66	92/ 3	Amiga
Chrome	78	92/ 7	alle
Chuck Yeager's Air Combat	98	91/12	alle
Civilization	78	92/ 2	alle
	82	92/ 6	alle
	86	92/ 5	alle
Clik Clak	74	92/ 8	Amiga
Commander Keen 1-6	75	92/ 9	MS-DOS
Conan the Cimmerian	70	92/ 8	alle
	70	92/ 6	alle
Conquest of the Longbow	69	92/ 4	alle
	62	92/ 3	alle
Countdown	85	91/11	alle
Crime Time	94	91/12	alle
Darkman	103	91/12	C 64
Das schwarze Auge	70	92/10	MS-DOS
	88	92/10	alle
Death Knights of Krynn	94	92/ 1	alle
	95	91/12	alle
Deuterios	90	92/ 2	alle
Deuterios	96	92/ 1	alle
Die Drachen von Laas	90	92/ 1	alle
Double Dragon 2	93	91/12	alle
Double Dragon 3	84	92/ 4	alle
Dune	74	92/ 9	alle
Dynablaster	88	92/ 6	alle
Eco Quest 1 - The Search for Cetus	80	92/ 6	alle
Elf	94	92/ 1	alle
	87	92/ 2	alle
Elite Plus	78	91/11	alle
Elvira 2	75	92/ 8	alle
Epic	72	92/ 9	alle
	62	92/ 8	alle
Eye of the Beholder	65	92/ 4	alle
Eye of the Beholder 2	70	92/ 5	alle
	71	92/ 7	alle
Eye of the Beholder, Teil 5	106	91/11	alle
Eye of the Beholder, Teil 6	107	91/12	alle
Eye of the Beholder, Teil 7	114	92/ 1	alle
Eye of the Beholder, Teil 8	106	92/ 2	alle
Eye of the Beholder, Teil 9	91	92/ 3	alle
F-29 Retaliator	70	92/ 5	alle
	89	91/12	Amiga
Falcon 3.0	78	92/ 7	MS-DOS
Fascination	75	92/ 5	alle
Fire & Ice	76	92/ 9	alle

First Samurai	78	92/ 4	alle
Flight of the Intruder	96	91/11	alle
Formula One Grand Prix	82	92/ 5	alle
	75	92/ 6	alle
	62	92/ 7	alle
Gateway to the Savage Frontier	66	92/ 3	MS-DOS
Gateway to the Savage Frontier, Teil 1	90	92/ 4	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 2	98	92/ 5	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 3	98	92/ 6	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 4	90	92/ 7	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 5	90	92/ 8	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 6	94	92/ 9	alle
Ghostbusters 2	79	92/ 4	alle
Global Effect	70	92/10	alle
Gobliins	79	92/ 4	alle
Gods	90	91/11	alle
Gunship 2000	74	92/ 6	alle
	91	92/ 1	alle
Hägar	81	91/11	alle
Heimdall	78	92/ 5	alle
Hero Quest	79	91/11	alle
Hero Quest - Data Disk 1	74	92/ 3	alle
Hudson Hawk	77	92/ 5	C 64
Hunter	67	92/ 7	Amiga
Interchange	81	91/11	alle
Ishar	78	92/10	alle
Jim Power	66	92/ 9	Amiga
John Madden Football	74	92/ 9	Amiga
L'Empereur	79	92/ 6	alle
Last Ninja 3	90	92/ 2	Amiga
Leander	72	92/ 7	alle
	84	92/ 4	Amiga
Leather Goddesses of Phobos 2	70	92/ 9	alle
Leisure Suit Larry 5	87	92/ 2	alle
Lemmings	94	91/12	Amiga
Les Manley: Lost in L.A.	80	92/ 7	alle
LHX Attack Chopper	84	91/11	alle
	94	92/ 2	alle
Locomotion	75	92/ 9	alle
Logical	103	91/12	alle
Lotus Turbo Challenge 2	90	92/ 2	alle
Lure of the Temptress	74	92/10	alle
Mad TV	78	92/ 5	MS-DOS
	83	92/ 5	alle
Magic Pockets	72	92/ 8	Atari ST
Martian Dreams	91	92/ 1	MS-DOS
	72	92/ 3	alle
Mega-Lo-Mania	91	92/ 2	alle
	68	92/ 7	alle
	88	92/ 5	alle
Megafortress	81	92/ 3	alle
Mercenary 3	84	92/ 6	alle
Microsoft Flugsimulator V4.00	78	91/11	alle
Midwinter 2	76	92/ 7	alle
	88	92/ 1	alle
Might & Magic 3	67	92/ 3	alle
	84	92/ 2	alle
	73	92/ 6	alle
Monkey Island 2	70	92/ 6	alle
	62	92/ 4	alle
Moonstone	70	92/ 6	alle
Nebulus 2	84	92/ 2	alle
Necronom	72	92/ 3	alle
Nova 9	80	92/ 5	MS-DOS
Oh No! More Lemmings	66	92/ 3	alle
Outzone	85	92/ 2	alle
Parasol Stars	67	92/ 9	alle
Pegasus	73	92/ 6	alle
	72	92/ 3	alle
Planet's Edge	69	92/ 9	alle
Police Quest 3	62	92/ 3	alle
Pools of Darkness	78	92/ 2	alle
Populous	94	91/12	alle
Populous 2	80	92/ 4	alle
Powermonger	94	92/ 2	alle
Psyborg	79	92/ 7	alle
Push Over	82	92/10	alle
	66	92/ 9	alle
Rainbow Island	102	91/12	alle
Realms	74	92/10	Amiga
Red Baron	93	92/ 1	alle
Return of Medusa	91	91/12	alle
Robin Hood	87	92/ 1	alle
Robocod	69	92/ 4	alle
	75	92/ 5	alle
Robocop 3	65	92/ 8	alle

Rodland	79	92/ 7	Amiga
	75	92/ 6	alle
	86	92/ 1	Amiga
Roger Rabbit	62	92/ 8	alle
Rolling Ronny	91	92/ 1	alle
	87	92/ 2	alle
Secret Weapons of the Luftwaffe	70	92/ 6	MS-DOS
	79	92/ 9	alle
	90	92/ 1	MS-DOS
Shadow Dancer	87	92/ 2	alle
Shadowlands	80	92/ 9	alle
Shanghai 2	96	91/11	alle
Shiftrix	89	91/12	alle
Sim Ant	74	92/ 5	alle
Sim Earth	89	91/12	alle
Sliding Skill	62	92/ 4	alle
Space Ace 2	79	92/ 6	alle
Space Crusade	68	92/ 9	alle
Space M.A.X.	78	92/ 7	alle
Space Rogue	91	92/ 2	alle
Special Forces	74	92/ 8	alle
	75	92/ 9	alle
Speedball 2	70	92/ 7	alle
Spellcasting 201	71	92/ 4	alle
Spindizzy Worlds	66	92/ 3	alle
Spirit of Adventure	91	91/12	alle
Star Trek - 25th Anniversary	75	92/ 6	alle
Steigenberger Hotelmanager	80	92/ 5	alle
Supremacy	81	91/11	alle
	95	92/ 1	Amiga
Switchblade	64	92/ 4	alle
SWOTL-Zusatzdisk P-80 und He 162	65	92/ 8	alle
Teenage Mutant Hero Turtles	103	91/12	Amiga
Test Drive 2	103	91/12	alle
The Adventures of Willy Beamish	78	92/ 3	alle
The Crypt	78	92/ 6	alle
	65	92/ 4	alle
The Final Fight	70	92/ 5	Amiga
The Games: Winter Challenge	67	92/ 7	alle
The Oath	76	92/ 4	alle
The Secret of Monkey Island	90	92/ 2	alle
The Simpsons	85	92/ 2	alle
	83	92/10	alle
The Spy who loved me	81	91/11	alle
Think Cross	72	92/ 3	Amiga
Thunder Burner	72	92/ 3	Atari ST
Time Machine	103	91/12	Amiga
Timequest	82	91/11	MS-DOS
Titus the Fox	78	92/ 6	alle
	74	92/ 8	Amiga
Toki	98	92/ 1	alle
	96	91/11	Amiga
Treasures of the Savage Frontier	66	92/ 8	alle
Turrican 2	79	92/ 7	alle
	72	92/ 3	alle
Ultima 7	66	92/ 9	alle
	98	92/10	MS-DOS
Ultima Underworld	62	92/ 7	MS-DOS
	62	92/ 8	MS-DOS
	70	92/10	MS-DOS
Uncharted Waters	78	92/ 6	alle
	66	92/ 9	alle
	68	92/ 7	alle
Utopia	66	92/ 7	alle
	77	92/ 5	alle
Vroom	70	92/10	alle
	67	92/ 7	alle
Warlords	90	91/12	alle
Wing Commander 1+2	62	92/ 4	MS-DOS
Wing Commander 2	92	92/ 1	MS-DOS
Winzer	91	92/ 2	alle
Wizardry 4	104	91/12	alle
	102	92/ 1	alle
	85	92/ 2	alle
Wonderland	91	91/11	MS-DOS
World Class Leaderboard	88	91/11	alle
Wrath of the Demon	86	92/ 2	MS-DOS
Zarathrusta	96	91/11	alle

Videospiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
A Boy and his Blob	101	91/11	Nintendo
A.P.B.	88	92/ 4	Lynx

Actraiser	106	92/ 1	Mega Drive
Adventrue Island	84	92/ 7	Game Boy
Arcus Odyssey	87	92/ 3	Mega Drive
Ax Battler	86	92/ 9	Game Gear
Batman 2	90	92/10	Game Boy
Battle of Olympus	104	91/11	Nintendo
	114	91/12	Nintendo
Battle Ping Pong	87	92/ 3	Game Boy
Blaster Master Boy	86	92/ 9	Game Boy
Bomber Boy	102	92/ 2	Game Boy
	106	92/ 1	Game Boy
Bubble Bobble	88	92/ 4	Game Boy
Bugs Bunny	109	92/ 1	Game Boy
Bulls versus Lakers	92	92/ 9	Mega Drive
Castle of Illusion	108	92/ 1	Game Gear
	108	92/ 1	Mega Drive
	108	92/ 1	Sega
	102	91/11	Sega
	102	91/11	Game Gear
	115	91/12	Sega
	115	91/12	Game Gear
Castlevania 2	116	91/12	Nintendo
	104	92/ 2	Game Boy
	84	92/ 8	Game Boy
Castlevania 4	87	92/ 3	Super NES
Choplifter 2	104	92/ 2	Game Boy
Codename Robocod	92	92/ 9	Mega Drive
	88	92/ 8	Mega Drive
Crystal Mines 2	86	92/ 7	Lynx
Desert Strike	86	92/ 9	Mega Drive
	82	92/ 7	Mega Drive
Devil Crash	87	92/ 7	Mega Drive
	112	92/ 1	Mega Drive
Double Dragon 2	86	92/ 4	Game Boy
Dynamite Duke	108	92/ 1	Mega Drive
EA Hockey	109	92/ 1	Mega Drive
Ei Viento	96	92/ 6	Mega Drive
F-22 Interceptor	86	92/ 4	Mega Drive
F-Zero	104	91/11	Super NES
F1 Race	84	92/ 3	Game Boy
Fastest 1	112	92/ 1	Mega Drive
Fearytale Adventure	112	92/ 1	Mega Drive
Final Fantasy Legend 2	88	92/ 7	Game Boy
Final Fantasy Legend 2 - Teil 2	92	92/ 5	Game Boy
Final Fantasy Legend 2 Rollenspiel	85	92/ 4	Game Boy
Fish-Dude	111	91/12	Game Boy
Fortified Zone	85	92/ 3	Game Boy
Fortress of Fear	112	92/ 1	Game Boy
Gaiars	104	92/ 2	Mega Drive
GG Aleste	90	92/ 9	Game Gear
	93	92/ 5	Game Gear
GG Shinobi	98	92/ 2	Game Gear
Golden Axe 2	86	92/ 7	Mega Drive
Gradius 3	112	92/ 1	Super NES
	94	92/ 6	Super NES
Hellfire	87	92/ 3	Mega Drive
Home Alone	96	92/ 5	Super NES
Hyperzone	88	92/ 7	Super NES
James Pond	116	91/12	Mega Drive
Kid Chameleon	90	92/10	Mega Drive
Kid Icarus	88	92/ 7	Game Boy
Lakers vs. Celtics	85	92/ 7	Mega Drive
Lemmings	85	92/ 8	Super NES
	86	92/ 9	Super NES
M1-Abrahams Battle Tank	82	92/ 7	Mega Drive
Magic Sword	96	92/10	Super NES
Marvel Land	86	92/ 3	Mega Drive
	102	92/ 2	Mega Drive
Master of Monsters	116	91/12	Mega Drive
Mega Man 2	86	92/ 7	Game Boy
Mickey Mouse 2	108	92/ 1	Game Boy
Mickeys Dangerous Chase	112	92/ 1	Game Boy
Might & Magic	103	92/ 2	Mega Drive
Monopoly	87	92/ 8	Game Boy
Moonwalker	111	92/ 1	Mega Drive
Motorcross Maniacs	110	92/ 1	Game Boy
Ms. Pac-Man	86	92/ 3	Lynx
Mystical Ninja	102	92/ 2	Super NES
	82	92/ 7	Super NES
Nemesis	94	92/ 5	Game Boy
Ninja Gaiden	92	92/ 5	Game Boy
	86	92/ 3	Game Gear
Nobunaga's Ambition	100	91/11	Game Boy
Out Run	108	92/ 1	Mega Drive
	85	92/ 4	Mega Drive
Parodius	112	92/ 1	Game Boy

Phelios	116	91/12	Mega Drive
Power Mission	112	92/1	Game Boy
Prince of Persia	94	92/6	Game Boy
	82	92/7	Game Boy
Probotector	86	92/8	Game Boy
Quak Shot	88	92/3	Mega Drive
	104	92/2	Mega Drive
R-Type	110	92/1	Game Boy
Road Blasters	86	92/3	Lynx
Road Rash	88	92/4	Mega Drive
Robocop	109	92/1	Game Boy
Rockman World	104	92/2	Game Boy
Roger Rabbit	95	92/5	Game Boy
Rolling Thunder 2	95	92/5	Mega Drive
	88	92/4	Mega Drive
Shi Kin Joh	86	92/9	Mega Drive
Skate or Die	108	92/1	Game Boy
Skweek	95	92/5	Game Gear
Snake Rattle'n'Roll	116	91/12	Nintendo
Sol Feace	96	92/6	Mega Drive
Solar Jetman	111	91/12	Nintendo
Solomon's Club	111	92/1	Game Boy
Sonic the Hedgehog	98	91/11	Mega Drive
Spanky's Quest	90	92/9	Game Boy
Speedball 2	85	92/7	Mega Drive
Splatter House 2	90	92/10	Mega Drive
Star Trek	82	92/7	Game Boy
Starflight	94	92/6	Mega Drive
Steel Empire	96	92/10	Mega Drive
Super Adventure Island	96	92/6	Super NES
Super Aleste	93	92/10	Super NES
Super Contra	90	92/10	Super NES
	82	92/7	Super NES
	90	92/6	Super NES
Super Dunk Shot	96	92/10	Super NES
Super Fantasy Zone	86	92/8	Mega Drive
	94	92/6	Mega Drive
Super Fire Pro-Wrestling	87	92/7	Super NES
Super Formation Soccer	82	92/8	Super NES
Super Ghouls 'n' Ghosts	98	92/2	Super NES
	85	92/4	Super NES
Super Hydride	108	92/1	Mega Drive
Super League	85	92/3	Mega Drive
Super R-Type	92	92/5	Super NES
	106	92/1	Super NES
Super Smash TV	82	92/7	Super NES
	90	92/9	Super NES
Sword of Hope	111	91/12	Game Boy
Teenage Mutant Hero Turtles 2	111	91/12	Nintendo
The Addams Family	96	92/10	Super NES
	88	92/8	Super NES
The Lucky Dime Capers	96	92/10	Game Gear
The Simpsons	109	92/1	Nintendo
Tiny Toons	88	92/9	Game Boy
Toejam & Earl	94	92/5	Mega Drive
Top Racer	82	92/8	Super NES
Turrican	95	92/5	Mega Drive
	88	92/4	Game Boy
	88	92/8	Game Boy
Turtles 2	94	92/6	Game Boy
Viking Child	96	92/5	Lynx
World Cup Soccer	102	92/2	Game Boy
Wrestleball	108	92/1	Mega Drive
Y's 3	90	92/10	Super NES
	84	92/8	Mega Drive
Zelda 3	86	92/4	Super NES
	96	92/5	Super NES



Fortsetzung von Seite 94

Schwerteile:

- Broken Isles
- Summer Vale
- Mount Griffin

Vereinigung der 3 Teile in den

Ruin de Maria

Stab der Hoheit:

- Sands of Fire
- Süden der Xorn Hills
- Westküste der Lake Purehart

Vereinigung der 3 Teile im Draken Tor

Kugel des Kommens:

- Seers Point

- Nördliche Küste des Lakes of
- Dreams
- Süden der Mystic Mountains

Somit haben wir die Qual der Wahl, welchen Auftrag wir als nächstes ausführen ausführen.

Mit dieser kleinen Auftragsliste sollten alle Startprobleme aus der Welt geschafft sein.

Troddlers (Amiga)

Hier kommen die Levelcodes für Troddlers. Erspielt hat sie Christof Grund aus Wildberg.

Yo, hier sind die Levelcodes für Troddlers/Amiga !

Level 0 = premiere	Level 49 = hackback
Level 1 = buildit	Level 50 = alotopo
Level 2 = nosweat	Level 51 = upsideout
Level 3 = pyramid	Level 52 = dropemin
Level 4 = clearout	Level 53 = possible
Level 5 = sphinx	Level 54 = closeup
Level 6 = quartet	Level 55 = foolsrun
Level 7 = centerin	Level 56 = jewelpush
Level 8 = redgems	Level 57 = guidetry
Level 9 = crossed	Level 58 = wotango
Level 10 = skiparound	Level 59 = loosem
Level 11 = packedup	Level 60 = yoursor
Level 12 = pillars	Level 61 = sacrifice
Level 13 = bzzzzz	Level 62 = boomparade
Level 14 = fiverows	Level 63 = waitforit
Level 15 = tighttime	Level 64 = rockblast
Level 16 = easyone	Level 65 = nowasteall
Level 17 = twotribes	Level 66 = fromabove
Level 18 = dontmix	Level 67 = smashhits
Level 19 = Helpemout	Level 68 = crushrush
Level 20 = meanones	Level 69 = firstfire
Level 21 = noproblems	Level 70 = burnout
Level 22 = treasures	Level 71 = rumblehot
Level 23 = storeroom	Level 72 = cocktail
Level 24 = upanddown	Level 73 = bugginhard
Level 25 = techno	Level 74 = morefun
Level 26 = oneonone	Level 75 = spinaround
Level 27 = sixrooms	Level 76 = letitout
Level 28 = thetower	Level 77 = allabout
Level 29 = goforheart	Level 78 = bounceit
Level 30 = newthing	Level 79 = raindrops
Level 31 = boulero	Level 80 = fireandice
Level 32 = cruelworld	Level 81 = slowburn
Level 33 = cruelcubes	Level 82 = stalleem
Level 34 = slipslide	Level 83 = badbombs
Level 35 = keyx	Level 84 = soloman
Level 36 = coldcross	Level 85 = heilditch
Level 37 = stonem	Level 86 = firstfirst
Level 38 = hardround	Level 87 = goodluck
Level 39 = firstgun	Level 88 = timehunter
Level 40 = crossfire	Level 89 = nodelay
Level 41 = runforit	Level 90 = nopulplug
Level 42 = norules	Level 91 = gunzone
Level 43 = nofarfall	Level 92 = beltzenrun
Level 44 = runaround	Level 93 = brigderun
Level 45 = badbird	Level 94 = fallout
Level 46 = coverthem	Level 95 = colourrun
Level 47 = saveblocks	Level 96 = autofire
Level 48 = glamour	Level 97 = sweetheart
	Level 98 = heavyduty
	Level 99 = tweaky

Shadow of the Beast 3

Arne Heyna aus Delmenhorst hat Psygnosis neue Action-Herausforderung bravourös überstanden und versorgt uns mit einer Lösung.

Forest of Zeakros

Die schleimspritzenden Kugeln dürften bei näherem Hinsehen kein Problem darstellen. Nachdem man den Fahrstuhl benutzt hat, sammelt man das Gold ein, läuft zur Brücke, die man nach einigen Schüssen auf den Regler problemlos überqueren kann und holt sich dann die Handgranate. Mit dieser werden nun die vier pfeilschützenden Kreaturen vernichtet. Mit dem Schlüssel öffnet man die Tür zur Schatzkammer, die sich links unter dem ersten der vier Fahrstühle befindet. Weiter geht's zum Feuerplatz. Dort müssen der Fleischbrocken vom Spieß geschossen und der Schlüssel geholt werden. Mit diesem wird die Tür links, hinter der das Monster lauert, geöffnet. Sofort rennt man zum Fleischbrocken zurück und schiebt diesen ganz nach rechts unter den herabhängenden Stein mit den gefährlichen Spitzen, ohne daß dieser jedoch herunterfällt und springt über das Monster zurück. Dieses wird von den Spitzen erledigt und der weitere Weg ist frei. Man sammelt das Gold ein und springt dann auf den Fahrstuhl.

Dabei muß man darauf achten, den an der linken Wand vorstehenden Felsen mit auf den Fahrstuhl zu laden, um ihn dann auf die Fläche des "Waa-genmenschen" zu werfen. So kann man mühelos zum nächsten Abschnitt hinüberspringen. Die dort aus dem Boden schießenden Pfähle kann man durch gezielte Schüsse und geschicktes Springen hinter sich bringen. Nun folgt das erste Endmonster, dem man auch ohne große Übung gegenüber treten kann. Schädel einsammeln und ab ins nächste Level.

Fort Dourmoor

Nachdem man die Brücke mittels des Schalters heruntergelassen hat, rollt man die Tonne zum defekten Rammbock am Anfang, der wie von Zauberhand repariert dasteht. Mit diesem kann man die Tür rechts öffnen, ohne von den Flammen aus der Decke verletzt zu werden. Nun stellt man sich ganz an das äußere Ende

der Brücke, kniet, und schießt die Schräge, von der die Kugeln abprallen, weg. Nun gelangt man problemlos weiter. Man tötet die Wespen, sammelt das Gold ein und schießt den Haken, der die lange Falltür hält, weg. Unten angelangt, schiebt man den Tisch in die linke Kammer, läßt durch den Schalter das Wasser einlaufen, durch den oberen öffnet man dann beide Türen, und das Wasser fließt wieder ab. Man sammelt das Gold ein und stürmt die Leiter hinauf. Dort schiebt man erstmal den Tisch zur Kante, so daß er ins Wasser fällt. Dem "Tonnenwerfer" gibt man mit den Wurfsternen ein paar hinter die Löffel.

Dann wird auch die Kiste ins Wasser auf den Tisch geworfen, man springt hinterher. Die Kiste muß nun zerschossen werden, so daß man über die versprengten Balken in den nächsten Abschnitt gelangen kann. Dort steht eine Kreatur, die nur darauf wartet, den Helden per Haken in den Abgrund zu werfen. Daher muß man also gleich nach unten hüpfen (den grünen Typen nicht abschießen!) und die linke Klappe schließen. Die rote Kreatur kann man erledigen, indem man die Leiter erklimmt, sich knapp unter den Haken stellt und dann, während man nach links zieht, auf das Monster schießt.

Nach ca. acht Versuchen explodiert der Gegner. Nun klettert man die Leiter ganz hinauf, springt links über das gefährliche Hindernis, um das Gold einzusammeln, dann wendet man sich nach rechts, dem Obermütz entgegen. Nachdem man diesen erledigt und seine 'mace' genommen hat, läuft man noch ganz nach rechts zum Gold, dann geht's zurück zum Bedienungs-pult, an dem zuvor die rote Kreatur stand. Mit dem Haken manövriert man die Tonne links auf das Fließband oben, klettert in die Tonne hinein, schießt gegen den Schalter und ab geht's. Ihr werdet vom grünen Typen in den Fluß hinabgeworfen, dem Ende dieses Levels entgegen.

Caves of Bidhur

Die zwei "kopflosen" Figuren dürften kein großes Problem darstellen, und auch die vier Vögel sind nicht besonders hinderlich. An der Statue angelangt, wendet man sich zuerst nach rechts. Dort steht eine Bank, von der man vorsichtig die beiden Stützen an den Enden abschießt, so

daß sie als Wippe dienen kann. Ein Schuß auf den steinernen Adlerkopf genügt, daß dieser abfällt. Dabei sollte er genau auf dem linken Ende der Wippe landen. Das Ganze schiebt man nun nach links, springt von oben drauf und befreit somit den süßen eingesperrten Vogel. Aus lauter Dankbarkeit bietet dieser sich nun als Flugapparat an. Fliegt man ganz nach rechts, erkennt man drei Ebenen. Man flattert zunächst in die unterste und schießt dort so viele drachenfliegende Kreaturen ab, bis eine von ihnen einen Hammer fallen läßt, den man sofort mitnimmt. Wieder oben, sieht man acht Kugeln, die mittels eines Schalters auf eine Rollbahn entlassen werden können.

Drei von ihnen müssen in die oberste Ebene gerollt werden, vier in die mittlere, um die miesen Piekser dort auszu-schalten. In der oberen Ebene versucht man nun, durch geschickte Sprünge den Felsblock von oben herabfallen zu lassen. Mittels der drei Kugeln, aufgrund deren der Block rollt, und bewegt durch kräftige Stöße mit dem Hämmerchen, schiebt man ihn bis zum Endmonster. Durch den Block gelangt man hinauf zum Endgegner, der nach kurzem Training leicht zu besiegen ist. Man schnappt sich den Glaskolben aus dem Labor, fliegt in die mittlere Etage, über die Piekser hinweg und füllt das Glas mit dem roten Wasser. Nun wartet noch ein letztes Level.

Nesthomak

Nachdem man den Flammenspucker und die Kugelmücke passiert hat, klettert man die Leiter hinunter und rennt nach rechts zum "danger"-Schild, von wo aus man in aller Ruhe die Fledermäuse abbaldern kann, bis keine mehr übrig sind. Dann hüpfte man über den Tisch auf das Bücherregal und

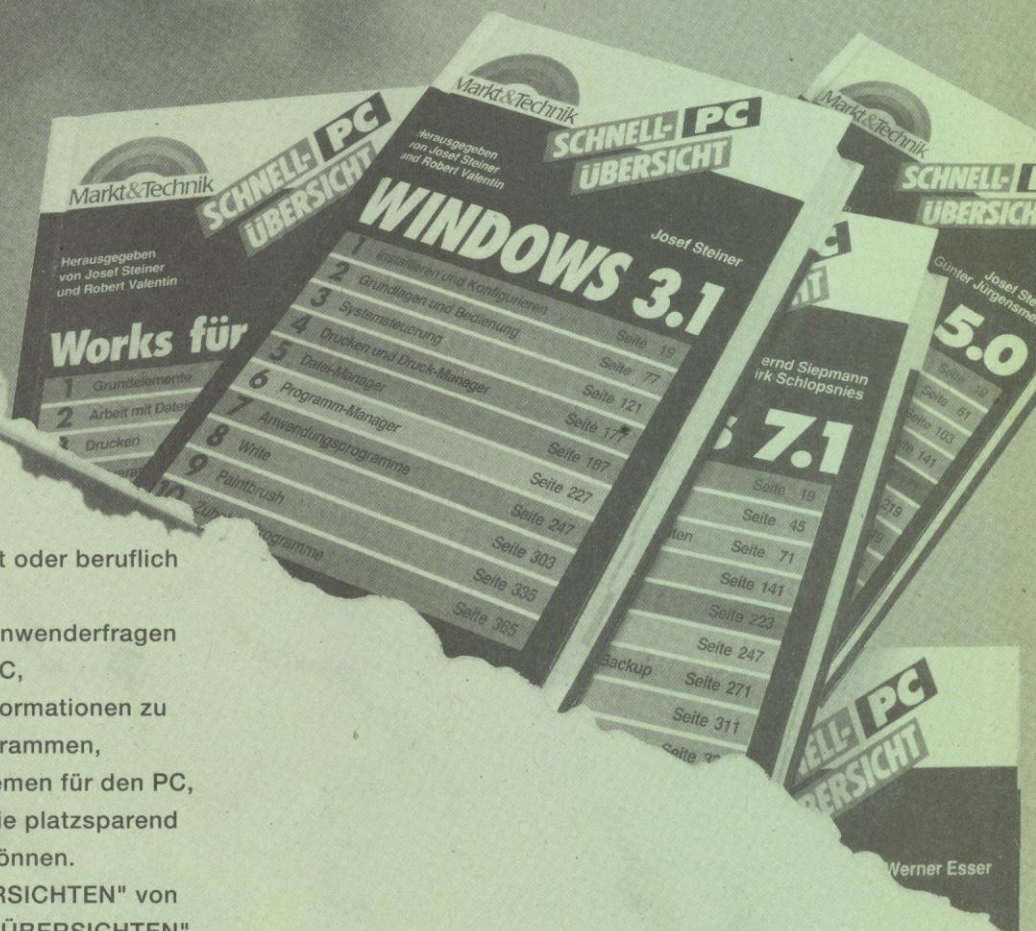
schnappt sich den Hammer. Als letztes schießt man dem Tisch sein linkes Bein weg und schiebt ihn ganz nach rechts. Nun geht's wieder nach oben.

Dort bringt man die Kugeln mit dem Hammer zum Schwingen, so daß man durch einen Sprung auf die dicke Kugel nach rechts oben gelangt. Dort angekommen, schießt man die dicke Kugel so an, daß sie nach rechts, also die Treppe hinunterfällt. Ist dies richtig gemacht worden, wird mit einem gewissen Sound bestätigt. Man läuft also sofort zur Kabine, von der aus man den Kran bewegen kann. Man holt aus Becken 1 (links oben) den kleinen Fisch und setzt ihn in Becken 3 (unten). Nach seinem Tode schnappt man dort den rundlichen Fisch und verfrachtet diesen in Becken 1, wo auch er erledigt wird. Der verbleibende Fisch aus Becken 1 wird in Becken 3 gekippt, der übrig bleibende wird dem Hai aus Becken 2 vorgesetzt.

Dieser ist der einzige Fisch, der einem hier nichts anhaben kann. Nun hetzt man also durch die Wasserbehälter und läuft weiter, bis man am Beginn einer großen Höhle die dicke Kugel wiederfindet. Der ausgeschaltete Ofen wird mit Hilfe des Hammers ganz nach links und die Kugel dann in den Ofen geschoben. Das an der Decke hängende Teil sollte ebenfalls mit Hilfe des Hammers bewegt werden, so daß es, mit dem Wurfstern beschossen, nach links unten in die dafür passende Öffnung gelangt. Dann kann der Ofen angeschaltet werden. Während die fließende Glut den Eisklotz mit dem Edelstein zum Schmelzen bringt, hüpfte man auf ihn und nach rechts, um dort den Schalter für die Tür zu betätigen. Nach Erstarren der Glut sammelt man die beiden Edelsteine ein und ist am Ende des Abenteuers angelangt.



SCHNELL + KOMPAKT



Sie arbeiten an Ihrem Computer – privat oder beruflich
– und brauchen...

...die schnellste Antwort auf tägliche Anwenderfragen
während Ihrer Arbeit am PC,

... den direkten Zugriff auf wichtige Informationen zu
allen gängigen Anwendungsprogrammen,

Programmiersprachen und Betriebssystemen für den PC,

... das kompakte Computerbuch, das Sie platzsparend
neben Ihren Computer legen können.

Kurz: Sie brauchen die "SCHNELLÜBERSICHTEN" von
Markt & Technik! Denn nur die "SCHNELLÜBERSICHTEN"
von Markt & Technik bieten Ihnen so viel Informationen
auf so wenig Raum!

Und das für DM 39,- pro Band!

Jetzt im Buch- und PC-Fachhandel oder in den
Computer-Abteilungen der Warenhäuser.



Markt & Technik Bücher- das Erfolgs-Programm
für Ihr Programm!

Krusty's Super Funhouse (Mega Drive)

Geht bei diesem Simpsons-Witz-Spiel einfach SMAILLIW als Paßwort ein, und Ihr dürft alle Levels anwählen. Herausgefunden hat diesen kleinen Cheat Michael Zenner aus Nürnberg.

Turtles in Time (Super NES)

Wer Probleme mit den Endgegnern aus Konamis Schildkröteneintopf hat, benutzt am besten die Angriffstaktiken von Martin Helmigh aus Kaarst.



Baxter:

Stellt Euch immer unter ihn (Schatten) und wartet bis er geschossen hat. Jetzt springt Ihr hoch, wartet bis Euer Turtle sein Salto dreht und drückt die Attack-Taste. Dies weiterführen bis Baxter zu Boden geht. Nun mit dem Fußhammer in ihn "hinein" springen und immer draufhauen. Fliegt er wieder hoch, geht der Tanz von vorne los.

Metalhead:

Zuerst in ihn "hineingehen" und losdreschen. Fliegt er davon, mit dem Fußhammer nachsetzen. Zieht er seine Knarre, springt Ihr entweder in den Gulli oder hämmert ihm einen Fußhammer entgegen, der jedoch genau getimed werden sollte. Trefft Ihr ihn während des Herumgehüpfes mit einem Fußhammer geht's von vorne los.



In einer kristallklaren Winternacht sitzen wir als unbedarfte Videospieler mal wieder vor unserem Konsolchen und lassen das Joypad dampfen. Vor drei Wochen erst haben wir uns das letzte Spiel gekauft und stehen, wie so oft, vor dem obersten aller Obermotze. Doch plötzlich klopft es an der Tür. Wir drücken den Pausenkopf und schauen vorsichtig in die knirschend kalte Nacht hinaus. Und wer steht da? Der Weihnachtsmann ist's, mit zwei großen Säcken über der Schulter: Auf dem einem entziffern wir: "Von Tante Sega", auf dem anderen "Von Onkel Nintendo". Darunter noch ein paar japanische Schriftzeichen, die wohl den neuesten Cheat zum ersten 93er Actionhit darstellen sollen. Wir lassen den bärtigen Alten nicht länger in der Kälte stehen, setzen ihn in Papas besten Sessel, servieren Glühwein und original Nürnberger Bratwürste. Schweigen, ab und an unterbrochen von einem gierigen Schlürfen unseres Gastes, beherrscht das düstere Szenario beim Kerzenlicht unseres Weihnachtsbaumes. "Meine El-

tern haben wieder viel zu viel Lametta rangeklatscht", versuchen wir den immer noch schweigenden Mann in Rot zu einer Unterhaltung zu zwingen, "Die sind grad zur Kirche gedüst". "Yup!", erwidert unserer Gast und nimmt sich das letzte Würstchen. "Die Würstchen waren gut, aber kalt", setzt er nach. "Wenigstens war der Glühwein heiß.", erwidern wir. Schweigen.

Wir reißen uns zusammen und schleudern unserem Gegenüber ein herzhaftes "Hey Opa, mach mir den Cyber Rasor Cut!" entgegen. Weihnachtsmanns Gesicht hellt sich auf, er lugt in beide Säcke und meint: "Ich laß die Katze aus dem Sack." Unser Gast holt eine druckfrische POWER PLAY und eine VIDEO GAMES heraus, schwenkt sie vor unseren begierigen Augen hin und her und fragt: "Haste noch 'ne Nürnberger?". Wir laufen in die Küche und machen ihm die letzten Würstchen sogar warm.

Erfolgreiche Feiertage...
Euer

Kurt

Rat King:

Kommt er angeschippert, vor die Mitte seines Bootes stellen und loshämmern. Fliegen seine Minen, ganz nach unten und weiter zuschlagen.

Tokka und Rahzar:

Einen der beiden vornehmen und losprügeln. Hüpfert er davon, ein Stück nach unten gehen und mit einem Fußhammer antworten. Den Rücken solltet Ihr Euch dabei immer freihalten.

Shredder 1:

Die Soldaten einmal schlagen und dann die Katapult-Technik benutzen. Ihr braucht 9 Soldaten, bis Shredder ab-

zieht. Leuchtet das Fadenkreuz rot auf, schnell dünn machen. Im "Hard"-Modus müßt Ihr die Soldaten erst mit dem Bulldozer rammen und dann werfen.

Slash:

Gemein! Ohne den Fußhammer kommt Ihr nicht weit. Lockt Slash damit in die Luft und prügelt ihn dann von unten. Schwingt er sein Schwert, schnell nach oben oder unten springen.

Rocksteady und Bebop:

Hier müßt Ihr nur einen der beiden platt machen. Ihr schnappt Euch am besten Rock. Zuerst ausweichen und dann mit dem Fußhammer in ihn hinein springen. Jetzt immer dranbleiben und Bebop links liegen lassen.

Leatherhead:

Einfach drauflosprügeln. Duckt er sich, hochspringen und mit einem Fußhammer draufhauen. Die Fässer im "Hard"-Modus unbedingt überspringen.

Krang 1:

Wieder dicht ran und drauf. Haut er ab, mit dem Fußhammer nachsetzen. Wirft er Bomben, auf die Schatten achten und ausweichen.

Krang 2:

Schlagen bringt hier nicht viel. Am besten immer mit dem Fußhammer drauf. Nie zum Schießen kommen lassen. Wirft er die Zerstörer, sind diese mit normalen Schlägen zu neutralisieren. Will er Euch zerquetschen, mit der normalen Attacke abwehren.

Shredder 2:

Leuchtet Shredders Schutzschirm rot, stellt Euch mit eini-



gem Abstand vor ihn und springt, sobald der Schutzschirm erlischt, mit einem Fußhammer in seine Richtung. Ist der Schirm grün, stellt Euch hinter Shredder und schlägt zu, wenn der Schirm erlischt. Bei einem blauen Schutzschild niemals springen, sondern vor Shredder stellen und drauflosprügeln.

Turtles in Time (Super NES)

Ein nächster Cheat von G. Karos: Der altbekannte Konami-Cheat funktioniert auch bei den Super-NES-Turtles. Im Titelbild auf dem zweiten Joypad einfach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A nacheinander drücken und es klingelt in Euren Ohren. Nun lassen sich im Optionsmenü bis zu zehn Leben einstellen. Hier noch zwei weitere Cheats, die allerdings nur auf der japanischen Variante des Turtles-Moduls funktionieren. Stage Select: links, rechts, links, rechts, L, R. Boss Select: oben, oben, oben, unten, unten, unten, B, A, B.

TIP

DES MONATS

Lemmings (Mega Drive)

Neu, neu, neu! Die 777 Mark für den Tip des Monats gehen diesmal nach Deckenpfonn. Robert Höfer ließ sein Joypad nicht ruhen und zockte in etlichen schlaflosen Nächten sämtliche Lemmings-Levels durch. Hier sind alle Levelcodes.

Alle Lemmings-Levelcodes für Segas Mega Drive

Lemmings (Mega Drive)

Passwords

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Sunsoft	Prezent
01-LDDTD	01-YTDYD	01-YDPTD	01-MWDYD	01-BRGFW	01-NZGJW
02-QWKYN	02-MSJXX	02-ZJKWP	02-FVJXX	02-QSMNQ	02-TDNMH
03-NDDTD	03-XPDPF	03-CRDQF	03-MLDWF	03-HVHCB	03-SPGGI
04-SWKYN	04-TSJXX	04-DNKWP	04-KNKP	04-PMFET	04-DINCL
05-PTDVM	05-TVDXN	05-VKDSN	05-PQDPR	05-GZHL	05-RHYJ
06-KMKRX	06-HMKZG	06-BSLPB	06-HHKK	06-ZQMSI	06-IBNCV
07-PTDVM	07-SYDXN	07-DZDJR	07-PFDMS	07-MHHRF	07-VHNRK
08-KMKRX	08-PMKZG	08-FWLPB	08-HWKNL	08-KGMQY	08-HGNRP
09-YDDTD	09-LKDPF	09-SNDHJ	09-JTDKK	09-HHGMX	09-RBGKW
10-ZWKYN	10-DMKPB	10-TRKKT	10-GHJEX	10-BNMPF	10-IPNMH
11-XDDTD	11-PYDMJ	11-WYDDK	11-NXDYD	11-MLHZZ	11-WQGGX
12-CWKYN	12-LMKPB	12-XVKKF	12-GWJXX	12-LGMGV	12-HYNCL
13-PDTPM	13-LPDPF	13-PSDGS	13-LYDXN	13-XLHFP	13-VYHYJ
14-TMKRX	14-YPERK	14-VLKRX	14-DQKZG	14-MNMSY	14-BDNCV
15-BTDVM	15-KSDPR	15-XSDVM	15-QRDPR	15-YDHRG	15-ZNHRK
16-WMKRX	16-GGKRX	16-YPKRX	16-JJRXK	16-BHNRK	16-BNNTF
17-VHVD	17-SGDPJ	17-GLDND	17-ZJDPJ	17-PLHHR	17-RMGW
18-ZZKZN	18-GPKNC	18-DPKXP	18-SHKRC	18-DNMGV	18-IQNRH
19-IHVD	19-RDRLK	19-GWDRF	19-ZDLK	19-VZGSW	19-WGLIX
20-CBKBP	20-NPKNC	20-HSKXP	20-DSJFX	20-SRMVP	20-HKNHL
21-PIDWM	21-NHDNS	21-YDPTM	21-JVDFN	21-TFHSO	21-VKHDK
22-TQKX	22-BYKPL	22-PLQAB	22-BMKEG	22-MLNLC	22-EPNGV
23-BIDWM	23-MLDNS	23-HFDLR	23-JXDPF	23-ZBHKK	23-ZYBZK
24-WKX	24-JYKPL	24-JBLRB	24-BBKPH	24-XZNRD	24-LSNVP
25-FJVD	25-PWDLK	25-WSDDJ	25-GIDZF	25-VBHPF	25-VNGW
26-EBKBP	26-LJJCX	26-YWKL	26-ZKSEB	26-CTMRP	26-BSNRH
27-BJVD	27-JWDZD	27-ZDDGK	27-HRDRJ	27-PRGMX	27-ZCGLI
28-MKBP	28-PKJCX	28-BKMT	28-ZPKQC	28-MJMPQ	28-LLNHL
29-YIDWM	29-FMDON	29-SXDS	29-PSDQS	29-SZHFK	29-YLHDK
30-PRKX	30-SCKPF	30-PKXP	30-XJESL	30-HONPD	30-PQNGV



Probleme beim Lösen eines Rollenspiels?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places
Amberstar
Buck Rogers 1 & 2
Cruise for a Corpse
Darkseed
Das schwarze Auge
Death Knights of Krynn
Dungeon Master
Eco Quest
Elvira 1 & 2
Eternam
Eye of Beholder 1 & 2
Fate - Gates of Dawn
Heimdall
Hook
Indiana Jones 3 & 4
Ishar

Immortal, the
Kathedrale, die
King's Quest 5
King's Quest 6
Laura Bow 2
Legend
Legend of Kyrandia
Lords of Doom
Lure of the Temptress
Might and Magic 3
Might and Magic 4
Monkey Island 1 & 2
Obitus
Pirates
Planet 9 from outer Space
Pools of Darkness
Police Quest 3

Prophecy of the Shadow
Quest for Glory 3
Robin Hood Adventure
Sherlock Holmes
Shining in Darkness (MD)
Space Quest 4
Spirit of Adventure
Star Trek Adventure
Summoning the
Treasures sav. Frontier
Ultima 6 & 7
Ultima 7 - 2. Teil
Ultima Underworld
Warriors eternal Sun (MD)
Wizardry 6
Wizardry 7
Rex Nebular

Preise für eine Lösung 20 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller Gerhardtstrasse 2 1000 Berlin 21 Tel.: 030/391.84 95

NEW POINT

Der Videospieler Versand in Hamburg
Brennerhof 6 2000 Hamburg 74

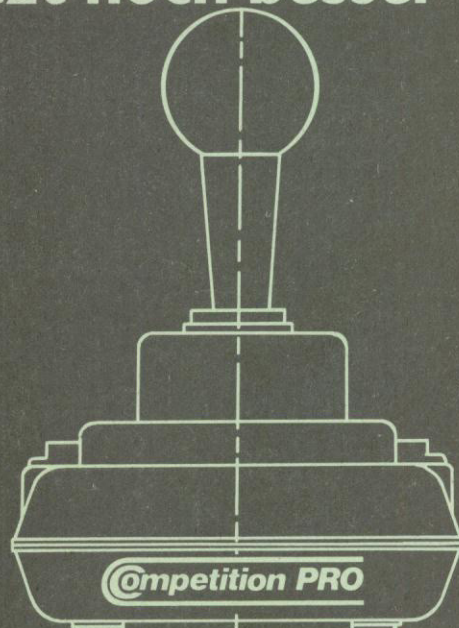
Death Duel US.	89,00 DM	Amazing Tennis US.	119,00 DM
Rampart US.	89,00 DM	Home Alone II US.	109,00 DM
Joe Montana 93 US.	89,00 DM	Q Bert 3 US.	109,00 DM
LHX Attack Chopper US.	89,00 DM	Desert Strike US.	119,00 DM
US.	89,00 DM	Hook US.	119,00 DM
Batman II US.	89,00 DM	Chuck Rock US.	119,00 DM
Chessmaster US.	79,00 DM	Imperium US.	129,00 DM
Gods US.	79,00 DM	Wortris US.	109,00 DM
Superman US.	89,00 DM	Best of the Best US.	119,00 DM
Gadget Twins US.	89,00 DM	Blazeon US.	109,00 DM
Sonic II US.	89,00 DM	Battle Clash US.	109,00 DM

Weiter Super NES und Mega-Drive Games auf Anfrage. Wir führen auch Spiele ab 29,00 DM für das Mega-Drive.

Forder Sie unser kostenloses Magazin an: Frankfurter und Adressierten Rückumschlag (1,70 DM). Wir liefern per Nachnahme DM 10,- DM / Express DM 15,-. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Tel. 040/7890108 Fax 7890138

Neu: Competition PRO jetzt noch besser



Mit quadratischer Steuermaße für präzisere Diagonalsteuerung. Mit neuer, noch robusterer und stabilerer Microschalter-Generation. So macht der Competition PRO den Spiele-Spaß perfekt.

DYNAMICS

Dynamics marketing GmbH
Hamburg

Wonderdog (Mega-CD)

Timo Merenda aus Kirchheim spielte Core-Designs Space-Wau-Wau-Hatz *Wonderdog* durch und sandte uns die Paßwörter.

Level 2:	MYSTIC
Level 3:	ANKLES
Level 4:	LEDZEP
Level 5:	REEVES
Level 6:	PIXIES
Level 7:	WOOPIE

Galahad (Mega Drive)

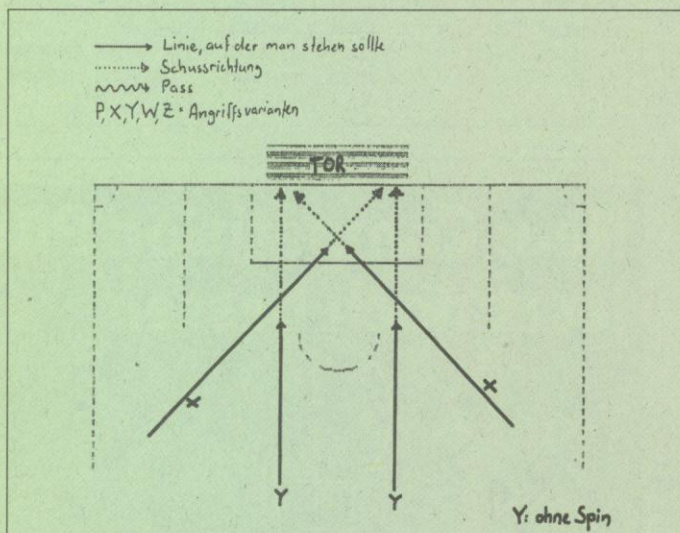
Stefan Seemann aus Friederikenthal erspielte die zwei *Galahad*-Paßwörter.

Level 2:	ZXSP
Level 3:	LVFT
Cheat	LTUS



die Besten, darum stellt Ihr die Superkicker am besten in den Angriff. Die 7 in die Mitte, die beiden anderen auf die Flanken. Spielt ihr mit Deutschland, anfangs mit 2-3-5 spielen. Später auf 4-3-3 umstellen. Im letzten Spiel gegen die Nintendo-Mannschaft wählt Ihr 4-4-2 und laßt möglichst nur Lothar Tore schießen. Ab und an darf auch mal Rudi ran – Lothar schießt allerdings besser.

Befinden sich die Spieler auf einer der Linien, darf, sobald Ball da, abgedrückt werden.



Euro Club Soccer (Mega Drive)

Und noch einmal Michael Zenner. Wer im Finale stehen will sollte einfach folgendes Paßwort ausprobieren.

FNUEABDiCA
VT6tABDiAt

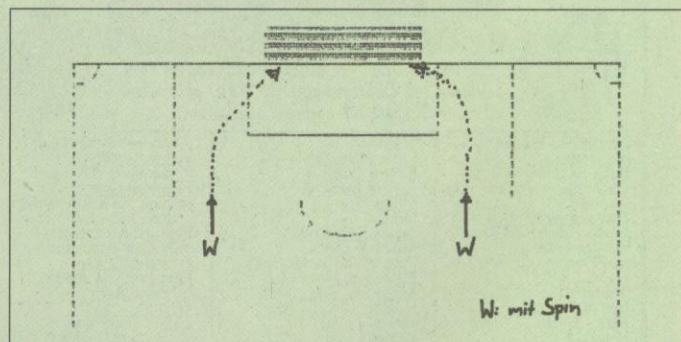
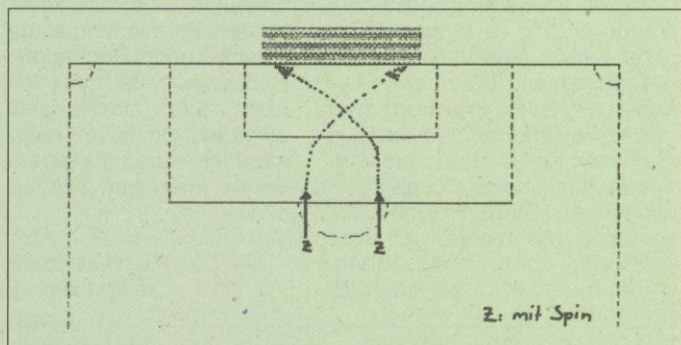
Thunderstorm FX (Mega-CD)

Levelanwahl zum Ballerspektakel *Thunderstorm* gefällig? Peter Weiß von Fandango verrät Euch zwei kleine Cheats: Im Titelbild nachein-

ander links, rechts, A, B und C drücken. Nun läßt sich der Level anwählen (links-rechts). Um die nicht eben leichte Helihatz zu bestehen, dürft Ihr auch den "Easy-Mode" anwählen: rechts, oben, links, unten und A. Schon gibt's im Options-Menü den "Easy-Mode" als Belohnung.

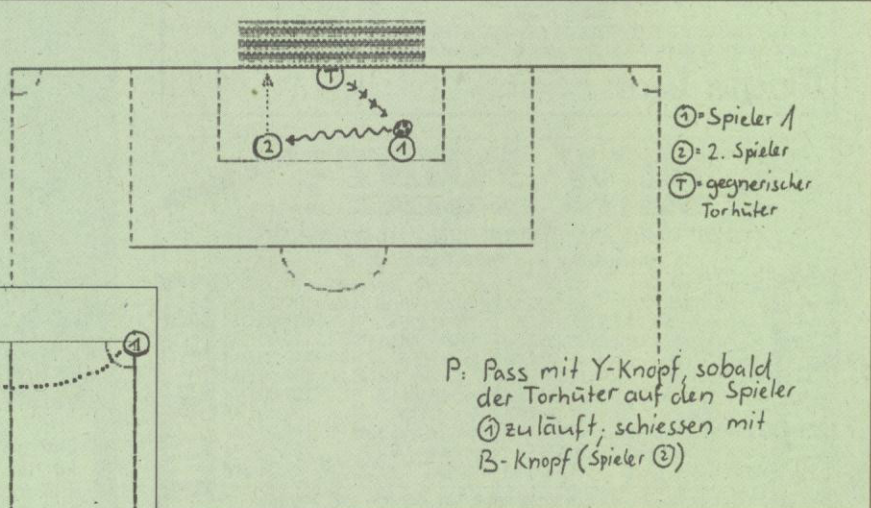
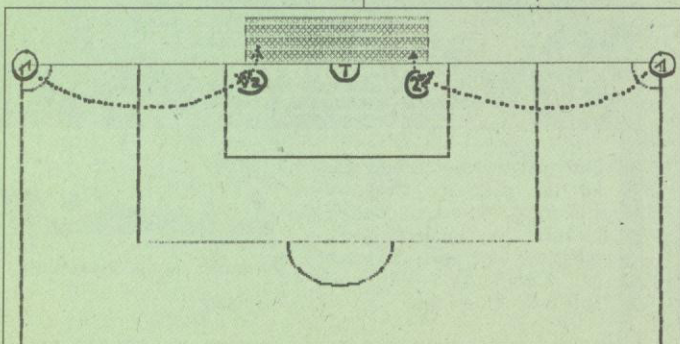
Taz-Mania (Mega Drive)

Sven Gareis aus Großhabersdorf zeichnete einige hilfreiche Karten zum Vielfraß-Comic-Spektakel *Taz-Mania*. Im Eislevel erreicht Ihr nun den hochgepriesenen Bonus-Iglo, im Wüstenlevel lassen sich hingegen sehr viele Leben er-

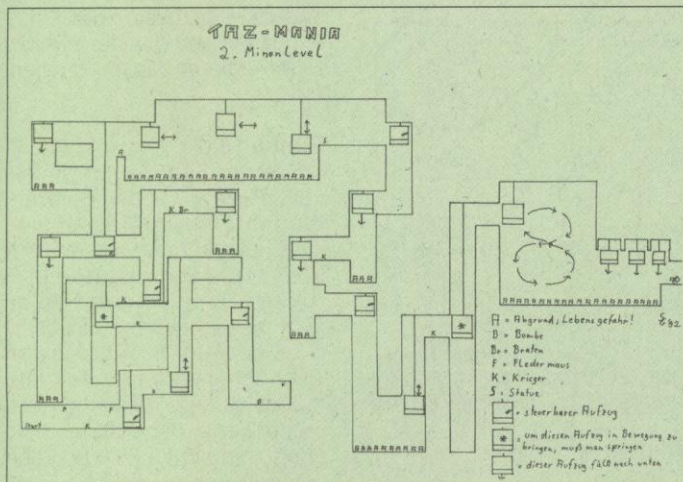


Super Soccer (Super NES)

Ein paar aufschlußreiche *Super-Soccer*-Karten sandte uns André Egli aus Ruppertschwil in der Schweiz. Hier noch ein kurzer Tip zur Aufstellung: Die Spieler 7, 9 und 10 sind immer



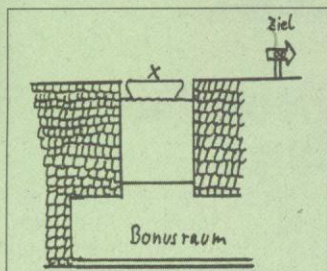
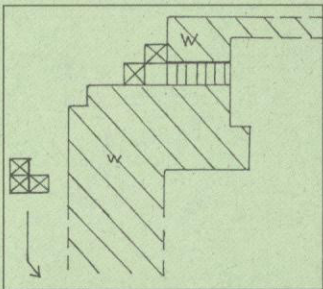
Hier nur die Richtungsanzeige um einen Punkt heben und mit Spingen Tor schießen. Per Kopfball ist Euch ein Treffer sicher (links).



Das 2. Minenlevel aus Taz-Mania strotzt vor Fallen.

Allgemeines:

- Anfangs alle Personen mitnehmen, die sich Euch anschließen wollen. Wird ein Kämpfer in der Schlacht besiegt, hat man so in der nächsten Runde "Nachschub".
- Heiler und Magier brauchen nicht unbedingt teure Waffen zu tragen. In späteren Runden beschäftigen sie sich fast ausschließlich mit Zaubereien. Sie sollten dem Feind zudem nicht zu nahe kommen.
- Befindet sich ein Heiler unter den Gegnern, ist er als erstes zu eliminieren.
- Feuer-Kämpfer kämpfen am besten gegen Wind-Gegner



Der Bonusraum im Eislevel: Hier beide Leben und Continues einsacken und das Level nach Selbstmord so oft wiederholen, wie es beliebt.

gattern, wenn Ihr beide Extra-leben und Continues einsackt und Euch danach opfert. Außerdem spendierte Sven Euch eine Karte zum recht verflixten zweiten Minenlevel.

Crystal Warriors (Game Gear)

Die kleine Komplettlösung zum Game-Gear-Rollenspiel Crystal Warriors stammt von Kristian Zieger aus Oldenburg.

Legende

- = postiere hier einen Deiner Kämpfer
- = Brücke
- = Burg des Gegners
- = Deine Burg

unbegehbare Gelände (schräg gestreift):

W = Wasser
G = Gebirge

Fandango Videogames

Mega Drive: Sonic 2, Batman, Global Gladiators, Streets of Rage 2, LHX-Attack Chopper
Super Famicom: Star Wars, Harley, Super Aleste US,
PC-Engine: Bomberman '93, PC-Thundershooting,
Game Boy: Star Wars TURBO DUO US incl. 5
Games nur 749.-
Game Gear: Streets of Rage, Alien III und vieles mehr...

Inh. Josef Rösch
Neugablonzer Straße 62
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14063
Fax. 08341/14127



Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Versandkosten per NN. 8.- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

Mega Drive • GameGear
Game Boy • S. Nintendo • NeoGeo

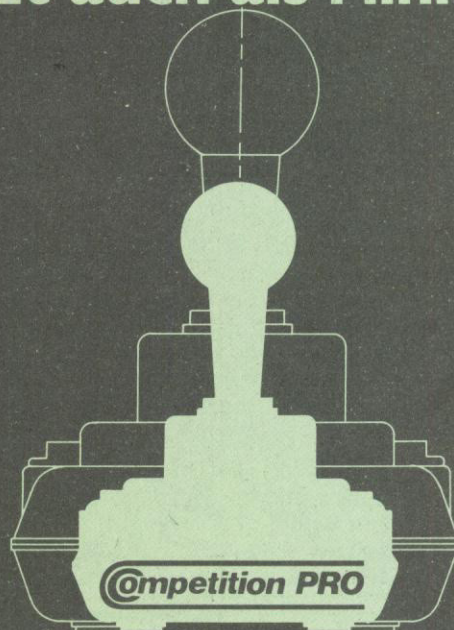
VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18
von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.

Neu: Competition PRO jetzt auch als Mini



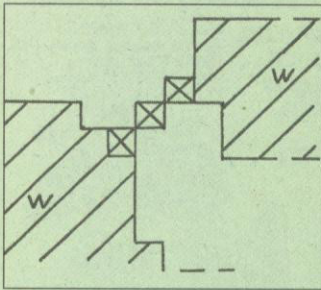
75% so groß wie das Original und 100%ig in der Leistung: Competition Pro Mini, die perfekte Hand-Hold-Version. In der cleveren Verpackung als 3,5"-Disketten-Box. In Fach-

geschäften und Kaufhäusern.

DYNAMICS

Dynamics marketing GmbH
Hamburg





- Wasser-Kämpfer kämpfen am besten gegen Feuer-Gegner
- Wind-Kämpfer kämpfen am besten gegen Wasser-Gegner
- Erde-Kämpfer klopfen alle Gegner windelweich
- Folgende Magien sind unbedingt zu kaufen: Heal/Life, Chant, Cold/Frost, Fire/Blaze, Flash/Bolt

Runde 1-4:

Einfach drauflos prügeln. Die Prinzessin haut fleißig mit.

Runde 5:

Karte 1: Zwei starke Kämpfer sollten, wie auf der Zeichnung, bei der Brücke Aufstellung beziehen. Drei sollten unten links entlang schleichen und den gegnerischen Heiler um-pusten.

Runde 6:

Hier sollte sich die Gruppe gut verteilen und immer weiter heiter vorrücken.

Runde 7:

Mit den Kämpfern eine Wand bilden, wobei starke Kämpfer und Magier in der Mitte kämpfen, schwächere Charaktere kämpfen an den Flanken. Heiler sollten zurückbleiben. Nun ständig einen Schritt weitergehen.

Runde 8:

Karte 2: An den angegebenen Stellen der Zeichnung drei starke Kämpfer postieren. Nun versuchen, den Gegner in einem Zug zu bezwingen.

Runde 9-10:

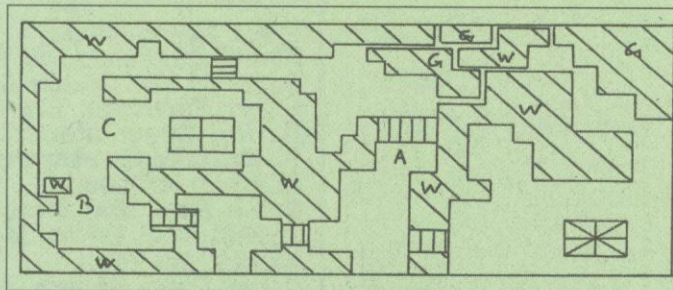
Die stärksten Krieger um die Enge in den Bergen herumstellen. Die Prinzessin nur einsetzen, wenn Heiler verfügbar sind.

Runde 11:

Gut verteilen und vorrücken wie in Runde 6

Runde 12:

Wir postieren zwei oder drei starke Kämpfer links vom Wall und lassen die Gegner recht nah herankommen.



Runde 13:

Die drei kräftigsten Recken entlang der ersten und zweiten Brücke aufstellen. Die Prinzessin zum Heilen benutzen.

Runde 14:

Mit ein paar Kämpfern nach links zur Brücke watscheln, mit

den anderen zur ersten und zweiten Brücke von oben. Mit der Prinzessin fleißig heilen.

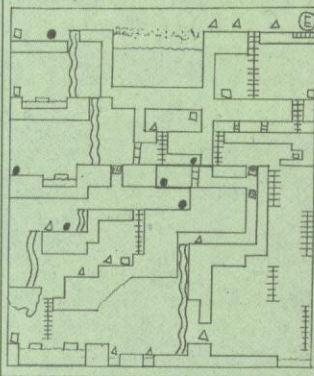
Runde 15:

Wie in Runde 7 aus Euren Mannen eine Wand bilden, die diesmal aber schräg nach unten zeigen sollte. Alle Heiler

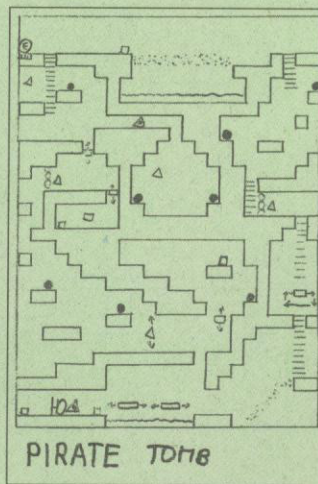
LEGENDE

- TO = Zahn (Tooth)
- HO = Horn
- U = Uhr (Clock)
- = nützlicher Gegenstand
- △ = Feind
- = zu sammelnder Gegenstand

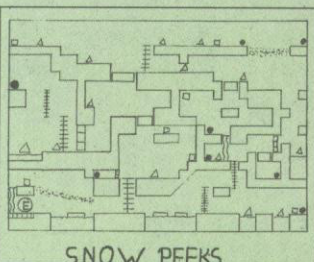
WINTER LAND



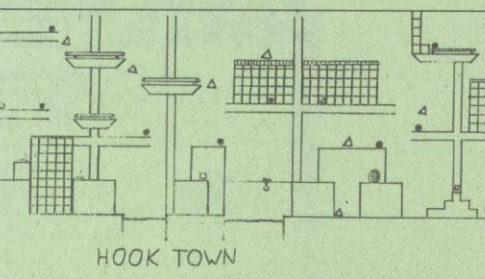
SKULL CAVERN



PIRATE TOMB



SNOW PEAKS



HOOK TOWN

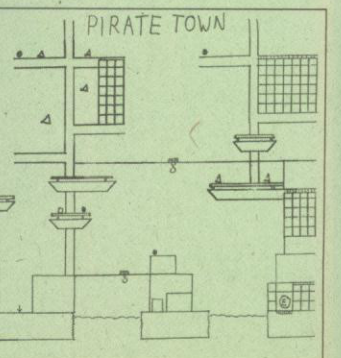
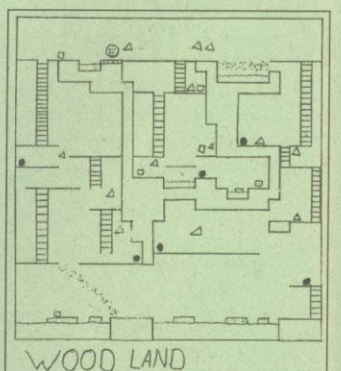
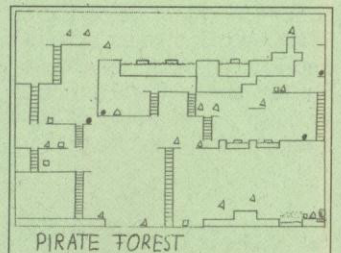
und die Prinzessin vom Feind fernhalten und aus der zweiten Reihe agieren lassen (Heilen, etc.).

Runde 16:

Karte 3: Kämpfer im Umfeld von Punkt A positionieren. Warten bis ein Gegner von links oben kommt, diesen neutralisieren. Dann zu Punkt B wetzen und dort alle Feinde platt machen. Nun zu Punkt B wandern, wo Ihr über einen Endgegner stolpert. Hier laßt Ihr so viele Kämpfer angreifen, wie Ihr Heiler habt. Ist der Motz erlegt, betrachtet Ihr Euch den netten Abspann und freut Euch des Lebens.

Hook (Game Boy)

Oceans netter Filmumsetzung mangelt es auf dem Game Boy vor allem an Übersichtlichkeit. Die ausführlichen Karten von Horst und Daniel Dilling aus Grafenwöhr dürften hier Abhilfe schaffen und das Geheimnis um den einhändigen Piraten zu lüften helfen.





MAGIC GAMES

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

Amiga | Sonderangebote | Atari

IBM/PC | Neuheiten | Atari Lynx | Secondsoftware

C 64 | Mega Drive | Super Famicon | Game Gear

Game Boy | Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten.
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste mit Systemangabe gegen
frankierten Rückumschlag. Geschäftszeiten: Mo.-Fr 10-18.30 Uhr, Sa. 10-13 Uhr



VIENNA COMPUTER SERVICE

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

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

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

Jetzt
3 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES

WORLD

Computerspiele für:

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

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665
Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046
Mo.-Fr. 13-18 Uhr

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

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

Computershop und Gamesworld

Ultima® VII

CLUE BOOK (TEIL 4)

Im letzten Teil des Clue Books geht es nochmal zur Sache. Sicherlich werdet Ihr als Sieger davongehen. Im nächsten Heft bringen wir Ultima Underworld freuen.

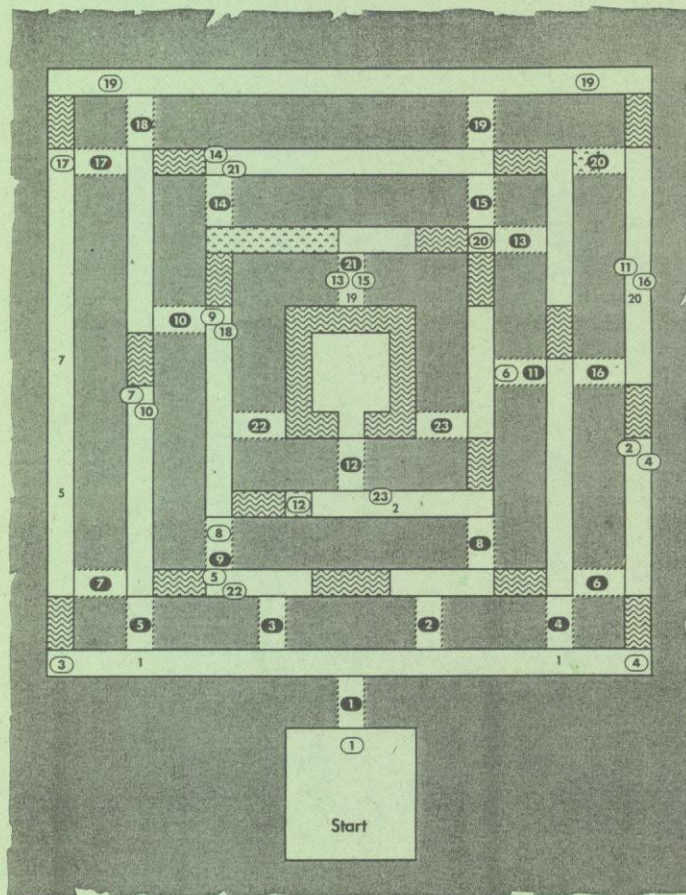
DIE GENERATOREN

Diese Hinweise scheinen zu den Generatoren zu gehören, die der Time Lord erwähnt hat. Entweder sind es Lösungswege für die Puzzles oder Hinwei-

se zum Hineingelangen in den Generator.

Tetraeder

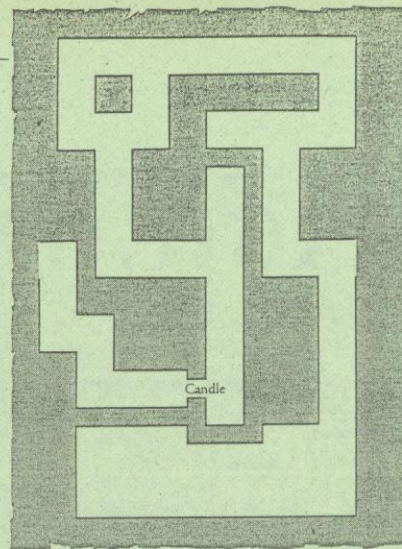
Der Tetraeder-Generator befindet sich in einem Raum an der nordöstlichsten Spitze von



CUBE PUZZLE

Numbers in black circles indicate temporary bridges.
Numbers in white circles mark triggers to create the identically numbered temporary bridge.

Numbers without circles mark triggers to destroy the identically numbered temporary bridge.
Fire field
Invisible barrier



LEVER PUZZLE

1) - (6) Numbers in black circles mark levers; numbers in white circles mark doors. Levers open/close their corresponding doors. Some doors (those in gray) begin open; other doors (in black) begin closed.

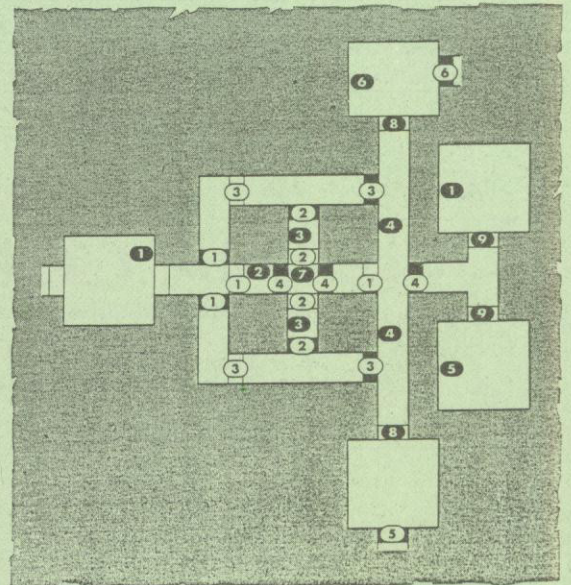
(7) Lever here opens secret doors (8)
(8) Secret door
(9) Magically locked door

Proper lever sequence:

5, 4, 6, 7, 4, 8 (or 9)

Open door at beginning
Closed door at beginning

LEVER PUZZLE



Deceit. Es gibt kein Puzzle. Die ätherschen Monster gilt es zu besiegen. Nur eine magische Waffe kann ihnen Schaden zufügen, ein Glasschwert wäre ideal.

Kugel

Die Kugel steht an der westlichen Seite des Dungeon Despise. Drei Steinmauern umgeben die Kugel innerhalb der Höhle. Tritt in folgender Reihenfolge in die Moongates: rot, blau, blau, rot. Ein falscher Schritt und ihr werdet zurückgedrängt.

Würfel

Im nördlichsten Raum im Dungeon auf der Fellowship Isle findet Ihr den Würfel. Das Diagramm beschreibt die Lösung zu dem Puzzle. Geht die quadratischen Wege entlang bis zum Zentrum, wo der kleine Würfel liegt. Ein Tritt in eine nummerierte Zone läßt temporäre Brücken zwischen zwei Wegen mit gleicher Nummer entstehen oder sie werden zerstört. Vermeidet die Feuerfallen. Ein unüberlegter Schritt treibt Euch zurück oder schlimmer, tötet Euch.

Cube Puzzle

Die Zahlen in schwarzen Kreisen sind temporäre Brücken.

Zahlen in weißen Kreisen markieren Auslöser für temp. Brücken zwischen zwei gleichen Zahlen.

Nummern ohne Kreise zeigen Auslöser, die die temp. Brücken zwischen zwei gleichen Zahlen zerstören.

Feuerfelder

Unsichtbare Barrieren





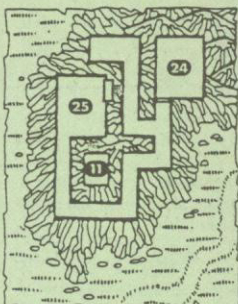
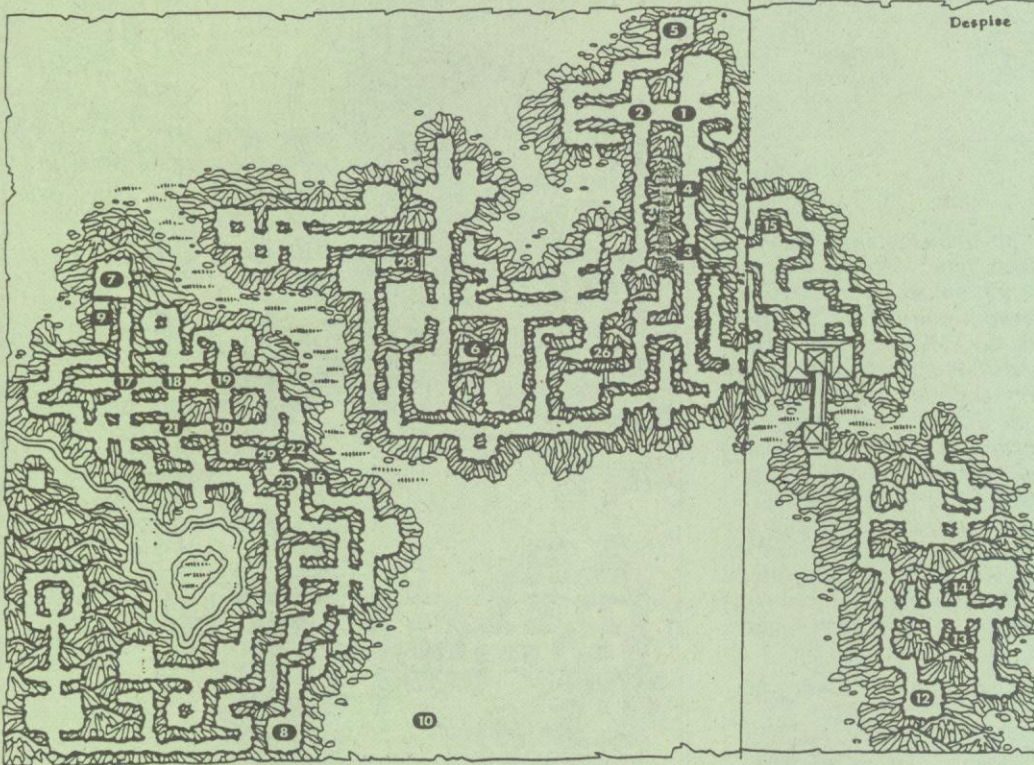
Hebel Puzzle

1-6. Zahlen in schwarzen Kreisen markieren Hebel. Zahlen in weißen Kreisen zeigen Türen an. Hebel öffnen/schließen mit ihm in Verbindung stehende Türen. Einige Türen (grau) sind anfangs offen, andere (schwarz) sind geschlossen.

7. Der Hebel öffnet die Geheimschloßtür (8).
 8. Geheimschloßtür.
 9. Magisch verschlossene Tür.
- Richtige Hebelsequenz: 5, 4, 6, 7, 4, 8 (oder 9).
Offene Tür zu Beginn.
Verschlossene Tür zu Beginn.

DUNGEON DESPISE

Ohne die Fähigkeit Magie "aufzuschließen" ist es sinnlos diesen Dungeon zu betreten. Meine Kumpels fanden in einigen Zimmern Schlüssel, um konventionelle Türen aufzuschließen. Manche der Kumpels überleben die Dungeons



DESPISE

- | | |
|---|--|
| 1) Teleporter to (2) | 13) Teleporter from (12: east) |
| 2) Teleporter from (1) | 14) Teleporter from (12: north) |
| 3) Teleporter to (4) | 15) Teleporter from (12: west) |
| 4) Teleporter from (3) | 16) Teleporter to (17) |
| 5) Invisible path to teleporter to (6: northwest) | 17) Teleporter from (16) |
| 6) Southeast: Teleporter to (7: north) | 18) Teleporter to (19) |
| Northwest: Teleporter from (5) | 19) Teleporter from (18) |
| 7) North: Teleporter from (6: southeast) | 20) Teleporter to (21) |
| South: Teleporter from (12: south) | 21) Teleporter from (20) |
| 8) (All three points are up an invisible staircase) | 22) Teleporter to (23) |
| Southwest: Teleporter to (9: north) | 23) Teleporter from (22) |
| Northeast: Teleporter to (10) | 24) West: lever opens door into (25) |
| Southeast: Teleporter to (11) | Southcentral: Teleporter to (8) |
| 9) North: Teleporter from (8: southwest) | Southeast: Teleporter to wooded area just west of Despise and east of the beach |
| Center: Teleporter to Selwyn's tower, just west of Despise (The lever on the top floor opens the secret door to escape from the tower.) | 25) Door can only be opened with lever at (24) |
| South: Teleporter to pirate's lair, at the northeasternmost tip of Britannia | 26) Switch for door in corridor due south |
| 10) Teleporter from (8: northeast) | 27) Heading west, first lever opens first two doors. Second lever opens third door. First two doors shut again after passing third door. |
| 11) Teleporter from (8: southeast) | 28) Lever here opens first two doors at (27) |
| 12) South: Teleporter to (7: south) | 29) Impossible |
| East: Teleporter to (13) | Invisible paths |
| North: Teleporter to (14) | |
| West: Teleporter to (15) | |

nicht, mit ihnen gingen die Schlüssel verloren. Spinnen, Gazers, Trolle und weitere widerliche Kreaturen warten auf Euch in den Korridoren. In einem Zimmer gegenüber dem Teleporter fand ich einen Schlüssel. Ich entschloß mich, den Schlüssel nicht an der Tür zu versuchen und untersuchte lieber die Formation der Wände. "Wähle nie das offensichtliche" riet mir ein Freund. Eine Wand erwies sich als imaginär und führte zu weiteren Teleportern. Ein ansehnlicher Schatz befand sich am Ende, den ich liegen lassen mußte, als die Kopflosen auftauchten. Solltest Du den Zaster finden, behalte mich in guter Erinnerung.

Ich erinnere mich, Springbrunnen gesehen zu haben. Eine Geschichte erzählt von Fulgrihm, der am Fuße des Fountain of Wealth den Tod fand. Ich habe eine Aversion gegen Brunnen.

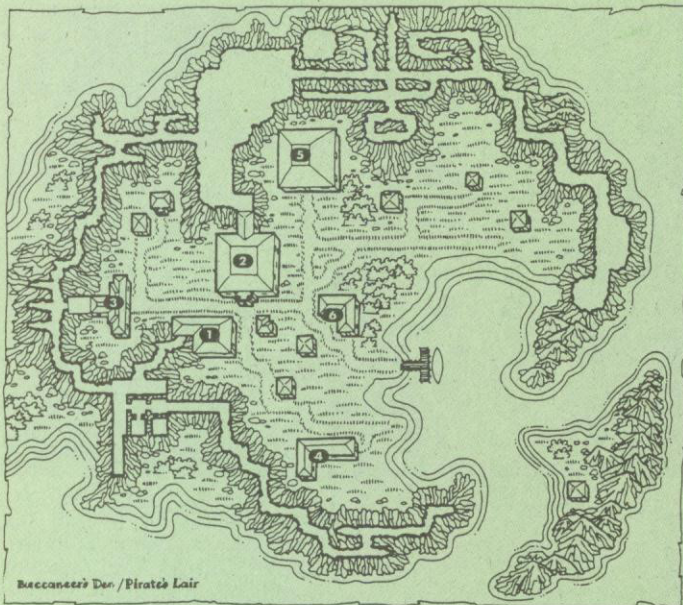
In einem Buch im Lycaenum las ich kürzlich von einem fliegenden Teppich, der in Flußnähe am westlichen Eingang zum Dungeon verloren ging. Findest Du den Teppich, verkürzt sich Deine Reisezeit beträchtlich.

Despise BUCCANEER'S DEN

Von Mandy: Vor einigen Jahrhunderten war das hier eine Piratenhöhle. Heute steuern wir diesen schlechten Zeiten wieder entgegen.

Die Spiel Leidenschaft hat die Stadt überrollt. In den Ruhestand getretene Gauner und Schurken leiten das Ganze an. Smithy ist da ein gutes Beispiel. Im House of Games solltest Du seiner Wache Sintag aus dem Weg gehen.

Gordy, der auch Spiele anleitet, ist freundlicher. Glenno und seine Bande Martine, Wench und Roberto sind ebenfalls entgegenkommender, besonders Roberto.



BUCCANEER'S DEN

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1) House of Games | 4) Budo's |
| 2) Baths | 5) The Fallen Virgin |
| 3) Fellowship hall | 6) Trainer (Lucky) |

The Fellowship hat eine Filiale hier. Meistens leitet Danag sie, da Abraham, der eigentliche Geschäftsführer, ständig unterwegs ist. Die meisten Bewohner gehören der Fellowship an. Wer nicht dazugehört, gibt sich auch keine besondere Mühe aufgenommen zu werden, außer Blacktooth. Er und Mole waren Geschäftspartner, bevor Mole der Fellowship beitrug.

Ich merkte schnell, daß Mandy die Wahrheit sprach. Buccaneer's Den hat im Verhältnis mehr Fellowship-Mitglieder als Einwohner. Ich vermute, daß es mit den Spielen zu tun hat.

Im Tunnelgebirge der Insel, auch unter Pirate's Lair bekannt, entdeckte ich, daß Folterwerkzeuge in einigen Höhlen der Fellowship lagern. Dieser Widerspruch zwischen ihren erklärten Absichten und der eigentlichen Praxis ließ mich stutzig werden. Erforsche es gründlich, aber mit Vorsicht.

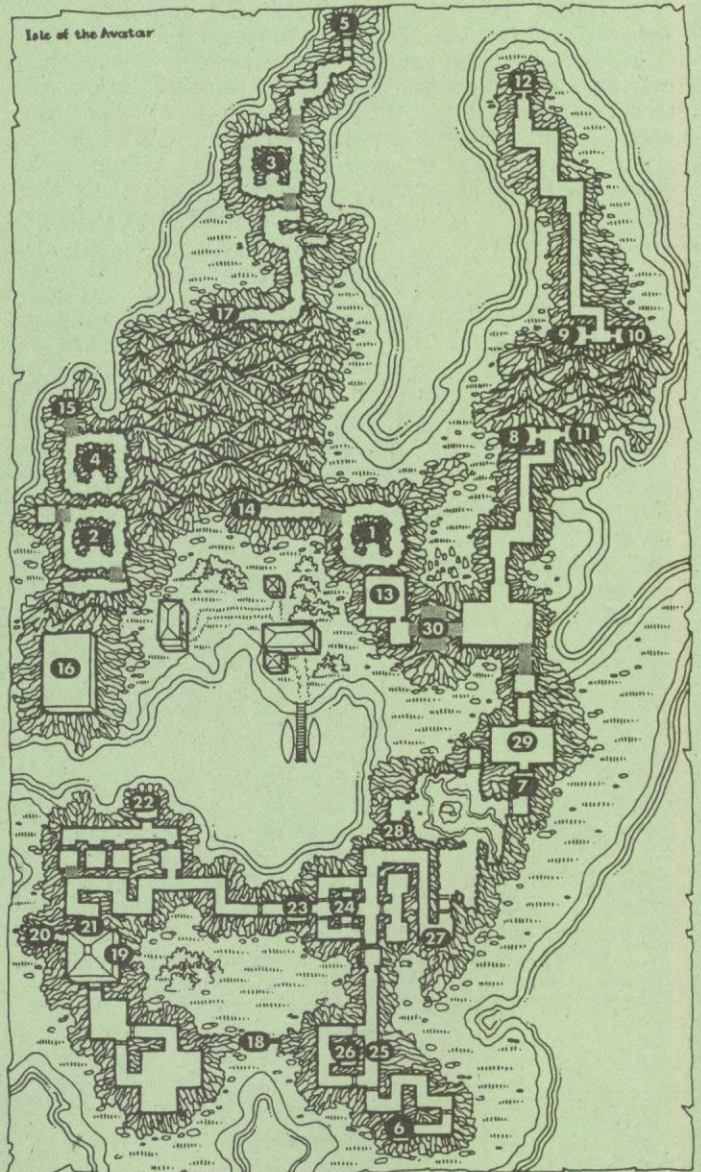
ISLE OF THE AVATAR

Dieser Dungeon ist eine Ansammlung von komplizierten Labyrinth und Teleportern. Der nördliche Teil der Karte beruht viel auf Vermutungen.

Ich erinnere mich ungern an diese Räumlichkeiten, da ich hier eine Kameradin verloren habe. Auf der Suche nach Schlüsseln wurden wir getrennt. Als ich mich umdrehte, nachdem ich in eine Nische gesehen hatte, war sie ver-

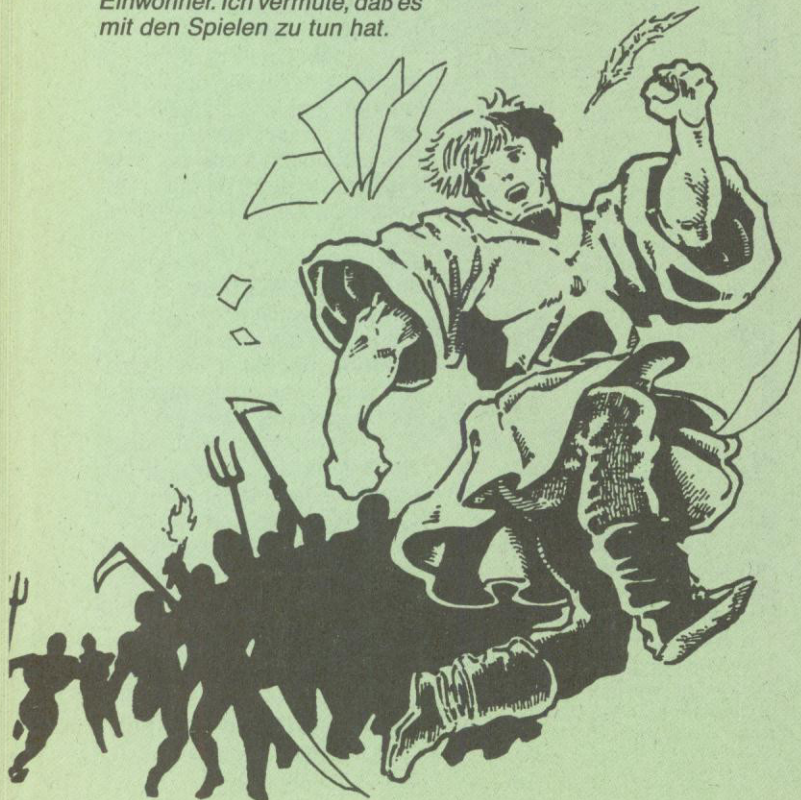
schwunden. Ich nehme an, sie fiel durch eine illusionäre Wand.

Matrosen, die in diesem Gebiet segeln, haben einen Drachen gesehen. Keiner kann sich eine solche Gestalt einfach ausdenken. SU



ISLE OF THE AVATAR

- | | |
|--|--|
| 1) Teleporter to (2) (and from (3) or (4)) | 18) Black Gate key necessary to open this gate |
| 2) Teleporter to (3) (and from (1)) | 19) Black Gate key necessary to open this door |
| 3) Teleporter to (1) (before (5) is reached) or (4) (after (5) is reached) | 20) Slider switch for (21) |
| 4) Teleporter to (1) (and from (3)) | 21) Door opened by switch at (20) |
| 5) When chair here has been occupied, (3) teleports to (4), rather than to (1) | 22) Three switches for cells to southwest: Left and right switches change door selection one door to the left or the right. Center switch opens the selected door. |
| 6) Teleporter to and from (7) | 23) Switch opens east door |
| 7) Teleporter to and from (6) | 24) Lever puzzle (see p.34) |
| 8) Teleporter to (9) | 25) Switch here opens sliding doors to northwest and southwest |
| 9) Teleporter from (8) | 26) Lever here opens door to southeast |
| 10) Teleporter to (11) | 27) Two levers at south each open a door to this room. (Doors automatically close as thou enter this room.) |
| 11) Teleporter from (10) | 28) Lever here opens secret door out of room. |
| 12) Teleporter to (13: center) | 29) Sliding doors with hidden triggers (check under Fellowship medallion) |
| 13) Center: Teleporter from (12) Northwest: Teleporter to (14) Northeast: Teleporter from (17) | 30) Invisible maze (see p.34) |
| 14) Teleporter from (13: northwest) | Invisible paths |
| 15) Teleporter to (16) | |
| 16) Teleporter from (15) | |
| 17) Teleporter to (13: northeast) | |



Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Sönke Steffen (jf), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

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

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

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

Layout: Susanne Bübl, Cornelia Pflanzner, Andrea Danzer
DTP Operatoren: Sandra Uttendorfer, Marion Schwanke
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: ascii

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

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

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

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

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50

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

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
 Markt & Technik Abobetreuung GmbH
 Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
 Tel.: 0 71 32/385-263, Telefax: 0 71 32/65 63
 Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 64 38 66, Jahresabonnementpreis: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/51 91 31, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

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

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

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

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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
 Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/46 13-180, Telefax: 089/46 13-232

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

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

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt

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. (IVW), Bad Godesberg.
 ISSN 0937/9754



Inserentenverzeichnis

Alt GmbH	81	Theo Kranz-Versand	129
Arbirosoft	87		
Artifex	20	Magic Games	105
ASI	3. US	Magic Line	101
		Markt & Technik	
Bachler	55	Verlag	50, 132, 135, 161,
Berry Lösungsservice	81		163, 169, 172, 181
Bomico	37	Maxion	174
		Micro Magic	63
		Microprose	41, 141, 159
Camps	121	Mitsui	149
Cash Versand	146	MN Hobby-Soft	130
Club der		Multimedia Soft	171
Computerfreunde	25		
Computerworld	117	New Point Computer	101
CPS	45		
CPS Heidak	92/93	Okay Soft	124
CWM	164		
		Pfister	125
Dongleware	81	Pfitzenmeier	84
Dynamic Soft	24	Philip Morris GmbH	4. US
Dynamics	101, 103	Playsoft	124
Electronic Arts	61	Quicksoft	26
Esser-Soft	179		
		Rothmans GmbH	13
Fandango		Royal Soft	170
Videogames	103, 162	Rushware	23, 57,
Fantasy Productions	175		123, 137
Flashpoint	147		
Flying Carpet	174	Schneider	76
Funmail	179	Skyline	48
Funny-Software	33	Soft & Sound	73
Funtastic	69	Softpower	24, 124
Funware	146	Softsale	59
		Software	62, 99
Galaxy Software	167	Softworld	117
Game Line	99	Sunrise Videogames	164
Gamesworld	105		
Graf Software	84	Thoma	
Gravis	11	Videogames	167
Gross Electronic	150	Time Soft	66
		Toys'R'Us	2. US
Hamo	89, 130	Traumfabrik	74/75
Hard & Soft	174		
Hard'n Soft N-Joy	165	Ubisoft	157
Hartung		Ungerer	146
Spiele GmbH	19, 21	United	
		Software GmbH	39, 65
Jandt Software-			
Versand	151	VDS GmbH	24
Joysoft	119	Video-Spiel Ecke	103
Jumbosoft	84	Vienna Computer	
		Service	105
Karosoft	85	Virgin Games	17
Konami	153		
KSK Schöneich	84	Wial Versand	70/71

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma CHS Elektronik bei.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **März-Ausgabe** (erscheint am 10. Februar '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 4. Januar '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **April-Ausgabe '93** (erscheint am 10. März '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Nippon, Alternate R., The Dungeon, R. of Darkness, Gemstone, Warrior, Shadow Keep, C., Shadofire, Carsten. Tel. 05832/305

Verk. C 64 def. + 1541 + Dolphin DOS + 1530 + Hefte + Orig. (12 Disk, 30 Kass.) auch einzeln. Infos bei: s. Gottschalk, Postbrookstr. 18, 2850 Bremerhaven

Verk. Orig. Spiele, Ultima 6, Turrican, Speedball II, Bloodwych, Reederei und Heroes of the lance. Tel. 040/6050841

Verk. und tausche PD-Soft, Liste gg. 2 PD anfordern. Christian Lochner, Stichwort: PP, Silcherstr. 6, 7146 Tamm

Verk. orig. Turbo Process V 1.0 von Rossmöller, Handshake, Preis 160 DM, sowie 100 gebr. Leerdisk, St. 25 Pf., 5,25" Tel. 04471/7239

Verk. orig. Disks, Basic III, Mini Office II je 40 DM, Pirates, Driller, Armagedon, Man E., Centre je 20 DM, Tau Ceti, Infil. Spiele, je 10 DM. Tel. 04471/7239

Verk. C 128 D, Commodor Mon., 200 Disks, viele Orig. Spiele, Jox, div. Lit. VB 550 DM. Tel. 0911/794515 Sascha Changizian, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth

Verk. C 128, Fl. 1571, 1541, Datasette, Sound Sampler, 3 Diskboxen, über 40 Orig. wie: Turrican II, Dragon Wars, Gunship VB 500 DM. Tel. 09843/1273

C 64, Orig. Panzerstrik, Zombic, Plasmatron, Wolfman, Star Raider II, Book of Dead, Game Over 1+2, Wizardry 1 usw. günstig, auch Tausch, siehe Oldies Orig. Tel. 09333/1286

Orig. m. Anl. über 20 St. wie Ghosts'n Goblins 17 DM, Legend Blacks. 19 DM, Atomino 20 DM, Untouchables 19 DM u.a. Liste gg. RP, T. Baatz, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Verk. Orig.: Bards Rale, Driller, Alternate R. I + II, Gnome Ranger, Zodiac, Shadows of M., Meldung bei Ulrich Gonner, 6970 Lauda. Tel. 09343/4329

Verk. C64 mit Floppy 1541 Modell II + Datasette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskbox, + Disks, für nur 600 DM. NP 1500 DM. Tel. 02246/18397 Peter

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II nw. Spiele, Leerdisk, Abdeckung, 2 Joysticks, Diskbox, HB, VB 449 DM. Tel. 06465/7738 Sascha Beine-mann, Hanstr. 25, 3565 Breidenbach

Verk. C128D Floppy 1541 und Tastatur mit ca. 100 Spielen und einem Lernprg. Mathematik, Bücher, VB 450 DM. Tel. 06102/38271 Sven

Sonderangebot. C 64 + 2 Floppy 1541 II + Inf. Joystick, 20 Orig., 70 Disks, Zub., NW ca. 1400 DM VB 700 DM. Tel. 02424/7825 ab 18 h Rene

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Datas, Joys Reset, Mag., Software auf Disk und Kass., z.B. Game One, Magic Disk oder Orig. Soft alles 100 % o.k. VB 350 DM. Tel. 03995/7543

Verk. Orig. Sports Collection für 40 DM u. Sauerberg, Lengsfelder Str. 6, O-6205 Dornbach/Rhön ab 17 h

Verk. PD zum Selbstkostenpreis, Demodisk, gg. 2 DM anfordern bei: D. Peterm Weingartenstr. 2, 7135 Wiernsheim 4

Verk. Crime Time 25 DM, Trans World, Invest, Starbyte, Super S. je 30 DM, Maniac Mansion 35 DM, Zak MC Kracken 40 DM, alles Orig. Tel. 08247/1076 ab 14 h Andreas

Verk. Die Dunkle Dimension, Heros of the L., Pirates of the B., Loast C. Blood, Super Quintet (Spielesammlung), Bards Tale I. Tel. 05223/72385 19-30 h

Verk. C 64 I, C 64 II, Floppy, Modul MK6, Datas, 30 Orig. 250 Disks, VB 600 DM, Verk. für MD Shadow of the Beast 80 DM, EA Hockey 80 DM, JM Football 80 DM. Tel. 0221/7901137

Verk. C 64, Actionr., Floppy, Buch, Tel. 02465/2857

Verk. C 64, 1541 mit versch. Spielen, Mic. Soccer, Rainbow Island, Turrican und 1 Joystick, 130 Disks VB. Tel. 08633/7536 ab 18 h

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II 116 Disks, 9 Games, Joystick, 3 Diskboxen, Bücher, nw. NP 800 DM - 480 DM VB. Tel. 04282/1753

Verk. C 64 II, Floppy, Datasette mit 5 Spielen, ca. 200 Disks, Universal-Modul, Lücher, div. Bücher für 500 DM VB. 100 % o.k. Tel. 02323/50021

Tausche Hardcopy Modul z. Ausdruck von Text, Sprites, Grafik f. alle C64/128 D 100 % gg. Schnell-Lader-Modul, 14 x mind., und verk. Orig. Tempel of Apshtel T. Tel. O-Berlin 5292588

Verk. orig. Book of the Deat f. 20 DM und Maus, kpl. f. 25 DM, auch Druckerkabel zw. Drucker u. Computer 100 % o.k. f. 15 DM. Suche günstig Orig. Listen an: Zrl. O-Berlin 5292588

C64, 2x 1541, Farbmon., Drucker, BTX-Modul, 1MB-Karte, Eprom-Brenner, Joystick, ca. 150 Disks, viel Lit., Computertisch, div. weiteres Zub. VB 1100 DM. Tel. 06195/63133

Verk. C 128 D mit 150 Disks + Orig. + Zub., günstig abzugeben u. Systeme, VB 400 DM von 17-22 h. Tel. 05651/40746 Lars

Amiga

A 500 mit 1 MB, Stereo-Colormon. ca. 10 Orig. Spielen, ca. 60 Leerdisk, Maus, 2 Joysticks, Einstiegerssoftware für 999 DM. Tel. 06131/509959

Verk. je 50 DM: Z-Out, Fire & Ice, Railroad, Tycoon, Turrican II, Power Monger, Project-X, Wolfchild, je 20 DM, Falcon, Mission I + II, RVF-Honda, R-Type. Tel. 09856/842

Verk. A 3000 25 MHz, 6 MB RAM, 105 oder 2 10 MB Festplatte, SCSI, 3 LW, Citizen Swift, orig. Software, Spiele + Anwendungen, Zub., Zeitschriften, Bücher. Stefan Tel. 0541/17981

Verk. Plotter: 64 Farben Grafik, Hardware, Scrolling, Leveleditor, Maus, Joystick-Steuerung, 1 Disk, 1 MB Minimum 15 DM. Tel. 07402/7295 Vorkasse

Verk. A 500 1 MB, 2 LW, 2 Joys, 90 Leerdisk, 21 Orig. div. Zub., NP 3500 DM, VB 1399 DM oder gg. Gebot 02132-8488 Ilja ab 19 h

Kaufe Amiga Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Def. A 500-3000 ges., zahle bis 250 DM, intakt bis 300 DM. Tel. 02371/32555 oder 0241/574544 Thomas

Verk. A 500, 1 MB, viele Games wie z.B. Epic, Battle Isle, Eye of the Beholder, 2 Joysticks, TV-Mod., Abdeckhaube, Mouse + Pad. Volker. VB 720 DM. Tel. 05275/1326

Verk. Birds of Prey, F-19, Shadowlands, für je 40 DM, Dungeon Master, Chaos Strike B., für 60 DM, Imperium 30 DM, 100 % o.k. nur an Selbstabholer. Tel. 089/6706884

Verk. ca. 30 Orig. Spiele, guter Zustand, 50 % u.NP. kpl. Liste anfordern: H. Haase, Waldhausenerstr. 222, 4050 Mönchengladbach. Tel. 02161/392220

Verk. Airbus 320 für 55 DM, TV-Mod., für 30 DM, Flight of the Intruder, für 35 DM. ProPage 2.1 für 170 DM. Alles 100 % o.k. Tel. 02871/40143

A 500, 2,3 MB RAM, 40 MB Festplatte, A. Replay, MK III, 2 LW, 2 Joysticks, Trackball, Farbmon., für 2300 DM oder Höchstgebot incl. viel Lit., u. Orig. Soft. Th. Dietz, Nr. 76, O-2604 Krons-kamp

A 2000 B, 2 LW, Stereomon., Seikosha zu Nadeldrucker und Zub., Orig. Videoscape 3D, Railroad 2, Pirates usw. VB 1790 DM. Tel. 02404/93166

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, 105 MBHD, Farbmon., 6 Orig. (z.B. Ultima 6, Sensible Soccer) sowie div. Zub., HF-Mod., Nullmodem-Kabel, VB 2500 DM. Tel. 05161/8184

Verk. Discovery DV, NP 97 DM, jetzt nur 50 DM, Erno Brezfeld, Berlin O-1157, Ehrensfeisstr. 24, Tel. 5083834

100 % Orig. im Karton, Dt-Ausgabe, versch. Microp. Sim., M & M III, Amberstar, EOB II, Elvira 1, Min. Island, No1-Coll., Pirates, Bob, Storm-Mast je 55 DM. Tel. 0711/333204

Verk. LDG System f. A 500 mit Thayers Quest noch 6 Mon. Garantie, für 1100 DM. Tel. 0791/72268 16-18 h

Verk. A 500, Mon. 1084, Speichererw., Orig. Spiele, (Buck Rogers, Mega Pro Mania, Double Dragon III, Colorado, VB 1500 DM. Tel. 08171/61319 ab 14 h

Verk. orig. R. T. 40 DM, Ghenghis Khan 35 DM, Manchester. United Europe 40 DM, Kaiser 45 DM, Austerlitz und Waterloo je 15 DM. Tel. 040/7104129 Jens

Austria. Verk. orig. Battle Isle Data 1, Flight of the Intruder für je 400 S. Forian Sachs, Albrechtg. 550, A-3571 Gars. Tel. 02985-2495

Amiga-Orig. ab 10 DM, alle neu, ungeöffnet, Top-Games, Lemmings, Battle-Isle u.a. Liste bei H. Springer, Lennest. 77, O-1200 Frankfurt

Verk. einen Amiga 500 mit 40 Spielen, Drucker, Speichererw., 2 Floppys, Maus, Disk Box, Druckerpapier, TV-Mod. orig. Verp. Tel. 05152/6522

Verk. A 500 1 MB, Mon. 1084 S für 600 DM, Smic-EOB, Larry 1, 2, 3, Imperium Mega Lo Mania, Knights zw. 30 - 60 DM. Tel. 089/341021 ab 14 h

Verk. A 500, 3 MB, Turbo Board 14 MHz, Floppy Mon., Disks, Bücher, Joysticks, 20 Orig. Red Baron, MM3, Wonderland, C-Copy, Battle-Isle. Tel. 02721/83000

Tausche Orig. Dino Wars, Blue Angel 69, World Cup Y. 90, Time gg. andere gute Amiga-Orig., schreibt an: Thomas Straubinger, Blaicher-Str. 19, 8650 Kulmbach

A 500, LDG-Player. Zub., 1 MB, 2 LW, Mon. CM 8833, 15 Orig. Spiele, Bücher, alles 100 % o.k., 80 Comp. Zeitschriften, NP 4500 DM, kein Einzelverkauf ab 18 h. Tel. 07442/4625 VHB

Verk. Trans World 15 DM, Special Forces 40 DM, Global Effect 40 DM, Utopia 35 DM, Midwinter 40 DM, Tank Platoon 40 DM. Tel. 0741/23548 Christian

Verk. orig. Spiele: Tower Fra, Pirates, UMS, F-19, Gunship, F-16 Falcon, Kampfgruppe, UMS Szenario Disk 2, The 64 Emulator von Ready Soft. Preise VHS. Tel. 04471/7239

Suche Flugsim. für Amiga. Schreibt an Thiel, Pf. 48, O-5322 Bad Sulza

Verk. A 500, 2- LW, Speichererw., Mon. 1084 S, TV-Mod., 2 Joysticks, über 100 Disks, 2 Disk-Boxen, Preis 800 DM. Tel. 02241/316892 ab 18 h

Orig. m. Anl., z.B. Turrican II 15 DM, Jumping J., 18 DM, Pinball Wizard 24 DM, Starflight 33 DM u.v.a. Liste anfordern gg. RP, Baatz, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Einsteiger sucht Kontakte, Spiele, Tauschpartner, Zuschriften, Preis + Tauschlisten an: Matthias Walder, Zollstocksweg 6, 5 Köln 51.

Elite, Great Courts II je 30 DM, 3 Adventure Spiele (PW 74 %, 75 %, 85 %), Comp. Joysticks 40 DM, 3 Action Spiele (PW 71 %, 75 %, 83 %), Comp. Joystick 40 DM. Tel. 08105/1425

Verk. A 2000, Mon., 3 LW, 2x 3.5" 1x 5.25", PC-Karte, Drucker, Orig. Software, Lit., Markus Staubach, Ellerbruchstr. 174a, 4270 Dorsten 1. Tel. 0362/73041

Amiga Heimkehrer sucht Klasse-Software zum Schmökern und abfetzen. Action & Rollenspiele, Oliver Koehl, Emser Str. 20, 6200 Wiesbaden

Suche Amiga Games: Predators 1, Steel + Hunder (alte Spiele), verk. Monkey II für 40 DM oder tausche gg. Int. Sport Challenge. Tel. ab 18 h 0511/778195

Verk. Orig. Indy III, Mokey Islands I + II, Manhattan Dealers, Italy 90, Knight Force, Michael Lederle, Leibstr. 22, 8032 Gräfelfing. Tel. 089/879323

Verkaufe Amiga Spiele Emlyn Hughes Int., Soccer, Knights of the Sky, Mega Lo Mania, First Samurai, Robocop für 150 DM. Tel. 08141/95337

Verk. A 500, Farbmon., 2 LW, Freezer, 1 MB, 40 Orig., Disks, Box, Mousepad, Verk. Lynx, Spiele, Tasche, Amiga 1800, Tel. 02663/1771

Verk. A 500 mit Zub. (Bücher, Maus, 3 Joysticks, etc.) 100 % i.O., 400 DM. Tel. 09221/5234, zahle Porto

Verk. Elvira II 40 DM, Monkey Island II 40 DM, John Madden Football 75 DM, 1/2 Woche alt. Tel. 05683/1264

Suche Sportspiel zw. 10-30 DM, sendet eure Listen mit Preisvorstellungen an: Houtman Nadimi, Susannenstr. 23, 2 HH 36

Verk. Amiga Orig. Beholder 1 kpl. dt. 15 DM, M1 Tank Platoon dt. 20 DM. Tel. 07473/5777

Verk. Mad TV für Amiga 45 DM, Lösung und Pläne für Kings Quest 4 10 DM. Tel. 09422/5488

Suche dringend Speicherw. für A 1000, neu o. gebr. Tel. 08031/50973

A 2000, 1084 S, 3 MB, 3 LW, DLS 3.0, Modem. Action Rep., div. Zub., 400 Disks, viel Lit., Zeitschriften für nur 2300 DM. Tel. 069/3054105 Wolfgang

Verk. A 500 mit 2 LW, 1 MB. Maus, TV-Mod., Action Rep., III und 8 Spielen, Gunship, Falcon, Monkey I, Turrican II, Dungeon Master, Tel. 02275/1709 600 DM

Verk. The Cycles, World Champ. Soccer je 25 DM, Manchester Un. Europe 40 DM, TV Basketball 35 DM, Intern. Ice Hockey 30 DM. Tel. 02301/13432

Amiga Soft abzugeben. Schreibt an B. Ugovsek, PF 333, A-9021 Klagenfurt

Verk. Turbokarte A 2630 25 MHz., 4 MB, 32 Bit, RAM, 9 Spiele, z.B. Battle Isle, Populous, M1 Tank Platoon, Powermonger usw. 1300 DM. Tel. 05971/82955

Verk. Amiga Action Gear Super IV Profi für 100 DM, suche zuver. Tauschpartner für den A 500, Thomas Anthony, Wulfsteert 17, 2330 F. Förde. Tel. 04351/43778

Verk. folgende Amiga-Games Sim Ant. 40 DM, Epic 40 DM, Star Flight 35 DM, alle für 100 DM. Tel. 08707/1247 nur am Wochenende

Verk. orig. Battle Isle 35 DM, Battle Isle Data Disk 25 DM, zus. 55 DM, Buck Rogers 35 DM. Tel. 05922/5419 Jörg

Verk. orig. Shadow of the Beast II 30 DM, Regl. 30 DM, Keef the Thief 20 DM, An Ben Schulz, Klosterkamp 4, 2120 Lüneburg. Tel. 04131/56005

Verk. A 500 1 MB + Uhr, 2 Mouse, Pad, Mon. 1084 S, Joystick, Freezer, MKIII, Extra LW, 3.5" 26 Orig. Spiele, Bücher, Zeitungen, 2 Diskboxen, Staubcove für 1750 DM. Tel. 02563/6910

Verk. A 500 mit 2 MB, Ext. LW, 2 Prof., Maus, Disks, HF-Mod., Box 750 DM, Verk. A 590 m. 1 MB Disks 600 DM, ab 17 h. Tel. 0661/45226 Andreas

Verk. Orig. Eye of the Beholder, Police Quest II, Gold Rush, Bundesliga M. Prof., Formula One Grand Prix, Lotus II, Mad TV. Tel. 089/8111644 Philipp

A 500, 2,5 MB mit 2. LW 3.5" und Farbmon. 80 Disks und Zub. 1100 DM. Angebote an Andreas Liedtke, 3150 Peine, Lortinstr. 12

Suche Rollenspiele für A 500, Bitte schickt Liste mit Preisvorstellungen an Rene Kowarzik, O-4731 Nikolausrieth, Dorfstr. 13

Verk. orig. Indianapolis 500 20 DM, Starflight 15 DM, RYF Honda 20 DM, Centurion Def or Rome 20 DM, It came from the Desert 25 DM oder zus. 2 Spiele n. Wahl für 30 DM. Tel. 06151/22317

Verk. od. tausche Hunter 45 DM, Fate 40 DM, Masterblazer 30 DM, Dungeon of Avion 2 15 DM, Spherical 15 DM. Tel. 02564/1720 Ulrich 19-22 h

Verk. MAd TV, Amberstar, Shadowlands, Chsb. Winzer, S. of Adventure, A. Places, Epic Rings of Medusa, Bards Thale III, Legend of F. u.a. Preis VB. Tel. 02404/1561

Verk. orig. Rock'n Roll 30 DM, Battle Isle 40 DM, Lemmings 30 DM, The Immortal 25 DM, 3D-Const. Kit 65 DM. Tel. 04152/3778

Suche Mines of Titan bzw. Mars Saga, Little Comp. People, Battletech. Tel. 05344/1512 Michael

Verk. A 500, 1 MB, Farbmon. 1084, Software, für 600 DM VB. Tel. 05152/8607 Michael

A 2000 B, 3 MB, 52 MB HD, 2. LW, XT-Karte, Mon. extrem viel Software, Zub. für nur 2300 Sfr, Stefan Meier, Schlosshalde 3, 6017 Ruswil, Schweiz

Verk. 2400 Baud Modem, NP 360, für 220 DM, Orig. Star Control, Omega, Austerlitz, Verk. Anl., habe fast 100. Tel. 0228/666716 Till

Verk. die neuesten Computerspiele für Amiga und PC wie Monkey Island II, Indy 4, für 25 DM. Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Tel. 0261/23934

Verk. die neuesten Computerspiele für Amiga und PC (PD), Great to S. Row and Nemesis. Tel. 0261/23934 T. Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32

Verk. Monkey Island II und Patrizier dt. Vers. für 50 bzw. 55 DM oder Tausch gg. TVS. Boxing oder GP Tennis M., Tel. 0221/314504 nach 19 Uhr, Matthias

Def. A 500-2000 ges. zahle bis 150 DM, intakt bis 300 DM, Angebote mit def. Angabe an M. Neumann, Thoniestr. 11, 4600 Dortmund 70, + 1 DM Briefmarke RP

Verk. A 2000 mit Mon. 1081 m. Zub. Diskbox, 100 Disks, 1 Maus, 2 def. Joys für 1500 DM. Dirk Anders, Uhlendweg 36, 8504 Stein

Verk. Amiga 500 + 2 LW, Freezer MK III, Speicherw., Drucker, 5 Orig.m Spiele, Mon. 1084 + 100 Disks, 2 Joys, 1 Maus, J/M Adapter, NP 3800 DM, NP 2700 DM. Tel. 07451/4143

Suche Dungeon Master (engl. Vers.) Tel. 0511/636243 ab 18 h

A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084 S, 2 Joysticks, Com. Pro. Orig. Software, Amberstar, Preis 1100 DM VB. Tel. 07181/83451 Frank ab 18 h

Verk. Feary Tale Adv., Shanghai, Autoduell, Space R., Sherman M4, Chronique 2, M&M II, suche alte Spiele mgl. billig. Tel. 0721/859677 ab 18 h

Verk. A 500, 2,5 MB RAM, 52 MB HD, 2 LW, Mon. Philips CM 8833, 2 Joy, über 1200 Disks, Lemming I + II, Monk. Island, Populous I, II, Bat. Isle f. 2100 DM an D. Koch, Oebisfelder 9, O-3243 Weferlingen

Verk. Epic 40 DM, Heimdall 30 DM, Div. Lothar Bauer, Momdorferstr. 49, 6640 Merzig, Vorkasse + 3 DM Porto

Suche Amiga-Hardware aller Art. Kann auch def. sein, schickt Hardware oder Listen an: Thomas Scharfy, Hungerbergstr. 43, 7057 Winnenden

Biete Amiga PD ab 1,30 alle gängigen Serien. Liste gg. 3 DM in Briefmarken bei Alexander Bläß, Gleisenauserstr. 1, 8621 Grub

Verk. f. Amiga Pirates f. 35 DM, Railroad T. f. 40 DM, Tie Break f. 45 DM, Kick Off III. 30 DM, u.a. Liste bei Burkhard Kammen. Tel. 02152/7536

10 Top Games Elite, Reals, Populous, Sim City, Robin Boxing, Cent. Powermonger, Gengis kpl. 300 DM, einzeln VB + NN. Tel. 0941/98461

Verk. f. Amiga KQ4, Loom, Mig 29, F-15 II, Kick OFF II, Plus alle Zusatzdisks, suche das Malgr. D-Print III. Tel. 06405/3538

Verk. A 500, Mon. 1084, 2. LW, Boots., 1 MB RAM, Maus, Disks, 3 Joysticks, Lit., 3 Orig., alles kpl. u. 100 % oo.k. 999 DM. Tel. 05603/4792 Jens

Verk. Orig. Their Finest Hour. Tel. 06332/14318

Verk. Amiga-Orig. Große Auswahl, Preise zw. 10 und 55 DM. Gratisliste anfordern bei: Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Markredwitz. Tel. 09231/4204

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, Drucker Star LC10, 300 Disks, 4 Joysticks, Maus, Lit., für VB 1350 DM. Tel. 02271/91301

Suche Tauschpartner für Amiga-Demos. 100 % legal. Jan Brinkmann, Am Doktoramp 3b, 4817 Leopoldshöhe

Kaufe Orig. Ultima V für A 500. Schreibt an: David Graber, Fritschweg 1, 1 Berlin 41 oder Tel. nach 18 h 030/8232512

Suche Orig. Castle Master I oder die Orig. Compilation, welche Castle Master II enthält. David Graber, Fritschweg 1, 1 Berlin 41. Tel. 030/8232512

Verk. A 2000 mit 1 MB, Mouse, Joysticks, u.v. Zub., für 1530 DM VB. Tel. 0208/753435 Okrun

Verk. 20 Orig. z.B. BI, Gunboat, Airbus A320, auch Tausch gg. PC-Spiele, Liste gg. RP bei Jürgen Stephan, Erich-Schulz-Str. 16, O-1950 Neuruppin. Tel. 03391/5803

Verk. A 500, Mon. 1084, 2. LW, 1 MB, 1 Bootss, Lit., Disks, 2 Joysticks, 3 starke Orig. (Form. One Grand P. usw.) kpl. 1499 DM Tel. 05603/4729 Jens

Verk. Orig. wg. Systemwechsel: Epic, Populous II, Bundesliga M. Prof., Falcon F-16, Zusatzdisk II je 40 DM, Battle Command 20 DM, Castlevania, Tel. 07256/1490 Chris

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Farbmon., Maus, Computertisch, 9 Orig. z.B. Sim Ant., Silent S. II, Lotus II, A. Extra 1.3 + WB, A. Basic, Lemprg. Franz., engl. VB 1300 DM. Tel. 089/3154227

A 2000, 1 MB, Tastatur, 2 x 3,5" LW, WB, KS 1.3, 2.0 mit Umschaltplatine, Mon. 1084 Stereo, 50 Disks, Monkey Island I + II, orig. Lit., Maus für 1300 DM. Tel. 06151/52296

A 3000, 25-50 6 MB, Mon. NEC 3FG, 400 dpi Maus, u.v.m. 3200 DM. Tel. 06128/6558

Verk. A 2000 C mit 3,5" LW und Mon., Kickstart 2.0, 1.3, habe Orig. Spiele: Civilization, 1869, Railroad T. 1 Jahr alt, VHB 1400 DM. Tel. 07153/28932

Verk. über 70 Amiga Top-Spiele davon 50 mit Power-Wertungen von mehr als 70 %. Liste gg. RP. M. Galuschka, Thomastr. 1, 8071 Hepberg. Tel. 08456/1471

Verk. A 500, 1 MB, Color-Mon., 2 LW, Star LC 10 Color-Drucker, TV-Mod., 2 Joysticks, Bücher, viele Spiele für nur 1450 DM. Tel. 07231/61900 Mark

Vrk. A 500, Mon. 1 MB, 2 LW, Drucker und 10 Orig. Spiele, 100 Disks für 1300 DM. Tel. 02306/22332

Verk. 11 Orig. für nur 300 DM auch einzeln zu verk., 30 - 40 DM, habe PGA, Battle Isle, F29, Lemmings, u.v.a. auch Zub. Tel. 0711/873605

Verk. für Amiga: Ballistik, Z-Out, Masterblazer, Battle Squadron, Power Drift, Curse of the Azure Bonds, Indiana Jones III Adv. St. 20-30 DM. Tel. 06622/7417 Lars

Verk. A 500, VB 1700 DM, C 64 II, VB 550 DM mit div. Zub. auf Anfrage. Tel. 02327/70160

Verk. günstig div. Orig. Spiele: Liste anfordern von Heinz Rieken, Kurzer Kamp 47, 2440 Oldenburg. Tel. 04361/1238

Osterreich. Verk. A 2000 Mon. 3 LW, 280 Disks, viel Zub. (2 Mäuse, Joysticks, Mag., Orig.) Top Zustand. Tel. 06434/4263

Verk. Orig. Amigasoft Railroad T. 30 DM, Civ. 30 DM, TV Sports Basketball 20 DM, sowie 2 Joysticks neu je 15 DM. A. Liedtke, 3150 Peine, Lortinstr. 12

Super. Jetzt gibt es Digi-View-Gold 4.0 + Digi Paint 1 + Farbsplitter für nur 350 DM, verk. auch Amiga Action Rep. für 75 DM und div. Amiga Games. Tel. 0611/565290

Verk. orig. Ultima V, Wisbringer, Neuromancer, je 30 DM, inkl. Porto + Verp. Tel. 07352/8970 Frank

Verk. Amiga CDTV mit Tastatur, Farbmon., 2. LW, CD Spiel, Wrath of the Demont, Welcome, Deutschlandführer, Software, n.w. VB 1600 DM. Tel. 0221/865449 ab 15 h

Verk. günstig Orig.: Railroad T., Perfect General, Battle Isle, Silent S. II u. Multi Term pro (BTX-Decoder u. Terminalprg.) u.v.m. Tel. 05553/1870

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Commodore Mon. 1084 S, Alter 12 Monate mit Orig. Spielen für 900 DM abzugeben. Ralf Hauke, Im Spanenkamp 7, 4370 Marl

Verk. A 500, 2,3 MB Speicher 550 DM VHB, außerdem HD 52 MB, 4 Monate alt, Controller, Autoboot-500 DM VHB und Orig. Spiele günstig. Tel. ab 19 h 0671/75168

Orig. zu verk., Fantasy Spiele, Adventure, u.a. Liste anfordern. Bei Kai Mummert, Schaberer Str. 77, 5650 Solingen 1

Verk. Orig. Spiele zw. 5 und 30 DM, alle 100 % o.k., Liste gg. frank. Rückumschlag. Jens von Känel, Beguinenstr. 12, 3330 Helmstedt

Verk. Amos - The Creator für 80 DM, Amos Comp. für 40 DM, u.a. Orig. für Schleuderpreise (alle neu und noch orig. verk.) z.B. Wolfchild f. 50 DM. Tel. 0221/865449 ab 15 h

Orig. Special F., Space Quest 3+4, Bundesliga M. Pro., Cadaver, Deja, Flight of the Intruder, Indy 500, Speedball. Tel. 06542/22160

Orig. James Pond II, Operation Stealth 4, Powermonger, Data, Ports of Call, Gem, Eye of the Beholder, Dragonflight, Fire & Ice, Parol Stars, Imperium. Tel. 06542/22160

Verk. Links (Festplatte erforderlich) für Amiga 65 DM. B. Glassmacher. Tel. 02131/467769

Verk. gute, billige Amiga Software, wie z.B. Bundesliga M. Prof. usw. eine kostenlose Softwareliste gibt es bei: M. Zibbar - Oberfeld 85, 8130 Starnberg

Verk. A 2000, 3 MB RAM, 3 3,5" LW, 1048 S Color-Mon., 11 Prg. + 12 Spiele (z.B. Willy B., Space Quest 4, Larry III, Maiaac M., + Zub. für nur 2300 DM. Tel. 02242/4825

Verk. Lotus II, Mad TV, Bundesliga Man Prof., Populous II für 35 DM - 40 DM, Alien Breed für 30 DM, Double Dragon II, Oil Imp., Dungeon Master für 20 DM. Tel. 02452/3200

Verk. kpl. Spielesammlung, Top Spiele, zw. 15-50 DM, z.B. Civilization, Kots u.v.m. über 30 Spiele. Tel. 06837/608

Turbokarte Harms-P030 + 68030, 2 Meg. neu, f. A 2000/500, Karte, Freezer Action R. III, Kickumschalt Zeprom/Rom incl. Antiv. Kick, div. Fachlit. Tel. 04844/457

Verk. Battle Isle 50 DM, Tank Platoon 45 DM, Railroad T. 50 DM, Lost Patrol 30 DM, Hill Street Blues 30 DM, alle mit orig. Verp. Tel. 07134/14477

Kaufe Amiga Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Imperium 29 DM, Perfect G. 49 DM, Speedrunner 10 DM, Global Effect 49 DM, Dvcpac Assembler 2 14 D 79 DM, Wordperfect V 4.1 Tel. 09131/56949 Abends

Verk. CDTV + Infr. Maus, Tastatur, Floppy, 5 CDs für 1650 DM. Timo Nowak, Silcherstr. 1, 6330 Wetzlar. Tel. 06441/31634

Verk. A 2000, 3 MB, 2 LW, 52 MB Quantum, AT-Karte, S-VGA, 2 x 3,5", Multivision 2000, Irre viel Lit. + Soft, ec. NEC 3D, Drucker NP 6000 DM nur 3500 DM VHB. Tel. 05281/166460

Verk. für Amiga Lotus III, Premiere, Beast III u.a., schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Hey Leute, löse meine Spielesammlung auf, neue und alte zu günstigen Preisen, Tel. ab 18 Uhr, 0221/642289 Murat

Biete neue Phaser-Light-Gun inkl. 2 Games, wg. Systemwechsel für 150 DM. Tel. 04681/3635 Markus ab 14 h

Verk. Orig. Jim Power, Deliverance, Ishar, Amberstar, je 35 DM, Po Knights of the Sky, Lure o. Temptress 40 DM. Tel. 0221/6801897 ab 18 h

A 2000, 3 MB RAM, 52 MB Festplatte, AT-Karte, Mon. 1081, 1 Jahr alt, opt. Maus, Software (PD, DPaint 4, GFA-Basic u.a.) Preis VB. Tel. 089/845793

Verk. A 500 mit 2 LW, 2,5 MB RAM und Farbmon. 1084 S sowie mehrere Orig. Spiele, z.B. Sim City, Preis 920 DM. Tel. 05222/70875

Verk. A 500, Farbmon., 1 MB, 2. LW, Zeitschriften für 900 DM. Tel. ab 14 h 02224/76160

Verk. A 320, Test Drive II, Invest, Powermonger, 688 Att. Sub., suche Turbokarte für A 500, dringend. Tel. 03643/770260 nach Kai fragen

Habe für Amiga folgende Spiele: Centurion G. III, Populous II, Battle Isle Buck Rogers, Muds usw. je Game 20 - 25 DM. Christian Buß, Von Bodelschwingstr. 11, 5 Köln 80

Verk. A 500, HD 50 MB, Speicherw. a. 3 MB, 2. LW, Mon. 1084 S, 2 Joys, Diskbox, 20 Disks, VHB m. Games 3300 DM, o. Games 2200 DM, n. Selbstabholer. Tel. 08121/3066 Markus 18-20h

Verk. Manixdeck kaum gebr. für 50 DM. Tel. 0731/382937 Marco

Suche günstig Orig. Spiele für Amiga Parol Stars, Parolroid 90, Nebulus 2. Tel. 0941/97372 19-21 h

Achtung nur Schweiz! Verk. für Amiga Civilisation 65 Sfr, M1 Tank Platoon 55 Sfr. Tel. 034/712120

Verk. Orig. Dragonflight 35 DM, Ishar, Epic, Amberstar, Battle Isle je 45 DM, alle zus. für 200 DM. Tel. 09264/6309 Helmut Bauer

Orig. Amiga Spiele, Heros Quest IV, Silent S. I + II, Lotus Esprit, Turbo usw. für je 25-45 DM. Tel. 06190-6285

Einsteiger sucht Kontakte, Spiele, Tauschpartner, Zuschriften, Preis + Tauschlisten an: Matthias Walder, Zollstockweg 6, 5 Köln 51

Amiga Orig. 45 DM, z.B. Parol Stars, Pit Fighter und 50 DM, Railroad T., Hermann Niedermeier, Kirchstr. 7, 8223 Trostberg. Tel. 08621/4244

MS-DOS

Nur Verk. MM3DV, SS2, DA.M. Island 2, DV für je 50 DM, Der Patrizier DV, Planets Edge für je 60 DM, Links Kurse je 30 DM, alles Orig. incl. Versand. Tel. 0711/3702601

Marken PC Sanyo 386 SC, 1 MB RAM, 42 MB Festplatte, SVGA Grafikkarte, MS-DOS, Joystickkarten, Maus, alle HB. 1490 DM. Tel. 08084/2878

Verk. orig. Gunship 2000 50 DM, Hard Nova Bard's Tale III je 20 DM, Airsea Sup., Sil. Service, F-15, Gunship, Carrier Command 60 DM. Tel. 09231/82778

Habe immer die aktuellsten und älteren Games (Orig.) zu Super Preisen! Gratis Liste bei Uwe Armbruster, Hockerackerstr. 118, 7 Stuttgart 61, Tel. 0711/425815

Verk. IBM kompatiblen PC-XT, PC10-III von Commodore 12.5" S/W-Mon., Joystickcard, 2 Floppys 5,25" + Mouse, Software. Tel. Potsdam 483933 Hendrik Preis VB

Verk. Unch. Waters, für 55 DM, Heart of C. 40 DM, Ishido, Camelot, Atomino, Life & Death II, Manhunter II für je 30 DM, Sands of Fire 15 DM. Alles inkl. Porto. Tel. 07031/277646

IBM PS/2 Modell 60, 40 MB-Platte, Orig. MS-DOS 5.0, Windows 3.1, VB 800 DM. Tel. 0821/485941 Andreas ab 18 h

386 DX 25 MHz, 2 MB RAM, 45 MB Festplatte, 3,5" LW, VGA, VGA-Mon., MS-DOS 5.0, Maus. Tel. 08341/2033

Verk. 168 Bit-VGA-Grafikkarte 1 MB mit Mon. Ausgang, Fernsehanschlußkabel und zusätzlichen Treibern, 3,5" Disks, VB 50 DM. Tel. ab 16 Uhr, 05153/6537 Torben

Verk. PC-Orig. FSS., Hawaii, Future Wars Time Travellers, Indy III, Monkey Island II, Powerdrome, Star Trek 25th, Test Drive III, Wonderland, Tel. 07256/1719

Tausche/Verk. Monkey II dt., Epic, Battle Isle, Dune dt. Links, Oro, EOB II, suche Swotlie, Beholder I dt., H. o. China dt., Flames of Freed, DSA, Lot, 1869, Patrizier, Tel. 06021/98964

Verk. je 70 DM MM3 dt., M12 dt., WC2 dt., Links Pro., je 65 DM, LSL5, WC1, SQ4, Railroad T., je 60 DM, Battle Chess 2, More Lemmings SO1 40 DM, Populous 20 DM. Tel. 09856/842

Kaufe Rollenspiele: Drakkhen, Xenomorph, Tangled, Tales, Star Command, Sleeping, Reals of D., Keef the Thief, Bloodwycch, Data, Windwalker, Carsten. Tel. 05832/305

Neueste Spiele & Tools wg. Systemänderung billigst zu verk. ab 3 DM, fordert doch gleich mal eine Liste an: A-5026 Algen/Pf. 52

PC-Orig. Wasteland, B. o. Cosmic Forge, Pool of R., Secret Bl., Heroes Lances, Zork, Bad Blood, Phantasi, Driller, Dragon Wars usw. günstig auch Tausch. Tel. 09333/1286

Verk. ca. 30 PC-Spiele, alles Orig., guter Zustand, 50 % u. NP. Liste anfordern. H. Haase, Waldhausenstraße 222, 4050 Mönchengladbach 1. Tel. 02161/392220

Verk. 386er mit 33 MHz, 2 LW, 120 MB, Festplatte, 2 MB RAM, SVGA-Karte, SVGA-Multiscan-Mon., MS-DOS 4.01 u.v.m. Tel. 02482/7385 Mario 3000 DM VB

Verk. Carriers at War, M1 Tank Platoon, Tel. 05931/14383 ab 18 h

Verk. Orig. Siege (brandneu) für 65 DM, Railroad T. 30 DM, Austerlitz 20 DM oder tausche gg. gute Games. Tel. 040/7104129 Jens

Verk. Orig. PC-Spiele alle kpl. dt. MAD-TV, Patrizier, Space M. je 50 DM, NN, verk. auch Spiele für Mega Drive, Tel. 038733/256 Sa und So. 17-19 h Marko

Verk. PCXT von Escom ohne Mon., VGA 640 KB RAM 12 MHz, Tastatur, Maus, 20 MB Festplatte, 2 LW, Preis nur 600 DM, Ronny Legler, Hirschbergstr. 12, O-8210 Freital 5

Verk. 386 DC 20 MHz, 2 MB RAM, 33 MB HD, S-VGA, Farbmon., 1,2+1,44 LW, Soundblaster, MS-DOS 2700 DM. Tel. 07471/5855

Verk. Soundblaster Pro für 250 DM, Festplatte 43 MB für 200 DM, 286/16 MHz, Mainboard für 200 DM, Orig. Turbo-Pascal 6.0 für 150 DM. Tel. 07242/1473

EuroPC zu verk. mit CGA-Mon., 20 MB Festplatte und dazugehöriger Software, NP 1800 DM VB 1100 DM. Tel. 02191/65528 Tobl

Verk. oder tausche die Spiele Might & Magic III und Eye of the Beholder II für PC-C. Für je 50 DM. Tel. 0721/849684 ab 18 h

Verk. Orig. M. & M. 4 für 60 DM und Amberstar 60 DM. Tel. 02374/74097

Verk. od. tausche Ultima 7 gg. Swotod. Wizardry 7- Tel. 089/341021 ab 14 h

Verk. Larry V, Police Quest III, Space Quest 4, Monkey Island 2, alles dt. je 50 DM, Quest for Glory II, Loom, Wolfpack, engl. je 40 DM. Tel. 09003/2044 17 h

Achtung! Suche Tauschpartner Schweiz, für PC, habe Top Games, Listen an: Matthias Wyrsh, Röhrliberg 32, 6330 Cham. Nur Schweiz

Verk. Top PC-Spiele: Battle Isle, 50 DM, BMP 40 DM, Espana The Games 92 60 DM, Laura Bow II 60 DM, Sherlock Holmes 70 DM, Darkness 70 DM. Tel. 06751/39726 Daniel

Verk., tausche Monkey III in dt. 60 DM, C. Europe 20 DM, Sega S. Sammlung 50 DM, F-15 Eagle 40 DM, S.F. Harrier 30 DM von 14-18 h. Tel. 07457/4298 Ramazan

Verk. die Roland Lap C1 Soundkarte + 2 vollständige lauffähige Demoprg. mit dt. Anl. für 730 DM u. Monkey J. 70 DM. Tel. 07663/3644 Stefan 17 h

Orig. Games zum Superpreis. F19 SF, 1869, Spezig, Forces zu je 60 DM, Frank Schumacher, Nickenicher Weg 20, 5471 Wassenach. Tel. 02636/2603

Verk. 1/4 Jahr alte Soundblaster 100 % k. für 150 DM, Bundesliga M., I + II, für 50 + 50 DM, Monkey Island II 50 DM, Monkey Island I 40 DM, Lemmings 50 DM. Tel. 06236/52751

Verk. 286-12 MHz, mit 1 MB RAM, Das ältere Modell, sehr guter Ersatzteillieferant, Preis 100-200 DM, nach VB. Tel. 0208/670690 C. Kubczak

Wing Commander II + Speech + SO1. + SO2, 140 DM, Where in the USA is Carmen Santiago deluxe, Theatre of War, Links 386 Pro je 60 DM. Tel. 089/9576769

Verk. Falcon 3.0, Planets Edge, Civilisation, Battletech II, Seal Empire, Ultima Underworld, für je 50 DM, Tel. 0421/274717

Verk. F. P. Gateway incl. Hint Book Orig. 50 DM. Tel. 06152/2946 Thomas

MS DOS Indy 4, Monkey II, je 55 DM. Tel. 06133/58229

Verk. Orig. Lost Treasures of Infocom, Lemmings, Toobin, und Windows NT CD-ROM, Vorabvers. für wenig Geld, Ulrich Gönner, 6970 Lauda. Tel. 09343/4329

Verk. Civilisation kpl. dt. für 70 DM, Eye 1 für 50 DM, kpl. dt. Top Zustand, suche 1869 Top Zustand, zahle gut. Tel. 06542/22118 Willem

XT-User sucht Budokan, F-19, F-15, Flight of Intruder, Lucasfilm, 5,25" Zoll, Matthias Raue, Ortstr. 9, O-6821 Dröbschau

Verk. Orig., Winter Ch., Tst Dr. III, Sim City, Monkey Island, Arkanoid II, Tony L. Baseball, suche auch günstig Rollenspiele. Preis VB. Tel. 06081/42542 Axel

Suche Maniac Mansion, Zak, Indy III, alle dt. Nightshift, Battlehawk 1942, Swot, Finest Hour, nur Orig., Angeb. mit Tel. an Jan Emmrich, Thäl-Str. 6, O-8211 Braunsdorf

Verk. AT 286 - 16 MHz, 3,5, 5,25" LW, 40 MB HD 2 MB RAM und VGA-Karte, Mon., 3 Tasten Maus, Joystick, f. 1800 DM, Leo Strasburg, K. Liebknecht Str. 55, O-4404 Holzweißig

Biete Bundesliga M., Man Bro., Push Over, Special Forces, Speedball II, Leegnd Starbyte, Soccer, Suche Aces of Pacific, Planets, Edge, Leg of K. Tel. 09721/802865

Verk. od. tausche Larry V, Indy IV, Startrek 25, Finest Hour, Epic für je 50 DM od gg. Ace of Pacific Willy B., Kings Quest nur Orig. Tel. 07732/57449

386-25 MHz, 105 MB HD, 4 MB RAM, VGA-Karte 1 MB 2 LW, Soundblaster, Tastatur, SVGA-Mon., strahlungsarm, Dr. DOS 6.0 versch. Bücher, Shareware, fast neu. VB 2100 DM. Tel. 0621/721886

Verk., tausche, suche: Habe CD North & Polar, WC 1 + U6, zus. 130 DM, div. CD, Disk MM3, KQ5, T., Yankee, Hoc, Redbardon, Spaces Hurtle, suche: Bat 2, Indy 4, KQ6, Plan 9, WC3. Tel. 04522/60211

Verk. Orig. Gunship 2000 45 DM, EOB2, 40 DM, Red Baron 35 DM, Eco Quest 45 DM, Space Quest 4, 16 Color, 35 DM, Elite Plus 25 DM. Tel. 06842/2206 Daniel

Verk. orig. Conq. of L., kpl. dt. 3,5" 50 DM, Goblins dt. Anl. 3,5" 30 DM, Test Drive III 40 DM, 3,5" und 5,25" S. Martin, Ringstr. 6c, Lichtenstein O-9275

Verk. Lure o.t. Temtress 40 DM, P. o.t. Shadow 40 DM, Darkseed 40 DM, Indy Atlantis 40 DM, Wonderland 20 DM, Martian Memorandum 20 DM. Tel. 069/64604729

Verk. Ultima Underworld 60 DM, Task Force 1942 70 DM, plus Porto. Tel. 0551/24538

Suche billigen 386 PC mit 3,5" 2. LW, 40 MB FP, VGA-Mon., bitte schreibt an: Lisa Beier, Bredtschneiderstr. 13, 1 Berlin 19

Their Finest Hour, Aces of the Pacific, Battle Isle, Data Disk, Patrizier, PGA + Data Disk, G. Blaster, Pro-Notverkauf nur Orig. VHS. Michael. Tel. 07154/27042 ab 17 h

Achtung! Indy-Fans, Verl. die dt. EGA-Vers. von Indy III-Advent., für VB 30 DM. Tel. 06171/25002 Dirk

Verk. Aces of the Pacific mit dt. Anl. für 60 DM. (Ohne Porto). - Tel. 09331/7249 ab 17 h

Wizardry 7, Dune, Ishar, Oh no More Lemm, Aces of the P., WC2, Darkseed, Leath, God of P., Shadowlands, Gunship 2000, Tausch/Verkauf. Tel. 08039/3362 ab 18 h

Verk. 386er Motherboard auf 40 MHz, ein halbes Jahr alt, 1a i.O. Verkauf wg. 486er Motherboard. Tel. ab 18.30 05641/3639

Kaufe PC-Orig. mit Anl. und Verp. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

IBM-komp. Workstation, SVGA Mon./Karte, Soundblaster 2.0, Maus, 2 Joysticks, 5 orig. Spiele, Epson LQ550, DOS 5.0, Works 2.0, kpl. 2000 DM. Tel. 07471/6089 Hechingen

IBM-Workstation, SVGA Mon./Karte, Soundblaster 2.0, Maus, 2 Joysticks, 5 orig. Spiele, Epson LQ 50, DOS 5.0, Works 2.0 kpl. 2000 DM. Tel. 07471/6089 Hechingen

Suche dringend Schneider Euro PC Festplatte HD 20, auf VB. 100 % o.k., schreibt an: Markus Schmatz, Florianistr. 5, 8349 Johanniskirchen Tel. 08564/1762

Verk., tausche Monkey II, Cadaver Dig., Another World, Powermonger, A-Train, Klax, Robin Hood, H. Arens. Tel. 02131/511050

Dragonflight 60 DM, Bane of the Cosmic Forge 70 DM, beide kpl. dt. + Komplettlösung, Orig. mit HB. Tel. 08093/59250

B 17 60 DM, Falcon 3.0 60 DM, SU 25 50 DM, Atac 60 DM, Shuttle 50 DM, Thunderhawk 50 DM, Jetfighter 40 DM, alles Orig. Tel. 07664/1528

Verk. Domark Games Collection incl. Mig 29, Hard Drivin 2, Castle Master u.a. Hunt F., Echelon, Kabelleprng., Etudes F. 53, Tel. 07151/68915

Verk. PC-Orig. Der Patrizier in dt. 45 DM. Gmeiner Peter Tel. 0961/46193

Verk. WC1, Larry 1-5, R-T., Battle J., MM3, Warlords, Starflight II, Comm. HQ, Powerdrome, suche ständig PC-Orig. Tel. 040/7301501

Verk. Aces of L.P., Budokan, Pop. + Prom. Elite Gold, Battle Chess, F-16, Sim A. Op. Combat, Pool of Rad., Monkey Island, Dragon o.t. FI. WC1. Daniel 0551/47712

Verk. oder tausche PC Orig. WC 2, Special Operations 1 für 70 DM, GS2000 für 70 DM u.a. Tel. 06081/15430

Verk. Great-C. I, Vette, Killing u.a. Action Station zu 30 DM, Pirates zu 40 DM und MM3 zu 50 DM, suche 1869 und Mad TV. Tel. 05353/8105 Timo

Soundblaster Pro 3, Stereo mit 22 Stimmen, Sampling 44 KHz, Sprechl., Software für 300 DM statt NP 448 DM. Portokosten übernehme ich. Tel. 05641/3639 ab 18.30

Verk. PC, Willy, Beanish 40 DM, Kings Quest V 40 DM, Rise of the Dragon 35 DM, alle in dt. Tel. 07443/5541 ab 18 h

Verk. Orig. Carl Lewis Challenge 40 DM, Espana-The Games 40 DM, beide zus. 70 DM, N. Janssen, Süderstr. 119, 2963 Südbrookmerland

Verk. Orig. Wing C. I + II, mit Secret M. I + II u. Special Op. II sowie Star Trek 25th, Ann. kpl. für 220 DM. Tel. 08531/41201 Stefan ab 16 h

Verk. 4500 getestete 5,25" Zoll 360 KB Disks weiß, 100 St. 35 DM, 1000 St. 300 DM. Tel. 0201/736088

Verk. 386 DX 40/64 K, SVGA-Karte, SVGA-Mon., 4 MB RAM, 120 MB HD Quantum, 2 LW, Mouse, MS-DOS, 2 Orig. Spiele, sonstiges Zub. VB 2500 DM. Tel. 07524/1237 Christian

Tausche Orig. Powermonger, Rampart, Indy 4, Wizardry 7, Ultima 7, Links 386, Space M. GC2, suche: Spiele mit mehr als 74 % Powerwertung. Tel. 07673/7253 ab 19 h

Tausche Pools of Darkness orig. gg. Gateway to the Savage Frontier. Tel. 0984/211926 Erik

PC-AT-12 MHz, 32 MB GDD, 1 MB RAM, 2 LW, VGA-Mon., DR, DOS 5.0, MS Works 5.0, 2 orig. Spiele, Joystick, Mouse, Gameport, VB 800 DM. Tel. 0201/514136 Essen

Verk. Orig. Discet Gunship 2000, Nighthawk, F117 A, Epic Planets, Pacific Islands, Elite, zus. 370 DM oder einzeln. Tel. 07446/1352

Zu verk. Commodore PC-20 III, dazu einen Seikosa 1900 Drucker + 1000 Blatt SVGA Karte, Mon., Mouse, 102 Tast. Diskbox, 20 Leerdisk, 2 Spiele, VB 1600 DM. Tel. 0911/611849

386 DC/40-64 K, 4 MB RAM, 85 MB HD, 2 LW, SVGA-Karte, VGA-Mon., MS DOS 5.0, Maus, Keyb., M-Tower, 10 Orig. für VB 3100 DM. Becker D., Grabenstr. 2, O-4734 Oldisleben

Verk. Filecad 20 MB auch f. A 2000, SCSI Festplatte 84 MB Seagate mit Controller. Tel. 06332/14318

Verk. BAT + Midwinter, Cadaver 60 DM, Battle Isle 50 DM, Finest Hour 50 DM, Civilisation 60 DM, Crash Course 40 DM, alle dt. Tausche gg. Aces of Pacific, B. M. Tel. 0661/34480

Verk. Global C. 45 DM, Nam 35 DM, Command HQ 40 DM, Iznogud 10 DM, he Quest for the Time Bird 10 DM. Tel. 09232/4202 zzgl. NN

Verk. MM3, dt. 45 DM, Bane dt. 30 DM, Eye I/II 30/40 DM, Buck I 25 DM, RA 20 DM, Champ. of Krynnd dt. Anl. 30 DM, zus. 180 DM. Tel. 07181/66425

Verk. Falcon, Gunship 2000, Wing C. II, WC-Special Orig. 1 + Spe CH-Disk, Aces of the P., Swotl, incl. 3 Zusatzdisks, für je 35 DM. Tel. 089/492567

Verk. Euro PC + Mon. + MS-DOS-Betriebs. orig. Works Prg. 4 Disks, Lernprg. 2 Disks, Arbeitskopie, HB, u.a. Lit. nur gesamt 600 DM. Tel. 05603/3370 Ralf

Verk. Oil Imp. Aces of the P., Populous, Tank Platoon, Might & M. III, alles dt. Battle Isle, Datadisk, Tel. 05753/1304 ab 18 h Dirk

Verk. orig. Larry V 60 DM, Simant 60 DM, Ebo 50 DM, Warlords 40 DM. Tel. 0711/334758 ab 16 h

Mad TV 75 DM, Rock'n Roll 50 DM, Klax 40 DM, Lemming 2 60 DM, Airline 60 DM. Tel. 05130/79654

Aces, Eternam, Falcon 3.0, Civilisation, Global Effect, Epic, Midwinter II, Gunship 2000, Planets Edge, Ishar, Swotl, M&M III je 55 DM. Tel. 089/9576769

Verk. orig. Indy 4, Mht & Magic III, Ultima Underworld, Dark Queen, of Krynnd, inkl. Lösungsbuch, Eye of Beholder II je 60 DM. Tel. 07352/8970 Frank

MS-DOS Verk. Linus 386 3,5" für 70 DM, Espania The Games 50 DM, Logical 30 DM, Trist. Flipper 60 DM und Pinball Dreams 60 DM. Nach 16 h. Tel. 0511/56753

Verk. orig. PC: WC1, + SM I + II 50 DM, WC2 (D) Epic, DSA, Patrizier, je 40 DM, Ultima 7 45 DM oder Tausch orig. Autodesk Animator D 200 DM, A. Wende, Butzbacherweg 5, 4 Düsseldorf. 1

Verk. Orig. 5,25" Rail R. T., Castles III, Service II je 48 DM, Space Max 50 DM, Team Suzuki 45 DM, Tie Break 40 DM u.m. Games auf Anfrage. Tel. 08161/92461 Martin

Verk. Manhunter II, Kings Quest V, Police Quest II je 35 DM, alle zus. 100 DM. Tel. 07240/4127 ab 18.30 h

Verk. EOB 5,25" 35 DM, Lord of the Rings 5,25" 30 DM, Death Knights K. 3,5" 30 DM, orig. MS-DOS 5.0 3,5" 100 DM. Tel. 07032/31742 Sebastian

Verk. Monkey II dt. 65 DM, Indy 4, 60 DM, Magnetics S.C. Loom dt. B73 je 40 DM, Spellcasting 201 45 DM, WC S. M.2 15 DM, Links Bay H., T. North je 20 DM. Tel. 07663/3644 17 h

Verk. orig. PQ3, HOC, Mad TV, Railroad T., je 45 DM, Planets Edge 55 DM, Links 386 DM, Pro 65 DM. Tel. ab 18 h 08441/9752 Marcus

386AT-25 MHz, 4 MB RAM, 85 MB FP, 3,5" + 5,25" HD, VGA-Karte, Mon., Maus, Joystick, DOS 5.0, Win 3.0, PC-Tools 7, 1 HP NEW Wave 3.0, Ways of Win 1.1, VB 2400 DM. Tel. 08441/9752

Verk. Orig. Eye of the Beholder 55 DM, Atomino Wasteland 25 DM. Tel. 02941/8347 nr am Wochenende

Tausche verk. PC-Orig. WC II u. SO1, Aces o.t. Pacific, Knights o.t. Sky, Die Kathedrale, suche Indy IV dt. P80, P38, u.a. Tel. 0271/355544 ab 18 h

Verk. 286/20 MHz, 4 MB RAM, 40-Platte, VGA-Karte u. Man. 1.44 LW Spiele, Hefte, PC-Tools 7, NP 3400 DM. Tel. 06022/22497 Ralf ab 18 h, Preis VB 2400 DM

386 SC/20 MHz, 1 MB RAM, 40 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, SVGA Karte und Mon., Tastatur, MS-DOS 4.01, PC Soundman u. 2 Spiele, Preis VB. Tel. 08141/21327

WC II 35 DM, WC Speech 20 DM, Epic 50 DM, Global Conquest 50 DM, Global Effect 50 DM, Legend 50 DM, Hexuma 60 DM, Conan 40 DM. Tel. 07231/26636

Falcon 3.0 70 DM, A-Train 65 DM, Battle Chess I, Windows 60 DM, Crisis in the Kremlin, 60 DM, F15 II, Desert Storm 65 DM, Gateway 55 DM, Ghenghis Khan 50 DM. Tel. 07231/26636

Verk. Adlib Synth. Karte mit dt. Anl. und Disks für 50 DM, Indy 4, für 50 DM. Tel. 02623/2616

Verk. orig. SQ 4, Elite Plus, Martian Dreams, Eye of the Beholder 1, für je sFr 40, Pirates + Stunelangs sFr 50, abends 01/9263241 Patrick

Verk. od. tausche: Gunship 2000, A.G.E. Ultima 7, Stormaster, Battle Isle, M1 Pla. Scenario, o.W. Lost Treasures of Intruder, Castles, Powermonger, Gunb. Tel. 06421/31138

Orig. Underworld, Wizardry 7, Quest G. III, Siege, E-Motion, Voulder Dash, Sonst. Kit, Archipelagos, Command HQ, verk. M.D. Game Gear, Spiele, Zub. Tel. 07045/8087

Orig. BMP, Future Wars, Star Ray, Wing 3.1, SM I + II, Magi Cande 2, Dungeon Master, DSA, Perfect G., Aces of P., Wing C. II, Armor Alley, TV Boxing. Tel. 07045/8087

Verk. Ultima Underworld, DSA, Ultima 7, je 40 DM, More Lemmings 30 DM, Vorkasse erwünscht, guter Zustand, Alexander Greger, Scheibweistr. 30, 8 München 82. Tel. 089/4303308

Verk. PC Orig. Intruder, Midwinter I + II, Dune, Great C. II, Duck Tales, Sim City, Silent S. II, Wizardry 6, LHX, PGA Tour Golf, UMS 2, ATP VHB. Tel. 07741/66341

Verk. SQ4, 50 DM, KQ5 50 DM, Bad Blood 40 DM, Monkey Island 150 DM, Dune 50 DM, Epic 50 DM. Tel. 02626/8699 ab 19 h

Suche günstig Thrustmaster Joysticks Falcon 3.0 Airbus A320 für PC Orig. Tel. 0208/847750 Michael

Biete: WC2 + S01, Speech 100 DM, Ult. 50 DM, Global Conquest 60 DM, Swotl + 4 Miss. Disks 120 DM, Jetfighter II, Starfleet II 30 DM. Tausch. Tel. 09324/3551

Suche: Carriers at War, V for Victory, Tash Force 1942, F15-3, Strike Comm., Great Naval Battles, Harrier, Tornado, CD ROM Games, Tausch m. Tel. 09324/3551

Verk. 386-40 MHz, 4 MB RAM, 100 MB HD, VGA 1 MB Mon., 2 LW, Mouse, DOS 5.0, Windows 3.1, Joystick nur 2 Monate alt, Preis 3000 DM. Tel. 08638/81952

Verk. Links 386 70 DM, Gods, Klax, Chessmaster 3000, WC2, Sp. Oper. I + II, Prg. Pack, PC Globe, PC Cosmos, PC Mensch, Sargon 5, etc. f. 150 DM. Tel. 07152/23849 Thomas

Habe Indy 4, Beholder, suche dringend 1896 u. Sherlock Holmes, schreibt an Stefan Hierlmeier, Am Lindenranken 11, 8452 Hirschau. Tel. 09622/4894

Verk. Battle Chess für Windows Martian Dreams und Gateway to the Savage Frontier für je 30 DM, Indy 4 für 50 DM. Tel. 02623/2616

Verk., tausche SQIV 45 DM, Indy V 65 DM, Centurion 30 DM, tausche nur gg. Ultima Underworld, EOBI, Legend of K., Gateway, Tel. 02732/2221

Verk. alle Arten von PC Spielen ab 15 DM nur Orig., z.B. Gateway, Shuttle, Ultima VII etc. Alex Preuß, Tel. 0781/65050

Suche gute Rollenspiele, Simulationen und Strategiespiele, auch größere Mengen. Alex Preuß, 0781/65050

Verk. orig. Wizardry 7 75 DM, Might and Magic 2/3/4 60, 60, 70 DM, Ultima 7 70 DM, 1869 dt. 70 DM, Ultima UW 70 DM. Jochen Neuber, 07433/4046 ab 18 h

Verk. für PC: Das Schwarze Auge, Darklands. Tel. 0661/44217 Thomas

Verk. PC-Orig., kpl. dt. Ultima 7, Civilisation, Wing C. 2, Magellan 2.0, Ways for Windows, Becker Tools für Windows je 50 DM. Tel. 08453/8879

Tausche orig. Civilisation, Beholder II, Ultima Underworld, DKK, Genghis Khan, suche Ultima 7, Spelljammer, Amberstar, Wizardry 7, Spellcraft. Tel. 02274/4822 Rüdiger

Verk. Kyandia 65 DM, Sherlock Holmes 80 DM, Festplatte 80 MB, 350 DM, Martian Dreams 50 DM, Demo Maker 35 DM, 3-D-Kit 75 DM, SQ 5 65 DM, KQ6 70 DM. Tel. 0621/577364 Denis

Habe orig. Aces Power., Sim Earth, WC2, Space Max W., Tausche gg. PCD 2, Task Force 42, Tel. 07673/74820

Suche Orig. Arkanoïd II, Marble Madness, Larry II. Tel. 0611/502907

Verk. Ranx, Where in Time is C. San Diego, Maniac Mansion, Night Shift, WC2, Populous, OPrince, Mad TV, Logical, Rock'n Roll-Preis VB. Tel. 02131/668431 nach 19 h

Verk. Indy 4 60 DM, Ultima World 50 DM, Ultima 7 50 DM, Space Quest 4 50 DM, Harpoon 40 DM, Monkey Island 2 40 DM. Tel. 04137/7723 oder 7692

Verk. PC-Orig., BMP, DSA, Indy IV, WC incl. SMI + II, Championship M., Joe Montana, Football, Special F., Tausche auch. Suche Patrizier. B. Wieloch. Tel. 0211/400410

Biete Ultima 7 dt., Sherlock Holmes dt., Das schwarze Auge dt., Dyna Blaster, Legend of K. dt., Bug Bomber, Civilisation dt. Der Patrizier dt., Tel. 05641/3639 ab 18.30 h

Verk. Epic, Civilisation dt. je 50 DM, Battle C., Gunboat je 40 DM, Works 2.0, DOS 5.0, Windows 3.0 je 60 DM. Tel. 08321/82571

Achtung Gelegenheit! Verk. Euro PC Schnelder + Mon. MM 12 + Gamecard, Joysticks, MS-DOS 3.3, GW-Basic, Works, Joystick. Tel. 09942/8151 Marc

Gesucht wird. Indy III dt. VGA u. Wing C. II dt. Tausch mgl. Tel. 05524/1328

Verk. Soundblaster 150, Gameport incl. 2 Joysticks, 2 x Competit. Pro. 150 DM und eine Maxtor Wechsel-Festplatte 40 MB, 18 ms, 300 DM o. Orig. Software. Tel. 0681/53353

Verk. je 40 DM, Space Quest 4, Police Quest 3, Larry 5, Kings Quest 5, Trial by Fire, Monkey Island dt. Heart of China, alle mit Lösungen. Tel. 089/8114647

Verk. AT 386 SC 16 MHz, 2 MB RAM, 3,5" und 5,25" HD LW, Co-Proz., S-VGA-Mon., Mouse, DR-DOS 6.0, Works 2.0, VB 2700 DM. Tel. 0351/4923090

Verk. Lombard R., GP Circuit, Flight of The Intruder, Yeagers Aft. 2.0, Master Blazer, Pirates, Sword of The Sambari, Maupiti Island, Vermeer, Ori, 20-35 DM. Tel. 040/5505162

Battle Isle, EOBI, Civ. Larry 5, BMP, SSS, Special F., Elite, Plus, Command HQ, Monkey Island, Tennis, Armor, Alley, GC2, MS-FS4, nur Orig. Tel. 040/5505162

Verk. Ultima 7, Underworld, Falcon III, Red Baron, je 50 DM, bzw. Tausch gg. B17, Indy 4, Darklands. Tel. 07303/2873

Verk. kpl. dt. Orig., Patrizier 45 DM, Indy III 35 DM, Conquest of the Longbow 45 DM und engl. Orig. Wing Commander II 45 DM u. Star Trek 45 DM. Lorenz Gregor, Otto-Nuschke-Str. 7, O-4860 Hohenmölsen

Verk. Indy4, Ultima 7, Patrizier, F19, Civilisation, Sim Earth, WC2, SC2, Wizardry 7, Grandmaster Chess, Magn. S. Adus von 20-50 DM. Tel. 089/3085883

Tausche Hardball III und Xenon II oder Xenon II und Gunship 2000 gg. Sherlock Holmes dt. Tel. 02235/73929

Verk. 386S X 25 + 50 MB HD, 14 ms, 4 MB RAM, S-VGA Mon., Karte, 2 HD LW, Joystick, DR-DOS, PC-Tools 7.1, MS-Works 2.0 usw. 8 Monate alt, VB 2300 DM. Tel. 02162/53741

Verk. Epic, Elvira I + II, Risky W. u.a., kaufe ständige Games. Wenn ihr eure Games nicht mehr braucht, kaufe oder tausche ich sie. Ab 18 h. Tel. 08062/2017

Verk. Elvira II 3,5" Zoll für 40 DM. Tel. 0711/5301422 Thomas

Verk. PC-Orig. Spiele: Startrek 50 DM, Swotl - P80 Tour of Duty 70 DM, EOBI, 50 DM, SU-25, Stormovik, 25 DM, North and South und Lowblow je 10 DM VHB. Tel. 089/1495772

Suche orig. nur kpl. und wenn mgl. in dt., biete für Star Trek 25 DM, Indy III Graph. Adv. It came from the desert, Midwinter jeweils 30 DM. Tel. 040/4910443 Thorsten

386 DC/25 MHz, 2 MB RAM, VGA, 105 MB HD, 3,5" 5,25" HE LW, strahlungsarmer VGA Mon., Soundblaster, Joystick, Mouse und Software für 2280 DM. Tel. 0651/28883 Florian

Verk. Festplatte Seagate ST-1102A, 85 MB, 6 Mon. alt, Preis VB 400 DM, tausche bzw. verk. orig. Underworld, Swotl, Alpha Waves. Tel. 06421/85260

Atari ST

Verk. Bard's Tale 1, Kid Gloves, Darius, Esc. f. Pl. of R. M., Quest for t. Bird, R. Rabbit, Soundsamples 1, Blasteroids je 20 DM, auch Tausch. Tel. 08501/1433, suche Rollenspiele

Verk. Orig. Anwendungen: Becker Design + Buch Schnelleinstieg 80 DM, Signum II, Buch Schnelleinstieg, Signum-Buch 280 DM, 3D-Const. Kit 70 DM. Tel. 02607/6029

Verk. 80 Orig. Spiele, z.B. Monkey Island, Mig 29, Superfalc., Wonderland, Wolfpack, Mega lo Mania, Kick Off 2, Falcon, Lemmings, Their finest Hour. Tel. 02607/6029

Je 40 DM im Orig. Kart, 100 % o.k., Pirates, F-29, Con of Cam, Indy III, Cadaver, Powerm., Leg. of F., Sega Master Mix, Import je 30 DM. Tel. 0711/333204

Verk. 17 Orig. Atari ST Spiele für 250 DM. Tel. 02742/1537

ST-User aufgepaßt: Tausche Adventure Zac MC Kracken, Oxyd, Spacola g. F16. Bin ab 15 h erreichbar. Tel. 0331/861142

Verk. GFA-Basic 3,5 + Buch, Medusa II, Faerg., Imperium, Spirit o. Adv., Carrier C., u.a. Infos bei: S. Gottschalk, Postbrookstr. 18, 2850 Bremerhaven

Verk. Atari 520 STM, 354 SF, 2-seti. T.-LW, TV-Kabel, 60 Discs, 18 Orig., Dungeon Master, Carrier Command, etc. für VB 700 DM. Tel. ab 18 h 0203/21018

Atari ST + STE + Falcon 30 Demo + PD-Club Infodisk für 3 DM bei: Jens Lohmann, Niederberger-Höhe 44, 5400 Koblenz. Tel. 0261/69005

Verk. Amiga Orig. 1 a Zustand, Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Austria. Tausche GB mit 9 Spielen Parodius, Final F. II, Batman I + II, usw. Lupe, Licht, gg. SNES Euro, 2 Spiele, Mario, Zelda. Tel. 04242/329545

Gelegenheit. Paket mit 8 Superspielen Oldies wie Nebulus, Tetriz, Deja Vu 2, Solom., Key usw. kpl. 140 DM, evtl. auch einzeln. Tel. 09003/2044 ab 17 h

Atari 1040 ST, Mon. SM 124, Maus und Joystick, außerdem: Schutzhülle, Maus Pad, Antennenkabel, Grand Prix Formula One. Tel. 0212/800797

Suche Monochrom-Mon. für meinen ST. Suche auch Software und Komplettlösung. Frank Klobas, Oberdorfstr. 7, 7298 Loßburg-Wittendorf. Tel. 07446/2672

Verk. Amberstar für 35 DM und Lure of the Temptress für 30 DM, suche das Schwarze Auge. Tel. 02103/22250

Verk. Atari 1040 STE mit 2 Joysticks, Disks-Box, Maus, Pad usw. für VB 580 DM und Orig. Lemmings, Blood M., Trasure Trap zus. 70 DM. Tel. 02202/59747

Kaufe und verk. Orig. Spiele für ST Verk. Special Forces, Epic, Fate Gates of Dawn, Great Courts, Cadaver, Iron Lords, suche auch Tauschpartner. Tel. 02041/33405

Ich verk. Elf 30 DM, Sim City mit Populous 40 DM, Flight of the Intruder 30 DM oder alle Games für 100 DM. Tel. 07121/78429 ab 13 h

Suche Spiele Rollenspiele, Adventure, Geschicklichkeitsspiele, etc. Jörg Gerhards, Lortzingstr. 42, 1 Berlin 65. Tel. 030/4642171

O.K. Du hast einen ST nun fehlen dir nur noch gute PD-Spiele kein Problem. Schreibe mit 1 DM RP in Briefmarken an: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe

Verk. Atari 1040 STFM 1 MB, Mon. SM 124, Maus, ca. 80 Orig. Spiele, VB 1100 DM ab 18 h. Tel. 02485/798 Uwe Hayn, 5372 Schleiden-Dreibron

Verk. Atari 520 ST, 2 LW, 3,5 Zoll Mouse, Zub., Spiele VB 500 DM. Tel. 089/9503533

Verk. für Atari ST: Railroad T. 45 DM, Their f. Hour 30 DM, Turrican 30 DM, Oil Imp. 20 DM. Tel. 02271/64051 Lutz ab 15-21 h

Push Over 55 DM, Elvira 1, Mega Lomania, Nightshift, Cadaver, Pay Off, Traders, Captive, 50, Manch., United, Face Off, Powermonger, Barbarian II, 35, Rock'n Roll 25, Liste. Tle. 04152/74140

Verk. Atari 1040 STFM, 2. LW, SF 314, Mon. SM 124, Populous, Chambers of S., Skroll, Bücher, viel Zub., 1 a Zustand, kpl. für 600 DM. Tel. 030/2004621 ab 14 h

Verk. ST 520, SM 124, Floppy, Logimouse, 6 Orig.: Lemmings, Monkey Island, Pirates, u.a. VB 800 DM. Tel. 05054/1268

Verk. neueste ST-Orig. auch Anwender Gratis Liste anfordern, Quadenstr. 67, 15, 16, 1220 Wien. Tel. 0222/22 25 255

Verk. Atari ST 1040, Farbm., SC 1224, SW-Mon. SM 124, Omikron Bas., K 11 Spiele (Sp. Forces, Rick D. II, Speedball II, Falcon, Railroad T., TV Sports Football, Chaos S. Back. VB 800 DM. Tel. 0941/700931

Verk. Phantasie I, Phantasie III, Fate, Robocop III je 30 DM, Ultima 6, Special F. je 45 DM, Cadaver, Jiron Lord, Pro. Tennis je 25 DM. Tel. 0821/712785

Verk. Atari 520 ST (1 MB) + Pascal + Turbo C. + Lit. + 37 Orig. Preis 500 DM VB oder Tausch gg. A. 500, oder 1000 + Games. Tel. 0941/71411 Andy ab 14 h

ST-Games, F15 II, Kings Quest I + II, Populous, Altered Beast, Midwinter, Megatraveller je 30 DM. Tel. 0228/343301 von 19-21 h

Verk. f. ST: Special F., Railroad T., Silent S. II, Thunderhawk je 39 DM, Logical, Top L., Rick D. II, F16 M., Speedball II, TV-Sports, je 35 DM, zus. 215 DM. Tel. 08055/1307 ab 14 h

Suche: Muds, Larry III, ST, biete 40-50 DM, verk. GB + Akku, Licht, 13 Spiele 450 DM (Parodius, Turtles II, Badn Red, SML, WWF...), Spiele, einzeln 38, Tel. 08055/1307 ab 14 h

Atari STE, 1 MB, mit Farbm., u.v. Zub., VB 950 DM. Tel. O-5600 Lünefelde 30797

Verk. Powermonger, Gunship M1 Tank je 35 DM, Pirates, R-Type, F29, Flight of Intruder, je 25 DM u.v.m. ab 10 DM. Tel. 0911/357338 18-21 h

Verk. Atari 1040 STFM + 3 Joysticks, PD + 51 Spiele, Zub. für 600 DM u. dazu einige Zeitschriften. Kostenlos Arnold, Serkowitzer Str. 6e, O-8270 Coswig

Verk. 1040 ST/F, Color Mon. u. CD 40 Vollpreisspiele, VB 550 DM zzgl. Transportkosten Tel. 09324/3551

Verk. 45 orig. Spiele, Anl. für 250 DM, Ultima V, Elite, Pirates, Railroad R., Populous, Tel. 9-17 h. 040/63953136 ansonsten 040/5117955

Verk. orig. Discs: Amberstar, Hero, Invest, Populous, Street Fighter, Gremlins, Rings of Medusa. Tel. 09274/219 ab 17.30 h

Verk., Orig. ST-Games, Dungeon M., Chaos Cadaver, Lemmings, Speedball II, Pirates, Flood, Rock'n Roll, Power-Pack, Night Raider, American Dre. Tel. 08638/84706

PC Engine

Obermoltz der Videospielclub für Tausch (Ver)kauf - freudige Freaks. 14 täg!!! Kleinanzeigen-Heft, nur 2 DM/Monat. Infos. T. Winter, A.d. Blitz 10, 5400 Koblenz

Super! Unbenutzte Turbo-Express + 1 Spiel und 6 Mon. Garantie, 25 % unter NP. Tel. 07467/715 oder Fax 07777/1710 von 19-20 h

Suche PC-Engine Cards Nectaris, Neutopia I + II, Devil Crash, Bomberman, Jacky Chan, u.a. evtl. auch Tausch gg. andere Cards oder Neo-Geo, Module. Tel. 030/3017825 17-20 h

PCE: Gunhed 80 DM, Tiger Heil, 70 DM, Form Soccer 60, Dodge Ball, Download 1, Darius Plus, Image Fight, Fin. Soldier je 40 DM, JMF 2 70 DM. Tel. 05069/2622

Kaufe, verk., tausche Module, Konsolen für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo, GB, Gamegear, Lynx. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für: PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo, Gameboy, Lynx, Gamegear, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche, tausche, biete PC-Engine Ware. Habe Ordynew, Formation S., Final Soldier, R-Type, Mr. Hell, World C., Tennis u.a., suche: alles 089/8132263

Bomberman Devil Crash, Splatterhouse Gunhead, Aeroblasters, Bonk I + II, u.v.m. gg. Gebot. 09560/1746 Alexander Blab, Grub. Tel. ab 17 h

PC-Engine RGB + 12 Topspiele VB 350 DM. Tel. 0203/775796

Tausche GG, 8 Games (sonic, AX Battler), Mastergear Converter, 2 SMS Games, Ghostinghous, gg. Turbo Express ohne o. Turbo Grafx mit Games. Tel. 0345/834210 10-15 h

Verk. PC-Engine (RGB) Konsole mit 8 Spielen z.B. Jacky C., Legend of Hero T., U.S. Pro Basketball, Cada., Young Masters, Shinobi, 1 Joypads, u.a. Player Adapter. 300 DM. Tel. 069/762577 Markus

Master System

Spielekonsole-Sega Master S. 2 Joypads, 2 Joysticks-Dauerfeuer, 42 Spielmodule NP DM 3480 DM für 1300 DM z. verk. Tel. 0621/377122 bis 11 h oder ab 19 h

Verk. Master S. m. Anl., Kidd und 2 Joypads 95 DM, Spiele z.B. California Games, Castle of I., Lap Shot, außerdem Light Phaser für 450 DM. Tel. 040/6702812 Annika

Verk. Sega Master S. II, incl. Sonic, Ultima für 280 DM. Tel. 02941/8347 nur am Wochenende

Verk. Sega Master S. mit Joypad und 8 Spielen z.B. California Games, Castle of I., Lap Shot, außerdem Light Phaser für 450 DM. Tel. 040/6702812 Annika

Verk. SMS und 11 Spiele inkl. Asterix, World Cup 90, Thunder Blade, Lord of The Sword, Zillion, Marco B., Zi90, Cuxhaven, Pregelstr. 9, Tel. 04721/27987

Verk. Master S. Games, günstig, Tel. 06253/4039 Markus verl. von 14-21.30h

Sega Master S. II, Tausche Spiele, Sonic, Asterix, The Lucky, Dime C., suche M. M., The Flint Stones, Indiana Jones. Tel. 0431/541351

Super Angebot! 100 % gutes MS nach Gebot, zu verk., dazu noch 16 Top Spiele und Zub. Tel. 069/527520 ab 18 h Robin

Verk. SMS-Module, z.B. Great Basketball, Secret Command, Great Football, Action Fighter II, Rocky, Thunder Blade, World Soccer, Enduro Racer, Chopflifer Pro Mod. Tel. 06151/22317

Mega Drive

Verk. MD-Spiele Strider, Kid I.C., Robocop, Altered, Mystic, World C., Italy, Block Out, Alien Storm, John Madden, Centurion für ges. 600 DM VB. Tel. 06894/87804

Tausche MD gg. S-Famicon Module Interesse dann schreibt an: Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 6474 Ortenberg 5

Verk. Shining in Darkness dt. 90 DM, Altered Beast dt. 20 DM ab 16 h. 0711/334758

Verk. S.I.T. Dark., P.H. Star, Rambo, Mickey M., Shinobi, Quackshot, Wonderboy 5, alle dt. 60-100 DM VHB incl. Versand. Tel. 04122/52454

Verk. Populous 60 DM, Faery Tale 40 DM. Tel. 07041/83477 ab 13 h

Tausche: PGA Tour Golf, Shing, Chuck Rock, Quackshot, Fantasia, gg. NES-Konsole, Mario I + II, III, oder gg. SNES-Module (Adv. + Imperium) oder Verk. + NN. Tel. 02684/6174

Verk. 14 MB Spiele für je 20-50 DM z.B. Thunderforce III, Sonic, Streets of R., Phantasy Star, Aleste. Tel. 0781/58704

Verk. für MD. Terminator, M. II, Winter Ch., u.s.w. für Game G.m Sokoban, S. Pock, Shanghai, suche für SNES: Parodius Aces, Desert Strike usw. Tel. 02822/52527

Tausche SMD + 10 Games Warsong, Lemmings, WB 5, Shining, Might & Magic, Afterburner, 2 dt., usw. gg. GB + mind. 25 Games. Tel. 07191/85398

Suche Mega Drive + Spiele, Famicom + Spiele, Neo Geo + Spiele NES + Sp. Game Boy, auch Modulsammlung, auch Tausch. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Suche neue MD-Games z.B. Sonic II, Wrestlingmania, Humans, Tw. Flipper (kaufe tausche), biete z.B. NHLPA 93, Lemmings, RBI, Baseball 4, verk. auch. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Verk. Spitzenspiele für MD (Alex Kidd, Word of Vermillion und Populous, Tel. 0441/501950

Verk. Sega Mega Drive, 25 Module, auch einzeln. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel

MD: Phantasy Star II, Insector X, Immortal, Thunderforce III, Warsong, Desert Strike, Gleyancer, Dungeons + Dragons, Aeroblast, suche Super NES-Games. Tel. 07258/8520

Verk., kaufe, tausche Spiele für MD, SF, GB, MS, tausche 2 MD-Spiele gg. 1 SF-Spiel, habe Shining, J. Pond II, W. Challenger, J. Maddem. Tel. 07151/32132 Sebastian ab 14 h

Suche Tauschpartner für MD, habe ca. 20 Module, z.B. Chuck Rock, Dragons Fury, Road Rash usw., suche dringend Musha Aleste, Darius II, Immortal dt. Jörg Senf, Uhlstr. 13, 6502 Gera

Verk. EA Hockey 60 DM, Altered B. 25 DM, Star Flight 90 DM, Ghostbusters 50 DM, Golden Axe II 45 DM, Crack Down 40 DM jp. Tel. 07529/3470 18-19 h

Verk. MD + 2 Joypads + 6 Spiele: Sonic, Phantasia, Shining, Phantasy Star II, Wonderboy V, für 600 DM (6 Mon. alt) Tel. 06476/8875 Limburg Thomas

Tausche MD Games (z.B. Jewel Master, Truxton, Tai-Mania) gg. Shining I.D., Warsong, Dragons Fury. Tel. 06341/3555 Thomas ab 17.30 h

Verk. MD mit 6 Spielen wie z.B. EA Hockey, Super M. GP, Rambo III, Quack Shot, Super S., für zus. nur 450 DM. Tel. 0841/32201 ab 19 h

Verk., suche, tausche MD u. Super F. Module, habe: Super Aleste, Terminator, Arch Rival, Hat Trick, Hero, Rampart, Pit Fighter, Alien 3. Tel. 06473/1430

Verk. MD Module, EA-Hockey, Madden Football I, Sonic Im Quackshot, Ferrari, Grand Prix Challenger, D.R. Supreme Court. B. Wieloch. Tel. 0211/400410

Tausche: S. NES ü M.D. Spiele alle Art. Suche MD + 2 Spiele 200 DM. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. u. kaufe MD Spiele, große Auswahl ab 35 DM. Suche, verk. auch Super NES Spiele. Tel. 04774/374 ab 18 h Rainer

Verk. MD mit 2 Joypads und Kabel und 13 Spielen, z.B. Darius 2, Gynout, Th. Force III, Sonic, M. Mouse, Shadow D., S. S. usw. für 600 DM. Jochen Kreuzkamp. 2845 Damme. Tel. 05491/3425

Verk. Spiele fürs MD: Golden Axe II, Kid Chameleon, Sonic Streets of Rage 1, alle für 40 DM, Alexander Funk. Tel. 040/829633

MD jp. mit EA Hockey Shining in the Darkness, Startlight Vermillion und Aleste zus. 500 DM. Tel. 06221/484810

Verk. MD Games: Elemental M. 25 DM, Dick T. 30 DM, Budokan 30 DM, Shadow Dancer 25 DM, Wonderboy III 15 DM, World Cup 20 DM u.a. Tel. 08205/1014

Verk., tausche, kaufe MD und Super Nintendo Games evtl. auch Sammlung. Bitte nur Hannover oder Landkreis. Tel. 0511/231850

Verk. MD für 300 DM mit Shining und Sonic oder tausche gg. SF. Tel. 0761/552091 Freiburg, Oliver ab 18 h

Verk. Taz Mania 55 DM, Super One One One 50 DM, Desert Strike 60 DM oder tausche gg. LHX, Wonderboy V engl., Phantasy V. Tel. 06782/7840 Jörg

Verk. MD-Module: Shining, PS 2+3, Starf. je 60 DM, Cadash, Popl. Vermillion, Might & M., F22 je 45 DM, Splatterh. 2, Sonic je 40 DM. Tel. 0211/555366

Kaufe, tausche, und verk. Spiele für MD und Famicom, suche die neuesten Spiele, für Famicom u.a. f. MD. München Tel. 4487822

Obermotz, der Videospieleclub für Tausch, (Ver)kauf - freudige Freaks. 14tägige Kleinanzeigen-Heft. Nur 2 DM/Monat. Infos T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Verk. dt. Buck Rogers 80 DM, Rambo III 40 DM, Olympic Gold 80 DM, 100 % o.k., zus. nur 160 DM, auch getrennt. Tel. 07122/3315 Oliver Loos ab 15 h

Verk. jp. MD (RGB/PAL) + 3 Spiele, Devil Crash, Musha Aleste, u.a. für 290 DM, tausche auch gg. Super NES-Module. Tel. 05453/3735 Holger

Verk. MD + 2 Joypads + Adapter + 3 Spiele Populous, Gynoug, Tiger-Heli, 100 % o.k., für nur 400 DM, NP 720 DM. Tel. 089/8211424

Verk. MD PAL/RGB, Joypad, Joystick, 9 Spiele, F22, Interceptor, Streets of Rage etc. VB 700 DM. Tel. 0511/5479813 Sven ab 16 h

Verk. 2 Mon. neues MD + 2 Joypads, Game Adapter, 6 Spitzenspiele, (Quackshot, Sonic, Fantasia, Super Hang On etc. für VB 650 DM.) Tel. 0911/706435

MD: Batman, DJ Boy, Master of Monster, Ghostbusters, Joe Montana, Valis III, Dahna Toki, Jewel Master, Might & Magic, Gynoug, Heavy Unit, Elemental Master. Tel. 07258/8520

Verk. Spiele: EA Hockey, Madden 92, R. Rash, F. Rewinds, S. o. Rage, Sonic, F-22 u.a. suche günstig S-NES mit S.M. World, zahle 250 DM ab 15-18 h. Tel. 05952/3929

Suche: D. Crash, Musha, Lemmings, Aliens u.a. News. Habe: Sonic, R. Rash, EAH, Madden 92, Gynoug, F. Rewind, u.a. Kaufe auch. Suche günstiges S-NES m. Games. Tel. 05952/3929

Verk., kaufe MD Module, Konsolen, biete ca 60 St. Tel. 0911/794515 Sascha

Verk. M.D. + 7 Top Games, z.B. Adv. M. Com., I + II, D. Strick, T. Earl, Heruog II, Joypad, ca. 700 DM. Jens Scheufler, Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verk. MD jp. mit Arcade Power Stick J.M. American Football, Shining in the D., EA Hockey, Sonic, Mickey M. u. Quack Shot für VB 550 DM. Tel. 069/561488

Verk. Atari ST + 50 Spiele für 300 DM oder tausche gg. MD mit 1 Spiel. J. Deichen, Goethestr. 4, 2380 Barth

Verk. 80 MD-Games z.B. Dessert Strike, Budokan, Lemming, Gley Lancer, Cadash, PGA, Mhila Hockey, Smash TV. M. GP II, Alien III, Buck Rogers. Tel. 06438/4264 ab 17 h

Verk. PH III, Desert Strike, Wonderboy V, Immortal, Predator II, Tazmania usw. Tel. 089/3613905 tgl. ab 18 h

Kaufe und tausche MD Spiele. Habe John Madden 92, Quackshot, Shadow D., Gynoug, Ph 2, EA Hockey. Tel. 04962/5675 J. Scheffler, Finkenstr. 8, 2990 Aschendorf

Verk. dt. MD mit 2 Joypads und 5 Spielen, Sonic, Shinobi, PGA Tour Golf, John Madden Football 2, EA Hockey für lächerliche 480 DM. Tel. 07162/43455

Tausche, ver. MD + 9 Spiele mit Neo Geo. Verl. für MD 399 DM mit 2 Joypads (Street of Rage, Tour, Mercs. II usw.) Tel. 089/8418278, 8034 Germering, Benjamin

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, Gamegear, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, GG, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. MD mit 11 Spielen für 650 DM z.B. Sonic, M.M. EA Hockey, Streets of Rage, oder tausche gg. Super Nintendo mit 8 Spielen. Tel. 09471/8867

Verk. ständig MD-SNES Spiele, ab 30 DM MD, suche Actraiser SNES, A.M. Commander MD, auch Tausch mgl., O-3500 Stendal 41, 5775 Ronny ab 19 h

Verk. f. MD: Populous, Kings Bounty, J.M. Football, für je 50 DM, Fatman jp. 20 DM, Andreas Seitz, Pferdnerstr. 21, O-7026 Leipz

Verk. MD-Spiele: Super Hang One 60 DM, Quackshot 70 DM, Sonic 70 DM, EA-Hockey 80 DM und Altered Beast 40 DM, Schmidt, Schweriner Str. 41, O-8010 Dresden

Game Boy

Unglaublich! Ich habe immer noch meine 27 GB Spiele zu verk., und jetzt zu Weihnachten für nur 420 DM. Tel. 089/3088205

Verk. GB + 10 Spiele, Case für 500 DM, oder tausche gg. Super NES dt. Vers. + Mario, 1 Spiel Oliver Schouren, Reinholdstr. 40, 41 Duisburg 12. Tel. 0203/424415 Oliver 16 h

Verk. GB für 200 DM VHB mit Mega-Man, Tetris, RV Pro Am und Carry Allbox. Tel. 07245/6627 gg. 19 h

Verk. GB ohne Kratzer, Netzteil, Game Light + 6 Spiele, Mega Man II, Castlevania, usw. 10 Clubzeitungen, alles 100 % o.k. mit Verp. für 320 DM. Tel. 06142/52574 Thomas nach 19 h

Biete GB-Spiele: Parodius, Tiny Toon, Quarth, Turtles I + II, Bomberman, Dynablaster ab 15 h/Spiel. Tel. 05641/3639

Verk. GB + Adapter + Light Max + Tetris für 150 DM, Spiele: F. F. Adventure II 40 DM, Red Oktober 30 DM, S.M. Land 30 DM, Turtles II 30 DM, Blade o. Steel 30 DM. Tel. 089/534928

Verk. Tiny Toon, Castlevania II, Mega Man, Solomons Quest, Chopflifer II, Track Meet, Gargoyles Quest je 35 DM, J.P. Vangermain, Scharmstr. 21, 2130 Prenzlau

Verk. GB + 17 Spiele, Preis nach VB. Alles auch einzeln. Tel. 06035/1791

Verk. GB + 4 Spiele, F-1 Race, Turtles, Side Pocket, Burai F., alles 100 % o.k. orig. verp. für VB 350 DM. Tel. 02992/4729 ab 16 h

Verk. GB m. 5 Spiele, Super Mario F-1 Race, Spiderman, Tetris, Burai-Fighter, für 225 DM, alle Spiele m. Anl. Ralph Weber, Tel. 02947/4401 ab 17 h

Verk. GB mit 3 Spielen (Kung-Fu, Billard, Tetris) für nur 200 DM. Tel. 07128/1617 Atilla

Verk. für NES Kid Icarus 50 DM und Zelda II 70 DM, verk. od. tausche für GB Tiny Toons und Hook. Tel. 06625/71110 Christian

Suche GB 100 % o.k. mit Super Mario Land für 150 DM (ohne SML 120 DM). Tel. 0731/81638 Clemens

Obermotz der Videospieleclub für Tausch, Ver(kauf), freudige Freaks. 14tägige Kleinanzeigen-Heft. nur 2 DM/Monat, Infos T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Verk. GB mit Zub., 3 Spielen, 8 Akkus, Ladegerät 100 % o.k., für 250 DM, oder tausche gg. Game Gear 100 % o.k. Tel. 07951/22618

Suche GB + Spiele, auch ganze Modulsammlungen, evtl. auch Tausch gg. andere Systeme. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. ein wiederaufladbares Batterieset mit Netzteil für 30 DM incl. Porto und Verp., NP 70 DM. Tel. 07031/277646

Verk. 2 Superpacks: GB mit 6 Spielen (alle PD-Super) und 5 Superspielen (Bimi Strek 2 Links, für je 300 DM. Tel. 07544/8544

Verk. für GB: Gamelint 10 DM, Carry All Dyna Soft 10 DM, Monopoly 35 DM, Ducktals 30 DM, Nemesis 25 DM, Operation Probotextor 35 DM, Sword of Hope 35 DM, F1 Race 20 DM. Tel. 040/6039116

Kaufe GB-Spiele mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. GB-Spiele Super Mario 25 DM, Solarstriker, Spiderman 30 DM, Bugs Bunny 35 DM, Blades of Steel 40 DM. Tel. 08234/1350 Do-Fr. 15-20 h Dieter

GB + 3 Spiele (Tetris, Tennis, Golf) Light-Kabel usw., einwandfreier Zustand VB 140 DM. Tel. 06361/8723 Carsten

Suche dringend Mickey Mouse, wer hat ruft an. Do-Fr. 18 - 19 h 02102/34828 Stephan

Tausche Blobette, Mario, Duck Tales und Turtles 1 gg. Probotector, Type: Simpsons, S.RC Pro Ami, usw. Tel. 089/9035730 Christian von 15-18 h

Suche Chessmaster VB 50 DM, Lydia Kolaski. Tel. 02241/44208

Verk. GB Spiele: WWF Superstars, Gremlins II je 30 DM, Radar Mission 35 DM, Allemway 10 DM, Marble Madness 40 DM, Verstärker 20 DM zus. 130 DM. Sa/So. 02041/95788

Verk. GB mit 8 Spielen, 4 aufladbaren Batterien, Kopfhörer, Dialogkabel, Preis ca. 390 DM. Tel. 08505/2782

Suche für GB: Tiny Toons, Parodius, Nemesis II, Glücksrad, R-Type, Dynablaster, Cent. etc. biete ca. 30 DM. Tel. 06421/85260

Verk. nw. GB orig. verp., mit 15 Spielen auch Orig. Verp. für 350 DM. Tel. 02636/1513

Verk. GB + Tetris, R-Type, Kopfhörer, Kabel für 100 DM, Leander Seige, Friesenstr. 9, O-7125 Liebertwolkwitz

Verk. R-Type 40 DM, Super Kick Off 45 DM, Duck Tales 35 DM, Tiny Toon 45 DM. Tel. 04956/3456 Michael

Verk. GB + Akku + Licht + 13 Spiele 450 DM, Spiele einzeln 38 DM (Parodius, Turtles II, SML, Burai F., WWF, Klax, Golf, MMS, Tennis, Kwirk, R-Type, Solar S., BadnRad). Tel. 08055/1307 ab 14 h

Verk. Turtles 1 Tiny Toon und Gamelot für 130 DM. Andreas Kowalik. Tel. 3141101 München

Verk. GB, Fortress of Fear, Nemesis, Super Mario Land, NP 335 DM für VB 200 DM, auch einzeln. Modulle und GB bester Zustand. Tel. 08321/89773 Chris

Verk. GB mit 5 Spielen Days of Thunder, Terminator II, World Cup, Kung Fu, Tetris, für 290 DM und kaufe FFLM, für SPN für 60 DM. Patrick. Tel. 07852/1022

Game Gear

NES Konsole mit 6 Spielen wie z.B. Wizards + Warriors 3, Mario 3, Chip + Chap, Gradus u.a., neues Angebot; Kpl. für 500 DM. Tel. ab 19 h 04263/3169 Helge

Verk. GG m. Crystal Warriors u. Columns, Netzteil, Tasche, Batterien, alles neu für 325 DM. Tel. 0821/433447

Verk. GG mit Columns und Adapter für 200 DM, meldet auch unter 030/3047237 Christian

Verk. GB 1/2 Jahr alt, Tiny Toon und Kid Icarus für 130 DM, NP 290 DM. Tel. 09133/2500 Sebastian, Stefanie

Verk. GG + 8 Spiele, Shinobi, Ninja, Mickey M., Donald D., M. GB, Wonderboy, Columns, 589 DM, Dimo Schulze, O-1183 Berlin, Dahmest. 55, Tel. 030/6767140

Verk. Game Gear mit Super M. GP, Columns, Netzteil, Autodapter, 2 Monate, NP 450 DM für nur 350 DM, suche Turbokarte für A 500, auch Tausch. Tel. 03643/770260

Verk. GG + Columns für 150 DM, wie neu. Tel. 06253/4039 Markus von 14-21.30 h

Verk. GG, Sonic, Caste of Illusion, Ax Battler, Preis VB, alles auch einzeln. Tel. 06035/1791

Verk. GG mit 3 Spielen (Columns, G-Loc, Out-Run) Netzadapter und Gear to G.-Kabel 100 % o.k., wenig gespielt, für 310 DM VHB. Tel. 089/7146700 Flo

Verk. GG + 3 Spiele: Mickey Mouse, Olympic Gold und Outrun Europa für nur 400 DM. Tel. 0931/700187

Verk. Game Gear mit Netzteil: Sonic, Wonderboy, Shinobi, Halley Wars, M. Mouse, Columns für 480 DM incl. Porto. Tel. 07308/41769 ab 18 h

Verk. GG mit 5 Spielen (Columns, Mappy, Wonderboy, Donald D., Akku Pack, VB 400 DM, Valentin Yeo. Tel. 0821/577617

Verk. GG mit Netzteil und den Spielen: Sonic, Shinobi, Columns, alles 100 % o.k., VB 300 DM. Tel. 05021/15502 Thomas

Verk. Sega Game Gear 9 Monate alt mit 7 Spielen Sonic, Lucky Dime, und Netzteil für 500 DM. Tel. 05251/49515 ab 13 h

Verk. 2 Mon., GG, Power Pack, WC-Adapter, Tragetasche, Master Gear C, Sonic in Orig. Verp., f. 400 DM, 01210 Seelow Str. d. Jugend, Christian Furcher, Tel. 88556

Verk. Game Gear, 1 Spiel, Mastersystem-Adapter, mit zug. Spiele (Sonic) + TV-Adapter NP 650 DM nur 400 DM. Tel. 05522/75058 Stephan

Verk. GG + 5 Spiele (Sonic, Donald) VB 450 DM. Verk. auch Super-NES-Spiele, habe Zelda, F-Zero, Castlevania, suche auch Neo-Geo Spiele. Tel. 04101/41176

Verk., tausche GG mit Woody Pop, Columns, Mickey M. o. Adapter für 250 DM auch gg. Mega Drive nur nach 19 h. Tel. 0222/61286, Brunnstr. 8, 5303 Bornheim 1

Verk. GG mit AC-Adapter + Spiele, z.B. Donald D., Outrun für 480 DM. Tel. 04154/6876

NES

Verk. NES + 3 Spiele (Mario III, Castlevania III, Ice Climber für 190 DM. Tausche auch gg. Super NES-Module. Tel. 05453/3735 Holger

Verk. 4 Spieler-Modul, NES Max C, 2 Standard Controller für je 30 DM inkl., Porto u. Verp. NP 70 DM. Tel. 07031/277646

Suche Ghost'n Goblins für NES. Tel. 05507/2541

Verk. NES mit 2 Spielen SMB 1+3, fast neu, 2 Monat alt, VB 160 DM, Viqueret, 5450 Neuweid 22, Am Ringofen 3. Tel. 02622/80154

Verk. nw. NES-Gerät mit 7 Spielen u. Zub. VB 490 DM. Tel. 02161/86508

Schweiz - Suche NES 100 % o.k. und Super Mario Bros III, auch einzeln. Tel. CH 071/274567

Verk. NES mit 20 Spielen und 3 Heften 100 % Pro. o.k., Preis VB. Tel. 05723/2133 Benjamin

Verk. NES mit 3 Spielen / SM B 1+2, Fighting Golf, f. 199 DM, NES Advantage Joystick f. 69 DM, NES-Spiele, SMB 3, Zelda II f. je 59 DM. Tel. 05225/2755

Verk. NES Super Set, Super Off Road, Goonies II, nw. VB. 250 DM. Sebastian Lechner. Tel. 08135/564

Verk. NES-Grundgerät incl. 13 Spiele, für 1000 DM, u.a. Zelda II, Metroid, Bayou Billy, Faxanadu. Tel. 02171/48611

Verk. NES + 8 Spiele u.a. SMBI-III, Zelda II, Probotector, Duck Tales, Boulder Dash, alles 100 % o.k. für 550 DM. Telefon 02992/4729 ab 16 Uhr, Dennis

Super Famicom

S. Famicom + S. M. US, Streetf., US, Turtles US, Castlev. jp, Mario kp., VB 510 DM, VK Gamegear Spiele + TV Tuner + Zig. 310 DM. Tel. 0941/997301

Suche S. NES: S. Contra, F-Zero, Parodius, Castlev. 4, Dinosaurs, Turtles, S. Mario Tel. 04331/62969 Jan ab 15 h

Verk. GB Spiele z.B. World Cup., Kid I., Castlevania, Othello, Metroid, Fortes of F., Verk. f. PC Willi. Tel. 08754/533 ab 18 h

Tausche, kaufe, verk., ständig neue und ältere Module, habe Axelay, Stf. 2, Parodius, suche Super Aleste u.a. auch MD. Tel. 06271/71281 oder 5873

Obermott, der Videospieleclub für Tausch, (Ver)-kauf, freudige Freaks, 14tägige Kleinanzeigen-Heft. Nur 2 DM/Monat. Infos. T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Verk. US Super NES mit 2 Joypads, S. Mario Pilotwins, Turtles 4, jp. Adapter, 2 Monate alt gg. Gebot. Florian Dötter, Tel. 089/9036177, 8011 Heimstetten

Verk. für SNES: Turtles 4, Super Ghouls n Ghosts, Castlevania, S.F. Soccer, Super W., Hook, F-Zero, R-Type. Tel. 089/8502928

Verk. Super NES US Spiele z.B. Actraiser, Final F. II Joe u. Max, MD Module, z.B. Shining in the D. A. Beast alle dt. ab 17 h, Tel. 07195/72570

Verk. Street Fighter II jp. engl. Anl. 100 DM und Lemmings jp. 70 DM alles 100 % o.k. Tel. 02992/4729 Dennis verl. ab 14 h

Tausche Adv., Island, Area 88, Hook, Joe u. Mac, Phalanx, Kr. f. House, suche neue und ältere Games. Tel. 02307/6410 ab 17 h

Tausche Super NES, M.D. u. GB-Spiele, habe: Axelay, Super Battle, Tank, Lemmings, NHLPA, Long Raiser, Th. f. 3, Track Meet, etc. Heiko. Tel. 04936/7036

Verk. amerik. SNES + 13 Spiele (Zelda 3, Contra 3, u.v.a. 4 Monate alt, für 900 \$Fr. oder 1000 DM) Tel. ab 11 h 004161/3212749

Kaufe alles fürs Super F. und Super NES., auch Geräte, Tel. 0911/794515 ab 17.30 h

Tausche Top Racer jp. gg. Gradius III, Pilot Wings, Super G. n Ghosts oder Super Aleste. Tel. 07351/21242 18-19 h

Suche Super NES Spiele (Streetfighter usw.) Verk. MDX, GB, MS Spiele auch Tausch. Tel. 06569/361 Patrick

Tausche, kaufe ständig neue und alte MD, Super NES und GB Spiele. Bin ab 14 h erreichbar. Tel. 06138/8539

Tausche, kaufe Super NES Spiele, habe z.B. Super Contra, Super Soccer, Wrestlingmania, Super Tennis, Street F. II. Tel. 0214/25427

Kaufe, verk. tausche Module, Konsolen für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, GB, Gamegear, Lynx. Tel. 089/1403732

Kaufe und verk. S/NES/Famicom, Spiele, kaufe auch ganze Spieleassemblungen mit Gerät. Verk. Spiele ab 50 DM. Tel. 04774/374 Rainer

Verk. Joe & Max, 0911/318341 Jörg

Stop Nürnberger. Tauschpartner für SNES Module im Raum Nürnberg ges. Sofort anrufen. Tel. 318341 Jörg

Verk. amerik. Super NES + 3 Spiele und Action R. Pro mit Garantie nur 560 DM. Tel. 0212/15207 Peter

Tausche, kaufe, verk. Super NES Spiele, biete Gradius III, Axelay Turtles 4 F-Zero, Super S., Super Probotector, S. Ghouls n Ghosts. Tel. 06235/2360 Marc

Verk. Lemmings VG 6/9291 %, und Castlevania IV, VG 1/92 83 % 3 Wochen alt für zusammen nur 99 DM. Ronny Beullin, 2200 Greifswald, Gustebiner-Wende 5a

Verk. u. tausche Rampart, Starwars, Mystic, Prince of Persia, Turtles u.v.a. suche nur aktuelle Module sowie Maus auch MD-Module, verk. MD. Tel. 07195/75692 ab 10 h

Tausche S. NES u. MD Spiele, aller Art, MD + 2 Spiele 200 DM. Tel. 05341/392144

Kaufe, tausche, Super-NES u. GB-Spiele (z.B. SF2, Castlevania und Turtles 4, Tiny Toon, B.C. Kid). Tel. 08251/3217 Markus

Games und Konsolen Ankauf. Nur guter Zustand. Auch Verkauf Neo-Geo Famicom MD, u.s.w. K. Rosenhahn. T. 02154/40096 ab 17 h

Verk., tausche MD, S-NES, MS,GB, GG, PC-Spiele. Tel. 09082/1588 Oliver

Tausche, verk., kaufe Spiele fürs Famicom, suche Neo Geo, 350 DM. Tel. 09331/651 Christian

S. Famicom, verk. Spiele! S. Aleste, S.F. Soccer, Lemmings, Addams F. Tel. 04721/24159

Verk. ständig MD-SNES Spiele, ab 30 DM (MD) suche Actraiser (SNES), A.M. Commander MD, auch Tausch mgl., O-3500 Stendal, Ronny ab 19 h

Verk. oder kaufe Super F. Spiele: z.B. Axelay, Parodius, Dinosaurs, Tel. 06356/8521 ab 17 h

Verk. f. Super NES Turtles in Time dt. Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, alle dt. je 80 DM, verk. für MD Starflight 80 DM. Tel. 02256/1319

Kaufe alles für S-NES, zahle 50 % vom NP, Tel. 0421/451084 NP ist Versandpreis.

Tausche NES + 5 Spiele gg. 3 dt. SNES-Spiele incl. Street F. II und ohne Super Mario World, Tel. 06103/1783 ab 18 h

Tausche Neo Geo und Zub. gg. Super NES u. Zub. VB tausche ansonsten auch PC-Engine oder GB und suche GG. Tel. 04541/83644

Suche Super ES Spiele, F-Zero, Super Formation S., Super Mario K., zahle halben NP, aber laß mit mir handeln. Mo.-Fr. 13.30 - 15.30 h. Tel. 04708/505

Verk. und tausche Super NES und GB Spiele suche: F-Zero, Final F. Rushing G. Tel. 0231/403385

Tausche MD-Spiele im Verhältnis 2:1 gg. SNES-Spiele, habe Thunderforce III, Sonic u.a., suche Super Aleste, Actraiser, Final F. ... Tel. 0781/58704 auch Verkauf

Tausche GB + Akku, Monopoly, Bugs Bunny, Tiny T., Tetris gg. Super NES Games, US Adapter, suche Tauschpartner für A 500. Tel. 040/2207882

Tausche ständig SNES, MD und Neo Geo Module, wie: Axaly, Robo Army, Thunderforce, Parodius, Last Resort, Wonderboy V etc. Tel. 05731/52926

Suche Famicom + Spiele, NES, Sp. GB, MD + Spiele, Neo Geo, evtl. auch Tausch, z.B. Dein Gebot gg. 1 Fam. + 1 Spiel usw. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Kaufe, verk., S-NES, S-Fam., Module auch Bestände + Konsolen. Tel. 0212/208689

Verk. Contra III US, Street Fighter II jp. Turtles, IV dt. Super Mario dt., 1 Pad dt. für 340 DM VB, oder auch einzeln (Spiele 100 %). Christian Schmitt. Tel. 04152/73336

Verk., kaufe, tausche Spiele für S.NES, SF, MD, MS, GB, habe Turtles, F-Zero, M. Ninja, Suche Star Wars, M. Quest, F. Fury, T. Toons, Batman. Tel. 07151/32132 Sebastian von 14-22 h

Verk., tausche SNES Module z.B. Axelay, Super R-Type, suche Parodius u. Super Contra jp. Tel. 0203/775796

Suche gute und neue Spiele für Super NES, Mega Drive und GB. Auch größere Mengen. Alex Preuß, Paul-Volz-Weg 5, 7600 Offenburg. Tel. 0781/65050

Verk., tausche S-NES Spiele, Contra, Ghouls Ghost, Area 88, Hook alle US, für je 75 - 80 DM, verk. auch MD + 5 Spiele für 400 DM oder Tausch. Tel. 06173/67367 Dirk

Tausche, verk., kaufe, S-NES Spiele, habe: Mariocart jp. 90 DM, Contra III am. 90 DM, F-Zero dt. 70 DM, suche, Streetf., II, Amazing Tennis, J. C. Tennis. Tel. 09126/9910 Ralf

Tausche MD und Super NES, Famicom Spiele, kaufe auch Games. Tel. 08092/7275 Thomas Fischer, Bergstr. 1, A-8018 Grafing zw. 17-20 h

Suche und tausche Famicom und MD Module suche: Star Wars, Gunforce, Dragons Lair, Barts N., F-15, Faceball, Conors Tennis, Steel Talans. Tel. 06473/1430

Verk. jp. MD in Orig. Verp. + 2 Top Module (Sonic, Shinobi) alles 100 % o.k., VB 250 DM, oder tausche gg. S. Famicom, S-NES, evtl. Zuzahlung. Tel. 09837/504 ab 14 h

Super NES, F-Fam. Module und Konsolen, auch Bestände ges., auch MD. Wolfgang Gruner, Cadlienstr. 3, 5650 Solingen 1. Tel. 208689

ACHTUNG:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen 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.

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserterten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)

Lynx

Tausche Lynx Game Warbirds gg. z.B. Cal. Games, Gates of Z., Rampart, Scrapyard Dog oder PAL-Land. Tel. 04181/39825 nach Stefan fragen

Verk. Lynx mit 11 Topspielen, z.B. Shanghai, Slime World, Chips C., Electrocop, u.a. kpl. nur 450 DM VB. Tel. 08631/2249 Mike oder 08634/5699

Verk. Lynx mit 3 Spielen, Blue Lightning, California Games, Electro Cop, nur kpl. wg. Systemwechsel für 199 DM. Tel. 09771/8793

Diverses

Verk. Sega Master System mit Lightphase und 10 Modulen (R-Type, C's, California, Games, Phantasy Star) + 2 Controller 450 DM. Tel. 02236/68589 Martin

Suche def. Geräte aller Systeme und GB bis 50 DM, Lynx 2 oder Game Gear bis 100 DM und Super NES Spiele bis 35 DM. Tel. 0821/487608 von 18-21 h

Zirkon: Ein taktisch-strategisches Weltraumspiel. Gespielt wird per Post. Voll Computermoderiert. Anfragen an: Fritz Berger, Hegerstr. 13/1/13, A-1030 Wien

Obermütz, der Videospieleclub für Tausch, (Ver)kauf, freudige Freaks. 14tägig, Kleinanzeigen-Heft. Nur 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Verk. SNES Mario jp., Zelda US, PCE Afterburner, F. Blaster, Armed F., SideArms, MotoRader, NES Contra II, suche US Turtles, Mario C., NES Icehockey, Holger abends 0241/520710

Suche Konsolen, Spiele für folgende Systeme: Sega Master + Master II, PC Engine, Nintendo, Famicom, Roger Kerber, Rdsgb.-Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Tausche MD und NeoGeo Module z.B. Suche Sengoku 1, biete Burning F. o.A. suche Last Resort, o. King of Monsters II, biete Baseball St. 2 o.A. Tel. 069/373956 ab 17 h Ralf

Neo-Geos, S. Famicom, S. NES, Game Gears, Lynx, kaufe, verk., kaufe auch kpl. Konsolenbestände. Tel. 0212/202583 ab 18 h

Tausche undkaufe ständig neue und alte S-NES/Famicom und Mega Drive Spiele. Ich bin von Mo-Fr. ab 14 h zu erreichen. Tel. 06138/8539. Gilt das ganze Jahr

Kaufe, verk., tausche Neo-Geo Module. Biete: JoyJoy Kid 15 DM, Football F. 200 DM oder Tausch (auch gg. Engine Cards, suche Art of F., Tel. 030/3017825

Achtung! NES + Four S. 4 Controller + 9 Supergames (Turtle II, Mario III, Little Nemo usw.) für 700 DM. Tel. 09721/86973 Andre

Verk. neueste NES-Spiele zwischen 30 - 35 DM. Tausche Super NES-Zelda dt. Anl. gg. Super Prop. dt. Tel. 089/3613905 ab 18 h

Suche CDTV mit Disk Drive und ein oder mehrere Spiele, biete 600 DM. Tel. 069/835428

ZUS Robotics Courier HST Modem, guter Zustand 900 DM. Tel. 06081/2365

Kaufe Spielemodule für Megadrive, Super NES, SM und NES. Tausche auch 2 Megadrive-Spiele, gg. 1 Siper NES Spiel für dt. Konsole. Tel. 0641/84874 nach 14 h

Kaufe Super Wrestle Mania für MD bis 65 DM, tausche Sonic I gg. Desert Strike, verk. für NES Ice Climber, Wizards & Warriors bis je 60 DM. Udo Bahl, Ahornweg 9, 4722 Ennigerloh

Verk. Hülsebecks Apidya CD 17 DM, Dragon Quest 4 + Final F. 4 Soundtrack bis je 35 DM. Tel. 0209/86381

Biete US Robotics 16.800 Courier HST u. Dual S. ab ca. 1000 DM, für weitere Infos schreibt an: Hot Soft, P.O. Box, 71078, L7T-4JB Burlington, Ont. Kanada

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, Gamegear, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche den jap. Arcade Power Stick, den JB King Joystick und den XE-1 Joyboard, ein fairer Preis und 100 % o.k. ist ja wohl klar. Reichelt Steffen, Scholt-Str. 92, O-07443 Lützenau

Verk. Neo-Geo RGB mit Joyboard, Memocard, 4 Spiele, Alpha Mission, Cyberklip, Ghost Pilots, kpl. 1420 DM. Tel. 0234/799717 ab 19 h

Suche die PP 1-5, 9, 10/90 und die Nr. 4-6, 9/91, außerdem suche ich das Spiel Sonderheft Nr. 1 von 89 und die erste Video Games und Games. Reichelt Steffen, Scholl-Str. 42, O-7543 Lübbenau

Neo Geo Module, neu, aus Sammelbestellung zum Superpreis, Last R., Fatal F., Trash R., Ninja Combat, Crossed Swords, King o.t.M. 2, Robo A., Burning F., je 249 DM. Tel. 0451/38183

Verk. Neo-Geo Spiele. Verk. auch Mega Drive und Super Famicom SNES Spiele auf Disk (0-4 Days) nur Verkauf. Tel. 02861-4462 nach 19 h Frank

Neo-Geo, Art of Fighting 102 MEGS 389 DM, Viewpoint, 74Megs 389 DM, World H. 384 DM, S. Nintendo, Street F. II dt. 124 DM. Telefon ab 19 Uhr 02861/4462

Tausche Nintendo mit 5 Spielen gg. Super Nintendo mit 2 Spiele. Tel. 07251/18394

Kaufe Videospiele, Systeme aller Art, zahle max. 1/3 des NP, suche Neo Geo + Spiele, Super NES. Spiele verk. Amiga. Tel. 089/3154227

Verk. und tausche MD, S-NES, GB, GG, MS und PC Spiele. Tel. 09082/1588 Oliver

Verk. Spiele für Super NES, Mega Drive und GB, alle Arten, tausche auch. Alex Preuß, 0781/65050.

Suche Sauberabtel. Telefonkarten Tel. 030/8174350, Hans Engelmann, Nienkemperstr. 49, 1 Berlin 37

Verk. NeoGeo + Memo + 2 Joysticks + 5 Topspiele, Last Resort, Fatal Fury, Burning Fight, Baseballstars, Magician Lord, alles 1 Woche, kpl. für nur 1711 DM. Tel. 089/152822 Alex

Kontakte

Billig abzugeben. Appel 2E. Tel. 02742/1537

Battle Isle Spiele für heiße Gefechte ges., Muccardo, Alessandro, Moninger Str. 29, 7500 Karlsruhe. Tel. 0721/857784 BTX 07218/45611-0001

Hallo Buck Rogers I Fans A 500 brauche Hilfe, wie gelingt eine Landung auf dem Merkur (Marioposa Three?). Lotha Bauer, Mondorferstr. 49, 6640 Merzig 4

Wiedereröffnung der Kimba-Box und das 24 Stunden pro Tag und wenn das nicht langt, nehmen wir die Nacht dazu. Tel. 02166/59883, 2400 Baud, 8 N 1

FOX Computerclub sucht Mitglieder, wir warten auf dich. Infos und Geschenke bei: Armin Loderer, Grottenweg 9, 8065 Grossberghofen

Play Atari Club, der Club für Unterhaltung und Freizeit mit Atari VCS, Lynx, XT, St. Gratis-Info: PAC, c/o Dieter König, Werk-Vi-Str. 22/7/31, A-8605 Kapfenberg. Tel. 03862/246112

Suche das Spiel Indy für den PC. Tausche gg. Monkey I oder II, bitte kpl. in dt. und wenn benötigt wird mit Codscheibe. Tausche auch gg. Indy III. Tel. 0231/253500

DAS GROSSE COMPUTER-LEXIKON...



... mit den 5.000 gebräuchlichsten Begriffen und zahlreichen Abbildungen verschafft Ihnen das optimale Wissen für die tägliche Arbeit an Ihrem Computer! Zusätzlich mit Wörterbuch deutsch-englisch/englisch-deutsch.

T. Kaltenbach/H. Woerrlein, Das große Computerlexikon, 1992, 420 S., ISBN 3-87791-295-8, DM 49,-

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

Markt&Technik Bücher - das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!



D-Day



Über die Menüleiste wird das Spiel gesteuert

V for Victory

Die Diskussion "Realismus oder Spielbarkeit" hält die "Wargamer" auf Trab. Mehr Realitätsnähe setzt eine große Datenmenge voraus, was besonders bei Szenarien mit vielen Kampfeinheiten zu Über-

sichtsproblemen führen kann. Spielerische Verwirrung, die mit einem Computerassistenten nicht auftritt. Im ersten Teil der V-for-Victory-Serie können wir die Invasion der Alliierten nachstellen. Als Spielfeld dient

V for Victory muß sich mit der zweitbesten Note begnügen. Der Grund ist schnell erklärt: Es ist zu kurz. Wir dürfen die sechs Szenarien zwar durch Wetterbedingungen und unterschiedlich effiziente Aufklärung variieren, trotzdem bleibt das Spielmaterial etwas kümmerlich und ist in gut einer Woche durchgespielt. Verständlich, daß Three-Sixty an Daten-



disketten verdienen will, aber etwas mehr Grundstoff hätte es schon sein dürfen. Strategie-Feaks sollten deshalb noch etwas mit dem Kauf warten, bis weitere Kampagnen erhältlich sind. Von dieser Sparpolitik abgesehen, erhält der ambitionierte Wargamer ein bis in kleinste Details ausgereiftes Produkt. Digibildchen runden den guten Eindruck ab.

eine scrollende Übersichtskarte der Normandie. Zur besseren Orientierung wird ein Hexfeld-Muster eingeblendet. Ihr könnt sowohl die amerikanische als auch die deutsche Seite übernehmen, gegen den Computer oder (via Kabel und Modem) gegen einen Kumpel antreten. Zur Wahl stehen sechs Kampfgebiete. Die Einheiten werden als kleine Icons über das Feld geschoben. Unzählige Statistiken und Hilfsfunktionen erleichtern das Strategienleben. So könnt Ihr zum Beispiel den Nachschub vom Computer automatisch übernehmen lassen. vw

Genre: Strategie

Hersteller: Three - Sixty

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

MS-DOS 70%

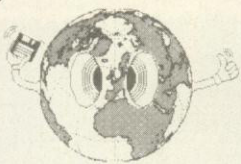
Grafik: 46% Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

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

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Maus

Geplant für: -



Computerworld



Neo Geo · Super Nes
Mega Drive · Gameboy · PC-Software
Amiga (auch Reparaturen,
Ersatzteile, Zubehör)

Individuelle Softwareerstellung!

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

Versandzentrale und Laden:

Peter-Henlein-Straße 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 09 11/44 76 62

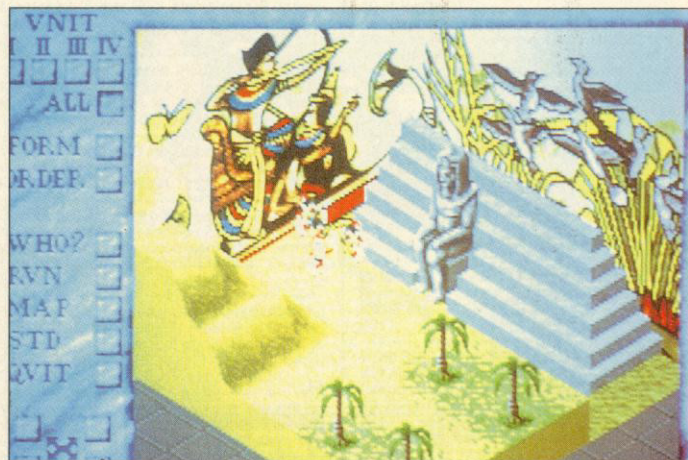
09 11/43 74 74

Rome sweet Home



Das Volk muß sich vergnügen – das neue Forum ist bereits im Bau

Die spinnen, die Römer



Unsere Einheit ist in Ägypten unterwegs

Caesar

Wir befinden uns im Jahre 13 v. Chr. Im römischen Imperium plätschert die Besiedlung dahin... Im Ganzen? Nein! Ein kleines römisches Dorf kann es nicht lassen, ihrem Stadthalter auf die Sandalen zu treten. Denn erst recht in der Provinz hängt der gut situierte Bürger an liebgewonnenen Gewohnheiten: Außer den obligatorischen Haussklaven hält man es in der provinziellen Einöde nur mit einem gefüllten Kolosseum aus. Zu Euren stadthalterischen Pflichten gehört, Eure römische Stadt zusammenzuklicken. Deutlich *Sim-City*-orientiert liegt Euch die Bauindustrie zu Füßen. Als Herrscher solltet Ihr außerdem vier "Beliebt-o-Meter" beachten: Die Sicherheit, die Kultur, der Wohlstand und die Infrastruktur Eurer Stadt. Jede der vier Kategorien läßt sich mit bestimmten Einrichtungen verbessern. Kulturell erfreut sich der Provinzrömer an einer Wa-

genrennbahn oder dem Amphitheater. Mit den Unternehmen kommt der Wohlstand: Weinanbau oder Kupferverarbeitung lassen die Gemeindekasse klingeln. Gelingt es, die Stadt aufblühen zu lassen, seid Ihr bald Dekurion, ansonsten warten die Löwen. *cd*

Genre: Strategie

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Impressions

MS-DOS 21%

Grafik: 39% Sound: 27%

Schwierigkeit: leicht

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster

Geplant für: Amiga

Rome: 92 AD

Römische Helden schlurften grundsätzlich auf Sandalen durch die Antike. Das hat sich in unzähligen Legionärsfilmen bewährt, warum sollte es im Computerspiel anders sein? Im vorliegenden Fall übernehmen wir die Patenschaft über den Junghelden Hector, der mit seinem hochsommerlichen Schuhwerk ein isometrisches 3-D-Italien unsicher macht. Wie alle römischen Kids hat auch Hectorlein nur einen Wunsch: Er möchte Kaiser werden.

Kein Problem. Unterstützt von lenkenden Mauseingriffen trampelt Hector durch die frühzeitliche Geschichte. Er redet auf deutsch mit einigen Personen, löst kleinere Rätsel und findet einige Schätze. Zur besseren Übersicht dürfen wir eine magische Landkarte einblenden. Sind die ersten Aufgaben bewältigt, gibt's eine Beförderung und Freifahrtsscheine nach Ägypten und Britannien. Dort lenken wir vier

Mandipel hochmotivierter Legionäre in die Schlacht. Einfach auf ein Strategiemenu klicken und die kleinen Pixel-Söldner trampeln los. Zurück in Rom, müssen wir uns nur noch von den Massen feiern und vom Senat zum Kaiser wählen lassen. *vw*

Genre: Strategie

Hersteller: Millennium

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Millennium

MS-DOS 47%

Grafik: 52% Sound: 60%

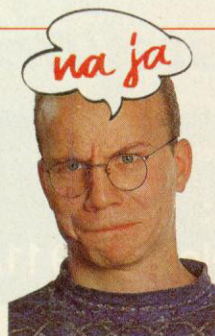
Schwierigkeit: leicht

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

Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib, Joystick

Geplant für: Amiga

Das Handbuch stimmt den Spieler ein: "Wenn Sie ein Spiel von Impressions beginnen, müssen Sie auf alles gefaßt sein!" – Selbst dem Imperator würden die Blätter seines Lorbeerkranks welken: Impressions ist es gelungen, das geniale *Sim City*-Prinzip zu einer vorzeitlich-römischen Katastrophe zu deformieren. Die Benutzerführung läßt alle Wün-



sche offen: Icons, die aus dem großen Hyrogllyphenlexikon abgepinselt wurden, die deutsche Übersetzung im Dialekt des Teutoburger Waldes und eine mittelschwere Maussteuerung bringen das Präfektenblut zum Kochen. Außerdem nerven uns Blockgrafik, Sparsound und ein noch nicht gefundener Spielwitz: *Caesar* ist spannend wie ein verstopftes Aquädukt.

Held Hector hat zumindest grafisch zugelegt. Die Sprites sind längst nicht mehr so krümelig wie im direkten Vorgänger *Robin Hood*, die Landschaft ist detaillierter, die Hintergrundbilder können sich sehen lassen. Leider täuschen diese kosmetischen Operationen nicht über das weiterhin magere Spielprinzip hinweg. In jedem der sechs Spielgebiete ist die eigent-



liche Aufgabe zu schnell geschafft. Was nutzt es, wenn wir beliebig lange in einem Areal herumlaufen dürfen und ein wenig dem zaghaften Treiben der Bevölkerung zuschauen – Spielerisch ist damit nichts gewonnen. Ähnlich ärmlich ist der strategische Teil ausgefallen. Ein Hauch von *Populous* schimmert zwar durch, verblaßt aber bald wieder.

Joysoft



***VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITSPACKUNG 2.50
IRRTUM+PREIS-
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN**

SONDER ANGEBOT

P C	
ADV: DESTR. SIMULATOR	25.90
BARD'S TALE III**	29.90
BATTLE TECH (5.25)	19.90
DAS BOOT**	49.90
DIE HARD (3.5)	19.90
F 14 TOMCAT (5.25)	19.90
IMPERIUM**	29.90
KHALAAN	19.90
MICROPROSE SOCCER	29.90
MUDS	19.90
NIGHTSHIFT**	44.90
OIL IMPERIUM	19.90
POPULOUS**	29.90
PROMISED LANDS**	14.90
ROBIN HOOD	39.90
ROCK'n ROLL**	19.90
SKI or DIE**	29.90
STRIKE FLEET**	29.90
ULTIMA VI**	49.90
WING COMMANDER**	59.90

A M I G A	
ABANDONED PLACES dt	39.90
ADV. DEST. SIMULATOR	24.90
BLUE MAX**	39.90
CELTIC LEGENDS dt	29.90
CODENAME ICEMAN	29.90
DOUBLE DOUBLE BILL**	49.90
FIRST SAMURAI**	29.90
GREAT COURTS II	39.90
HUDSON HAWK	19.90
IMPERIUM	29.90
QUEST+GLORY COMP.	29.90
TESTDRIVE II	24.90
TURRICANII	19.90
UMS 2**	29.90
WONDERLAND	29.90

C 6 4	
DOWN AT THE TROLLS	9.90
OIL IMPERIUM	9.90
TURRICANII	9.90
X-OUT	9.90

ATARI	
LARRY I	29.90
LARRY II	29.90

ALONE IN THE DARK PC 99.90

AMIGA	
BUNNY BRICKS *	64.90
BM PRO SPECIAL EDITION dt.	99.90
CAESAR *	74.90
CAMPAIN dt.	74.90
CODENAME ASSASSIN **	59.90
CYTRON **/*	74.90
DRAGON'S LAIR 3	74.90
FANTASTIC WORLD COMP.**	89.90
(Popolous, Megal., Realms, Pirates)	
GEM 2 *	69.90
GOBLINS 2 **/*	69.90
HISTORY LINE 14/18 *	89.90
LEGEND OF VALOUR **/*	79.90
LEMMINGS 2 *	74.90
MC DONALDS LAND *	74.90
NIGEL MANSELL GP **/*	74.90
PINBALL FANTASIES**	69.90
PIRACY OF THE HIGH SEAS*	79.90
POOL **/*	74.90
POPOLOUS 2 PLUS **	79.90
ROAD RASH**/*	84.90
ROME **	84.90
STARBYTE NO. 2 dt.	69.90
(Space Max, Black Gold, Winzer)	
STRATEGY MASTER**/*	74.90
THE ADVENTURES**	64.90
(Corporation, Hunter, Supremacy)	
THE DREAM TEAM COLLECT.	74.90
(Terminator 2, Simpsons, WWF)	
TOMATOE GAME *	74.90
TRIVIAL PURSUIT DELUXE*	79.90
TROODLERS **	59.90
WWF 2 **/*	74.90
ZYCONICS **/*	64.90

LEG. of KYRANDIA AMI/PC dt. 79.90

PC	
AA OF WAR IN THE SKIES *	99.90
AN AMERICAN TALE	59.90
AMAZON	89.90
AMBERSTAR dt.	99.90
BM PRO SPECIAL EDITION dt.	79.90
BUNNY BRICKS *	64.90
BUTZ ALDRIN *	99.90
CAMPAIN dt.	89.90
CARRIER STRIKE	84.90
CASTLES 2 **/*	89.90
COMBAT CLASSICS**	79.90
CONSPIRACY *	74.90
DARK HALF	64.90
F 15 STRIKE EAGLE 3 **/*	104.90
HARRIER JUMP JET *	94.90
HISTORY LINE 14/18 dt.	94.90
LASER SQUAD**	79.90
LEGEND OF KYRANDIA dt.	79.90
LEGEND OF VALOUR**/*	84.90
MC DONALDS LAND *	74.90
MIGHT&MAGIC IV	79.90
MILENIUM RETURN T. EARTH**	74.90
NIGEL MANSELL **/*	94.90
PATRIOT	84.90
SHERLOCK HOLMES dt *	99.90
SKAT 92 dt.	74.90
SPELLCASTING 301	74.90
SPELLJAMMER	79.90
STRIKE COMMANDER*	99.90
TASK FORCE 1942 **/*	114.90
THE LEGACY	104.90
THE SUMMONING	74.90
WAYNE GRETZKY III VGA	94.90
WAXWORKS **	84.90

MICROPROSE GOLF PC** 94.90

MEGA DRIVE	
Arielle - Die Meerjungfrau **	99.90
Batman Returns **	99.90
Blo Hazard Battle **	109.90
Grand Slam Tennis **	109.90
Home Alone **	99.90
Indiana Jones 3 **	109.90
Lemmings **	109.90
Lotus Turbo Challenge **	109.90
Mickey & Donald **	99.90
Sonic 2 **	99.90
Streets of Rage II **	99.90
Talespin - Capt. Balou **	99.90
Thunderforce IV **	109.90
WWF **	109.90
GAME GEAR	
Alien Syndrome **	69.90
Batman's Return **	84.90
Lemmings **	84.90
Shinobi 2 **	84.90
Sonic 2 **	84.90
Streets of Rage **	84.90
Tazmania **	89.90
LYNX	
NFL Football	66.00
Steel Talons	66.00
Rampart	66.00
Lemmings *	74.00
Weihnachts-Set: SEGA MASTER System II incl. Alex Kidd, Sonic, Champions o Europe, 2 Kontroll Pads	199.00

KINGS QUEST 6 PC 94.90

5000 Köln 41 Gottesweg 157
0221/425566
5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26
0221/239526
5300 Bonn 1 Münster Str.18
0228/659726
4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47
0211/364445
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87
069/280170
4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29
02161/20369

CAR + DRIVER PC 99.90

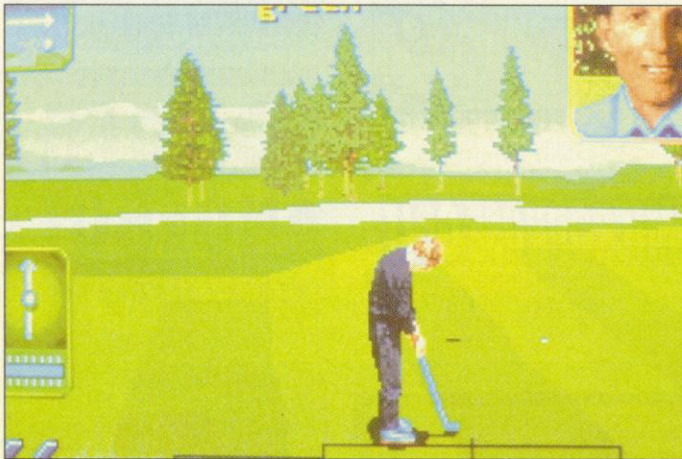
RAMPART AMIGA 69.90

**HURRA UNSERE IST WIEDER DA
HOTLINE**
DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

BIS 20 UHR
MO-FR: 4 Wochen vor Weihnachten
persönlich fuer euch am VERSANDELEFON
Samstag von 10-14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT
Dürener Str 394
5000 Köln 41
TEL 0221/4301047-49
FAX 0221/4302157
VERSANDKOSTEN
bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos
bei Vorkasse max. 4 DM
Ausland nur Postbar 15 DM
UPS zusätzlich 4 DM
Eilpost zusätzlich 7,50 DM

Fit mit 32 Bit



Via Mausclick schwingt unser Sportler die Golfkeule

David Leadbetter's Golf

David Leadbetter gehört zu den berühmtesten Golftrainern der Welt. Wer ein Trainingsstündchen beim Golf-Guru nimmt, blättert schon einige Riesen für die Unterweisung in der edelsten aller Ballsportarten hin. Mit *David Leadbetter's Golf* von Microprose lassen sich beliebig viele Golfstunden für nur 120 Mark nehmen. Voraussetzung: Wie beim Konkurrenz-Golfer *Links 386 Pro* läßt Microprose nur Leute mit einem 32-Bitter,

sprich einem 386er oder 486er, an den Schläger.

Im Gegensatz zum Edelkonkurrenten wird einzig und allein der "normale" VGA-Modus unterstützt. Microprose-typisch gibt sich *David Leadbetter's Golf* vektorgrafisch. Diese Darstellungsform garantiert dem Computergolfer einen Luxus, den das eher konservative *Links 386 Pro* nicht bieten kann: Per Kamerablick darf der Ball auf seinem Weg zum Loch verfolgt werden.

Gegen das High-Tech-Flair von *Links 386 Pro* kommt *David Leadbetter's Golf* nicht an. Alle Besitzer von niedrig getakteten PCs dürfen allerdings aufatmen: Da das Spielfeld in detaillierter 3-D-Vektorgrafik dargestellt wird, gibt's selbst auf 16-MHz-386ern keine schwerwiegenden Geschwindigkeitsprobleme. So schläft niemand in Folge eines lahmen Bildaufbaus ein, sondern darf seinen Golfball sogar während des Fluges in "Echtzeit" betrachten. Die professionelle Vielfalt von *Links 386 Pro* kann *David Leadbetter's Golf* trotz alternativer Grafik jedoch



nicht überbieten: Es gibt zwar ebenfalls weibliche Mitspielerinnen und den "Ziel-Zoom", eine ausführliche Statistik und den nützlichen "Doppelklick" beim Putten sucht man allerdings vergeblich. Außerdem hätte die sehr sinnvolle "Links-386-Pro-Fenster-Technik" *David Leadbetter's Golf* gut zu Gesicht gestanden. Microprose' Golf wäre für den Gelegenheitsgolfer ein sinnvolle Anschaffung, wenn es *Links 386 Pro* nicht gäbe: Nur wer auf Vektorgrafik steht, darf diese Golf-Simulation dem High-End-Meister ohne Bedenken vorziehen.

Dabei dürft Ihr auf sieben vorgegebene Kamerapositionen zurückgreifen.

In einem großzügigen Optionsmenü lassen sich desweiteren Spielweise, Art des Turniers und weitere Spieler einstellen. Via Modem darf auch gegen einen Freund eingelocht werden. Bevor Ihr entgültig den Rasen betretet, klopft Leadbetter noch einen zum Kurs passenden Spruch, und Ihr findet Euch vor einer isometrischen Übersichtskarte wieder. Hier darf im Rohbau Euer Vorgehen geplant werden. Auf dem Rasen erwarten den Spieler neben der Vektorlandschaft und Eurem Golfer-Sprite allerlei Icons. Mit diesen läßt sich der passende Schläger wählen, die Fußstellung korrigieren, der Ball ordentlich positionieren oder die Über-

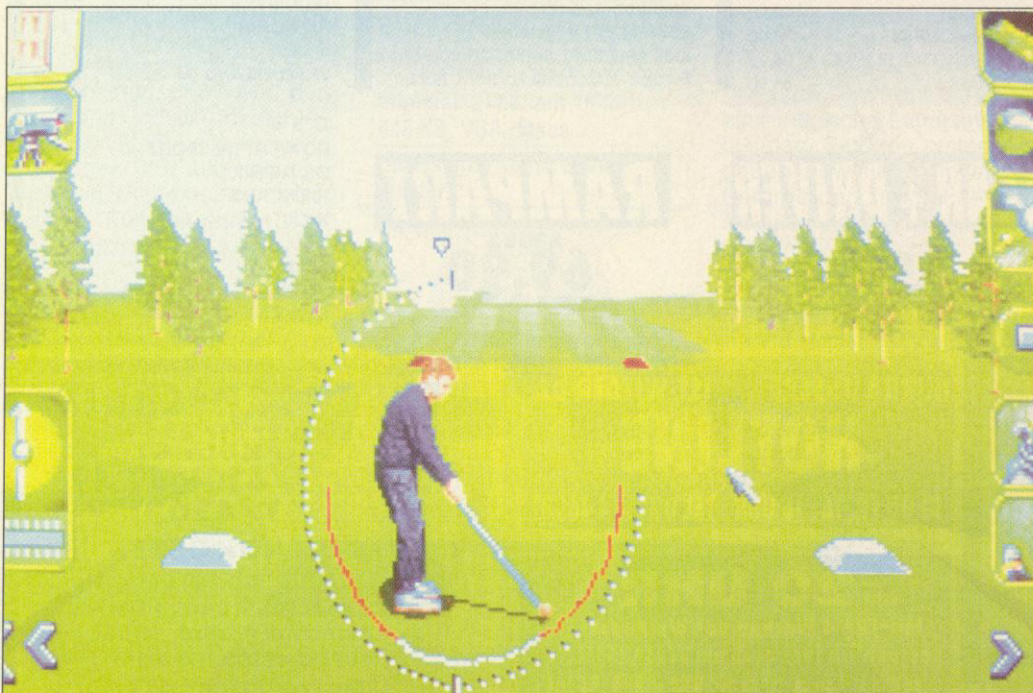
sichtskarte abrufen. Natürlich darf das Loch herangezoomt oder ein Gitter übers Schlachtfeld gelegt werden. Windrichtung und -stärke findet Ihr in einem weiteren Fensterchen. Das Swingometer ist über



Die isometrische Übersicht des anliegenden Kurses

Euer Schlägersprite gelegt. Via Mausetaste klickt Ihr doppelt: Erst die Schlagstärke, dann der Schnitt. Nach erfolgtem Schlag gibt der gute David seinen Kommentar zu Eurem mehr oder weniger erfolgreichen Einlochversuch.

Besonders tolle Schläge sowie Spielstände während eines Turniers dürfen gespeichert und später natürlich wieder geladen werden. kn



Phantastische Polygone: Die Umgebung wird fast durchgehend in 3-D-Vektorgrafik dargestellt

Genre: Sport

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 73%

Grafik: 69% Sound: 35%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Joystick

Geplant für: Amiga, ST

MIT BISS AN BITS & BYTES!



Eine Woche Camp-Ferien
schon ab **695,-**

CAMPS

Viel mehr als nur daddeln – tolle Computer-Camps mit Riesen-Freizeitprogramm! Über zehn verschiedene Kurse – von AmigaBASIC, C-Progr., ASSEMBLER bis hin zu PC-Kursen (u.a. PASCAL, C-Progr., DTP). Alles wahlweise auch mit Sport- oder Sprachangeboten kombinierbar. Auch viele andere Programme.

Jetzt die neuen Kataloge bestellen! Gratis.

Ja, ich interessiere mich für

- ☐ *Feriencamps* mit Sport, Computer- und Sprachkursen (10-18 Jahre) in Deutschland und England
- ☐ *USA-Sprachreisen* (14-19 Jahre)
- ☐ *High School Aufenthalte in den USA* (15-18 Jahre)
- ☐ das Kanada-Special: *Summer-Camp Lakefield* (12-16 Jahre) u. Sprachreise Trip nach *Thornhill bei Toronto* (14-17 Jahre)

Meine Anschrift:

Vor-/Nachname _____

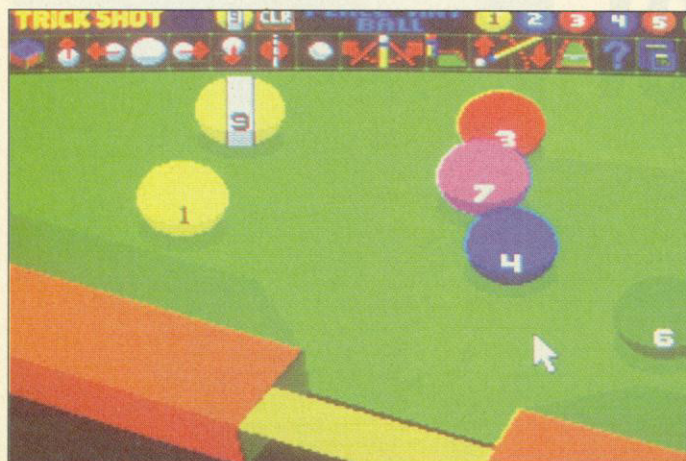
Straße/Nr. _____

PLZ/Ort _____

Geb.-Datum _____ Tel. _____

Bitte ausfüllen und einsenden an: **CAMPS, Hafenstr. 28,
2000 Wedel (Holst.),
Tel. (04103) 1 79 75**

Die Farbe des Geldes



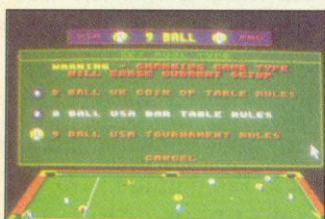
Auf Knopfdruk werden die Kugeln herangezoomt.

Pool

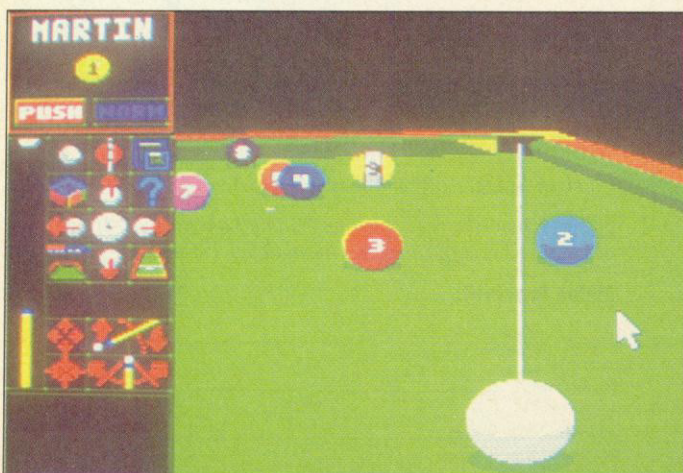
Kaum hat sich sein *Jimmy White's Whirlwind Snooker* an der Spitze der englischen Charts festgebissen, schiebt Kultprogrammierer Archer MacLean schon den nächsten Streich in den Diskettenschacht. Mit *Pool* bedient der Starprogrammierer die Fans von Billard – American Style. Bildschirm-Outfit und Steuerung haben sich gegenüber dem Vorgänger nicht geändert. Ihr greift auf dieselbe Menüleiste zurück, die erneut am linken oder oberen Bild-

schirmrand plazierte wird. Dort findet Ihr alle wichtigen Anweisungen, um den anstehenden Stoß genau so auszuführen, wie er Euch im Geiste vorschwebt. Die bewährte 3-D-Vektor-Grafik wurde ebenfalls übernommen. Billardtisch und die dazugehörigen Kugeln sind aus jedem erdenklichen Blickwinkel zu betrachten und nach dem Stoß zu verfolgen. Eurer Fantasie sind dabei kaum technische Grenzen gesetzt.

An Spielvarianten stehen diesmal 8er und 9er Pool zur Wahl. Entweder schwingt Ihr Eure Queue gegen einen von 20 Computergegnern, stoßt mit einem Freund an oder nehmt an einem Multi-Player-Turnier teil. Während beim 9er Ball die Regeln festgeschrieben sind, werden in Sachen 8er Ball eine USA- und eine Englandvariante angeboten. Auf Wunsch kann man sogar



Frei Wahl: 8er- oder 9er-Ball



Zielsicher: Der weiße Strich gibt die Stoßrichtung an

Ich hasse es, mich zu wiederholen, aber für *Pool* gilt dasselbe, das mir schon bei *Snooker* schlaflose Nächte bereitet hat. Im Grunde ist die Simulation perfekt, doch richtig Spaß macht mir auch das vorliegende *Pool* nicht. Dabei beweisen die flotte 3-D-Grafik und die intelligente Steuerung ein weiteres Mal, daß Archer MacLean zu den kompetentesten und engagiertesten

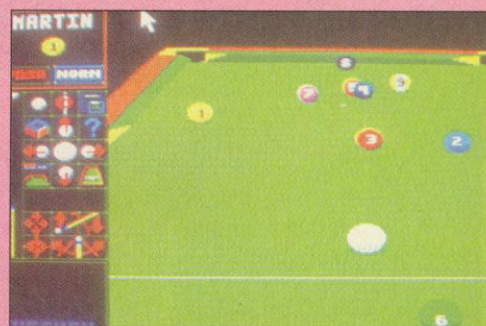


Programmierern zählt. Kein einziger Designfehler, den man dem Insulaner ankreiden könnte. Wer den Vorgänger liebte und sich an Bildschirmbillard erfreuen kann, der muß sich auch *Pool* zulegen. Habt Ihr dagegen mit meiner Meinung sympathisiert, dann solltet Ihr Euch ein weiteres Mal meinen Rat zu Herzen nehmen: Sucht Euch eine gute Billardhalle und spielt live.



Der Tisch aus der Totalen betrachtet: Die gleiche Konstellation wie auf dem oberen Bild – nur um einiges übersichtlicher

Die Menüleiste am linken Rand kennen wir schon aus dem *Snooker*-Vorgänger



einige Regeln nach eigenen Wünschen abändern. Wer sich bei den Pool-Varianten nicht gefordert fühlt, sollte zu den Trick-Shots greifen. Hier dürft Ihr beliebig viele Kugelkonstellationen aufstellen, sie auf Diskette speichern und an Billardfreunde schicken. *mg*

Regelwerk

9er Pool ist in den USA die verbreitetste Billardvariante. Ein Großteil der lokalen und überregionalen Turniere werden auf dieser Basis ausgetragen. Im Spiel sind nur die ersten neun Kugeln. Diese werden in Form einer Doppelpyramide (die 1 ganz vorne, die 9 in der Mitte) aufgebaut. Gewonnen hat derjenige, der zuerst die 9 versenkt. Allerdings müßt Ihr immer die niederwertigste Kugel auf dem Tisch anvisieren. Welche Ihr bei dem Stoß versenkt (am besten natürlich die 9), ist nicht vorgeschrieben; Hauptsache, die weiße Spielkugel berührt zunächst die niedrigste Kugel (mit oder ohne Bande). Ihr dürft weiterspielen, so lange Ihr bei einem Stoß mindestens eine Kugel versenkt. Landet allerdings die Weiße im Loch, oder trifft Ihr nicht die niederwertigste Kugel, darf der Gegner die Weiße beliebig auf dem Tisch postieren und seinerseits stoßen.

Genre: Sport

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Virgin

MS-DOS 80%

Grafik: 81% Sound: 51%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 512 KByte, VGA

Unterstützt: –

Geplant für: MS-DOS

COMANCHE™

OPERATION WHITE LIGHTNING

Die Zukunft hat begonnen!



Statt großer Worte – Bilder, die für sich sprechen.

„Eine solch detaillierte Landschaftsgrafik, die Comanche auf dem PC bietet, war bislang nur sündhaft teuren Supersimulatoren vorbehalten.“ Powerplay 12/92

Bildschirmfotos: IBM-PC, VGA 256-Farben.

Comanche, NovaLogic und das NovaLogic Logo sind eingetragene Warenzeichen von NovaLogic, Inc.
© 1992, NovaLogic, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Published by Softgold.

NOVA

LOGIC™

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

Seit dem
30. Oktober 1992
in Berlin

NEU!

AMIGA
IBM PC
C 64
SEGA
NINTENDO
Brettspiele
CD's
Videos
MC's
Comics
Bücher

auf über
500 qm

Der einzigartige
Multimediaschop
mit riesengroßer
Softwareauswahl

Im Hause von
L & P
Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
Telefon: 412 10 60



Okay Soft
AM GRABEN 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674-1279 FAX -1294
hotline news -8405

PC & AMIGA	PC	AMIGA
1969	DV 80,90	72,90
A.T.A.C.	DA 79,90	—
Aces of Pacific	DA 74,90	—
Airbus A 320	DA 87,90	85,90
Alone in the Dark	DA 89,90	—
American Tail	DA 58,90	—
Assassin	DA 51,90	—
Bunny Bricks	DA 44,90	51,90
Caesar	DA 65,90	56,90
Campaign	DV 69,90	62,90
Cytron	DA 47,90	—
Dark Half	DA 58,90	—
Darklands	DA 37,90	a.a.
Das schwarze Auge	DV 82,90	69,90
Der Patrizier	DV 80,90	66,90
Epic	DA 71,90	63,90
Eye of Beholder 2	DV 79,90	77,90
Grand Prix (Micropr.)	DA 82,90	76,90
Gunship 2000	DA 55,90	—
— Mission Disk	DA 51,90	—
Harrier Jump Jet	DV 81,90	79,90
Hexuma	DV 58,90	55,90
Humans	DV 85,90	a.a.
Indiana Jones IV	DV 79,90	—
Kings Quest 6	DV 75,90	—
Laser Squad	DV 75,90	66,90
Laura Bow II	DV 65,90	47,90
Legend of Kyrandia	DV 89,90	—
Links 386	—	49,90
Lotus 3	DV 74,90	57,90
Lure of Temples	DV 81,90	66,90
Mad TV	DV 78,90	77,90
Night + Magic 4	DV 71,90	—
Monkey Island 2	DA 71,90	—
Quest for Glory 3	DA 51,90	a.a.
Rampart	DA 58,90	57,90
Red Baron Mission Disk	DA 56,90	—
Roboports	DV 78,90	—
Shadow of the Beast 3	DV 78,90	—
Sherlok Holmes	DV 82,90	66,90
Space Quest 4	DV 66,90	—
Spellcasting 301	DV 63,90	a.a.
Summoning	DV 82,90	—
Waxworks	DV 71,90	55,90
Wizardry 7	DV 64,90	60,90
Wizard	—	—
Zak McKracken	—	—

neue SOUNDBLASTER 2.5 199,-
SB-PRO 4.0 399,-
SB-JUNIOR 149,-
ATI Stereo FX 287,-
AdLib Soundkarte 125,-
AdLib GOLD 455,-
Roland LAPC I 799,-

PUBLIC DOMAIN ab DM 3,-
kostenlose Komplettliste anfordern!
Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

PLAYSOFT
Inh. Robert Emschläger

PC	AMIGA
Aces of the Pacific*	79.90
Alone in the Dark* #	a.a.
Civilization dt	86.90
Darklands dt	99.90
Darksun #	89.90
DSA Schicksalsklinge dt	94.90
Dungeon Master dt	79.90
D. Master & Chaos S. Back	79.90
Eye of the Beholder 2 dt	99.90
F-15 Strike Eagle 3 (*)	114.-
Falcon 3.0 *	84.90
Falcon 3.0 Mission 1(*)	64.90
Global Conquest*	114.-
Gunship 2000 (*)	89.90
Harrier Jump Jet (*)	114.-
History Line 1914-1918	109.-
Indy 4 Fate of Atlantis*	89.90
Kings Quest 6	99.90
Might & Magic 3 dt	89.90
Might & Magic 4	84.90
Millennium-Return 1 Earth*	84.90
Monkey Island 2 dt	89.90
Legend of Valour (dt)	79.90
Lemmings 2 (*) #	94.90
Links Pro ab 386er* VGA	99.90
Patrizier dt	96.90
Populous 2 Plus* #	94.90
Populous 2 Data Disk	39.90
Rex Nebular*	124.-
Risky Woods*	84.90
Sherlok Holmes	94.90
Star Control 2*	89.90
Strike Commander*	99.90
Sim Life #	89.90
Task Force *	114.-
Ultima 7*	84.90
Ultima Underworld*	89.90
Waxworks*	84.90
Wing Commander 1*	54.90
Wizardry 7*	99.90

dt = deutsche Version * = mit deutscher Anleitung
= bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Alle Preise inkl. Sicherheitsverpackung.
Versandkosten: NN DM 8.- Vorkasse: DM 4.50
(kostenlose Preisliste anfordern!)

Wir führen auch Brett- und Rollenspiele
(Science Fiction, Fantasy), Zinnminiaturen,
Farben, Würfel und Zubehör.
Großer Versandkatalog gegen 5.00 DM in bar
oder Scheck werden bei Bestellung angerechnet.

Teichweg 6 • 3550 Marburg
Tel.: 06421-481972 • Fax: 47526



Scheibenschüttler

Legend of Kyrandia

Branchenneuling Brandon, der seine Abenteuer in der frischen "Fables & Fiends"-Abenteuerserie zu bestreiten hat, tummelt sich nun auch auf dem Amiga. Das Adventure-Debüt der Eye-of-the-Beholder-Macher Westwood Studios heimste auf dem PC Preise und hohe Wertungen ein – Die Erwartungen an die Amiga-Version war entsprechend hoch. Obwohl technisch hier und da ein paar Abstriche in Sachen Grafik und Sound gemacht werden müssen, hat Legend of Kyrandia auf dem Commodore-Flaggschiff nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die märchenhaft schöne, witzige und spannende Story fesselt den Adventure-Fan von der ersten bis zur letzten Diskette (immerhin neun Stück). Gerne sieht man aus diesem Grund über ein paar kleine Puzzlepatzer hinweg: Einige Rätsel sind nämlich nur durch Probieren zu lösen. Davon abgesehen bietet Kyrandia gehobene Rästelkosten die sich hinter den Kollegen aus dem Hause Sierra oder LucasArts nicht verstecken muß. Bleibt zu hoffen, daß Westwood sich in künftigen Spielen noch steigern kann



Brandon macht auch auf dem Amiga eine sehr gute Figur

Genre: Adventure
Hersteller: Westwood/Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Virgin

AMIGA 85%

Grafik: 81% Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Bereits erschienen: MS-DOS

Die Mauer bebt

Rampart

Jetzt gibt's die furiose Ritterrempelei Rampart auch für den Amiga. Während Electronic Arts die PC-Fassung des Atari-Automatenklassikers umsetzte, machten sich Domarks Designspezialisten an die Amiga-Version. Das Grundprinzip und die grafische Aufmachung ist geblieben: Auf einer Landkarte markiert Ihr eine Heimatburg, deren Mauern Ihr danach gegen angreifende Piraten (im Solomodus) oder gegen einen Kumpan (im Duett) verteidigen müßt. Unter dem Digidonner der Geschütze zerbröselte Burgmauern werden in einer zeitlich begrenzten Feuerpause mühsam mit Tetris-artigen Klötzchen wieder geflickt. Ist die Burg komplett geht's in der nächsten Runde weiter, klaffen noch Löcher in den Wänden, heißt's "Game Over". Übersteht Ihr im Solo-Modus ein paar Angriffswellen der Piraten, dürft Ihr in einem neuen – natürlich schwereren – Bau-Gebiet frische Schlösser zusammenbasteln. Technisch braucht sich die Amiga-Version dabei hinter der Konkurrenz wahrlich nicht verstecken: Zweispielermodus und Sprachausgabe zieren das Spektakel. Ebenfalls vorhanden: Die Superkanone und der Propaganda-Ballon aus der PC-Version.



Da bröckelt der Beton: Kanonenkugeln gegen Burgmauern

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Domark

AMIGA 81%

Grafik: 62% Sound: 73%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: –
Bereits erschienen: MS-DOS, Super Nintendo, Mega Drive



Captive

Wenn die Umsetzung eines Spiels länger als zwölf Monate dauert, sollte man entscheidende Verbesserungen erwarten dürfen. Bis auf ein neues und mäßiges Intro düst der MS-DOS-Astronaut jedoch enttäuscht durch das All. Die 3-D-Mini-Aufträge werden relativ zufällig zusammengestellt, die Planeten sind zu schnell abgehakt. Wer unbedingt *Dungeon Master* im Weltall spielen möchte, kann ja mal reinschauen. *vw*

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

MS-DOS 49%

Grafik: 78% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel



Wizkid

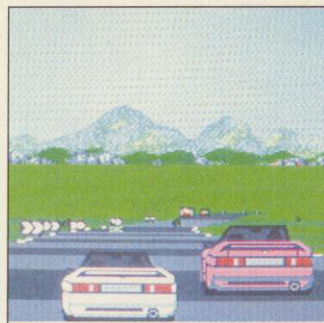
Auf dem PC hat das kleine *Wizkid* nichts von seinem umstrittenen Charme eingebüßt. Leveldesign und Steuerung wurden 1:1 von der Amiga-Version übernommen, die Grafik hat Sensible Software sogar noch ein wenig aufpoliert. Musikalisch bekommen wir ähnlich abgefahrene Töne zu hören, wie sie schon das Original bot. Ein angeblich witziges Spiel, dessen Humor allerdings viele Spielefans kalt läßt. *kn*

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

MS-DOS 68%

Grafik: 70% Sound: 72%

Schwierigkeit: einstellbar



Lotus 3

Auf Ataris 16-Bitter hinterläßt Grem-lins Flitzer einen, im Vergleich zur Amiga-Version fast identischen Eindruck. Schnelle Grafik, abwechslungsreiche Strecken und die durchdachte Steuerung motivieren extrem lange. Dank RECS, dem kinderleichten Editor, kommt selbst die Kreativität nicht zu kurz. Allein die Musik ist schwächer und die Grafik etwas farblos. Trotzdem ist *Lotus 3* eines der besten Rennspiele für Euren ST. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 82%

Grafik: 81% Sound: 67%

Schwierigkeit: einstellbar



Risky Woods

Electronic Arts' Fantasy-Jump'n'Run macht auf dem PC eine gute Figur. Sieht man von dem etwas ruckeligen Scrolling ab, bekommt der Actionfreund bunte Grafik, Dutzende Sprites und mitreißende Musikstücke geboten. Die Mankos des Amiga-Originals wurden jedoch nicht ausgebügelt: Konventionelles Level-design und einige unfaire Stellen trüben den Ballerspaß etwas. Freunde gradliniger Action sollten reinschauen. *kn*

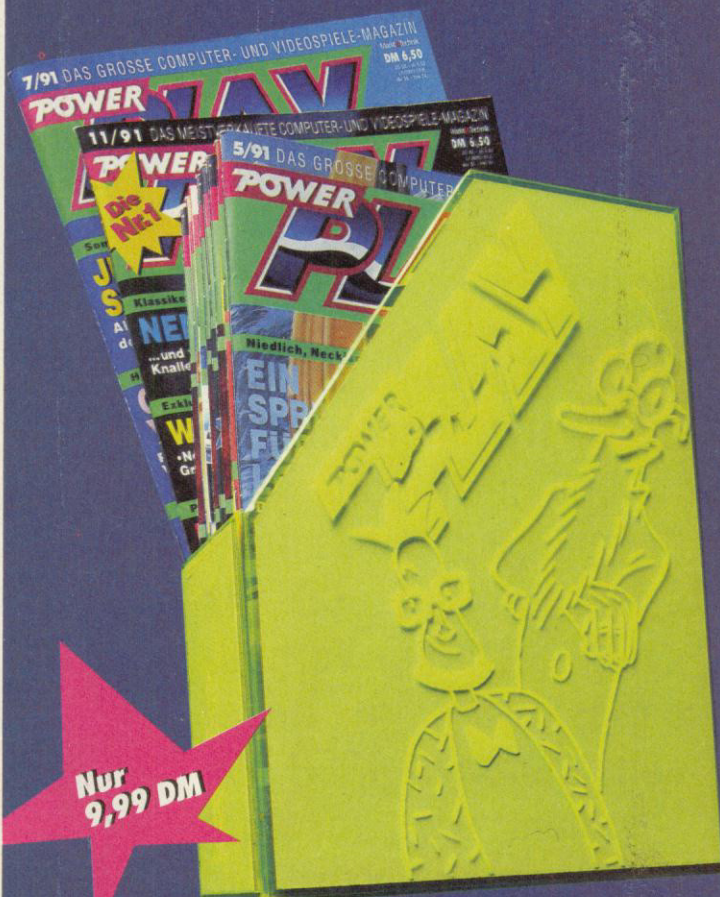
Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 69%

Grafik: 71% Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

Hol Dir den POWER Ordner!



Nur
9,99 DM

Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische
Bestellung unter:
089/24 01 32 28



Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5



Ob bei heißen Rythmen, abendfüllenden Filmen oder Computerspielen: Immer öfter dient die CD als speicherstarker Vergnügungsträger. In unserer neuen Rubrik *LASER AGE* schauen wir uns die schillernden Scheiben genauer an.

Als digitaler Datenträger erstürmen die Glitzerscheiben die versammelten elektronischen Medien: Im Musikbereich hat die Compact Disc längst die alte LP vom Thron gestoßen. Auf den Wohnzimmer-TV's stößt der Konkurrent des Videorecorders, der Laser Disc-Spieler, die digitale Technologie nach vorn. Als letzte häusliche Entertainment Bastion wurden die Computer von der angriffslustigen Compact Disc verschont. Das wird nicht mehr lange so bleiben, denn die Softwareindustrie hat die Compact Disc zum Lieblingskind des Jahres erkoren. Doch bis jetzt ist die Hardware teuer und die Software rar. Die angebotenen CD-Spiele füllen noch längst kein Händlerregal und werden

immer noch zu saftigen Preisen über die Ladentheken geschoben.

Man sollte nun meinen, daß das auch einem Hardcore-CD-Freak die Lust vergällt. Doch dem ist nicht so: Glasklarer Stereosound, Animationen bis zum Abwinken und das unkomplizierte Handling, CD rein - Spiel an, helfen der Compact Disc über die Geburtsfehler hinweg. Die Kluft zwischen Realität und Spiel wird in der Zukunft immer enger werden.

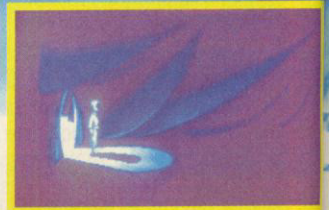


Das klappt nur wenn man riesige Datenmengen im Griff hat: Rosige Aussichten für den Speichergiganten Compact Disc. Die *POWER PLAY* nutzt die Zeichen der Zeit mit

einer brandneuen Compact-Disc-Rubrik: *Laser Age*. Systemübergreifend stellen wir Euch die besten CD-Spiele der Saison vor. Aber auch technische Neuheiten und Grundlagen der CD-ROM-Technologie bekommt Ihr in *Laser Age* aus erster Hand. cd

Aus anderen Augen

Der Grundstein des CD-Booms ist gelegt – denn die Spieleentwickler sind Feuer und Flamme für das neue Speichermedium. Die Gründe liegen auf der Hand: Gegenüber einer Diskette protzt die Compact Disc mit einem phänomenalen Speicherplatz. Musikdaten können direkt als Audio-track angelegt werden. Dadurch kann HIFI-Musik in Compact Disc Qualität das Ohr des Spielers umschmeichen. Angenehmer Nebeneffekt für die Softwarehersteller: Das programmieren von lästigen Soundkartentreibern entfällt. Das leidige Thema Kopierschutz ist ein nicht zu unterschätzender Anreiz auf CD-ROM umzusteigen. Da die Compact Disc bis jetzt nur im Herstellungsprozeß zu beschreiben ist, kann der Normalverbraucher die ersehnten Spielbits praktisch nicht vervielfältigen. - Für pleitegeschüttelte Softwarefirmen ein gefundenes Fressen. Letzter Kosten-



Fantastische Musik, grandiose Bobbi der Weber wurde auf CD-ROM v

punkt ist der Herstellungsprozeß: Eine Compact Disc im Preßwerk ist billiger, als fünf Disketten in der Kopierstation zu vervielfältigen. Gute Gründe für die Softwarehersteller uns in den nächsten Monaten einen Spieleboom unbekannten Ausmaßes zu beschern. In der Gerüchteküche munkelt man, daß Branchenriese Electronic Arts ab 1994 keine Diskette mehr verkauft – Compact Disc heißt das Zauberwort. Andere bekannte Hersteller sind da schon weiter: Sierra bietet bereits eine umfangrei-

che Kollektion von CD-Spielen an. LucasArts wird in der Zukunft den größten Teil ihrer Spiele sowohl auf Diskette und auf Compact Disc ausliefern. Origin gab uns schon einige Compact Disc-Umsetzungen zum Besten. Auf den Konsolen ist ein ähnlicher Trend zum Speicherwahn zu beobachten: Die Spiele werden immer größer, das NEO GEO prahlt mit 102 MBit Modulen. Die mit herkömmlichen Speichern bestückt schon 300 Mark in der Herstellung kosten. Die gleiche Speichermenge auf Compact Disc würde ein Bruchteil der Produktionskosten betragen. Sega geht mit dem CD-ROM Laufwerk fürs Mega Drive mit gutem Beispiel voran. Nintendo zieht nach, in einem Jahr soll auch ihr CD-Laufwerk neben dem neuen Super NES stehen. Nicht zu vergessen sind die CD-Maschi-

nen, wie das CDTV von Commodore und das neue CDI von Phillips. Vorreiter in der CD-ROM Technologie ist Japan: Im Land der aufgehenden Sonne hat sich die Compact Disc als Spielemedium längst etabliert, inzwischen nimmt die CD dort mehr als die Hälfte des großen Spielmarkts ein. *cd*

Musik Boom Loom

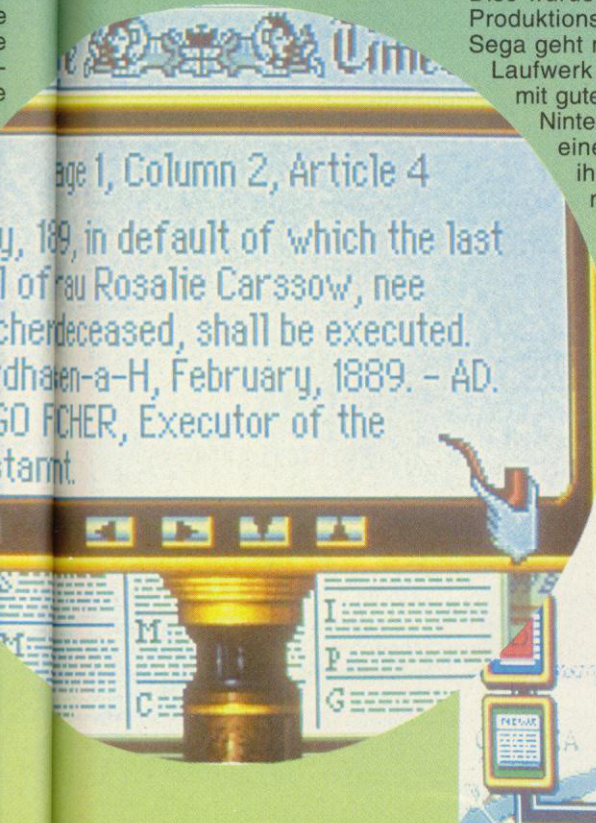
gut Das märchenhafte Grafikadventure durfte zum erstenmal Mitte 1990 bestaunt werden. Die Spielwelt stand Kopf: Mit fantastischer 16farbiger EGA-Grafik und einem musikalischen Eingabesystem eröffnete *Loom* neue Adventuredimensionen.

doch Bobbin wird es nicht schwer gemacht, seinen Frieden zu finden. Mit Tonfolgen wird das gesamte Spiel gesteuert: Intoniert Ihr das magische "Sesam öffne dich" vor einer verschlossenen Muschel, springen die Schalen auf. Spielt Ihr die Melodie rückwärts, klappen die Schalen zusammen. In dieser Weise löst Ihr das gesamte Spiel. Zwei *Loom*-CD-Versionen durchkreuzen die Galaxis: Die erste wurde mit den Sprachen dieser Welt vervollständigt. Die Multikulturelle Familie freut sich über die deutschen, spanischen, japanischen... Texte. Der anderen Version wurde eine englische Schauspielerstimme mitgegeben - Bildschirmtexte entfallen. Die märchenhafte Stimmung wird durch den Erzähler mystisch untermalt. Grafik und Sound sind bei *Loom* fantastisch abgestimmt, das CD-Spiel erreicht fast Filmqualität. Für müßige Stunden ist *Loom* eine zweite Compact Disc beigelegt, die das Abendteuer als richtiges Hörspiel erzählt. Einziges Manko des Edelmärchens: Der Spielspaß ist zu kurz, an einem regnerischen Sonntagnachmittag hat es sich mit *Loom* ausgewebert. Wenn Ihr Eure Freunde mit einem aufgemotzten CD-Spiel imponieren wollt, ist *Loom* der richtige Griff. *cd*

**Links: Das Studium der Times ist nicht zu unterschätzen
Oben: Film pur: Dr. Watson ins Gespräch vertieft**

Satte zwei Jahre später ist mit EGA-Grafik und Piepsergeräuschen kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Ein Grund mehr die tolle Fantasy story mit einer noch wunderbareren Musik zu hinterlegen, die Grafik auf VGA Niveau aufzustocken und daraus eine traumhafte CD zu brennen. Wir erinnern uns: Der junge Bobbin, seines Zeichens Weber, findet sich allein und verlassen auf einer Insel wieder. Nur mit einem Zauberstab im Handgepäck wird ihm die hohe Bürde übertragen sich in der Welt um Frieden zu kümmern. Eigentlich keine leichte Aufgabe,

Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Minimal: 286er, 640 KB, VGA
Unterstützt: Maus
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Rushware



e Gra - Bobbin
l vergl.

Kleinkariert Sherlock Holmes



Filmreif: ICOM's Holmes

geht so Holmes erlebt im Spielegenre eine Renaissance. Setzt vor kurzem Electronic Arts ihren Holmes auf kriminalistische Pfade, verfolgt nun die amerikanische Softwarefirma Icom dem Vorläufer mit einer *Sherlock Holmes*-CD. Der Unterschied der beiden Holmes ist erstaunlich: Treibt sich der E.A. Holmes in bester Adventure-Manier durch die regnerischen Londoner Gassen, versucht der Icom-Holmes sein Glück auf eine andere Art: In drei Fällen habt Ihr auf die feine englische Art Verbrechen zu ermitteln. Um den Täter zu überführen, stehen Euch verschiedene Informationsquellen zur Verfügung: Die einfachste Lösung ist, betreffende Personen direkt auszufragen. Zu diesem Zweck öffnet sich ein Bildschirmfenster, in dem ein kleiner, echter Film abläuft. Die Konversation schallt dabei in Digi-Qualität aus dem Lautsprecher. Aus dem Gespräch zieht Ihr Schlußfolgerungen und befragt dann die nächste Person. Braucht Ihr mehr Hintergrundangaben, bleiben Euch die aktuellen Ausgaben der Times. Bei Bedarf könnt

Ihr die gesamte Ausgabe durchwälzen, neben Todesanzeigen und Zigarrenwerbung findet Ihr wichtige Hintergrundinformationen. Spielerisch trägt die *Sherlock Holmes*-CD ihren Namen nicht zu Unrecht, denn bevor die drei Fälle gelöst sind, steckt sich Sherlock einige Pfeifen an. Außer kriminalistischem Spürsinn sind gute Englischkenntnisse für die Detektivarbeit Voraussetzung: Die Dialoge sind im lockeren Plauderstil angelegt, bei denen sprachliche Nuancen oft spielentscheidend sind. *Sherlock Holmes* nutzt mehr als die Hälfte des freien Speicherplatzes einer Compact Disc. Der größte Teil ist dabei für filmreife Sprache und Animationen vorbehalten. Der Spielwitz fiel dagegen recht knapp aus und läßt auch motivierte Detektive schnell das Weite suchen. **cd**

Genre:Adventure
Hersteller:Icom
Minimal:286er,640 KB,VGA,
Soundblaster,Maus
Unterstützt: -
Zirka-Preis:120 Mark
Testmuster:Import

Bilderbuch Cautious Condor

geht so Die Multimedia Produkte der in Los Angeles ansässigen Firma Tiger Media haben in Japan einen festen Freundeskreis. Typisch für Tiger Media ist ihr eigener Comic-Stil. Bestes Beispiel: *The case of the Cautious Condor*. Die mit der Hand gezeichneten Bilder stammen



aus dem amerikanischen Privatdetektiv-Klischee. Die Computerversion unterscheidet sich vom konventionellen Heft durch fehlende Sprechblasen, die der Sprachausgabe wichen. Hinter der Story verbirgt sich der typische Comicstrip: Zum exklusiven Dinner lud der amerikanische Multimillionär Bronson Barnard eine bunte Mischung Dollar-schwerer Cocktaillöwen auf sein Flugboot. Nicht auf irgendein langweiliges Flugboot, sondern auf die Condor, daß größte, schönste und teuerste Traumschiff-Flugboot der Welt. Zwischen Kaviarköstlichkeiten und Champangerfrühstück meuchelt ein Mörder hinterücks den Gastgeber nieder. Mit seinen letzten Worten gibt der Sterbende Euch, als Privat Detektiv Ned Peters, den Auftrag seinen Mörder dingfest zu machen. Der Smalltalk mit der illustren Gesellschaft, das Durchstöbern von Räumen sowie das Sammeln wichtiger Indizien gehört zu Euren Detektivaufgaben. Jede Person hat eine Akte in der Ihr Motiv und Alibi vermerkt. Aus einer Flugboot-Übersichtskarte steuert Ihr den gewünschten Raum oder die Person an. Die ablaufenden Handlungen könnt Ihr als interaktiven Comic verfolgen, aber nicht direkt ins Spielgeschehen

eingreifen. Gelingt es Euch nicht den Mörder habhaft zu werden, bleibt noch die Option *The case of the Cautious Condor* als echten Comic zu bestaunen - komplett aber ohne Lösung. Gute Englischkenntnisse sind Voraussetzung um Spaß an dem Flugdrama zu finden. Mir ist die Detektivarbeit zu eintönig, für Comic-freaks ist *The case of the Cautious Condor* eine neue Schmökerdimension. **cd**

Genre:interaktiver
Comic
Hersteller:Tiger Media
Minimal:286er,640KB,
VGA
Soundblaster
Unterstützt:Maus
Zirka-Preis:100 Mark
Testmuster:Rushware

Pharmadrama Fascination

geht so Jeffrey Miller der Präsident der Unlimited Laboratorys hat ein neues Schleckmittel entwickelt: In geringen Dosen verabreicht versüßt das medizinische Leckerli das Pati-



Oben: Die *Fascination* hält sich in Grenzen
Links: Tiger Media stellt interaktive Comics vor

entenleben, baut Komplexe ab und löst Hemmungen aller Art. Eine befreiende Revolution in der modernen Neuropsychiatrie zugunsten der geknechteten Menschheit. Eine andere Idee hat der mehrfach vorbestraf-

In *Case of the Cautious Condor* klärt Ihr einen Mord auf.



te Quacksalber Peter Hillgate: Denn das gleiche Mittel in starken Dosen geschlabbert, macht die Betroffenen zu lustvoll wallenden Sexmonstern. Durch den Tod eines Flugpassagiers bekommt Ihr einen Koffer mit einer der Prototypen-Ampullen in die Finger. Als französische Stewardess Doralise dürft Ihr Euren Helldemut beweisen. Gegenstände werden in Fenstern vergrößert, können manipuliert und mit anderen kombiniert werden. Die Rätsel halten sich in Grenzen und sind schnell gelöst. *Faszination* wurde nachträglich mit CD-Geräuschen aufbereitet, auf Wunsch erklingen sogar deutsche

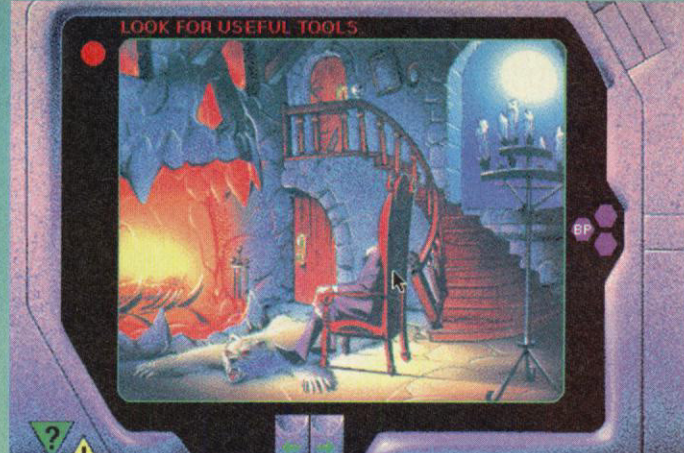
Urlaute. Selbst mit der wollüstigen CD-Geräuschen kommt *Fascination* nicht über das Spar-Adventure hinaus. *cd*

Genre: Adventure
Hersteller: Cocktail Vision
Minimal: 286er,
640KB, VGA, Sound-
blaster
Unterstützt: Maus
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Cocktail Vision

Willkommen in der Geisterbahn Victor Vektor & Yondo



Wenn Victor Vektor mit seinem Hund Yondo in Transilvianien auf Vampirjagd geht, sich



von hübschen Mädchenaugen und luftigen Röckchen treiben läßt, habt Ihr eine Heidenarbeit, die beiden vor Kerker und tödlichen Fallen zu bewahren. Mit gezielten Mausclicks beeinflußt Ihr den Ablauf der Geschichte, bestimmt den Weg, die nächste Station und Handlungen.

Am Macintosh setzt sich zunehmend der Macro Mind Director als Vehikel einer neuen Spielgattung durch. Die berühmten Radioshows verbinden sich dabei mit Comic-Elementen, überlassen dem Zuschauer die Regie und feiern als neues Medium Auferstehung.

Auch *Victor Vektor & Yondo*, ein interaktives CD-ROM-Adventure mit Digi-Ton, menschlichen Stimmen und

reichbebilderten, künstlerisch hochwertigen Szenarien wurde mit dem einfach zu programmierenden Multimedia-Programm kreiert. Ob die meisterhaften Bilder per Scanner eingelesen wurden oder mit einem Malprogramm direkt am Macintosh entstanden sind, ist das Geheimnis der Designer. Auf animierte Sequenzen wurde weitgehend verzichtet.



Macintosh goes CD-ROM: Victor Vektor & Yondo



Mega Drive

Magnum Set Special (5 Spiele)	399,-
Steel Talons	109,-
Flintstones	109,-
Super WWF Wrestlemania	109,-
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-
Grand Slam Tennis	95,-
Batman Returns	95,-
Young Indy	99,-
Ferrari GP	a.A.
Thunderforce 4	109,-
Ecco the Dolphin	109,-



Ariele	95,-
Road Rash 2	a.A.
Streets of Rage 2	95,-
Game Gear	
R.C. Grand Prix	69,-
Sonic 2	84,-
Shinobi II	84,-
Streets of Rage	84,-

Young Indy Lemmings Super Nintendo

Power Stadion	199,-
Super Nintendo	
incl. Super Mario W.	299,-
Zelda III	99,-
Mario Paint mit Maus	99,-
Pilot Wings	99,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-
Axelay	139,-
Street Fighter 2	99,-
Gods	a.A.
Wing Commander	a.A.
Super Parodius	139,-

Master System

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-
Sonic II	89,-

Lynx

Lynx 2	199,-
World Class Soccer	79,-
Switchblade II	79,-

Nintendo

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battletoads	99,-
Mario & Joshi	79,-
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-

BTX unter Kranz Versand

Neo Geo

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Heroes	349,-
Art of Fighting	399,-

Game Boy

Super Mario Land 2	69,-
Mickey Dangerous Chase	69,-

Amiga

Nigel Mansel's Grand Prix	79,-
Wing Commander	94,-
Schwarzes Auge	a.A.

PC

Indiana Jones IV dt. Vers.	94,-
Strike Commander	a.A.
F-15 III	a.A.

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Wir wünschen allen unseren Kunden
ein frohes Weihnachtsfest.

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,- (BEI VORKAUF NUR EUROSCHECKS) DM 4,-. VERSAND UND LAUFEN: PREISSTÜMMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DIENT ALS ZUSÄTZLICHE VERPACKUNG. AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Vereinzelt lassen sich Gegenstände einsammeln, eine Fledermaus flattert in den Neumond oder eine Eule blinzelt Euch vielsagend ins Gesicht. Die Dialoge sind durchwegs humorvoll komisch und auch die Geschichte sprüht vor Ideen und Einfallsreichtum. Professionelle Stimmen erwecken die Figuren zum Leben. Leider ist die CD nur in der englischen Originalfassung erhältlich. Trotz QuickTime-Technik, riesigem Speicher und System 7 stören die Ladezeiten von CD einen flüssigen Spielablauf. Leider erlaubt es der MacroMind Director nicht, vorausschauend Daten einzulesen.

Die gruseligen Abenteuer von Victor Vektor und seinem kleinen Kläffer sind unterhaltend und machen Spaß. Das zeitlose Computerspiel zwischen Kitsch und Kunst begeistert alle Altersstufen. Junge und alte Fans der Rocky Horror Picture Show sollten unbedingt zugreifen.

mn



Genre: Adventure
Hersteller: Sanctuary Woods
Minimal: 4 MB, 256 Farben, System 6.0.7
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Import

Triathlon Sport's Best



Aus dem sportlichen Frankreich kommt ein imposanter Dreikampf: Paragliding, Kick Boxing und Tennis Cup 2 wurden zu einer schweißtreibenden

Bei Loricel gilt Sport frei - Spiele mal drei.

den CD zusammengefaßt. Alle drei Spiele konnten bereits auf Diskette "bewundert" werden. Nachträglich wurden die einzelnen Sportarten mit einem eigens abgemischten CD-Sound aufgestockt. Über ein komfortables Menü gelangt Ihr zur gewünschten Betätigung.

Der ungeschlagene Champion des digitalen Dreisprungs ist *Tennis Cup 2*. Dabei lebt das Spiel nicht vom digitalen "Plop" des Balles, sondern vom altbekannten Spielwitz. Neu in der CD-Arena ist *Kick Boxing* im Knock Out-Verfahren verprügelt Ihr einen Computergegner bis zum bitteren Ende. Die buchstäblich letzte Herausforderung der Sportsammlung ist *Paragliding*. Die Sport's Best kann auch auf der Festplatte installiert werden. In dieser Konstellation bricht auch die musikalische Untermalung beim Nachladen nicht ab. Sozusagen als Bonustrack findet Ihr eine Demo auf der CD,



die neue Loricel-Spiele vorstellt. Nur das Tennisspiel schlüpft über die Wertungsmittelmarke. *Kick Boxing* sollte schnellstens von der Compact Disc gehauen werden. *Paragliding* kann nur als Sportunfall gewertet werden. Das schweißtreibende Sammelsurium lohnt sich weder als Diskette noch als CD-Katastrophenpack.

cd

Genre: Sportspiel
Hersteller: Loricel
Minimal: 286er, 640KB, VGA
Unterstützt: Maus, XMS
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Loricel

10:1 FÜR DIE NATUR DER NEUEN BUNDESLÄNDER.



Von der Ostsee bis zum Elbsandsteingebirge konnten unmittelbar vor der Wiedervereinigung mit der Hilfe des WWF 5 Nationalparks und über 30 andere Schutzgebiete sichergestellt werden.

Ich möchte mehr über die Arbeit des WWF in den neuen Ländern wissen. Bitte schicken Sie mir Informationen.
Name: _____
Adresse: _____
WWF, Postfach, W 4000 Frankfurt/Main 70, Tel.: 0491 6 28 90 30

Vorbildlich! Jetzt stehen in den neuen Bundesländern 10% der Fläche unter Naturschutz. Gegenüber nur gut 1% der alten Länder. Viele Tier- und Pflanzenarten, die im Westen längst verschwunden sind, haben hier überlebt. Damit sich unsere Fehler im Osten nicht wiederholen, setzt der WWF alles daran, diese in Europa einzigartigen Naturlandschaften zu bewahren. Unterstützen Sie uns dabei!



Mensch, die Zeit drängt.

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.

MN-Hobby Soft
jetzt auch in
6908 Wiesloch
Ringstraße 17
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

HAMO

Hardware Software Zubehör

Weihnachtsplätzchen

verteilen wir natürlich nicht
an unsere Kunden,
es sei denn, Sie besuchen uns
in unserem
Ladenlokal in Viersen.

Sound Blaster 2.0
achten Sie auf das Original von
Creative Labs
nur DM 189,-
Neu - für Microchannel: 479,-

Sound Blaster Pro 3.1
achten Sie auf das Original von
Creative Labs
nur DM 299,-

Neu-Neu-Neu-Neu-Neu-
Original von Creative Labs -
keine Minderwertigen Nachbauten
oder Pseudoneuheiten!

Port Blaster
Für alle Laptop - Palmtop Sie
brauchen nur einen parallel-
Port
nur DM 349,-
MIDI Blaster
Interner Spitzname: ROLANDKILLER
nur DM 479,-

Soundblaster 16ASP
Der einzige echte Nachfolger
des SBPro:
nur DM 549,-

HAMO oHG, seit über 4
Jahren, für viele die
Besten

HAMO oHG Meier & Rösger
Diergardtplatz 6/7 4080 Viersen 1
Fax: 02162/30091 BTX: *HAMO#
Telefon: 02162 - 12073

CORNER SCENERY CORNER

Fehlerfrei geht heute nur noch selten ein Spiel über den Ladentisch. Optimistisch geplante Veröffentlichungstermine und der gestiegene Umfang moderner Unterhaltungssoftware macht eine vernünftige Fehlersuche zum Vabanque-Spiel. Immer öfter klagen Kunden über Systemabstürze oder "Bugs", die sich ins neuerworbene Spiel einschleichen haben.

Namhafte Anbieter machen sich nun den Szenario-Dis-

von **mangelhaft** über für Fans, **durchschnittlich** und **empfehlenswert** bis zum **hervorragend**

Forge of Virtue

Was sich Origin bei diesem, als erste "Add-In"-Diskette der Softwaregeschichte angepriesenen, Machwerk gedacht hat, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben. Denn der spielerische Nutzwert des *Forge of Virtue*

Programmfassung nichts mehr anfangen! Wehe dem, der sich bislang mühsam durch *Ultima 7* geackert hat, nur um nun wieder von vorne anfangen zu müssen.

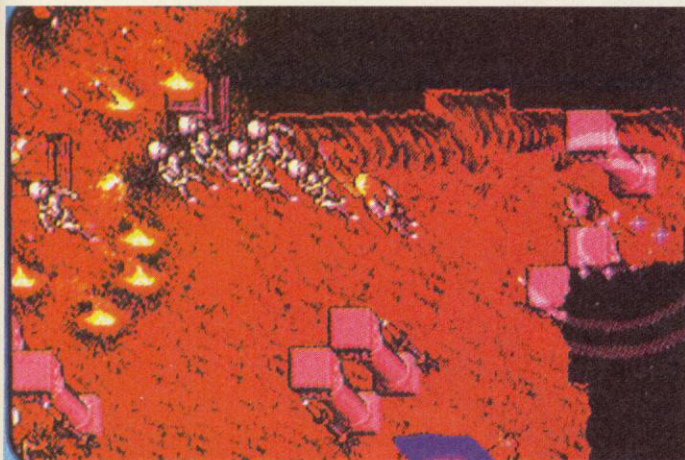
Operation Fighting Tiger

Spektrum Holobytes *Falcon 3.0 Mission-Disk: Operation Fighting Tiger* und die berühmte *Forge of Virtue* von Origin haben eines gemeinsam: Sie dienen als Fehlerbeseitigungs-Diskette. Im Gegensatz zum überflüssigen Rollenspiel-Szenario des texanischen Kollegen, steht bei *Operation Fighting Tiger* der spielerische Nutzwert nicht zur Debatte. Vier komplett neue Einsatzgebiete (Pakistan, Indien,

Korea und Japan), eine Heerschar frischer Feinde (vom Düsenjet zum Flugzeugträger) und heiße Missionen machen *Operation Fighting Tiger* zu einem Muß für *Falcon*-Flieger. Mag ein *Strike Commander* oder ein *F-15 Strike Eagle 3* auch grafisch für mehr Aufsehen sorgen, um das Simulations-Kraftpaket *Falcon 3.0* kommen echte Hardcore-Piloten keinesfalls herum

RedBaron Mission Builder

Schon etwas betagter, erfreut sich der Simulationsklassiker *Red Baron* bei einer treuen Fangemeinde immer noch ungebrochener Beliebtheit. Natürlich verlieren die Missionen nach ein paar Hundert Flugstunden etwas an Spannung. Hier soll der *Red Baron Mission Builder* für Abhilfe sorgen. Per Mausclick bastelt Ihr Euch komfortabel beliebig viele neue Aufträge zusammen, die danach gleich ausprobiert werden können. Ebenfalls mit dabei: Etliche neue Fliegerasse, gegen die Ihr Euch im Luftkampf meßt.



Überflüssig: Die *Ultima 7*-"Add-In"-Diskette *Forge of Virtue*

ketten-Boom zunutze, um nicht nur zusätzliche Missionen, tiefere Dungeons oder frische Feinde auf die Extradisketten zu packen, sondern auch klammheimlich eine brandneue, fehlerbereinigte Programmversion. Einige Firmen, wie zum Beispiel Origin, rühren damit sogar ordentlich die Werbetrommel – frei nach dem Motto: "Um ein fehlerfreies Spiel zu haben, mußt Du die Extradiskette kaufen!". Mehr zu diesem Reizthema könnt Ihr übrigens in einem besonderen Report in einer der nächsten Ausgaben lesen.

Zurück zum Thema Scenery-Disks: Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip. Die Palette reicht

Szenarios tendiert faktisch gegen Null. Dient doch die, dank Extradisk, neu aufgetauchte Britannia-Insel nur zu einem Zweck: Drei frische Aufträge machen Euren Avataren vom Otto-Normal-Helden zum Superhero. Nebenbei fällt noch die mächtigste Waffe im ganzen Spiel ab. Ob mit einem solchen Übersprie der Rest des *Ultima 7*-Abenteuers noch Spaß macht, darf bezweifelt werden.

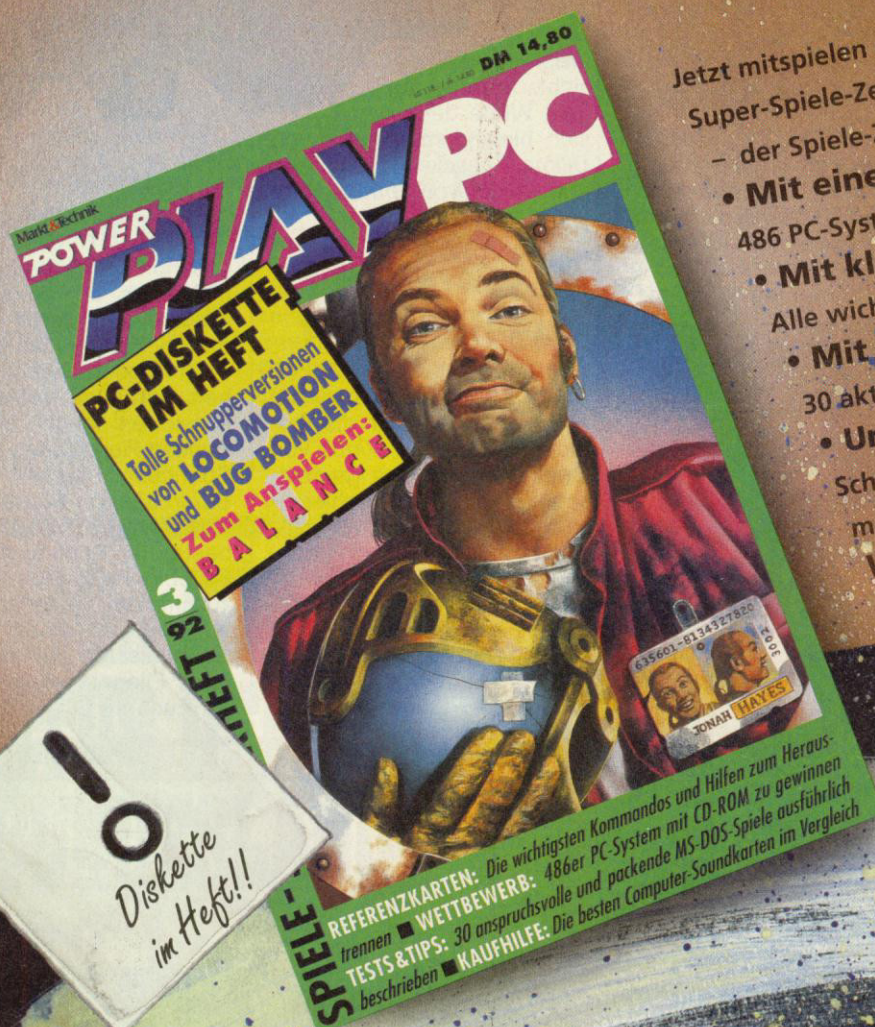
Eine besondere Frechheit ist der auf der Packung angepriesene Programm-"Update" für *Ultima 7*. Es werden brav die Fehler der ersten *Ultima 7*-Versionen beseitigt – leider zu Lasten der Spielstände, denn die neueste Version kann mit den Spielständen der alten



Bau mich: Selbstgebastelte Missionen machen besonders viel Spaß

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
<i>Forge of Virtue</i>	Origin	MS-DOS	60 Mark	für Fans
<i>Operation Fighting Tiger</i>	Spektrum Holobyte	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert
<i>Red Baron</i>				
<i>Mission Builder</i>	Dynamix	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert

GELEGENHEIT macht SPIELER



Jetzt mitspielen und mitgewinnen. Mit der Super-Spiele-Zeitschrift Power Play PC Nr. 2 – der Spiele-Zeitschrift die's in sich hat.

- **Mit einem Super-Wettbewerb:** 486 PC-System mit CD-ROM zu gewinnen.
- **Mit klasse Referenzkarten:** Alle wichtigen Kommandos im Überblick.
- **Mit Kaufberatung:** 30 aktuelle PC-Spiele im Test.
- **Und mit einer Diskette:** Schnupper-Versionen von Locomotion, Balance und Bug Bomber.

Wann spielen Sie mit?

Ab 4. November beim Zeitschriften-Händler!

WHO IS WHO?

W. FORSTER



Wie Kollege Michael, wuchs auch **POWER PLAY**-Deserteur Winnie Forster auf dem Bauernhof auf. Bis zu seinem 20. Lebensjahr lebte er in der Kleinstadt Weilheim im tiefsten Oberbayern. Aus dem Kindergarten hat man ihn 'rausgeworfen, die Volksschule verlief jedoch ohne größere Komplikationen. Danach lernte Winnie an einem humanistischen Gymnasium Latein und Alt-Griechisch — ursprünglich um Asterix-Comics besser zu verstehen, später weil's seinen konfuse Studienwünschen (Geschichte, Philosophie oder Theaterwissenschaften) entgegenkam. In der Zeit nach dem Abitur konnte Winnie von seinen althilologischen Kenntnissen profitieren: Als Kullissenschieber am Theater, als Hardcore-DJ und Gemüseverkäufer. Vor gut zwei Jahren nahm Winnie in der **POWER PLAY**-Redaktion Platz. Später gehörte er zum **VIDEO GAMES**-Gründungsteam und ist nun leitender Redakteur bei diesem **POWER PLAY**-Schwestermagazin. Privat steht Winnie auf alles was man Lesen, Hören, Spielen oder Sehen kann: Er mag Jazz und Metal, amerikanische, englische und französische Comics, sowie japanische Zeichentrickfilme. Außerdem sammelt er internationale Spielermagazine und Psychoanalyse-Verpackungen.

Kleinkinderfotos von Winnie waren nicht aufzutreiben — hier lächelt er dem Abitur entgegen



AUFGEPASST! SCHERN KOMMT EDES SPIEL!

Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen
Amiga-Spiele im Überblick. Sie
werden nach einem einheitlichen
Schema beschrieben: Spiel-Idee und
-Story, Bedienung des Spiels (sehr
nützlich bei englischen Handbüchern),
technische Tips (Installation, Speicherbedarf),
Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und
Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-
Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

* unverbindliche Preisempfehlung

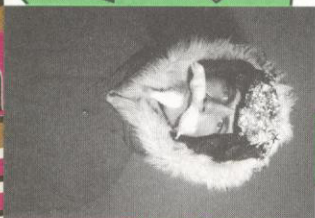


Frank Stieper
Klops & Lücke:
Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verfolgungs-
jagd, und der Leser
begleitet sie dabei.
Bei ihrer Jagd nach
Spiele-Geheimnissen
benutzen sie Detektivprogramme,
die der Amiga mitgeliefert werden. Am Ende
des Buches steht, was die Amiga
spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80

GRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

is dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:
d- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,
n den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Absender:



INTERVIEW

Deine Lieblingspiele? Lords of Midnight (Spectrum), Advanced Military Commander (Mega Drive), Ultima 3 (C64), Legend of Avalon (Spectrum) Elite (C64).

Was wäre, für Dich das größte Unglück? Kein Glück mehr zu haben.

Was ist für Dich das vollkommenste indische Glück? Alles machen zu können, worauf ich Lust habe.

Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Meine eigenen.

Dein Lieblingsmaler/Grafiker? Comic: Bisley, Pratt, Mark Wheatley, Ted McKeever.

Dein Lieblingsmusiker? F. Frith und andere Krachmacher aus New York — Rock "Klassiker" wie Neil Young und Robert Wyatt sind natürlich auch cool.

Dein Lieblingsschriftsteller? H. Rosendorfer.

Dein Lieblingsprogrammierer? Ich kann mir keine japanischen Namen merken...

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Welche Frau?

Deine Lieblingsbeschäftigung? No Comment.

Wer oder was hättest Du sein mögen? Mein eigener Bôß.

Dein Hauptcharakterzug? Zerstreuung.

Dein größter Fehler? Die Who's Who-Karten bei Power Play einzuführen.

Was verabscheuest Du am meisten? Ignoranz und Intoleranz.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheust Du am meisten?

sten? Kenn' keine "geschichtlichen" Gestalten. Gab's die überhaupt?

Das schlechteste Programmiererteam? An schlechte Programmiererteams erinnert man sich so schlecht...

Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Nelson in Kopenhagen.

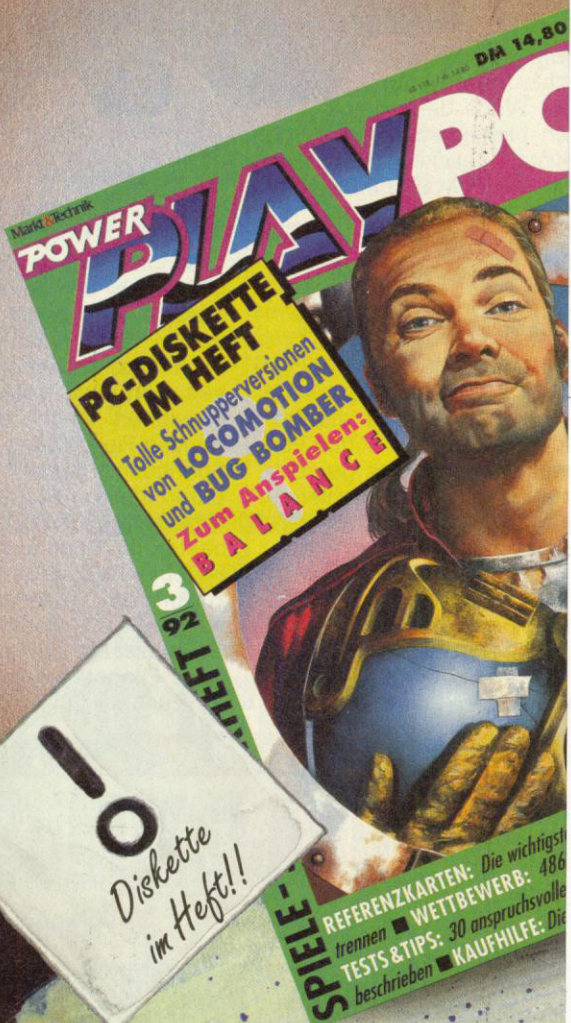
Dein erstes Computer- oder Videospiel? Space Invaders (Automat), Pac-Man (Konsole), Manic Miner (Computer).

Dein Lieblingscomputer? Apple Mac — auch wenn ich noch keinen besitze.

Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? Mit dem gegenwärtigen und zukünftigen Redaktionsteam.

Deine gegenwärtige Geistesverfassung? Stoned Again.

GELEGE
ma
SPIE



Diskette
im Heft!!

Ab 4. November beim

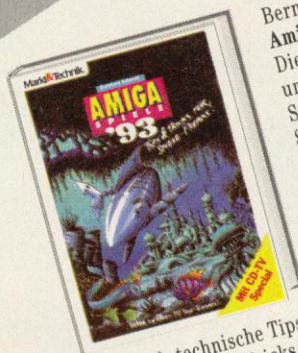
AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:

brandneue Spiele
für den Amiga?

Tips&Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzig-fundierte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-

Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!



**Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93**
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Hand-

büchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



**Frank Stieper
Klops & Lücke:
Die Amiga-Detektive**
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80

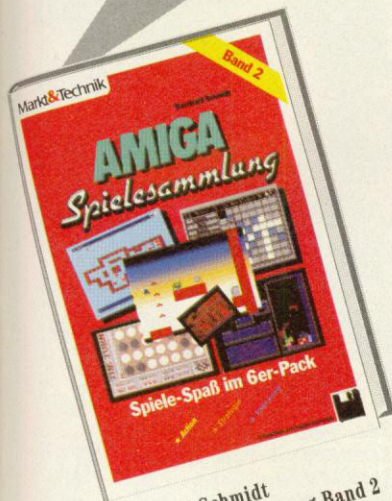


**Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1**
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*



**Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92**
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

* unverbindliche Preisempfehlung



**Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2**
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobellasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*



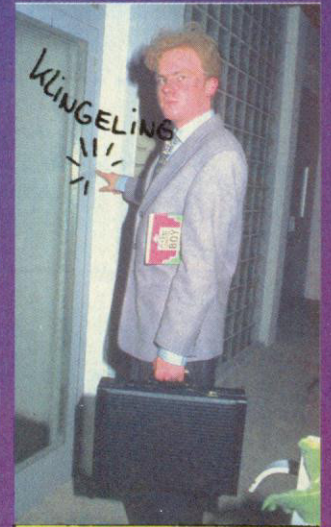
DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

DIE REIFE



EIN NORMALER ARBEITSTAG IN DER REDAKTION: SPÄT NACHTS BITTET MARTIN UM AUSSTEHENDE ARTIKEL... DOCH SELBST DIE HÄRTESTEN REDAKTEURE MACHEN NACH 48 STUNDEN SCHLAPP. DIE KONSEQUENZ: EINE NEUE KRAFT MUSS HER.



AM NÄCHSTEN MORGEN (PÜNKTLICH UM HALB SECHS) QUALIFIKANT SÖNKE STEFFEN



WAS'N NU SCHON WIEDER? DIE SPARKASSE IST GEGENÜBER.

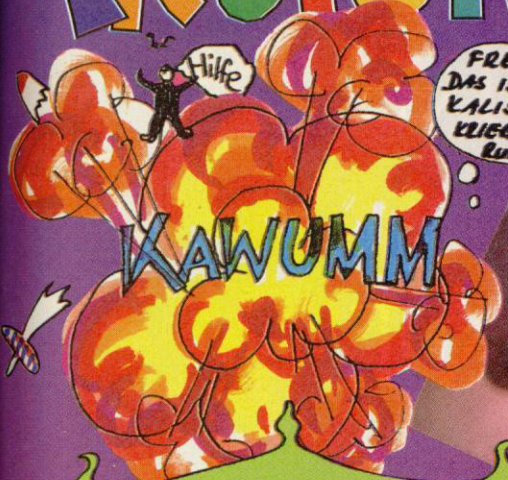
10 MINUTEN, 2000 WÖRTER UND 3 MIT-AUSBRÜCHE SPÄTER... ÜBERGIBT SÖNKE FEIERLICH DIE AUSSAGEKRÄFTIGEN BEWERBUNGS-UNTERLAGEN.



DREI PRÜFUNGEN MUSS DU BESTREITEN, DIE DIR DEN WEG BEREITEN: AUFGABE NR. 1, HÖRE GUT, FLIEGE GEGEN CHRISTIAN MIT ALL DEINEM MUT.



PRÜFUNG



Hilfe

FRECHHEIT! DAS IST PHYSIKALISCHE KRIEGSFÜHRUNG.



DER ZWEITE TEST, MEIN LIEBER, BESCHERT KARATEFIEBER. KNUST UND ANDREAS WARTEN SCHON, ICH HOFFE, DU SITZT BALDAUF DEM NINJA-THRON.



AUFRAG ERLEDIGT, CHEF. WAS KOMMT NUN?



SIEH MAL EINER AN...



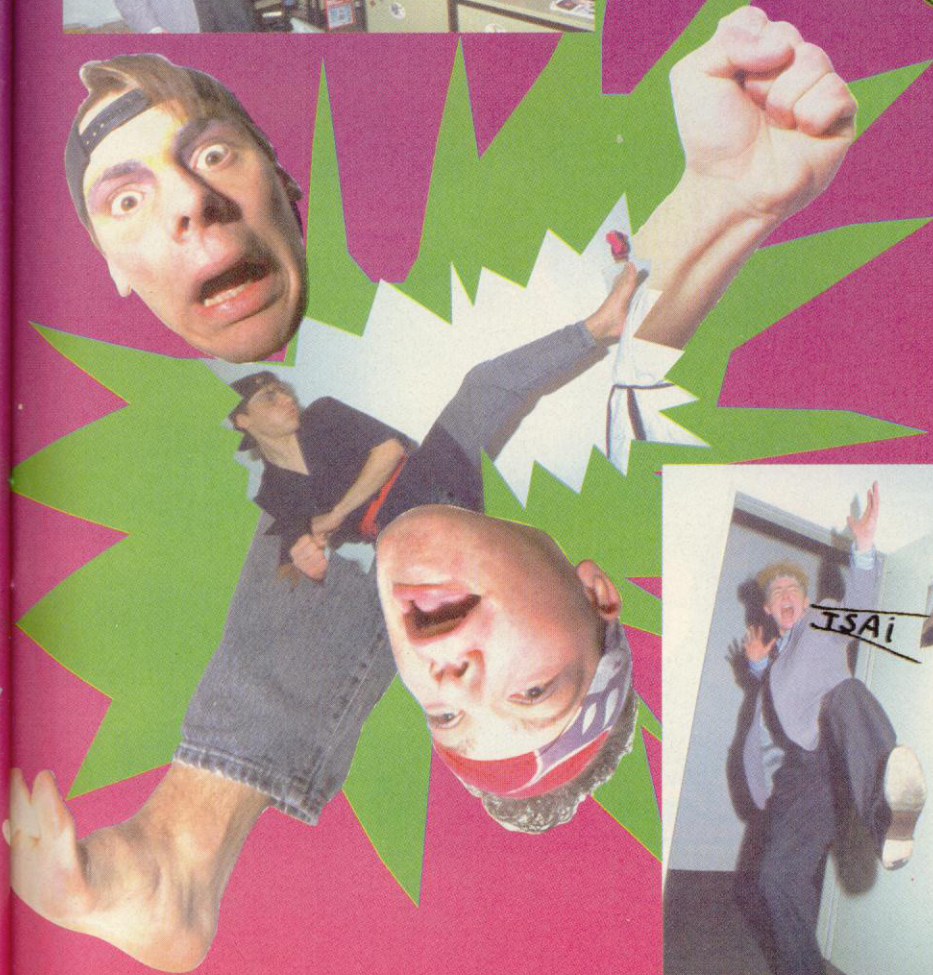
GRRRR



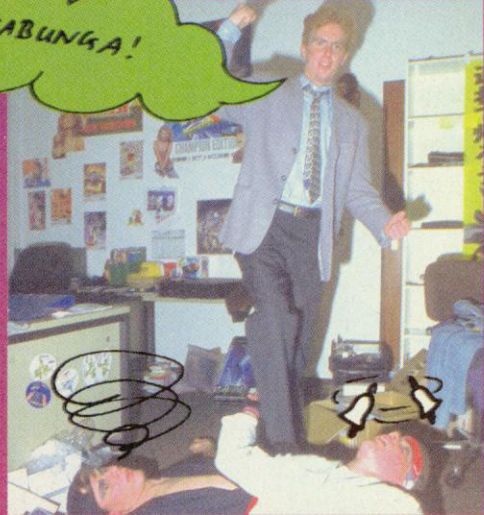
ICH SCHLAGE ZUERST...



NEIN! ICH FANG' AN!



COWABUNGA!



TSAI



RESPEKT MEIN GLÜCK STEFFEN.

— Wizardry! —[®]

CRUSADERS *of the* DARK SAVANT



OUT NOW!



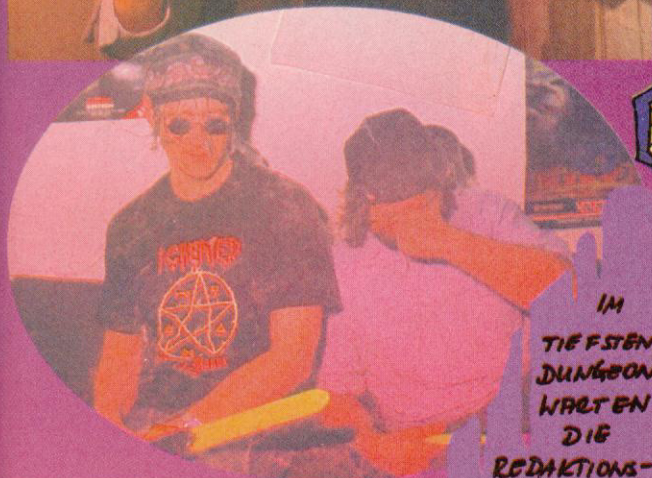
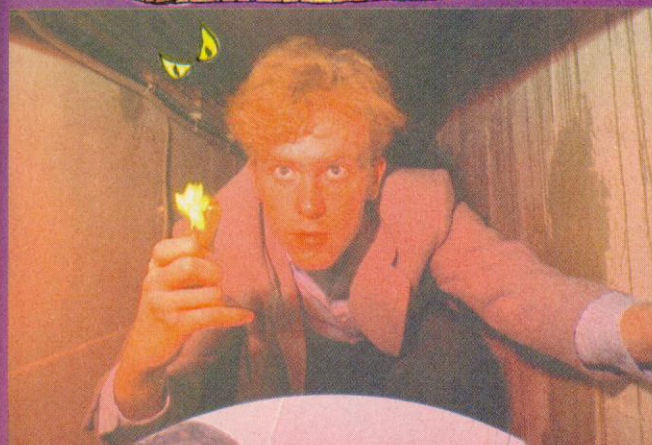
Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
© 1992, Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.

Published by **SOFTGOLD** - Info-Line 02131-6602-38

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

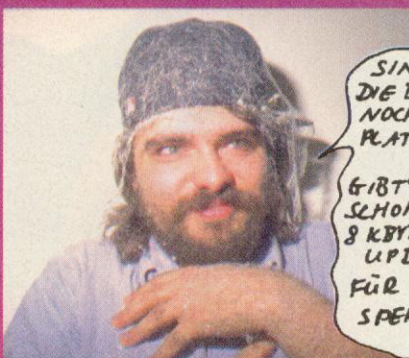
FÜR PC

ALS LETZTE MISSION
TRAG' ICH DIR AUF,
FINDE VOLKER UND
MICHAEL IM LAUF.
FESTGEBUNDEN AN
ROSTIGEN KETTEN,
MUSST DU SIE
FLUGS ERRETTEN.



EIN SCHWERTKAMPF
ZWEIFELTER BLUT UND
VIEL GETÖSE SPÄTER
...

IM
TIEFSTEN
DUNGEON
WARTEN
DIE
REDAKTIONS-
GRUFFIES AUF
Ihre ERLÖSUNG.



SIND
DIE BEATLES
NOCH AUF
PLATZ 1?
GIBT'S
SCHON DAS
8 KBYTE-
UPDATE
FÜR DEN
SPEKTRUM?



DER GROSSE AUGENBLICK:
SIR SÖNKE STEFFEN WIRD ZUM
RITTER DER POWER-KUNDE
GESCHLAGEN...



... UND ÜBERNIMMT
LEBENSWICHTIGE
AUFGABEN.

WÄHRENDDESSEN:



..SÖNKE
EIGNET SICH
TECHNISCHES
GRUND-
WISSEN
AN...

DER REDAK-
TION SALTAG
TOBT...

... ZIEHT ES DIE FANGEMEINDE AUF DIE MESSE...

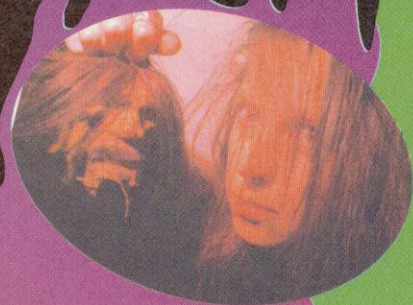


... STARGAST:
V.I.P. KNUT GOLLERT...

... INKOGNITO: MICHAEL HENNST...



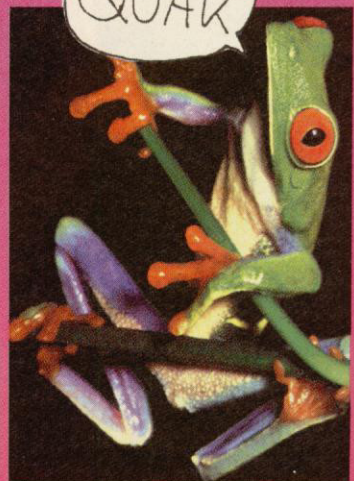
DER BESUCH BEI DEN
LAYOUT- UND DTP-HEXEN...



UND
ES
EREILT
IHN DAS
REDAKTIONS-
SCHICKSAL

"ER WOLLTE KEINE BILD-
UNTERSCHRIFT MACHEN."

QUAK

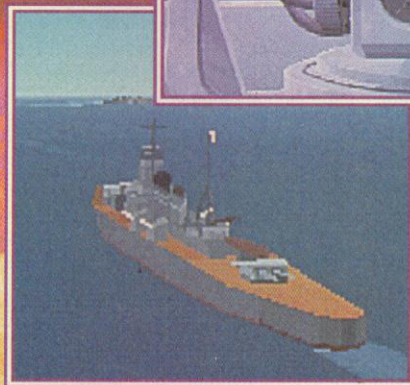
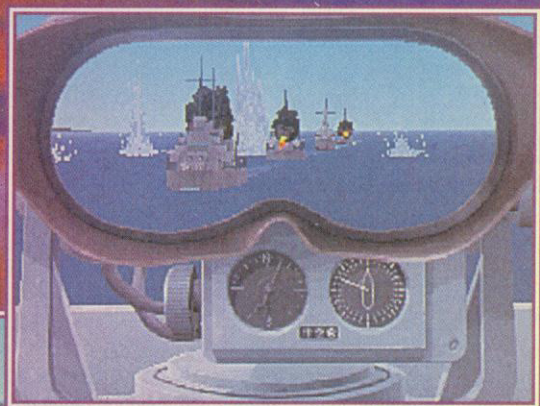


TASK FORCE

1 9 4 2

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

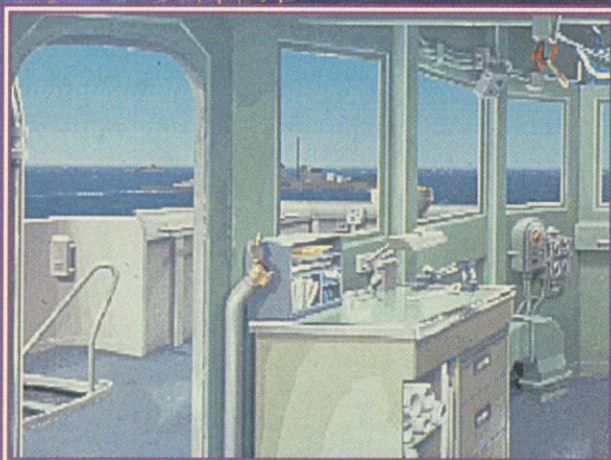
Die Seeschlachten um die Salomoninseln änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges. Jetzt können Sie in einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges das Kommando über die Kampfverbände übernehmen, die an diesem Krieg beteiligt waren.



Führen Sie eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen in einer Formation in den Kampf.

Entscheiden Sie, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Sie Torpedos ab, legen Sie Rauchteppiche aus und setzen Sie Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein.

Eilen Sie inmitten blitzender Explosionen, fliegender Granaten und dem ohrenbetäubenden Donnern der Seeschlacht von einem Posten zum anderen!



*"Task Force 1942" von MicroProse.
Nur so können Sie die Spannung ...
und das Risiko ... des Seekrieges im
Zweiten Weltkrieg erleben!*

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0) 666 504 326

Die Knochenbrecher kommen



Chinatown ist ein besonders gefährliches Pflaster

Art of Fighting

Womit vertreiben sich Videospiele in aller Welt, besonders in Japan und Amerika, momentan am liebsten die Zeit? Na klar: Schädel einschlagen, Knochen brechen und wüst fluchen. Wilde Prügelspiele haben Hochkonjunktur, allen voran Capcoms *Street Fighter 2*.

Der neueste Hau-Drauf-Knaller *Art of Fighting* kommt von SNK aus Japan und ist in der Heimversion nur dem erlauchten Kreis der Neo-Geo-Besitzer vorbehalten. Ihr dürft bei *Art of Fighting* allein oder zu zweit gegeneinander antreten. Entscheidet Ihr Euch für letzteres, kann jeder Spieler

seinen Bildschirmhelden auswählen. Ob muskelbepackter Schönling oder schmiereriger Rocker, die acht verschiedenen Recken sollten für jeden die passende Identifikationsfigur bieten. An die seltene Spezies der weiblichen Videospielelerin wurde auch gedacht: Die Kämpferin King (warum nicht Queen?) schlägt sich wacker durch die Macho-Welt, auch wenn sie rein äußerlich nicht mit *Street-Fighter-2*-Jugendidol Chun Li mithalten kann. Jeder Kämpfer hat sein Lieblings-



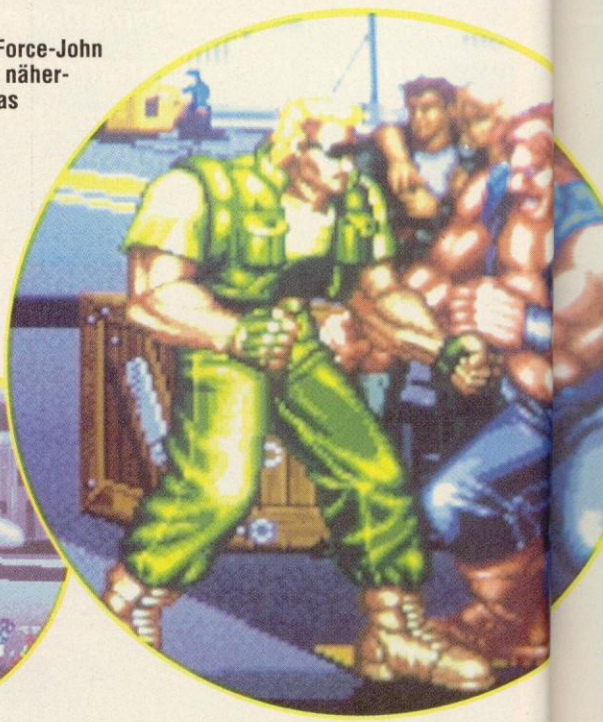
Sieben schneie Burschen und eine adrette Maid stehen zur Wahl

Erfahrene *Street-Fighter-2*-Veteranen entwickeln sofort heimische Gefühle: *Art of Fighting* hat eine frappierende Ähnlichkeit zur Kultprügelei. Die Kämpfer, die Spezialattacken, die Hintergrundscenarien und der gesamte Bildschirmaufbau – die Designer haben sich in vielen Belangen inspirieren lassen. Und trotzdem überrascht *Art of Fighting* mit einem anderen Spielgefühl. Gegen die fetzigen Prügelorgien der Riesen-Sprites wirkt *Street Fighter 2* fast gemächlich. Notorsche Hektiker werden's mögen, mir wäre mehr



Zeit für taktische Feinessen lieber gewesen. Gegen den gepflegt intelligenten Kampfstil von *Street Fighter 2* kommt das Neo-Geo-Spiel bei weitem nicht an. Dafür ist *Art of Fighting* grafisch prächtig gelungen. Die super-schnelle, abwechslungsreiche Grafik und der phänomenale Zoomeffekt werden selbst dem verwöhnten Neo-Geo-Besitzer noch ein anerkennendes Staunen entlocken. Die finanzkräftige High-End-Prügelfans dürfen *Art of Fighting* auf den Weihnachtswunschzettel setzen.

Sobald sich Air-Force-John und Rocker-Jack näherkommen, wird das Kampfgetümmel superschnell auf die doppelte Größe heranzoomt

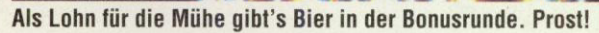


PC-Prügel

Derweil in den englischen Softwarestudios von U.S. Gold noch fleißig an den Computerversionen von *Street Fighter 2* gewerkelt wird, sind fernöstliche Kollegen schon etwas weiter. Immerhin können sich dort seit geraumer Zeit Fans via Japano-PC digital die Rübe einhauen. Die inoffiziell von einem japanischen Programmierer in Szene gesetzte PC-Version des Capcom-Knallers enthält alles, was in der Super-Nintendo-Version auch steckt: Alle Figuren, von Ryu über Blanka bis zu

Chun Li sind ebenso vorhanden wie der Zweispielermodus. Allerdings sind deutliche Abstriche bei Grafik und Spielgefühl zu machen. Ein weiteres Manko: Die ziemlich komplizierte Tastatursteuerung. Wer alle Schläge inklusive der Super-Kicks beherrscht, muß sich mit einem guten Dutzend Tasten herumärgern. Mit einem menschlichen Gegner wird's zudem ziemlich eng an einer Tastatur. Warten wir gespannt auf die offizielle "Europa-PC-Fassung" des Spielhallenknüllers, die wohl noch in diesem Jahr – rechtzeitig zum Festerscheinen soll. mh





geht nicht gerade leicht von den Fingern. Trotzdem verdient *Art of Fighting* die Spitzenwertung.

blitzschnell auf fast die doppelte Größe heran. Neben den üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußheber etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Spezialattacken in petto, die durch waghalsige Joystick-Manöver aktiviert werden. Als Belohnung winken zischende Feuerbälle, Kreiselrundumschläge oder superschnelle Handkantenschläge, die jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. /s

Ryo oder Robert müssen ihre entführte Schwester retten. In verschiedenen Stadtteilen treffen sie auf üble Gestalten, die nur schwer zu besiegen sind.

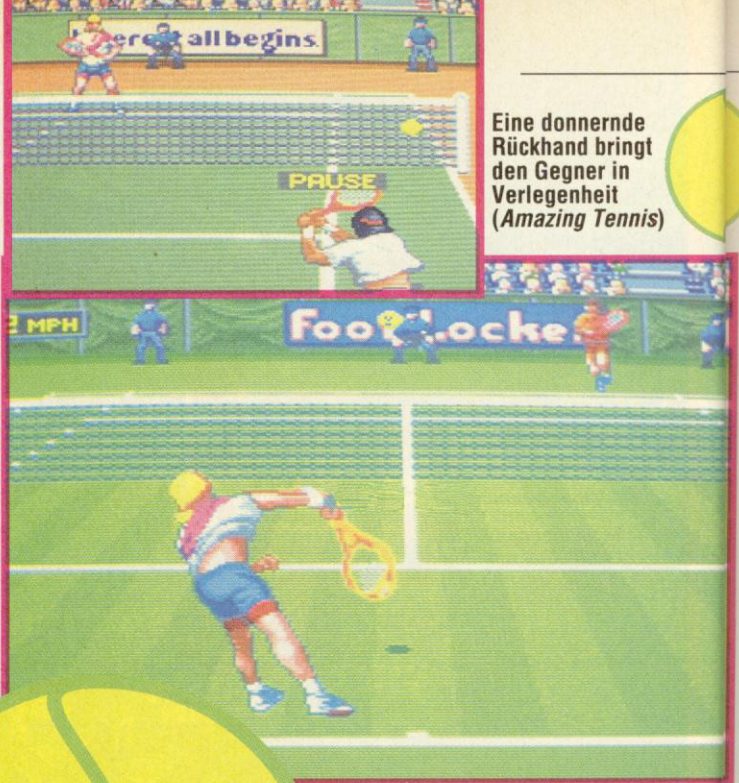
Besonderheiten: –

Advantage Super Nintendo

POWER PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Survival-Training: Match bei Eis und Schnee (*Pro Tennis Tour*)



Aufschläge sind tückisch

TENNIS TOTAL

POWER PLAY bit-
tet zum großen
und einzigartigen Ver-
gleich: *Jimmy Connors*
Pro Tennis Tour schlägt
gegen *David Crane's*
Amazing Tennis auf.



Das neueste Werk v on David
Crane: *Amazing Tennis*

Super-Nintendo-Besitzer und
alle Freunde des "weißen
Sports" brauchen sich nicht
den Kopf zu zerbrechen, mit
welchem Tennismodul sie ihr
System füttern sollten: das
solide Super Tennis von Ton-
kin House war bisher das ein-
zige Tennismodul für Ninten-
dos 16-Bit-Konsole. Doch die
Zeiten der Entsagung sind
endgültig vorgessen – zwei
brandneue Filzballumsetzun-
gen renommierter Program-
mierteams machen sich auf,
die Tenniswelt zu erobern und
stellen sich dem gnadenlosen
POWER-PLAY-Vergleichstest.

David Crane's Amazing Tennis

David Crane, einer der
erfolgreichsten Spieledesi-
gners der westlichen Hemisphe-
re, hat wieder zugeschlagen.
Für sein Super-Nintendo-
Debüt wählte der Autor solcher
Mega-Seller wie *Pitfall*, *Pitfall 2*
- *Lost Caverns*, *Decathlon* und
Ghostbusters seinen persönl-



Hoppla! Am Ball vorbeigelaufen!

Welcher Gegner darf's denn sein? (*Amazing Tennis*)

chen Lieblingssport. Gleich zu Beginn überrascht *Amazing Tennis*. Während andere Spiele des Genres den Platz in der übersichtlichen Ansicht von schräg oben zeigen (so auch *Pro Tennis Tour*), präsentiert sich David Cranes neuestes Werk im schicken 3-D-Look. Die imaginäre Kamera ist hinter dem vorderen Spieler postiert, dem sozusagen "über die Schulter" geschaut wird. Der Gegner ist um einiges kleiner im Hintergrund zu sehen. Bei ihren Ausflügen zum Netz werden die Spieler selbstverständlich gezoomt.

Bedingt durch die ungewöhnliche Darstellung ist etwa ein Drittel des Platzes nicht sichtbar. Damit Ihr den Ball trotzdem nicht aus den Augen verliert, wird schnell mitgeschrollt. Dank dieser Perspektive und der überdimensional großen Darstellung des vorderen Tennisspielers ist eine genaue Nachahmung der verschiedenen Bewegungsabläufe möglich. Tatsächlich erinnert *Amazing Tennis* phasenweise an eine Fernsehübertragung; Zum Beispiel, wenn den Spielern beim Aufschlag das Hemd hochgeht.

Für die Schläge stehen Euch die vier Feuerknöpfe des Joypads zur Verfügung – je nach Spielsituation dürft Ihr auf verschiedene Schlagvarianten zurückgreifen. In welche Richtung der Ball zischt, ergibt sich aus Eurer Position zum Ball und der Richtungsvorgabe mittels Steuerkreuz. Für besonders kunstvolle Schläge wird auf Knopfdruck eine Zeitlupen-Wiederholung geboten. Sie wird mit den vorderen beiden Tastern kommandiert.

Am packensten sind Sportspiele erfahrungsgemäß gegen einen Konkurrenten aus Fleisch und Blut. Zwei Joypads vorausgesetzt,



könnt Ihr auch bei *Amazing Tennis* gegen jeden antreten, der sich mit Euch messen möchte. Traut sich keiner, stehen 15 Computergegner bereit. Da sie sich äußerlich (Hautfarbe, Haare, Sportdress) und in der Spielstärke unterscheiden, dürfte jeder Solospieler einen passenden Gegner finden. Wer Wettbewerbsatmosphäre liebt, entscheidet sich für den Turniermodus. Übersteht Ihr drei Runden und das Finale siegreich, solltet Ihr Eure Kamera bereithalten: ein Foto der Siegergrafik ist die Eintrittskarte in den exklusiven "Amazing Tennis Winner's Club".

ar:js

Jimmy Connors Pro Tennis Tour

Die deutsche Spieleschmiede Blue Byte hat mit *Great Courts 2* bereits das beste Tennisspiel für 16-Bit-Computer abgeliefert – keine schlechte Referenz für ihr erstes Super-Nintendo-Projekt.

Bei *Pro Tennis Tour* seht Ihr das Platzgeschehen "konventionell" von schräg-oben. Um den Ball im Mittelpunkt zu halten, wird anstandslos in alle Richtungen gescrollt. Wer sich für einen Schaukampf entscheidet, kann unter sechs verschiedenen Bodenbelägen wählen. Verwegene Abenteuerer dürfen so auch ein Match auf Wüstensand oder Packeis wagen. "Gewöhnliche" Platzarten, wie Asche oder Gras, werden ebenfalls geboten.

An Spielvarianten herrscht kein Mangel. Neben dem obligatorischen Einzel, sind auch unterhaltsame Doppel-Matches möglich. Ob allein, zu zweit gegeneinander, miteinander oder gar zu viert (per Vier-Spieler-Adapter) – alles ist erlaubt, fehlende Teilnehmer werden durch einen Computerspieler ersetzt. Insgesamt stehen 16 Spielerpersönlichkeiten mit unterschiedlichen Eigenarten zur Wahl. So verläßt zum Beispiel Emil Wurzl aus der Schweiz nur selten die Grundlinie, während der Holländer

Rudi Wijnfort ein furioses Netzspiel favorisiert. Die Spielstärke des Gegenübers läßt sich ebenfalls bestimmen. Für bequeme Spieler bietet *Pro Tennis Tour* auf Wunsch eine Art "Autopilot". Euer Alter Ego wetzt dann automatisch von Ball zu Ball, Ihr kümmert Euch ausschließlich um die Schläge.

Für die verschiedenen Schlagvarianten sorgen vier Feuerknöpfe und die oberen Links- und Rechtstaster des Joypads. Lob, Smash, Volley, Topspin, Stoppball und mehr bieten für jede Spielsituation die richtige Alternative. Je länger Ihr den entsprechenden Knopf gedrückt haltet, desto mehr Wumm bekommt die gelbe Filzkugel: Gutes Stellungsspiel sichert besonders harte Schläge.

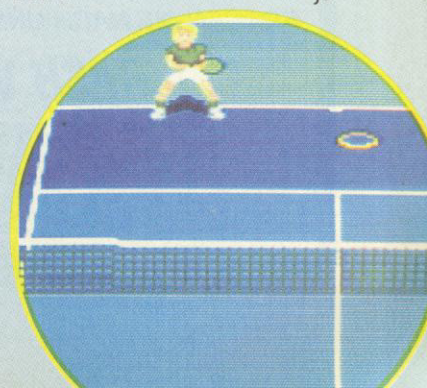
Um auch bei überzeugten Singles die Langzeitmotivation zu garantieren, spendierte Blue Byte dem Modul eine ganze "World Tour" samt Paßwort. Innerhalb einer Saison bereist Ihr alle Flecken der Erde und könnt in bekannten Turnierstädten und in so exotische Gegenden wie zum Beispiel Casablanca wertvolle Weltranglistenpunkte sammeln.

js



Fünf versierte Trainer wollen Euch zum Top-Spieler formen (links). Die Erfolge werden gnadenlos in der Statistik offenbart (oben)

STATISTIK EDSON			
1. AUFSCHLAG	100	2	0
ERFOLGREICH	100	2	0
ASSE DOPPELFEHLER	199	KMH	0
MAX. GESCHW.	193	KMH	0
DURCHSCHNITTLICH	12	0	0
RS	0	1	2





UNGERER

Hard- und Softwareversand · Farbbandrecycling, Hardwareentsorgung
Telefon + Fax: 089/3144693 · BTX: 0893144693

Jede PD-Disc für Amiga und Atari ST nur 1,11 DM. Jede 3,5" PD-Disc für MS-DOS nur 2,50 DM

HAUFENWEISE SONDERPREISE

SOFTWARE Computer

Genre	Amiga	PC	ST	C64	Genre	Amiga	PC	ST	C64
Nigel Mansell The Summings (e)	80,00	96,00	-	-	Burning Steel	80,00	96,00	-	-
Zool	72,00	80,00	-	-	Big Box (A10: C64 38 Spiele)	80,00	-	-	56,00
Might & Magic IV (e)	80,00	96,00	80,00	-	Wing Comm. (PC engl.)	96,00	56,00	-	-
Patrizier	80,00	96,00	80,00	-	Ultima VII (e)	72,00	56,00	-	40,00
Lotus II	72,00	-	-	-	Liverpool	80,00	96,00	-	-
Indiana Jones 4	104,00	-	-	-	Air Warrior	80,00	96,00	-	-
Spelljammer (e)	80,00	-	-	-	Vision	80,00	96,00	-	-

Konsolen & Handhelds

Genre	GameBoy	Nes	SNes	Genre	GameBoy	Nes	SNes
Super Kick Off	56,00	80,00	104,00	Battletoads	80,00	55,00	-
Joe & Mac	-	96,00	104,00	Joyride Game Commander	80,00	55,00	-
Elite	-	96,00	104,00	Joyride Maverick 2	80,00	55,00	-
Super Turrican	-	80,00	104,00	Kontrollspiel	80,00	55,00	-
Dragons Lair	-	-	104,00	Starfighter 2W	25,00	-	-

Hardware

Golden Gate 386 SX PC-Karte für Amiga 2000/3000	nur	950,00 DM	Drucker Fujitsu DL 1100, Color, 24 Nadeln	nur	720,00 DM
Golden Gate 486 SLC PC-Karte für Amiga 2000/3000	nur	1650,00 DM	Laserdrucker Epson EP 4100-4 S.Min. -300x300 dpi	nur	2500,00 DM
Atari 386 SX PC-Karte für Atari ST/Mega ST	nur	610,00 DM	Laserdrucker GMS PS 1700-17 S.Min.	nur	14500,00 DM
Pro Audio Spectrum + 8 Bit Stereo-Soundkarte für PC	nur	379,00 DM	-300x300x600 dpi	nur	1750,00 DM
Pro Audio Spectrum 16, 16 Bit Stereo-Soundkarte für PC	nur	549,00 DM	Laserdrucker Sharp JX 9500E-4 S.Min. -300x300 dpi	nur	8,50 DM
Amiga 4000-105 MB, HD-3 MB RAM	nur	4250,00 DM	Laserdrucker 3,5" DSDO - im 10er-Pack	nur	-

Alle Preise inkl. MwSt., zuzüglich Versandkosten und Nachnahme. Wir liefern per Post oder UPS. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Zahlen, Daten, Fakten

	3-D: über die Schulter	2-D: von schräg
Perspektive oben	1 bis 2	1 bis 4
Spieler gleichzeitig	nein	ja
Doppel möglich	3	6
Verschiedene Bodenbeläge	ja	ja
Auswirkung auf Ballverhalten	15	16
Verschiedene Computergegner	-	3
Zusätzliche Schwierigkeitsgrade	ja	ja
Männliche Spieler	nein	nein
Weibliche Spieler	ja	ja
Links-/Rechthänder wählbar	ja	ja
Volley	ja	ja
Topspin	ja	ja
Stoppball	ja	ja
Slice	ja	ja
Lob	ja	ja
Passierschläge	nein	ja
Schlagstärke einflussbar	nein	ja
Turniermodus	ja	ja
Wettkampf-Saison	nein	ja
Weltrangliste	nein	ja
Paßwort	nein	ja
Statistiken	nein	ja
Zeitlupenwiederholung	ja	nein
Automatische Steuerung	nein	ja
Sprachausgabe	ja	ja



FUNWARE

Tel 0512-492626

Fax 0512-361442

Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

AUSTRIA's NO.1

Alle Spiele US Importeure, ausg. dt./DV deutsche & jp./japanische Vers./Anl.

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielemarkt für euch zu präsentieren.

MS DOS

STRIKE COMMANDER 698,-
(? Preis lt. Lieferant)
Wing Commander 398,-
B17 Flying Fortress 698,-
A.T.A.C. dt 798,-
Rex Nebular dt 798,-
Indiana Jones 4 DV 878,-
History Line DV 798,-
SOUNDBLASTER 2.0 1660,-
Mitsumi CD Rom, intern 2990,-
(für Importspiele am dt. SNES)

Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität der Systeme & Bedienungsanleitung.

SUPER NINTENDO

SUPER NES SET DV & SUPER
MAGIC CONVERTER 2790,-
Zelda 3 DV 898,-
Amazing Tennis 1068,-
Super Musha Aleste 1038,-
Desert Strike 1068,-
Super Star Wars a.A.
NCAA 3D Basketball 998,-
Super Magic Converter 299,-
(für Importspiele am dt. SNES)

TURBO GRAFX/PC ENGINE

US Adapter 348,-
US Spiele am japan. PC Engine
Air Zonk 898,-
Gunforce 398,-

AMIGA

Wing Commander dt 798,-

SEGA MEGA DRIVE

Sonic 2 a.A. Euro/Visa/Master
Cards welcome!

GAME BOY

Mario World 2 a.A.

NEU - CASH VERSAND - NEU SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

M. Drive

Terminator	105,-	Grundgerät	315,-	Grundgerät	669,-
S. Monaco 2	105,-	F-Zero	105,-	Blues Journey	199,-
Olympic Gold	105,-	Legend of Zelda	105,-	Last Resort	309,-
Desert Strike	95,-	Pit Fighter	115,-	Robo Army	269,-
NHL Hockey 93	105,-	Sim City	105,-	Fatal Fury	299,-
Power Monger	95,-	Super Soccer	95,-	Eight Man	269,-
Wrestlemania	105,-	Double Dragon	115,-	Baseballstar 2	299,-
Test Drive 2	95,-	Lemmings	125,-	Nam 1975	159,-
Lotus Turbo	105,-	Populous	125,-	World Heroes	395,-
Olympic Gold	105,-	Prince of Per	125,-	King of Mons 2	325,-
Tennis G. Slam	105,-	Amaz. Tennis	125,-	Super Spy	159,-
Calif. Games	85,-	ST Fighter 2	135,-	Ghost Pilot	175,-
Sonic 2	105,-	S. Mariocart	135,-	Ninia Comand	325,-

ALLE SUPER NINTENDO SPIELE/KONSOLE EUROPA-VERSION MIT ORIGINAL DEUTSCHER ANLEITUNG!!!!!!

SEGA MEGA-DRIVE MAGNUM-SET

INKL. 2 JOY-STICK+ 4 SPIELE 359,-

GAME BOY/GAME GEAR/SPIELE FÜR AMIGA, IBM.
FRAGEN SIE NACH UNSEREN SPEZIALPREISEN!

CASH VERSAND

BACHEGGLIWE 13C, 8405 WINTERTHUR

TEL. 077714332, FAX 018656550

TÄGLICH VON 6.00-21.00 UHR!!!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

Kein Spiel wanderte in letzter Zeit öfter in den Modulschacht meines Super Nintendos - obwohl ich alles andere als ein überzeugter Tennis- und Sportspielfreund bin. Grafisch ist Jimmy Connors Pro Tennis Tour nicht spektakulär, aber niedlich animiert und professionell präsentiert. Die Digi-Sounds und die Sprachausgabe sind ebenfalls gut. Entscheidend ist das Spielgefühl: Hier trumpft das Blue-Byte-Produkt voll auf. Die Spieler flitzen prächtig über den Court, schmettern harte Volleys und lupfen gefühlvolle Lobs - fast alles gelingt schon nach wenigen

Spielminuten. Kurzweiligen Wettkämpfen im Freundeskreis steht somit nichts im Weg. Der Hammer ist die Vier-Spieler-Option: das wildeste Tennis-match aller Zeiten ist Euch gewiß. Dank automatischer Steuerung (natürlich abschaltbar) haben sogar blutige Sportler spiel-Neulinge eine Chance. Auch allein sorgt der Kampf um Weltranglistenpunkte an vielen Schauplätzen für Abwechslung. Niemand, der sich nur halbwegs für Sportspiele interessiert und ein Super Nintendo besitzt, sollte auf Jimmy Connors Pro Tennis Tour verzichten.



Ein neues Spiel von David Crane bedeutete früher immer eine Attacke auf meine Gesundheit: die Pitfall-Skorpione haben mich zur Weißglut getrieben, vom Joystickrütteln bei Decathlon bekam ich Wunden an den Handflächen und Ghostbusters sorgte für wochenlangen Schlafmangel. Diese "Tradition" der völligen Begeisterung wurde schon durch A Boy and his Blob auf dem NES (recht originell, aber langweilig) gebrochen und wird auch durch Amazing Tennis nicht wieder aufleben. Warum? Zum einen ist es

einen Tick zu schwierig. Völlige Konzentration und viel Übung sind die Grundvoraussetzungen für eine halbwegs erfolgreiche Tennisball-Hatz. Zum anderen hat die interessante Perspektive einen ungeschönen Nachteil: Das Netz verdeckt den größten Teil der hinteren Spielfläche und erhöht beim betroffenen Spieler den Frust-Koeffizienten. Tennisprofis und Realismusfetischisten können durchaus ihr Glück in Amazing Tennis finden. Im direkten Vergleich zu Pro Tennis Tour bleibt jedoch nur der Titel "Zweiter Sieger".



TENNIS TOTAL

Das Blue-Byte-Team stellt erneut unter Beweis, daß nur hochwertige Spiele die Programmiererdungeons verlassen. *Pro Tennis Tour* ist mit tödlicher Sicherheit das beste Super-Nintendo-Tennis und liefert sich mit *Final Match Tennis* auf der PC-Engine ein heißes Match um den Titel "Bestes Bildschirmtennis aller Zeiten". Endlich wird der spielbestimmende Tenniscrack für seine aggressives Spiel belohnt: Nur mit gutem Stellungsspiel gelingt es, superharte Bälle über das Netz zu dreschen. Wer die Filzkugel gerade noch erreicht, kann sie nur langsam



übers Netz schaufeln. Dem Zufall wird der Eintritt zum Center Court verweigert. Mich persönlich stört es nicht, daß der Schlagvorgang "unrealistisch" lange dauert. Allerdings haben Tenniskollegen diesen Punkt angekreidet. Ich finde es toll, daß zugunsten eines gnadenlos spannenden und intelligenten Spielablaufs auf 100prozentige Realitätsnähe verzichtet wurde. Für mich geht Jimmy Connors ganz klar als Sieger gegen David Crane vom Platz. *Pro Tennis Tour* ist ein brillant durchdachtes und (fast) perfekt inszeniertes Tennismodul.

Nach einer Durststrecke hat Konsolen-Oldie David Crane wieder ein gutes Spiel abgeliefert. *Amazing Tennis* setzt allerdings so stark auf Realitätsnähe, daß die Spielkultur ab und zu auf der Strecke bleibt. So famos der vordere Spieler animiert ist (als Vorbild diente augenscheinlich Andre Agassi), so stark ist der "Hinterbänker" benachteiligt. Auch die Präsentation läßt für ein Super-Nintendo-Spiel zu wünschen übrig. Außerdem: Wo



bleiben Statistiken, ein vernünftiger Turniermodus oder witzige Zusatz-Features? Minimalist David Crane bedient mit seinem Spiel Tennispuristen und Realitätsfreaks. Zwar gefällt mir *Amazing Tennis* besser als *Super Tennis*, doch gegen Jimmy Connors hat es keine Chance. Allerdings muß ich zugeben, daß ich beide Tennisneuheiten, die stark unterschiedliche Schwerpunkte setzen, gerne spiele.

Pro Tennis Tour

Genre: Sportspiel
Hersteller: Blue Byte/U.Soft
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Blue Byte

SUPER NES 90%

Grafik: 60 % Sound: 51%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Unterstützt Vier-Spieler-Adapter

Amazing Tennis

Genre: Sportspiel
Hersteller: Absolute Ent.
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Allan

SUPER NES 71%

Grafik: 64 % Sound: 51%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Zwei-Spieler Modus

IMPORTE - NEUHEITEN



FLASHPOINT

Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80

2061 Oering

Tel 0 45 35 / 28 01

FAX 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur noch für Händler.
Händleranfragen erwünscht.

GAME BOY

Super Off Road us	64,94
Marioland II us	69,94
Battleship us	64,94
Barbie us	64,94
Tom & Jerry us	64,94
Home Alone II us	64,94
Looney Toons us	64,94
WWF Challenge II us	64,94

GAME GEAR

Glax US	64,94
RC Grand Prix us	69,94
Prince of Persia us	64,94
Indiana Jones us	74,94
Tazmania us	64,94

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Amazing Tennis us	119,94
NHLPA Hockey '93 us	119,94
Desert Strike us	119,94
Hook us	119,94
Skulljagger us	114,94
Spiderman us	124,94
Chuck Rock us	119,94

S-NES Games sind spielbar auf dem deutschen Super Nintendo mit dem **Universal Adapter: Nur DM 49.94**

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

com CON

Computer Handelsgesellschaft mbH

Unser Partner **comCon** hat die Abwicklung im Endanwenderbereich übernommen. Schriftliche und telefonische Bestellungen nur noch an:

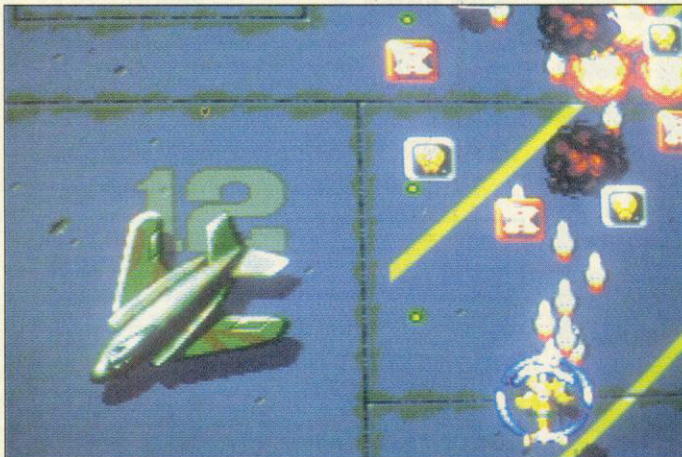
comCon GmbH

Hamburger Str. 68 - 2360 Bad Segeberg.

0 45 51 / 93 575

Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Game Gear ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

Duo Infernale



Extrakanister geben nach Beschuss acht Extrawaffensymbole frei.

Super Swiv

Computerspieler erinnern sich gern an die beiden "Random-Access"-Actionspiele *Silkworm* und *Swiv*. In beiden ballerten sich je zwei Spieler durch riesige Angriffsformationen; einer im Heli, der andere im Jeep. Storm stellt nun die Super-NES-Variante *Super Swiv* vor, in der sich gegenüber der Computerversion einiges geändert hat.

Eine geheime Untergrundorganisation klaut einen Prototyp nach dem anderen aus den Militärforschungslabors unserer Welt. Ziel der bössartigen Diebe ist natürlich der Aufbau einer gigantischen Streitmacht, mit der die Menschheit in Win-

deseile unterjocht und ausgequetscht werden darf. Nun liegt es an Euch und Eurem Kumpel, ein Fiasko zu verhindern und das feindliche Hauptquartier ins All zu pusten.

In sechs vertikal scrollenden Levels schießen Helikopter und Jeep alles vom Monitor, was da krecht und fleucht. Am Ende jedes Levels wartet wie immer ein gigantischer Obermottz. Euch stehen zu deren Vernichtung mehrere ausbaufähige Waffen zur Verfügung: Ihr schießt entweder mit der normalen Wumme, einem Flammenwerfer oder mit einer flotten Plasmakannonen. Auch ein Laser und eine

Super Swiv gehört zweifellos zu den besten Actionspielen für Nintendos 16-Bitter. Inmitten des recht angestaubten Spielprinzips stößt man erfreulicherweise immer wieder auf Gags und ungewöhnliche Angriffsformationen, die das Motivationsfähchen lange hochhalten. Das ausgeklügelte Extrawaffensystem streut eine Prise Taktik ins Spielgeschehen, die riesigen Obermottze verlangen individuelle Strategien. Die großen Levels bieten zudem allerhand Verstecktes, da sie breiter als der Bildschirm sind und bei

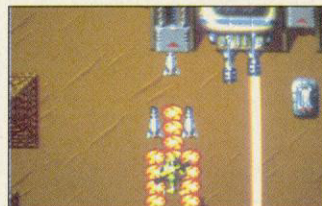


Bedarf horizontal scrollen. Technisch fährt *Super Swiv* ebenfalls starke Geschütze auf: Trotz etlicher Sprites auf dem Bildschirm will sich nicht das flüchtigste Ruckeln einstellen. Grafisch und musikalisch beeindruckend, begeistern vor allem die pompösen Soundeffekte. Gänzlich ungescholten kommt das Actionepos jedoch nicht davon: Der gehobene Schwierigkeitsgrad schreckt vor allem Neueinsteiger ab. Wer jedoch kernige Action mit leichtem Hang zur Hektik mag, wird bestens bedient.

Haben wir schon mal *Parodius* oder *Axeley* gespielt, lieber Knut? Deine Begeisterung in allen Ehren, aber mehr als ein aufmunterndes "Gut gemacht!" bekommt Storm von mir nicht zu hören. *Super Swiv* ist in meinen Augen ein durch und durch solides Ballerspektakel, das sich durch nichts als "State of the Art" auszeichnet. Die Grafik hat zwar einen edlen Touch, ist aber nicht besonders



spektakulär. Auch die Soundkulisse gefällt, läßt akustische Highlights jedoch vermissen. Selbst der lobenswerte Zweispielermodus kommt nicht ohne Kritik weg, denn der Jeepkommandant ist gegenüber dem Hubschrauberpiloten klar im Nachteil. Storm hat ein grundsoliden Actionspiel abgeliefert, das sich allerdings mit japanischen High-End-Produktionen nicht annähernd messen kann.



Ionic-Waffe (teilt sich, wenn sie auf einen Gegner trifft) habt Ihr im Handschuhfach. Zwischen den Waffen wird per Knopfdruck umgeschaltet. Auf dem Weg durch die feindlichen Gebiete stoßt Ihr auf feine Extras (Raketen, Flammenschilder, "Homing-Missiles"). Diese lagern, genau wie die Ausbaustufen der normalen Waffen, in Behältern, die nach Beschuss ihren Inhalt freigeben. Zudem harren ab und an kleine Blasen ihrer Aufnahme, die Euch für zwölf Sekunden unsterblich machen. Ballert Ihr auf diese Bläschen, verwandeln sie sich in Smart-Bomben. kn

Genre: Action

Hersteller: Storm

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Storm

SUPER NES 71%

Grafik: 72% Sound: 62%

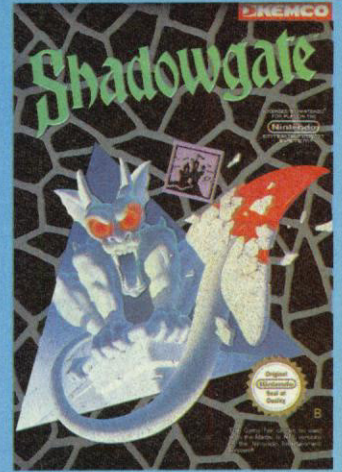
Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: zwei Spieler



Klassisch: Wir steigen in einen Abfangjäger um und heizen mit dem Flammerwerfer kräftig ein.

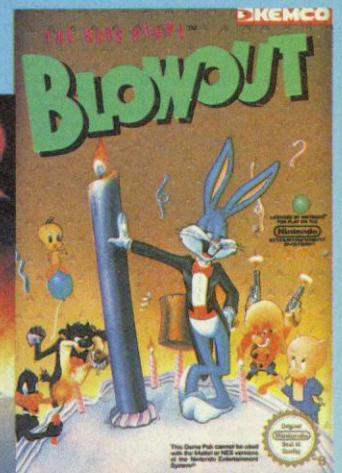
POWER GAMES



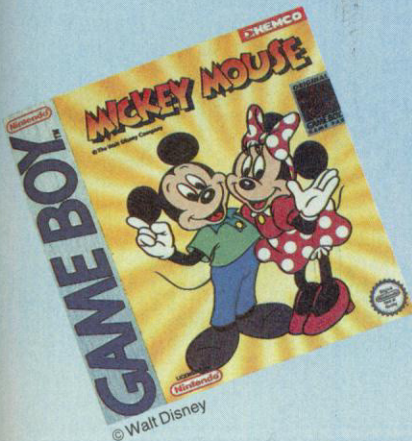
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



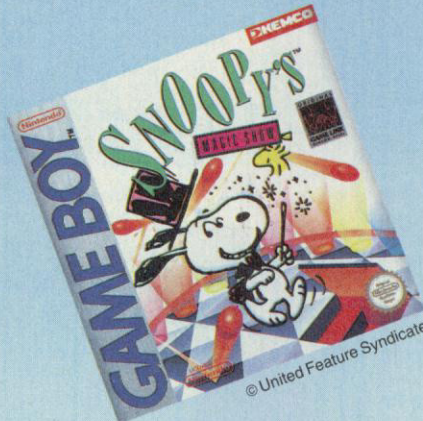
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION



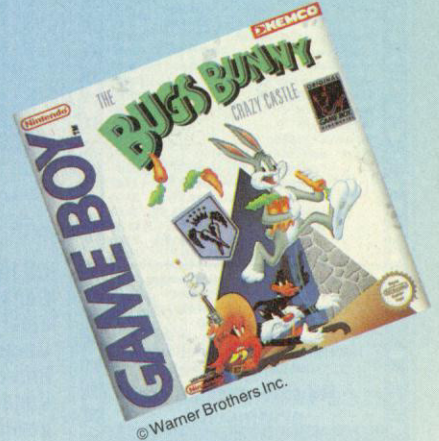
© Warner Bros. Inc.



© Walt Disney

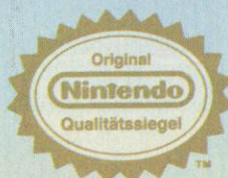


© United Feature Syndicate



© Warner Brothers Inc.

GAME BOY™
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



Bugs Bunny Crazy Castle und Bugs Bunny Blow out: Names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992.
Snoopy: Names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. 1990.
Mickey Mouse: Names and all related indicia are trademarks of The Walt Disney Co.

Erhältlich über all dort,
wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74.90		89.90
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
A Train dt.			99.90
A.T.A.C. dt.			99.90
Aces of the Pacific dt.			89.90
Alone in the Dark dt.			99.90
Amberstar dt.	74.90	74.90	a. A.
Ashes of Empire dt.	94.90		119.90
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
B.C. Kid dt.	59.90		
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90	69.90	69.90
Caesar dt.	59.90		69.90
Carriers at War			74.90
Castle of Dr. Brain dt.	74.90		89.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Cool Croc Twins dt.	59.90		59.90
Curse of Enchantia dt.	89.90		89.90
Darklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Exodus 3010 dt.	69.90		
Eye of the Beholder 2 dt.	79.90		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Etiam dt.			89.90
F-15 Strike Eagle III dt.			a. A.
Falcon 3.0 dt.			99.90
Falcon 3.0 Mission Disk dt.			59.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Gunship 2000 Mission Disk dt.			59.90
Harrier Jump Jet dt.			
Houma dt.	69.90		89.90
Humans dt.	59.90		59.90
Indiana Jones 4 dt.			99.90
Jimmy Whites Snooker dt.			79.90
Kings Quest 5 dt.	74.90		79.90
Kings Quest 6			79.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Leather Goddesses 2 dt.			94.90
Legend of Kyandia dt.			89.90
Links 386 PRO			99.90
Lotus 3 dt.	59.90	59.90	
Lure of the Temptress dt.	64.90		79.90
Mantis			109.90
Mantis Speech Pack			49.90
Might & Magic 4			69.90
Paladin 2 dt.	64.90		69.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinball Dreams	59.90		a. A.
Pinball Fantasies dt.	54.90		
Planets Edge dt.			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Premiere dt.	64.90		
Project X dt.	59.90		
Push Over	59.90		64.90
Quest for Glory 3			74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Red Baron Mission Disk			54.90
Rex Nebular dt.			94.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90	59.90	
Shadow of the Beast 3 dt.	64.90		
Sherlock Holmes dt.			94.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Silly Putty dt.	54.90		
Sim Earth dt.	79.90		
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	89.90
Spelljammer dt.			64.90
Strike Commander			69.90
Summer Challenge dt.			a. A.
Task Force 1942 dt.			64.90
Titus the Fox dt.	59.90		
Troddlers dt.	59.90		
Ultima 7 dt.			99.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Vikings dt.	64.90		
Wing Commander dt.	89.90		
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wizardry 7			89.90
Wizard dt.	59.90	59.90	
Zool dt.	59.90		

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

Disketten 3.5"	2DD	10er Pack	9.90
3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speichererw. 512 KB mit Uhr.			69.00
X Copy Tools dt.			79.90
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar			139.00
Sound Blaster Version 2.5 dt.			199.00
Sound Blaster PRO 4.0 dt.			399.00
Sound Galaxy BX			199.00
Sound Galaxy NX			299.00
Sound Galaxy NX PRO			399.00
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST)			14.90
Competition PRO STAR (Amiga, ST)			39.90
Competition Mini Special (Amiga, ST)			34.90
Competition Mini STAR (Amiga, ST)			39.90
Advanced Gravis-schwarz- (Amiga, ST)			79.00
Quickshot 123 (PC)			24.90
Comp. PRO STAR/PC incl. GameCant			79.00
Advanced Gravis-schwarz- (PC)			89.00

Irreümer und Preisänderungen vorbehalten.
dt. = dt. Anl. oder kompl. deutsch
Versand erfolgt per NV (+ 10 DM) oder Vorkasse
(EG-Scheck + 5 DM)

Auslandsversand: (Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!
(Bitte DM 1.- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

Kinderkram



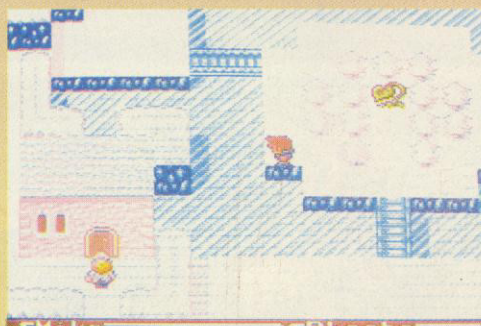
Bösartig: Kommt's zum Kampf wird auf eine 3-D-Sicht umgeblendet

Final Fantasy

Mystic Quest

Unter den redaktionsinter-
nen Fans der Rollenspiel-
serie *Final Fantasy* breitete
sich, gelinde gesagt, Unruhe
aus. Kursierte doch schon seit
Wochen das Gerücht, daß ein
neuer Teil der berühmten
Saga in den USA erscheinen

sollte. Einige Kollegen murmel-
ten: "Das kann nur der fünfte
Teil sein." (Leider falsch!) An-
dere wiederum vermuteten,
daß Hersteller Square das 12-
MBit-Mammutmodul *Romancing
Saga*, ein *Final Fantasy*-
Extraszenario, vorzeitig den



In Schatzkisten
finden unsere
Helden feine
Gegenstände

Ob im tiefen
Dungeon oder
einer Stadt: Die
Umgebung wird
immer aus der
Vogelperspektive
gezeigt



Übersetzern aus den Händen
reißen konnte (Ebenfalls nicht
korrekt!). Anstelle der beiden
oben genannten Cartridges, die
zur Zeit für die US-Konsole
umgesetzt werden, können die
Spieler das Spezialszenario
Final Fantasy: Mystic Quest in
den Modulschacht des Super
Nintendos schieben.

Mystic Quest, als Einstieg
für jüngere Fans gedacht,
orientiert sich eher an den
Game-Boy-Spielen (hier vor
allem an dem etwas action-
lastigeren *Final Fantasy Ad-
venture*) denn an den "großen"
Rollenspielbrüdern auf NES
oder Super Nintendo.

Ihr schlüpft in die
Rolle eines
wackeren Rit-
ters, der vier
mystische Kri-
stalle wiederbe-
schaffen muß,
die eine eklige
Monsterschar ver-
schleppt hat. Ihr
seid jedoch
nur zeitweise
allein unter-
wegs. Im Spielver-
lauf schließen sich
 Euch unterschied-
liche Charaktere an,
die dem Helden bei
der Aufgabe helfen
wollen. Allerdings kommt je-
weils nur eine Figur mit, so
daß Ihr mit maximal zwei
Charakteren auf die Pirsch
geht. Wer möchte, kann den
Hilfshelden übrigens komplett
vom Computer übernehmen
lassen. Im kindergerechten
"Auto"-Modus handelt die
Begleitfigur bei Auseinander-
setzungen mit Monstern selb-
ständig, kramt in den Taschen
oder läßt einen Zauberspruch
vom Stapel.

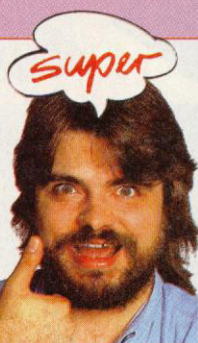
Wie in der *Final Fantasy*-Se-
rie üblich, seht Ihr Eure Um-



Übersichtlich: Der Inventory-Bildschirm gibt Auskunft



Kaum waren die frühen Schrecksekunden überwunden ("Ach, doch nicht Teil 5?" und "Was, nur ein 4-MBit-Modul!"), die ersten Mieslinge vertrimmt und der erste Kristall der Monsterschar ent-rissen, stellte sich auch beim *Mystic Quest* der berühmte *Final Fantasy*-Sucht-effekt ein. Mit "Nur noch dieses eine Dungeon." wurden Martins verzweifelte Bemühungen, die Kollegen wieder zur Arbeit zu bewegen, hoffnungslos abgeschmettert. Obwohl *Mystic Quest* eigentlich für Kinder konzipiert ist und der geringe Speicher-platzbedarf durch Magergrafik erkaufte wird, braucht sich das



Spezialszenario keinesfalls hinter dem Kollegen *Final Fantasy 2* zu verstecken. Eine gehaltvolle Story, knifflige Puzzleein-lagen à la *Sokoban* und das ziemlich um-fangreiche Abenteuer (trotz halber Chip-Grö-ße braucht man zur Lösung etwa so lange wie für *Final Fantasy* 2), trösten über die Spargrafik locker hinweg. In Sachen Sound-track hingegen zieht *Mystic Quest* aus dem Stand in die Charts: Von seichten Schmuse-klängen, über orchestrale Strei-chersonaten bis zum knackigen Hard-Rock-Feger drängeln sich ein Dutzend hitverdächtige Musikstücke in dem Modul.

Im Labyrinth deutlich zu sehen: Alle Monstergruppen sind schon da



Preiswert: In Städten verschel-beln Einwohner wichtige Items

gebung, ob Städte, Dungeons oder freie Wildbahn ist dabei egal, aus einer "schrägen" Vogelperspektive.

Ein großer Unterschied zu den regulären *Final Fantasy*-Spielen: Statt auf eine Seitenansicht, wird in *Mystic Quest* bei Kämpfen mit Monstern auf eine 3-D-Pers-pektive umgeblendet. Be-gegnungen mit fiesem Getier finden zudem nie zufällig statt. In den zahlreichen Labyrinthen sieht Ihr bei Euren Streifzügen Monstergruppchen herum-stehen – Kristalle werden zu-sätzlich von besonders dicken Gegnern bewacht. Erst wenn Eure Crew sich den Mieslingen nähert, kommt's zum richtigen Kampf.

Die Prügel-szenen werden über ein simples Menüsystem abgewickelt. Ihr entscheidet,

ob Ihr lieber wegrennen wollt (danach ist die Monstergruppe jedoch immer noch am alten Platz), ob Ihr einen von 15 Zaubersprüchen auslöst, oder mit welcher von 16 Waffen Ihr zuhaut.

Eine weitere Besonderheit des *Mystic Quest*-Moduls: Um in einigen Dungeons voran zu kommen, müssen im Tüf-telspielstil Pfeiler verschoben, Geheimtüren aktiviert, per Axt Wälder abgeholzt, oder brüchige Gänge gesprengt werden.

mh

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 78%

Grafik: 78% Sound: 77%

Schwierigkeit: leicht

Besonderheiten: Batterie



Rollenspieler-einsteiger werden an *Mystic Quest* ihre helle Freu-de haben: Kindeleichte Bedienung, lockere Rätsel und problem-lose Monsterhorden bieten vor allem jün-geren Videospielern flockige Rollenspiel-kost. Der erfahrene Ork-Metzger wird je-doch etwas enttäuscht sein. Man läuft schnurstracks von einem Obermott zum anderen, verprügelt hier ein paar Zauberer, dort ein paar Zwerge und steht nach einigen Tagen vor dem obersten aller Endgegner. Knak-

kige Rätsel sucht man vergeblich, gefährliche Gegner ebenfalls. Magere Ausrüstungs-gegenstände und wenige Waffen sorgen beim *Final-Fantasy-2*-Experten ebenfalls für Ernüchterung. Die Grafik bewegt sich auf dem soliden Nüchter-Niveau des Vorgän-gers; die Musiken ge-hören allerdings zum Besten, was mir je zu Ohren gekommen ist. Es bleibt ein wunderschönes, wenn auch sehr leichtes Simpel-rollenspiel, das sich alle Ein-steiger zulegen sollten.

Jandt Versand

Titel	Amiga	PC
1869	DA 79,90	89,90
Amazon		89,90
A.T.A.C.	DA	92,90
BAT 2 *	DA 79,90	89,90
Bill's Tomato Game *	DA	69,90
Bundesliga Manager Prof.	DV 76,90	76,90
Campaign	DA 79,90	89,90
Car & Driver *	DA	94,90
Civilisation	DA 79,90	94,90
Cool World		59,90
Creepers *	DA	69,90
Crusaders of dark serpent		85,90
Curse of Enchantia *		79,90 79,90
Das schwarze Auge	DV 79,90	89,90
Dream Team (Spielesammlung)	DA 55,90	59,90
Dungeonmaster	DA	79,90
Dungeonmaster & Chaos str.	DA 59,90	
F15 III *	DA	94,90
Falcon 3.0	DA	94,90
Falcon 3.0 Mission Disk	DA	59,90
Fire & Ice	DA 55,90	
Formula One Grand Prix *	DA 79,90	94,90
Gunship 2000 *	DA 89,90	94,90
Gunship 2000 Scenario Disk	DA	59,90
Hexuma	DV 89,90	89,90
History Line 1914-1918	DA 89,90	89,90
Humans *		56,90 69,90
Indiana Jones - Fate of Atlantis	DV	94,90
Jaguar XJ 220	DA 55,90	
KGB *	DA 69,90	76,90
Legend of Kyrandia	DV 76,90	76,90
Legend of Valour *	DV 89,90	89,90
Lemmings 2 *	DA 79,90	89,90
Links Pro	DA	94,90
Lost Treasures of Infocom		99,90 109,90
Lotus Final Challenge	DA 55,90	
Megasports	DA 55,90	
Nigel Mansell Racing *		59,90
Pinball Fantasies	DA 55,90	
Populous II Plus	DA 79,90	
Populous II Challenge Data	DA 39,90	
Push Over	DA 59,90	69,90
Risky Woods	DA 59,90	76,90
Road Rash *	DA 79,90	
Rome *	DA 79,90	79,90
Sensible Soccer 92/93	DA 55,90	
Sherlock Holmes *	DV	94,90
Silly Putty	DA 55,90	
Spellcasting 301	DA	76,90
Sports Collection	DA 69,90	79,90
Street Fighter 2 *	DA 59,90	69,90
Summer Challenge	DA	76,90
Taskforce *	DA	94,90
Terminator 2029		94,90
Troddlers	DA 55,90	
Ultima Underworld	DA	79,90
Wayne Gretzky Hockey 3		89,90
Waxworks *	DA 76,90	76,90
Ween *		76,90 79,90
Wing Commander *	DV 89,90	
Wing Commander 2	DV	89,90
Wiz Kid	DA 59,90	69,90
Zool	DA 55,90	

Preisbomben

4D Sports Boxing	DA 39,90	45,90
4D Sports Drivin	DA 39,90	45,90
Bards Tale 3	DA 29,90	29,90
Battlehawks 1942 * nur 3.5"		39,90 39,90
Centurion - Def. of Rome	DA 29,90	29,90
Chuck Yeagers 2.0	DA 29,90	29,90
Das Boot	DA 39,90	45,90
Imperium	DA 29,90	29,90
Indiana Jones & Last C. * nur 3.5"		39,90 39,90
Lotus Turbo Challenge		29,90
Midwinter * nur 3.5"		35,90 35,90
Supercars 2		29,90
Super Monaco GP	DA 29,90	
Switchblade 2		29,90
Testdrive 2		29,90
Ultima 6	DA	45,90
Wing Commander	DA	45,90
Zak Mc Cracken * nur 3.5"		35,90 35,90

CD-Rom

CD-Rom Grab Bag	39,90
Danger Hot Stuff	39,90
Game Power	89,90
GIF Galore	39,90
Pacific Island	79,90
Raytrace Magic	39,90
Shareware Bonanza	159,00
So much Shareware	129,90

Software Versand

Horst Jandt • Tannenweg 8
W-2150 Buxtehude
Tel.: 041 61/8 86 85

Kataloganforderung gegen frankierten Rückumschlag.
DA=Deutsche Anleitung DV=Deutsche Version
*) Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Irrtümer vorbehalten. Bitte System/Diskettenformat und
Grafikmode angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 9,00 DM

Feuer frei



Eine grundsätzliche Gelegenheitsballerei für Frustrierte

Battle Clash

Während Nintendo hierzu-lande noch zögert, die Infrarotkanone Superscope für das Super Nintendo zu verkaufen, ballern sich amerikanische Spieler derweil mit Battle Clash die Trigger-Finger wund. In Battle Clash, dem ersten separat zu kaufenden Superscope-Modul, tretet Ihr gegen ein gutes Dutzend verschiedener, auf einer Weltkarte (à la Street Fighter 2) verteilten Gegner an.

Natürlich wird bei Battle Clash nicht geprügelt und die Kontrahenten sind keine fernöstlichen Kampfsportexperten. Als Opponenten dienen waffenstarrende Roboter, die Euch mit Laserfeuer oder Raketen das Lebenslicht ausblasen. Mit dem Superscope setzt Ihr Euch zur Wehr. Neben "Power-Beam" (dazu muß der Feuerknopf längere Zeit gedrückt werden) und Maschinengewehr, könnt Ihr Bomben werfen, deren Anzahl jedoch beschränkt ist. Am oberen

Bildrand zeigt ein farbiger Balken die verbleibende Lebensenergie für Euch und den Gegner an. Geht dem Computero-roboter der Saft aus, steigt Ihr im nächsten Land gegen einen weiteren, noch härteren Roboter in den Ring. Erwischt es Euch, darf per "Continue" weitergeballert werden. Wer von der "Normal"-Knallerei genug hat, kann im "Time"-Modus unter Zeitdruck feuern. mh

Genre: Action

Hersteller: Nintendo

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Import

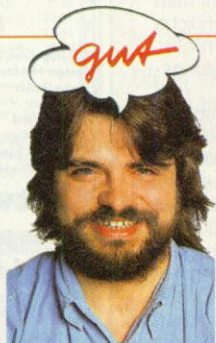
SNES

68%

Grafik: 53% Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

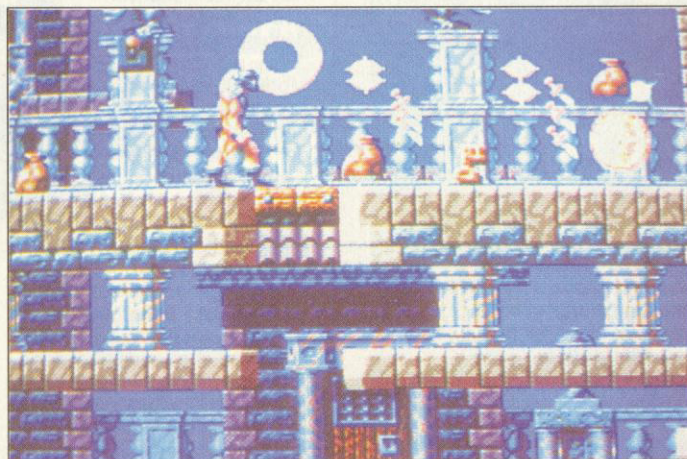
Besonderheiten: Nur mit Superscope spielbar



Auf Dauer ist die Primitivballerei Battle Clash sicherlich kein Garant für langanhaltende Motivation. Dazu fehlt einfach die Abwechslung – trotz vieler verschiedener Roboterfeinde. Sind alle Angriffsmuster des Computers erstmal studiert, haben die Blechkumpane gegen den versierten Superscope-Spezialisten keine Chance mehr. Für eine schnelle Knallerei in der Mit-

tagspause, als Frustrationsabbau, eignet sich das Modul jedoch ganz hervorragend. Wenn im (völlig unmoralischen) Minutenstakkato des eigenen Lasers die Roboter verglühen, treibt das den Adrenalinpegel gewaltig nach oben. Simple Unterhaltung, dennoch mittelfristig fesselnd. Auf alle Fälle ist Battle Clash eine zünftige Infrarotknallerei als das Debütmodul.

Götterspeise



Ein Gott zu sein, das wäre fein: Unser Held schlägt sich durch.

Gods

Mit Gods präsentieren die britischen Kultprogrammierer "The Bitmap Brothers" ihr erstes Spiel für Segas Mega Drive. Lustigerweise wurde es nicht von den Bitmaps selbst, sondern vom Graftgold-Team um Andrew Braybrook für den 16-Bitter adaptiert.

Ihr schlüpft in die Rolle eines antiken Helden, der allzu gerne zur flotten Bande der unsterblichen Olymp-Wohngemeinschaft gehören möchte. Nichts leichter als das, sagten die Götter und steckten ihn in eine Stadt, die er erforschen und überleben muß. Erst dann winkt ein Stuhl auf dem Olymp. Ihr wetzt und hüpfst plattformgerecht durch vier große und grafisch unterschiedliche Welten, die zudem in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Auf dem Weg zum Obermotel jeder Welt entschlüsselt Ihr knackige Rätsel, eliminiert ein Monster nach dem anderen und sammelt fleißig Geld in Form von

Diamanten. Zur Verteidigung gegen die teilweise intelligenten Angreifer stehen Euch allerlei Waffen, wie Äxte, Messer, Feuerbälle oder Speere zur Verfügung, die in Shops gekauft werden. In gut versteckten Bonusräumen gibt's die teuren Extrawaffen natürlich umsonst. Habt ihr am Ende einer Welt den Obermotel in den Himmel gepustet, winkt ein Paßwort. kn

Genre: Action

Hersteller: Renegade/Minds.

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Renegade

MEGA DRIVE 72%

Grafik: 69% Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Paßwort, zur Zeit nicht erhältlich



Gegenüber den Computer-"Göttern" hat sich auf dem Mega Drive (zum Glück) nicht viel geändert. Das ausgeklügelte und mit flotten Rätseln gespickte Leveldesign wurde beibehalten und motiviert grandios. Grafisch ist's daselbe: Die Pixelpracht von Marc Coleman ist im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres eine wahre Augenweide. Neu hinzugekom-

men sind etliche Musikstücke, die das Computeroriginal zwar nicht erreichen, aber trotzdem hörensenswert sind. Die Mega-Drive-Version spielt sich allerdings deutlich flotter – mehr Action heißt auch erhöhter Schwierigkeitsgrad. Leider könnt Ihr Gods zur Zeit noch nicht kaufen, da Sega sein O.K. zur Europaveröffentlichung leider noch verweigert.

PROBOTECTOR™

Gutschein

POP 1/93
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



NEU!

Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens

Super Probotector – Alien Rebels

Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß. ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich“! ... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen.“

ASM 5/92: SEHR GUT
ASM MEGA HIT

POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand.“

90% Spielspaß
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT

8-Megabit-Alien-Action-Spiel
9 Level
Für 1–2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System



NEU!

Probotector II – Return of the Evil Forces

VIDEO GAMES 8/92:
89% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: NES, 9 Level, 1–2 Spieler.
„Super ... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare“ kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen.“



Probotector

VIDEO GAMES 1/91:
88% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: NES
„Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird.“

Probotector

VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: GAME BOY
„Wer auf fettige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed.“

PALCOM™
SOFTWARE

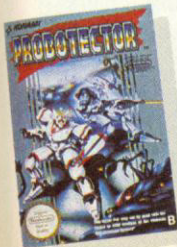


Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-069/95 0812-0, Telefax D-069/95 0812-77

Nintendo®, NES®, Game Boy™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.



Superstarker Videospielspaß



Disney de Luxe



Donald leidet, Mickey schwitzt: moderene Arbeitsteilung

World of Illusion

Wenn Mickey nicht gerade für Kommissar Hunter Verbrecher einfängt und Donald nicht vor Onkel Dagobert flieht, um die Mietzahlung zu verzögern, kümmern sich beide um ihr gemeinsames Hobby: die Zauberei. Um die anspruchsvollen Herzensdamen Daisy und Minnie zu beeindrucken, organisieren die Beiden eine sensationelle Zauber-Show in einem alten Entenhausener Theater. Bei den Vorbereitungen zu diesem Auf-

tritt wird eine von Donald entdeckte Statue zum Verhängnis: die beiden Entenhausener werden in eine bizarre Welt jenseits der Realität katapultiert: die *World of Illusion*.

Nach den Mickey-Spielen *Castle of Illusion* und *Fantasia* sowie Donalds Soloauftritt in *Quackshot* durchstehen nun beide gemeinsam die Torturen einer verrückten Videospieldwelt. Die Amateurmagier lassen sich von zwei Spielern gleichzeitig steuern; wahlweise

Sönkes Kommentar kann ich voll zustimmen - nur wiegen bei mir seine Kritikpunkte deutlich schwerer. Ich will mich nicht damit zufrieden geben, daß ein Spiel nur einen Tag kolossalen Spielespaß bringt. Top-Module zeichnen sich für mich dadurch aus, daß ich sie auch nach Wochen, Monaten und Jahren noch gerne hervorkrame. Bei *World of Illusion* ist das nicht unbedingt der Fall. Anfangs war ich von den genialen Grafiken und Animationen total hingerissen. Auch die Gags im Duett-



Modus sorgen für harthäckige Lachanfänge. Allerdings haben die Entwickler die Kabinettstückchen so penetrant eingesetzt, daß sie nach der 27. Anwendung nicht mehr erfreuen, sondern nerven. Mir persönlich gefällt beispielsweise *Mickey Mouse 2* auf dem Master System spielerisch besser als das Mega-Drive-Pendant. Keine Frage, daß *World of Illusion* ein brillant inszeniertes Jump'n'Run ist, doch etwas mehr Dynamik und Abwechslung hätten dem Modul nicht geschadet.

könnt Ihr Mickey oder Donald natürlich auch allein den Gefahren der Illusionswelt aussetzen. Auf der Suche nach einem Zauberspruch, der die Zwei wieder ins vertraute Entenhausen zurückversetzt, durchstreift Ihr hüpfend und laufend zahlreiche scrollende Level: zuerst verschlägt es Euch in einen Wald. Hohle Baumstämme, fliegende Blätter und wackelige Wippen markieren den Weg durch das Dickicht. Daß Mickey und Donald gräßlich schmecken, entpuppt sich hier zu Eurem Vorteil: fleischfressende Pflanzen schnappen zwar zu, spucken Euch aber sofort im hohen Bogen wieder aus - eine nette Art der Forbewegung.

Habt Ihr einen Abschnitt geschafft, erscheint eine mysteriöse Kiste, in denen Mickey und Donald einen neuen Zauberspruch vorfinden. Prompt gelernt, zaubert der erste einen fliegenden Teppich herbei - ein luftiger Level steht



Die Draisine verlangt erstklassiges Teamwork

Euch bevor. In einer Luftblase (wieder herbeigezaubert) durchschwimmt Ihr danach eine von fiesen Fischen und Seesternen bevölkerte Wasserwelt und eine versunkene Galeere. Später erwartet Euch unter anderem ein finsternes Bergwerk, ein verwunschenes Zauberschloß und eine zukrige Süßigkeitenwelt. Je nach dem, ob Ihr als Mickey, Donald oder zu zweit spielt, durchstreift Ihr teilweise unterschiedliche Levels.

Mickey und Donald müssen sich nicht nur auf Zaubersprüche und geschmacksverirrte

Sogar ein Ritt auf einem fliegenden Teppich wartet auf Euch

Hoffentlich geht den beiden nicht die Luft aus



Mega-Disney-Historie

Kenner wissen: *World of Illusion* ist der hochoffizielle Nachfolger zum ersten Mickey-Mouse-Hammer *Castle of Illusion*. Für so manchen treuen Entenhausenanfan war dieses Spiel ein guter Grund, sich das Mega Drive zuzulegen. Zuckersüße Grafik und stimmungsvolle Musikstücke zeigten die wahren Fähigkeiten von Segas 16-Bit System. Der zweite Streich folgte bald: *Fantasia*, der Disney-Filmklassiker schlechthin, wurde von einem französischen Programmerteam umgesetzt. Grafisch konnte mit *Castle of Illusion* mithalten werden, spielerisch war's frustrierend und enttäuschend. Entschädigt wurden alle Mega-Drive-Besitzer mit Donalds Auftritt als Indy-Verschnitt im grafisch sensationellen *Quackshot*. Nun dürfen



Castle of Illusion: Das langerwartete Mega-Drive-Debüt der Maus



Quackshot: Donald als mutiger Abenteurer

POWER PLAY LESER SERVICE



3⁹²



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Nightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

8⁹²



Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion's Turricon-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

10⁹¹



Software des Gravens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

2⁹²



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play kürt die Highlights '91

7⁹²



"Rampart"-der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace-Filmhit "The Lawnmower Man". Randalen im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

11⁹²



Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone, Im Visier: High-End-Amiga, Erste Infos zum Star Wars-Simulator, Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe

10⁹²



Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchantia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.

6⁹²



Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

4⁹²



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

9⁹²



Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

11⁹¹



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-Messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2

RITSCH...RATSCH, SAG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO AUSSERORDENTLICH IST!



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Gesamtbetrag
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5



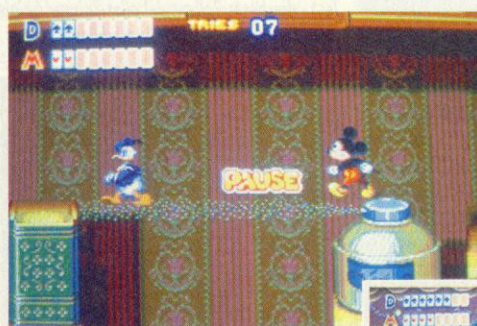
Film oder nicht Film? Mickey Mouse und Donald Duck erfreuen den Disney-Fan mit zahlreichen herrlichen Animationen, die manche Trickfilme in den Schatten stellen.



Sieben Jahre lang habe ich kein Micky-Maus-Heft ausgelassen (lang ist's her) und noch heute schalte ich fast jeden Samstag um 16 Uhr meinen Fernseher ein: der Disney-Club wartet. Nächstes Wochenende wird er lange warten: ich spiele lieber eine Runde *World of Illusion*. Wahrlich verblissen einige Disney-Trickfilme gegen dieses Feuerwerk an feinen Grafiken, Gags und Überraschungen. Ein superdickes Extralob geht an die Präsentation von Mickey und Donald. Die Animationen sind so flüssig und niedlich, daß man meint, Walt Disney persönlich wäre seiner Gruft entstiegen und hätte die Arbeit der Grafiker überwacht. An die Disney-Fans, die das hektische Gequake der cholerischen Ente und die süße Stimme von Mickey lieben, wurde ebenfalls gedacht: gezaubert und geflucht

wird in gut gesampelten Originalstimmen. Doch leider hat auch dieses Modul seine Schattenseiten. Daß Mickey und Donald sich relativ langsam durch die *World of Illusion* kämpfen, kann übersehen werden. Ein schwerwiegendes Manko sollte allerdings nicht ungenannt

bleiben: selbst unerfahrene Videospieler werden schnell den Abspann sehen: Obwohl das Spiel durchaus umfangreich ist, werdet Ihr dank Endlos-Continues und Paßwörtern nicht lange in der *World of Illusion* verweilen. Trotzdem rate ich jedem Besitzer von Segas 16-Bit-Konsole, sich das Spiel anzuschauen. Es macht mittelfristig irre Spaß. Und an alle jüngeren Donaldisten und Mickey-Verehrer mit einem Mega Drive im Schrank geht der Befehl: Weggetreten und *World of Illusion* noch schnell auf den Wunschzettel setzen.



Ohne FCKW: Die Sprayflasche hilft über den Abgrund

Passenderweise gibt's einen kompletten Weihnachts-Level



Ein heftiges Gewitter macht Mickey zu schaffen

Pflanzen verlassen: sie dürfen sich auch gegenseitig voran helfen. So nimmt einer zum Beispiel den anderen auf die Schulter - höhere Sprünge sind möglich. Zudem können sie sich gegenseitig (mittels Seil) hochhütern. Wenn der dicke Donald - Dorette Duck kocht eben zu gut - durch enge Passagen nicht paßt, zieht Mickey ihn sogar durch.

Während des Spiels trifft Ihr auf zahlreiche alte Bekannte. Oberschurke Kater Karlo, Madame Mim aus "Die Hexe und der Zauberer", die Kartengarde aus "Alice im Wunderland" und viele mehr haben nichts besseres zu tun, als Euch Probleme zu bereiten - oft hilft da nur ein gezielter Wink mit dem magischen Cape, der die Widersacher beispielsweise in ungefährliche Pflanzen oder Kleintiere verwandelt.

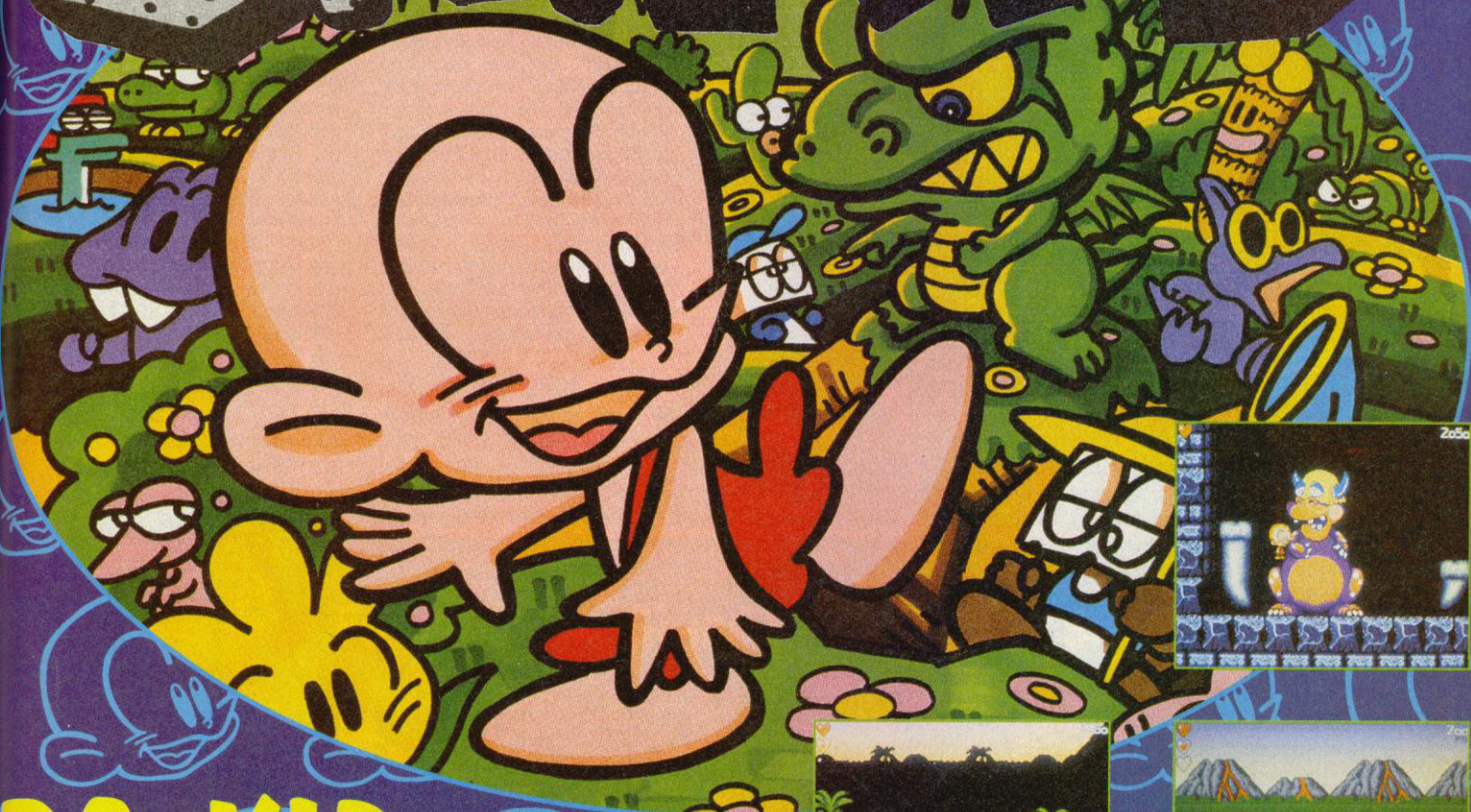
Ist Eure Energie erschöpft und auch der dritte Versuch gescheitert, darf mittels Continue trotzdem weitergespielt werden. Wahlweise wird auch ein praktisches Paßwort für die spätere Rückkehr zum Level-Anfang angeboten.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 80%

Grafik: 87% Sound: 68%
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: -

BC KID



BC KID

ist ein prähistorischer

Winzling, dessen kleine Freundin von gemeinen Dinosauriern entführt worden ist. Auf der Suche nach ihr muß er verschiedene verrückte Welten, einschließlich dem Magen eines riesigen Diplodocus, durchwandern.

- Hervorragend vom Factor-5-Team umgesetzt, das mit Turrican schon einen Meilenstein schuf.
- Unglaublich bunte Comicgraphik mit samtweichen Scrolling
- Fantastische Spielbarkeit
- Ein wahres Panoptikum von Gegnern und Endmonstern

POWER PLAY besonders empfehlenswert : 85%
 "So viele Gags, Abwechslung und spritziger Action findet man selten in einem Computerspiel dieses Genres vereint."

PLAY TIME STAR : 89%
 "Perfekte Spielbarkeit und wunderbar bunte Comikgraphik, darf sich kein Amigabesitzer entgehen lassen."

AMIGA JOKER : 85% JOKER HIT
 "BC KID ist und bleibt eben ein zeitloser Klassiker!"

ERHÄLTlich AUF AMIGA

UBI SOFT GmbH



**HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®**

Aktienstraße 62 — W-4330 — Mülheim — Ruhr — Tel: 208-44-52-05

Stachelrache



Fast identisch: Die "Green Hill Zone". Via Rotor flattert Tails heran.

Sonic 2

Ein Igel kommt selten allein. Ob's das Apfeltellerchen ist oder die Schale mit frischem Wasser: Hat das Stacheltier den Braten einmal gerochen, will es jeden Abend mehr.

Igel sind verwegene Wiederholungstäter. Auch Segas Haustier läßt sich zweimal bitten und bläst zur Weihnachts-offensive wider Erzfeind Mario. Bösewicht Robotnik hat sich in einem Ferienheim ordentlich regeneriert und mal wieder alle Tiere in mordlüsterne Schergen verwandelt. Einzig unser blaues Stacheltier Sonic und der zweischwänzige Fabelfuchs Tails sind vom magischen Holocaust verschont worden. Und so schreit der gute, alte Sonic erneut nach einem Joypad-Ritter, der Robotnik erledigt.

Ihr steuert Sonic durch satte zehn Welten mit je zwei Levels. Segas Igel ist jedoch nicht allein: Der zweischwänzige Fuchs Tails ist sein ständiger Begleiter. Spielt Ihr allein, rennt Euch der Fuchs blauäugig hinterher und imitiert alle Eure Bewegungen.

Habt Ihr einen Freund an der Seite, darf dieser in Tails Rolle schlüpfen und Sonic assistieren. Das Modul offenbart auch einen echten Zweispielermodus, in welchem der Bildschirm horizontal gesplittet wird. Beide Spieler genießen den eigenen "vollen" Bildschirm – das Bild wird zusammengeknautscht und die Grafik im "Interlace-Modus" dargestellt, wobei sich natürlich die vertikale Grafikauflösung verdoppelt.

Sonic hat im Lauf des Jahres nicht allzuviel dazugelernt: Wenn Knut von "dezent Innovation" spricht, dann ist das fast schon übertrieben. Richtig neu ist außer Tails und den High-Speed-Passagen eigentlich nichts: klar, daß sich Grafik, Level-Design und Bonusrunde im frischen Outfit präsentieren. Ich hätte Sonic allerdings mehr Extras, zusätzliche Fähigkeiten und spektakulärere Feinde gewünscht. Immerhin wurden die einzelnen Levels gestrafft. Nervende Wiederholungen wie im ersten Teil findet man kaum noch. Wer Sonic liebt, wird vom



zweiten Teil ebenfalls begeistert sein. Für sich alleine gesehen, zählt das Modul mit Sicherheit zu den besten Neuerscheinungen des Jahres. Der erwartete Überhammer der Sonic-Serie läßt allerdings auf sich warten. Innovationsfanatiker sollten sich an die Mickey & Donald-Spiele halten. Die Kategorie "Gags pro Pixel" wird von der Disneyfamilie überzeugend angeführt. Übrigens: Wer den Split-Screen-Modus in akzeptabler Qualität spielen will, der sollte sich ein 60-Hertz-Grundgerät besorgen. Hier flackert das Bild augenfreundlicher.

Hochgeschwindigkeits-igel Sonic wird sich auch mit dem zweiten Teil in die Herzen aller Sega-Freunde springen. Sonic 2 ist ein Nachfolger, wie er im Buche steht: Dezent Innovationen und aufgepeppte Präsentation, gepaart mit altbewährter Spielidee und Steuerung bieten



Fans des ersten Teils genügend Spielstoff für die nächsten Wochen. Die unterhaltsam designten Levels sind vollgestopft mit neuen Gegnern, witzigen Überraschungen und abgefahrenen Gags. Grafisch und musikalisch finden wir neben Altbekanntem ("Greenhill Zone" und Titelsong), wunderschöne, perfekt scrollende Landschaften und frische Musiken. Einige Stacheln muß der Superigel jedoch lassen: Die Idee mit dem kleinen Tails ist

zwar ganz amüsant, läßt den Spielspaß zu zweit jedoch nie so recht aufkommen. Schlüpfen ein Kumpel in die Rolle des Fuchses, um Sonic zu assistieren, ist er während des gesamten Spiels einzig und allein damit beschäftigt, dem Igel zu folgen ohne aus dem Bild zu

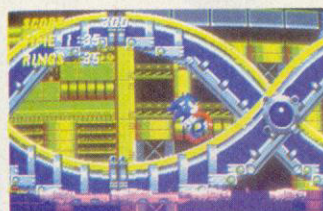
fetzen. Der Zweispielermodus "Sonic versus Tails" ging voll in die Hose. Die zusammenge-stauchten Landschaften wären weniger übel anzusehen, wenn die Grafik im Interlace-Modus nicht so übermäßig flimmern würde. Eine Stunde zu zweit gespielt und der Augenarzt hat zwei neue Patienten. Zudem leidet das Mega Drive bei flinken Einlagen zu zweit unter absonderlich starkem Schluckauf: Der Igel ruckelt in Zeitlupe durch die Levels.

Wie im ersten Teil beginnt Ihr in der "Green Hill Zone". Danach wetzt Ihr unter anderem durch die "Metropolis Zone" mit gewaltigen Röhrensystemen, durchreist daraufhin in Loren ein gigantisches Bergwerk à la Indy und padaut in einen riesigen Flipper ("Casino Night Zone") mit Bumpen, Pins und Flipperarmen. Auf

los, fetzt Sonic davon und rollt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. *kn*

Bonusrunde

Zwei Spiele, zwei Bonusrunden: Hat uns schon der Zusatz-Level im ersten Teil dank innovativer Idee erfreut, gibt's auch in der Fortsetzung eine interessante Extrarunde. In Sonic 1 zogen wir uns einen Drehwurm zu, als unser Alter Ego Ringe suchend durch diverse Labyrinth rotierte – technisch auch ohne 3-D-Chip famos gelöst. Die dreidimensionalen Platte haben die Designer auch im zweiten Teil nicht verlassen. Jetzt laufen wir eine Bobbahn entlang, die aus der Tiefe des Bildschirms auf uns zukommt. Erneut gebührt den Programmierern für technische und spielerische Kompetenz ein Schulterklopfen.



In der feuchten High-Tech-Welt



Geplättet: Zu zweit ruckelt's.

dem Weg durch die Hochgeschwindigkeits-Levels sammelt Ihr wie gehabt goldene Ringe ein. Sind 50 Ringlein im Sack, durchflitzt eine der sogenannten "Ampeln" (laßt Ihr ein Leben, fangt Ihr dort wieder an), und schon geht's in eine Bonusrunde.

Im Angriff hat Sonic dazugelernt. Meistens zerhopt der Igel seine Gegner. Von Tails hat er die "Super Dash Attack" übernommen: Ihr lenkt nach unten, drückt einen Knopf und Sonic läßt sich auf der Stelle auf. Laßt Ihr das Steuerkreuz

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 82%

Grafik: 80% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten:
Zweispielermodus

Für welches Team werden Sie in der nächsten Saison fahren, wenn die Streitigkeiten beendet sind?



MicroProse Formula One Grand Prix - Fahren Sie einfach los!



Wenn Sie sich mit den Besten messen wollen, dann haben Sie nur eine Wahl: MicroProse Formula One Grand Prix

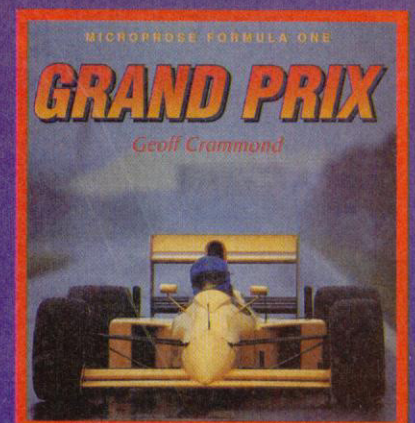
Das einzige Spiel, in dem alle sechzehn Grand Prix-Strecken in 3-D reproduziert wurden. In dem Sie das Getriebe, die Bremsbalance und die Spoiler selbst einstellen können. Wo fünf Schwierigkeitsstufen Ihnen dabei helfen, nach und nach Ihre Fahrkünste zu erweitern. Wo bei den Boxenstopps mit Zeitmessung sechs verschiedene Reifenmischungen zur Verfügung stehen. Wo Sie mit Hilfe der Streckenkameras jeden Wagen in jedem Rennen von jedem Punkt aus verfolgen können. Und wo Sie über Modem oder Kabelverbindung ein Rennen gegen einen Freund austragen können.



Warum sollen Sie nur vorn fahren, wenn Sie auch davonfahren können?



MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software



BALD FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE ERHÄLTlich

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire. GL8 8LD. UK. Tel +44 (0)666 504 326.

Trauma Homunculus



Mit einem der beiden geht Ihr auf randalöse Tour.

Ex-Mutants

Wieder einmal gibt es Zoff! Nach dem 3. Weltkrieg geht es auf der Erde nur noch bergab. Seuchen und radioaktive Strahlung degenerierten die Überlebenden zu sabberndem Mutantenmampf. Der letzte Cyborg bei klarem Verstand ist Professor Kildare aus dem Institut für Menschenrückgewinnung. Aus rudimentären Restgenen gelang es ihm immerhin, sechs dynamische junge Leute zu basteln: Je dreimal Adam und Eva als Grundstock für eine neue Bevölkerungsexplosion. Doch Professor Kildare rechnete nicht mit dem Mutantenhauptquartier. Der ungekrönte Mutanten-King Havoc on Sluggo zuckte

bei dem Gedanken an einen gesunden Menschen nur noch mit einem seiner drei Ohren. Kurzentschlossen orderte er seinen blauhäutigen Helfer Ballonkopf Zygote, die Begründer der neuen Menschheit zu kidnappen. Zu allem Übel gehen die Batterien von Professor Kildare in die Knie und Zygote gelingt es, vier hoffnungsvolle Menschen zu entführen. Auf freiem Fuß sind nur noch Ackroyd und Shannon.

Ihr schlüpft in die Haut eines der beiden Zukunftshelden: Entweder in den starken Ackroyd oder in die zierliche Shannon, deren Qualitäten im Laufen und Springen liegen.

Links: Auf der Achterbahn – nachts um halb eins.



Oben: Schöner wohnen. – Kein Grund sich zu mutieren.
Rechts: hoffentlich hat er den grünen Punkt.

Die Hintergrundstory bei einem Actionspiel interessiert mich so viel wie die Schuhgröße von Michael Jackson. Ergo kreide ich *Ex-Mutants* die banale Geschichte nicht als Malus an. Da stört mich schon eher der unbeholfene Sprungstil der beiden Helden. Spielerisch ergibt sich daraus zwar kein Nachteil, doch optisch zehrt das Hopper-Outfit schon an den Geschmacksnerven. Wer sich davon nicht beirren läßt, erspielt sich nach kurzer Zeit ein intelligentes Actionpektakel mit viel



Abwechslung, netter Grafik und motivierendem Spannungsbogen. Auch wenn der innovative Pep fehlt, hat *Ex-Mutants* einiges auf der Pfanne. Die Extras gefallen, unfaire Stellen tauchen nur selten auf und die Spielumgebung ist ganz schön ausladend – an einem Abend hat man das Modul bestimmt nicht durch. Grafik, Sound und Spielwitz senden alles in allem auf meiner Wellenlänge – ganz klar intensiver als die pseudo-freakigen Witzbolde aus *Greendog* und *Kid Chameleon*.

Jedes dritte Konsolen-Sprite ist ein Mutant! Auch wenn man Problemfälle wie Sonic oder Mario noch nicht direkt als mutiert bezeichnen kann, springen schon genug rudimentäre Vertreter ihrer Art über die Mattscheiben. Eine Story über durchdrehende Mutanten hat die Innovativität einer Scheibe Brot. Trotz den widrigen Umständen hat sich das Programmiererteam Malibu International Mühe gegeben, ihren Mutanten einen eigenen Touch zu geben. Die Level-Gestaltung von *Ex-Mutants* ist ab-



wechslungsreich und durchdacht: gradlinig und doch mit Abenteuer-Touch. Chamäleonartig passen sich die ekelhaften Bewohner der Hintergrundgrafik an. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam, aber sicher, so daß der Axtschwung auch nach einer Woche noch motiviert. Musikalisch bewegt sich *Ex-Mutants* auf ausgetretenen Pfaden. Mit schwerer Zunge läßt der ein oder andere Mutant einige gestammelte Silben fallen. Die witzige Spielmusik hält sich dezent zurück.

Ein halbes Dutzend Level gilt es zu durchqueren; gescrollt wird in alle Richtungen. Ihr startet im Laboratorium Professor Kildares. In jedem Level ist eine lebenswichtige Batterie des Professors versteckt, die Ihr einsammeln sollt. Gegen Euch sind alle Mutantenkräfte aufgeboten und machen Euch das Leben schwer. Zur Abwehr der hirnlosen Mutanten wird Euch entweder eine zweischneidige Axt oder ein Nunchako mitgegeben. Im Lauf

Genre: Action

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 70%

Grafik: 68% Sound: 66%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: –

des Spiels findet Ihr Erfrischungskisten mit nützlichen Inhalten: Gegen den niedrigen Energiepegel helfen hühnerbeinartige Aufputzmittel. Für eine tatkräftige Mutantenvernichtung finden sich fliegende Schwerter, Äxte und ähnliche Meinungsverstärker. In das austauschbare Zusatzbombenetui lassen sich drei freifliegende Wurfbomben einordnen. In unterschiedlicher Anzahl und Reihenfolge sind zielsuchende Geschosse, tikkende Zeitbomben und knallige Handgranaten am Wegesrand verstreut.

cd

Es gibt immer noch Leute, die nicht bei uns bestellen.....aber nicht mehr lange !!!



Am Fässlesgrund 10, 7730 VS-Schwenningen

Telefon 1: 07720/22728, Telefon 2: 07720/22729, Telefax: 07720/22730

Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM			
1869	DV	69.97	83.97	Gods	DA	55.97	69.97	Police Quest 3	DV	83.97	83.97
A-Train		Vorb.	97.97	Global Effect	DA	69.97	69.97	Project-X	DA	55.97	
A.T.A.C.	DA	Vorb.	97.97	Global Conquest	DA	69.97	97.97	Quest for Glory 2		83.97	83.97
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	83.97	Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	69.97	Quest for Glory 3			83.97
Aces of the Great War	DA	62.97	76.97	Gunship 2000 VGA	DA	Vorb.	97.97	Railroad Tycoon	DA	80.47	97.97
Addams Family	DA	55.97		Heart of China	DV	69.97	83.97	Rampart	DA	55.97	69.97
Amazon			97.97	Hexuma	DV	83.97	83.97	Realms	DV	62.97	76.97
Assassin	DA	55.97		Heimdall	DV	76.97	76.97	Regent	DV	69.97	
Ashes of Empire		83.97	83.97	Histroy Line	DV	69.97	76.97	Red Zone	DA	55.97	
Another World	DA	55.97	62.97	Hook	DA	55.97	76.97	Rex Nebular	DA	Vorb.	97.97
Apidya	DA	48.97		Indiana Jones 3 Adv.	DV	62.97	69.97	Risky Woods	DA	59.47	59.47
Aquaventura	DA	55.97		Indiana Jones 4	DV	83.97	90.97	Rise of the Dragon	DV	83.97	83.97
Armour Geddon 2	DA	62.97	69.97	Inca	DV		Anfr.	Robocop 3	DA	55.97	Vorb.
Airbus A 320	DA	89.97	97.97	Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	55.97		Sensible Soccer	DV	55.97	
BAT 2	DV	69.97	83.97	James Pond	DA	17.47		Shadow of the Beast 3	DA	62.97	
B-17 (Microprose)	DA	Vorb.	97.97	James Pond 2				Shadowlands	DA	62.97	62.97
Bane o.t.Cosmic Forge	DV	69.97	69.97	(Robocod)	DA	55.97		Silent Service 2	DA	80.47	80.47
Battle Isle	DV	69.97	83.97	Jim Power	DA	55.97		Sim City/Populous	DA	62.97	76.97
Battle Isle Datadisc	DV	41.97	41.97	John Madden Footb. 2	DV	59.47	69.97	Sim Earth		97.97	83.97
Birds of Prey	DA	69.97	90.97	Kaiser	DV	90.97	90.97	Star trek 25th Anniver.	DA	Vorb.	69.97
Bitmap Bros. Vol. 1	DA	55.97	55.97	Kings Quest 5	DV	69.97	97.97	Starflight 2	DA	55.97	69.97
Black Crypt	DV	55.97	69.97	Kings Quest 6			83.97	Striker	DA	55.97	Vorb.
Buck Rogers 2	DA	62.97	62.97	Les Manley Lost in L.A.	DV		69.97	Space Max	DV	62.97	69.97
Bundesliga Man. Prof.	DV	69.97	69.97	Legend	DA	62.97	69.97	Special Forces	DA	80.47	90.97
Campaign	DV	66.47	76.97	Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	83.97	Spellcasting 301			66.47
Centerbase	DV	62.97	62.97	Leisure Larry 5	DV	69.97	83.97	Space Quest 4	DV	69.97	83.97
Civilization	DV	80.47	97.97	Legend of Kyrandia	DV	66.47	76.97	Space Shuttle	DV	76.97	111.97
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	97.97	Lemmings	DA	55.97	69.97	Super Tetris	DA	69.97	80.47
Cool Croc Twins	DA	55.97	62.97	Lemmings Data Disk	DA	41.97	48.97	Summoning			69.97
Conquest o. t. Longbow	DV	69.97	83.97	Lemmings				Tennis Cup 2	DA	69.97	69.97
Cruise for a Corps VGA	DV	62.97	69.97	Boot + ADD ON	DA	55.97	62.97	The Humans	DA	62.97	62.97
Cyberblast	DA	41.97		Links	DA	76.97	90.97	The Siege			69.97
Cytron	DA	55.97		Links 386 Pro	DA		104.97	Turrican 2	DA	13.97	
D-Generation	DA	41.97	69.97	Lure of the Temptress	DV	62.97	69.97	Ultima 6	DA	69.97	76.97
Die Hard 2	DA	55.97	62.97	Lord of the Rings 2	DA	69.97	69.97	Ultima 7	DA		76.97
Dark Seed	DV	83.97	90.97	Lotus Espirt T.Ch. 3	DA	55.97		Ultima 7 kpl. deutsch	DV		97.97
Dark Half		Vorb.	83.97	Mad TV	DV	69.97	83.97	Ultima Underworld	DA		83.97
Darklands	DV	Vorb.	97.97	Mantis	DA		97.97	Vroom	DA	55.97	
Der Patrizier	DV	69.97	83.97	Manchester Unit. Euro.	DA	55.97	62.97	Vroom Data Disc	DA	34.97	
Deliverance	DA	55.97		Maniac Mansion	DV	62.97	62.97	Vikings-Fields of Conq.		55.97	83.97
Das Schwarze Auge	DV	69.97	83.97	Mega lo Mania/First Sam.		62.97		Waye Gretzky 2			
Death Knights of Kryn	DV	69.97	83.97	Might and Magic 3	DV	69.97	83.97	Can.Cup	DA	55.97	62.97
Dune	DV	62.97	76.97	Might and Magic 4			69.97	Ween	DA	62.97	83.97
Die Kathedrale	DV	83.97	83.97	Microprose Golf	DA	80.47	80.47	Winter Challenge	DA		76.97
Discovery	DV	62.97	69.97	Mokey Island	DV	69.97	83.97	Wizkid	DA	55.97	
DoJo Dan	DA	55.97		Monkey Island 2	DV	83.97	83.97	Wizards 7	DA		83.97
Doddle Bug	DA	55.97		No Second Price	DA	62.97	62.97	Wing Commander	DV	76.97	48.97
Dynablast (mit Adap.)	DA	62.97	62.97	Nova 9		Vorb.	83.97	Wing Commander 2	DV		83.97
Eco Quest	DV	76.97	83.97	Premiere	DA	55.97		Wing Commander 2			
Elvira 2	DV	69.97	83.97	PGA Golf Plus	DA	62.97	69.97	Op.1	DA		41.97
Elite Plus	DA	59.47	90.97	Perfect General	DA	76.97	76.97	Wing Commander 2			
Eternam	DV		76.97	Prophecy of				Op.2	DA		41.97
European Championship	DA	55.97	62.97	the Shadow	DA	Vorb.	83.97	Wolfchild	DA	55.97	
Epic	DA	62.97	76.97	Parasol Stars	DA	55.97		Wonderland		62.97	69.97
Eye of the Beholder 2	DV	83.97	83.97	Pinball Dreams	DA	55.97	55.97	X-Wing	DA		Vorb.
Falcon 3.0	DA		97.97	Pinball Fantasies	DA	55.97		Zool	DA	55.97	
Fireforce	DA	48.97		Plan 9 (mit Videofilm)	DA	83.97	97.97				
Fire and Ice	DA	55.97		Populous 2	DV	62.97	62.97				
F-15 Strike Eagle 3	DA		97.97	Pools of Darkness		62.97					
Formula 1 Gr. Prix	DA	80.47	90.97	Push Over	DA	55.97	62.97				

Zu den wichtigsten Spielen

Komplettführungen

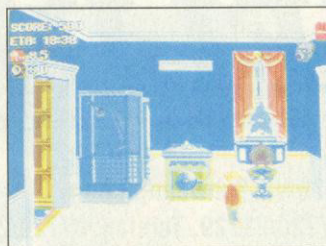
Zu den wichtigsten Spielen
Komplettlösungen

GAMELINE GdBr Inh. F. Hirth, Th. Steinbach * Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr * Preisänderungen vorbehalten *
Lieferung per Nachnahme 10,- * bei Vorauszahlung 8,- * Eilzuschlag 7,- * Ausland 25,- * Vorauskasse 15,- * UPS-Versand 15,-

Heimatlos

Home Alone

raja Mit dem Namenszug eines berühmten Filmzieren findige Softwarehersteller besonders gerne ihre Spielmodule. Ist doch der griffige Titel eines Kinoschlagers meistens ein Garant für guten Umsatz mit dem passenden Spiel. Dummerweise bleibt beim Kauf einer teuren Filmlizenz nur noch wenig Geld für die Spielentwicklung übrig. *Home Alone* ist eine Paradebeispiel für diese Regel. Im Kino sorgte der kleine Kevin im weihnachtlichen Kampf gegen trottelige Einbrecher für Begeisterungstürme – auf dem Mega Drive reicht's nur noch für ein laues Lüftchen. Ihr steuert Kevin durch die Häuser der Nachbarschaft, immer auf der Suche nach Gegenständen, die Ihr im Kampf gegen die Einbrecher verwenden könnt. Hier ist das Spielgeschehen von der Seite zu sehen; Kevin hüpfte, rennt, oder feuert auf die bösen Buben. Verläßt Ihr das Haus, wird auf eine Vogelperspektive umgeblendet in der Ihr mittels Schlitten von Haus zu Haus flitzt. Via Druck auf den Startknopf gibt's ein Menü in dem Ihr die bis dahin eingesammelten Habseligkeiten untersuchen und eine neue Waffe anwählen könnt. *mh*



Ob Kevin wohl dieses Modul spielen würde?

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 34%

Grafik: 37% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: –

Lizenzierte Langeweile

Universal Soldier

geht so Bei Accolade stimmt das Timing. Zeitgleich zum Deutschlandstart des Van-Damme-Actionreißers bastelte Accolades Videospiellabel Ballistic ein Jump'n'Shoot zusammen, das bis auf wenige Levels *Turrican 2* gleicht.

Ihr wetzt als High-Tech-Killer Devreux (van Damme) in schönster *Turrican*-Manier durch satte elf Levels, bevor Ihr Eurem Widersacher Scott (Lundgren) auf den Pelz rückt. Die in alle Richtungen scrollenden Levels bieten dabei eine Fülle an Feinden, Extrablöcken und Bonusrunden. Wie im Original, verlassen verschiedene Extras (Waffen, Schilde, Power-Up's) die Bonusblöcke nach deren Beschuss. Habt Ihr einen Level leergeballert, wartet in seltenen Fällen ein Obermütz. Auf jeden Fall gibt's aber das Paßwort.

Universal Soldier hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Die *Turrican-2*-Levels spielen sich, bis auf kleine Unterschiede, so gut wie im Original. Die hinzugefügten Abschnitte bestehen aus wirr aneinandergereihten Zufällen, die mehr frustrieren als reizen. Fazit: Ein unfreiwillig witziges Mega-Drive-*Turrican-2*, das zeitweise Spaß macht, aber nach einigen Stunden kräftig langweilt. *kn*



Ein Soldat kommt selten allein: Die sehen ja aus wie ich?

Genre: Action

Hersteller: Ballistic

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

MEGA DRIVE 55%

Grafik: 60% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwort

VERSAND & LADEN

Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

FANDANGO

inh. J. Rösch

Tel: 08341-14053

Fax: 08341-14127

PLATINEN NEO GEO PC-ENGINE MEGA DRIVE SUPER NES LYNX GAMEBOY GAME GEAR AMIGA PC US JP DT ZEITSCHRIFTEN

PC-ENGINE S-NES

PC-DENJIN
AEROLASTER
PK-KID I
SLIME WORLD
R-TYPE I
TECMO SOCCER
LOOM
CORYOON
OVERRIDE
MOMATARO 32
ALZADICK
SOLDIER BLADE
GUNHED
ALIEN CRUSH
ZERO WINGS
MONSTER PAD
OUT RUN
BOMBERMAN 93
LEMMINGS
BOX I
YASKA
MOTORRODER MC
DUNG MASTER
POWERSPORTS
SONSON II
BOMBERMAN
BROWNING
GOMOLA SPEED
SKWEEK
WONDER MOMO
STAR SOLDIER
SUPER RAIDEN
GENOSIDE
NAXAT SOCCER
BUILDERLAND
TAYHEKI
MEHR ALS 250 TITEL
AUF LAGER

MEGA-DRIVE

129. THE FLINTSTONES
139. WONDERDOG CD
129. THUNDER STORM
129. SONIC 2
129. BIO HAZARD
129. LAND STALKER
139. SOL FEACE
139. GOLDEN AXE 2
129. ERNEST EVENT
39. TWISTET FLIPPER
129. MC KIDS
139. LEMMINGS
39. GREENDOG
129. TERMINATOR
129. LOTUS
129. ROAD RASH 2
139. MAGICAL HAT
129. STEEL EMPIRE
129. CAPTAIN AMERICA
99. STEEL TELONS
119. LHX CHOPPER
99. B-BOMB
109. INDIANA JONES
99. TALESPIR
69. WING COMMANDER
129. METAL FANGS
129. AFTERBURNER 3 CD
129. ROAD RASH
129. NHL HOCKEY 93
119. AQUATIC GAMES
139. FERRARI GRAND PR
129. KRUSTY FUN HOUSE
129. PREDATOR 2
99. BUCK ROGERS
69. TAZMANIA
79.

TURBO GRAFX NEO GEO

119. SPRIGGAN
119. GUNHED
119. PARASOL STARS
119. DEVIL CRUSH
119. NEUTOPIA 2
129. SPLATTERHOUSE
59. WONDERBOY 3
59. FALCON
59. YO BRO
99. JACKIE CHAN
119. AIR ZONK
99. BOMBERMAN
99. LEGENDARY AXE I
99. LYNX
119. LEMMINGS
45. CABAL
79. NFL FOOTBALL
109. PINBALL JAM
99. STEEL TALONS
99. BASEBALL HEROS
119. VIEWPOINT
99. ART OF FIGHTING
89. WORLD HEROS
99. HARDWARE
119. S-NES US
119. S-NES DT
109. TURBO DUO
109. TURBO GRAFX
119. TURBO EXPRESS
99. LYNX
99. MEGA DRIVE
99. DUO JP
99. PC-ENGINE
99. GT

GAME GEAR

69. ALIEN 3
69. SONIC 2
69. STREETS OF RAGE
69. RC CAR
69. PREDATOR 2
69. BATMAN
69. CUCK ROCK
49. MONACO 2
39. PUTT u PUTTER

APOLLO JOYSTICK
MIT ADAPTER F.
MD, SF, NEO GEO,
PC-E, MAK 199.

GAMEBOY AMIGA PC
PLATINEN AUF ANFRAGE

VERSANDKOSTEN 8.-

AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN, ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER

Preisänderung und Irrtum vorbehalten. Umtausch ausgeschlossen. (ausser defekte Ware) Bitte prüfen Sie die Kompatibilität mit Ihrem System. Versandkosten Ausland: 15.-DM Vorkasse

UNSEREN KUNDEN WÜNSCHEN WIR FROHE WEIHNACHTEN UND EIN GUTES NEUES JAHR

C64'ER FAN: MACH DEIN SPIEL!

FÜR NUR 39,-DM

Wer jetzt nicht spielt, hat ausgespielt.
Für Fans wie Dich hat Markt&Technik
sechs C64-Spielesammlungen zusam-
mengestellt. Jede besteht aus einer
Diskette mit starken Spielen und
einem Begleitbuch. Darin findest
Du alle Lösungen und viele Tips und
Tricks, wenn Du mal nicht weiter-
kommst. Mach Dein Spiel. Jetzt!



Bernhard Schmidt
64'er Spielesammlung Band 6
Insgesamt 15 Klasse-Spiele für den
wahrhaft spielfreudigen 64er-Benutzer.
Oder bleibst Du etwa ungerührt, wenn
Du hörst, daß eine intergalaktische
Ballerei, bewegungsintensive Sport-
wettkämpfe und Knöte in Caves zur
gleichen Zeit auf einer 5,25"-Diskette
stattfinden? Nicht schlecht, gel?
1992, ca.120 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-370-9 DM 39,-*



Bernhard Schmidt
64'er Spielesammlung Band 5
Von Karamellen bis Bagdad - 15 turbo-
mäßige Spielerlebnisse. Anregend,
lehrreich und gesund. Zum Beispiel
„NewQuarts“: das bekannte Tetris in
einer neuen aufregenden Variante.
Oder „TrenchFire“: 3D-Action im
Weltraumgleiter. Für mögliche
Nebenerscheinungen beachte
bitte das beiliegende Handbuch oder
frage den Hacker von nebenan.
Der hat die neue Spielesammlung
nämlich schon.
1992, 119 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-333-4 DM 39,-*



Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 1
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum
Preis von einem Dutzend: Balliart • Maze • The Way •
Schiffe versenken • Vager 3 • Firebug • Pirat • Handel •
Wirtschaftsmanager • Börse • Vier gewinnt • Vier in vier •
Brainstorm • Schach • Zauberwürfel. Wer „Pirat“ nicht
packt, muß zur Strafe „Schiffe versenken“ üben.
1987, 115 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-429-7 DM 39,-*

Außerdem auf dem Spielplan:

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 3
Geschicklichkeit, Abenteuer, Bewegung. 12 heiße, heiße
Spiele: Arabian Treasurehunt • Block'n'Bubble • Robo's
Revenge • Race of the Bones • Quadranoïd • Future Race •
Risiko • Copter Flight • Asteroids 64 • Verminator •
Der kleine Hobbit • Odyssey. Wir legen Wert auf die
Feststellung, daß sich hinter „Robo“ nicht der Autor
verbirgt.
1988, 103 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-596-X DM 39,-*
* unverbindliche Preisempfehlung.

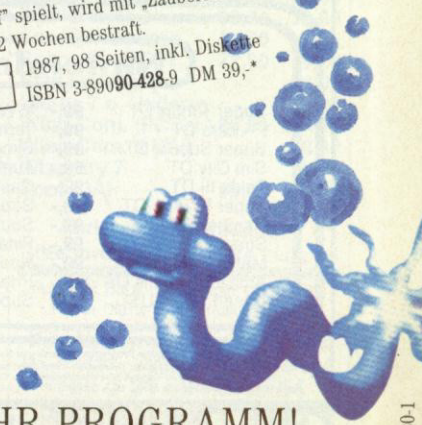
Hartmut Woerlein
64'er Spielesammlung Band 4
Knobeln, Mogeln, Strampeln. 20 tolle Computer-Spiele
mit 80 Seiten Anleitung, z.B.: Samurai: Kampfspiel mit
Spitzengrafik • Motocrash: veredelter Tron • Omidar: mit
einem Gorilla auf der Flucht • Bomb Runner: Minen-
suchkommando • Baccaroo: neue Paradroid-Version •
Crillion: Mischung aus Boulder Dash und Arkanoid. Alle
Spiele sind gepackt und mit Schnellader abgespeichert.
1988, 80 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-703-2 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 2
Sport, Adventure, Simulation. 14 Mega-Spiele für ganze
39 Mark: Golf • Billard • Tonti • Zauberschloß •
Freiheit • Steel Slab • Space Invader • Apokalypse Now •
Block Out • Aquantor • Tödliches Dioxin • Libra •
Dasher • Bundesliga-Manager. Kleiner Tip: Wer zuviel
„Golf“ spielt, wird mit „Zauberschloß“ nicht unter
9 1/2 Wochen bestraft.
1987, 98 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-428-9 DM 39,-*



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,
im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!



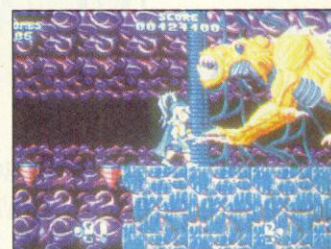
Der blasse Leander

Galalahad

gut Auf Heimcomputern erschien *Galalahad* bereits vor einem Jahr als *Leander*. Die Mega-Drive-Version gleicht dem Vorbild wie ein Ei dem anderen. Selbst der Cheat (LTUS als Paßwort) ist der gleiche geblieben. Die Hintergrundgeschichte gehört dabei zum alten Eisen: Motz entführt Prinzessin, Prinz hat sie wieder rauszuholen. Dabei schlüpft Ihr in des Prinzen Rolle und hampelt durch drei große Welten, unterteilt in etliche Levels. Ihr hüpf von einer Plattform zur anderen, säbelt etwaige Feinde entzwei und sammelt Münzen und Power-Ups. Die Münzen lassen sich im Laden in bessere Waffen und Rüstungen anlegen. Aufgabe ist es, in jedem Abschnitt einen Gegenstand einzusammeln, der den "Beamer" zum nächsten Level öffnet.

Galalahad spielt sich auf dem Mega Drive nicht ganz so spannend wie *Leander* auf dem Amiga. Die Grafik mußte verständlicherweise Federn lassen. Zudem wurden die kleinen Mankos nicht ausgemerzt: Allzu oft hoppeln wir ins Ungewisse und landen auf tödlichen Stacheln. Dank des Umfangs und der zahlreichen Gags sollten Fans trotzdem reinschauen.

kn



Gelber Motz und lila Hintergrund: grafisch öde

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: CWM

MEGA DRIVE 71%

Grafik: 70% Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: -

Durchgeprügelt

Double Dragon

na ja Dank dem gigantischen Erfolg von *Street Fighter 2* sind die Double-Dragon-Brüder Billy und Jimmy Lee, ehemals berühmte Martial-Arts-Helden, etwas in Vergessenheit geraten. Nun versuchen die beiden auf dem Super Nintendo ein Comeback. Die Hintergrundgeschichte hat sich nicht geändert: Die niedliche Marian wurde mal wieder von den bösen Buben verschleppt. Keine Frage, daß sich Billy und Jimmy erneut durch sieben Missionen prügeln, um die holde Marian zu retten.

Leider wirkt nicht nur die Story antiquiert, auch das Spielprinzip hat Staub angesetzt. Die Schlagtechniken der Gebrüder Lee sind zwar nett anzusehen, haben jedoch fast alle die gleiche Wirkung. So kloppt man sich (auch zu zweit gleichzeitig) von Abschnitt zu Abschnitt, trifft immer auf die gleichen Gegner, benutzt diese oder jene Waffe, und stellt fest, daß man auf dem Super Nintendo Besseres gewohnt ist. Gleiches gilt für die technische Seite: Grafik und Sound dümpeln im unattraktiven Mittelmaß. Trotzdem werden Double-Dragon-Fanatiker zufrieden sein; zählt Ihr nicht zu dieser Gruppe, haltet Euch lieber an *Street Fighter 2*.

js



Glücksspiel nein danke... Billy und Jimmy prügeln lieber!

Genre: Action

Hersteller: Tradewest

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Galaxy

SUPER NES 48%

Grafik: 52% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import

VERSAND

SUNRISE VIDEOGAMES

KEINE
Versand-
kosten

Inh. S. STORBECK

24 Std.
Bestell-
service
Anrufbeantworter

MEGA DRIVE®

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Sonic The Hedgehog II 119,-
LHX Att. Chopper 119,-
Predator II 109,-
Death Duel 129,-
NHL Hockey '93 109,-
Aquatic Games 99,-
Biohazard Battle 119,-
Streets of Rage II 119,-

GAME BOY™

Super Mario Land II 69,-
WWF Wrestling 2 69,-
Xenon 2 69,-
Looney Tunes 79,-

Super Star Wars US 149,-
James Bond JR. US 129,-
Mickey Mouse US 149,-
Amazing Tennis US 139,-
Super Double Dragon US 149,-
T.M.N. Turtles US 129,-
Super Aleste US 139,-
Phalanx US 139,-
Super Westlemania US 129,-
Universal Adapter 49,-
Home Alone 2 US 149,-
Wings US 139,-
Top Gear 139,-

und viele andere

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleitung der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt. (US, D oder jp.)

Lieferung per Post u. Nachnahme. KEINE Porto und Versandkosten!
24 Std. Bestellservice (zeitweise Anrufbeantworter)

Tel./Fax 040-4602396 + 0172-4002601

Eppendorfer Landstr. 120 · 2000 Hamburg 20

IMPORTE-NEUHEITEN

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Aquatic Games US	99,-	Ninja Gaiden US	a.A.
NHL Hockey '93 US	109,-	Rampart US	a.A.
Galalahad US	109,-	Midnight Resistance JP	89,-
Double Dragon US	99,-	Gley Lancer J	99,-
LHX Attack Chopper US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Team USA Basketball US	109,-	Predator 2 US	109,-
SidPocket US	109,-	Shadow Dancer US	89,-
Desert Strike US	99,-	Wonderboy 5 US	109,-
Dragons Fury US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Batman Returns US	a.A.	Roadrash 2 US	109,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	59,-
Captain America US	a.A.	Micky Mouse JP	79,-
Death Duell US	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Lemmings US	99,-	Steel Talons US	a.A.
Sokoban US	69,-	Superman US	a.A.
King Salomon US	a.A.	Twisted Flipper US	a.A.

Nintendo

Super NES
(16 bit)

Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlemania DT	129,-
F - Zero DT	99,-	Terminator 2 (Oktober)	119,-
Super Soccer DT	99,-	Simpsons Krusty Funhouse DT	99,-
Sim City DT	99,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	99,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	99,-	Super Probotector DT	119,-
Rampart US	99,-	Soulblader US	119,-
Streetfighter II DT	99,-	Final Fantasy Mystic US	99,-
Mario Paint DT	99,-	Hook US	119,-
Amazing Tennis US	119,-	Phalanx US	119,-
Desert Strike US	a.A.	Super Aleste US	119,-

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.

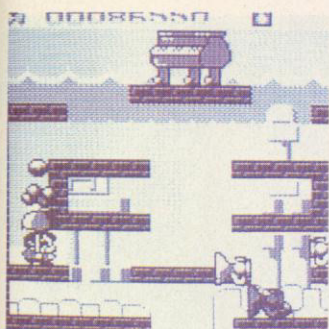
Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.

CWM

CWM Computerversand und -shop

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

CWM



Parasol Stars

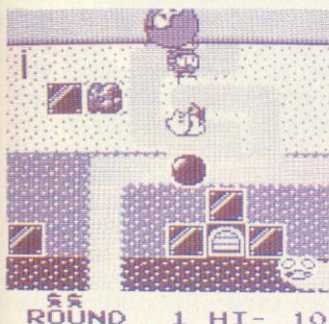
Noch bevor der Vorgänger *Rainbow Island* die Pixelwelt des Game Boys erblickt, hat *Parasol Stars* Premiere. Die Adaption des putzigen Jump'n'Runs hat Ocean gut hinbekommen. Grafisch hält sich das Modul im Vordergrund, spielerisch wurden keine Kardinalfehler begangen. Jeder Freund von guten Geschicklichkeitstests sollte sich *Parasol Stars* besorgen. Motivation und Spielspaß für einige Wochen sind garantiert. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 73%

Grafik: 70% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



Dig Dug

Bei *Dig Dug* müßt Ihr Euch durch einen Untergrund graben und bössartige Unholde beseitigen. Entweder pumpt Ihr sie mit einer Luftpumpe auf oder laßt durch dicke Steinbrocken auf sie niederrieseln. Die Game-Boy-Fassung ist eine hundertprozentige Umsetzung des Arcade-Klassikers und bietet zudem eine Zusatzvariante mit neuen Features. Dank diesem Spielmodus kommen nicht nur Nostalgie-Fans auf ihre Kosten. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 48% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



F-15 2

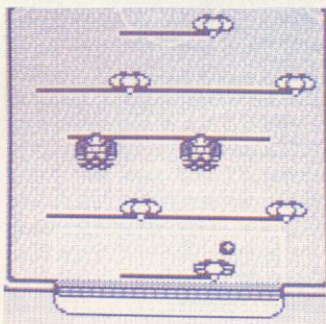
Auf dem Game Boy entpuppt sich Microprose' Action-Flugsimulator als ein rasantes Ballerspiel in *Afterburner*-Manier. Mit einer F-15 knattert Ihr automatisch gesteuert durch ein gutes Dutzend Missionen, terminiert Bodenziele auf schönste Art und holt MIGs vom Himmel. Ballerfreunde werden, dank fixer Grafik, fetziger Musik und Paßwörtern noch Spaß dran haben, der Simulations-experte wendet sich erschrocken ab. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 47%

Grafik: 66% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar



Magnetic Soccer

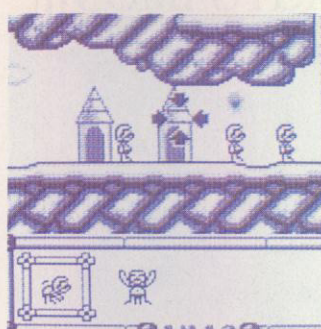
Nintendos Tischfußballsimulation hält sich nur rudimentär an die Original-tische. Gegen einen Link-Partner oder drei verschieden begabte Computergegner kickt Ihr Euch durch eine Miniliga. Auf Knopfdruck drehen sich Eure Mannen oder versuchen einen Superschuß abzulassen. Dank wenig mitreißendem Spielprinzip allein ähnlich langweilig wie das Original – zu zweit kommt schon wesentlich mehr Begeisterung auf. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 57%

Grafik: 34% Sound: 55%

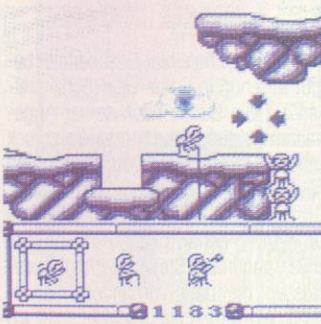
Schwierigkeit: einstellbar



Humans

Das Leben in der Steinzeit war kein Zuckerschlecken. Um die Tücken des Alltags zu bewältigen (zum Beispiel Abgründe überwinden, vor Dinosauriern verteidigen) mußten die wenig verfügbaren Hilfsmittel geschickt eingesetzt werden. Als Spieler leitet Ihr einen unterentwickelten Stamm beim Lösen diverser Aufgaben. Meist muß in einem großen Level ein Stammesmitglied einen bestimmten Punkt erreichen, die anderen *Humans* helfen ihm dabei. Ihr steuert zu diesem Zweck wahlweise einen Eurer Mannen. *Humans* können laufen, klettern, Stammesbrüdern hochhelfen und gefundene Gegenstände einsetzen. Mit Speeren kommt Ihr über Abgründe (Stabweitsprung) und könnt durch einen gezielten Wurf Dinosaurier ärgern. Außerdem gibt es noch brennende Fackeln, Kletterseile und für blitzschnelle Fortbewegung natürlich die genialste Erfindung der Menschheit: das Rad. Gute Koordination und viel Grübelei sind für die Stammesrettung erforderlich.

Der eigenständige *Lemmings*-Nachzügler wird auf dem Game Boy witzig präsentiert und hilft dank Paßwortsystem und verschiedener Schwierigkeitsgrade blendend über lange Winterabende hinweg. Der einzige Kritikpunkt ist, daß man zu Anfang für wenig Rätsel viel Laufarbeit leisten muß. Trotzdem ein tolles Spiel und perfekt für den Game Boy geeignet. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gametek
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 77%

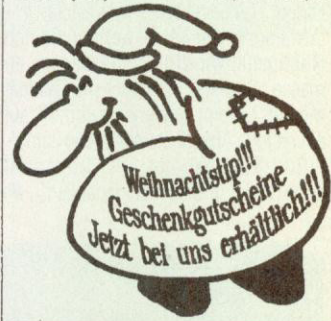
Grafik: 71% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar

Njoy

Bernd Kauerz

	AMIGA	PC
1869 (DV)	79,90	92,90
Airbus A 320 (DA)	91,90	94,90
Air Warrior (DA)	75,90	89,90
Air, Land, Sea (DA)	82,90	82,90
Amberstar (DV)	79,90	a. A.
Apidya (DA)	55,90	-
B17 Flyi.Fortr.	-	104,90
Battle Isle, Data	49,90	49,90
Burning Steel (DA)	78,90	89,90
Bundesl. Man. Prof.	69,90	73,90
California Games II	62,90	69,90
Civilisation (DV)	88,90	104,90
Covert Action (DA)	82,90	92,90
Das Schw. Auge	78,90	89,90
Dark Half	-	96,90
Darkseed	-	99,90
Der Patrizier (DV)	78,90	89,90
Dune (DV)	78,90	91,90



Qualitäts-Media PC

- 2 Jahre Garantie auf das Main-Board -
386-40 MHz 64 KB Cache, 4 MB,
HD 107 MB, VGA 16/512 KB,
3,5" oder 5,25" Laufw., 14" Col.
Monitor SSI, Sound Blaster 2.0,
MS-DOS 5.0, ausgew. PD-Soft

DM 2645,- incl. Versand

CD-ROM-KIT

Sound BlasterPro, Panasonic CD-ROM Laufwerk, engl. **DM 745,-**
deutsche Hilfsanleitung

Fire & Ice (DA)	64,90	-
F1 Grand Prix (DA)	79,90	a. A.
Gobliins	72,90	75,90
Ind. Jones IV (DV)	89,90	95,90
Jaguar XJ 220 (DA)	59,90	-
John Madden II	-	69,90
Kings Quest V (DV)	74,90	98,90
Legend (DA)	84,90	-
Liverpool (DA)	69,90	76,90
Links 386 pro (DA)	-	98,90
Lotus III (DA)	69,90	-
Lure Of Temptress	72,90	79,90
Nigel Mansell GP	75,90	89,90
Might & Magic IV	-	77,90
Monkey Island II	85,90	85,90
PGA T.Golf Course	39,90	39,90
Sensible Soccer	64,90	-
Space Max (DV)	72,90	78,90
Star Trek (DA)	-	78,90
Ultima 7 o. Underw.	-	89,90
Wing Com. (PCDel.)	86,90	104,90
Wing Com. II (DV)	-	88,90
Wizardry 7	-	88,90
Zool (DA)	69,90	-

Änderungen vorbehalten

Bitte fordern Sie unsere Liste an

Post-Vork. DM 6,- Post-Nachn. DM 9,- UPS-
Nachn. DM 13,- Ausland-Vork. DM 15,-

Kein Ladenverkauf - nur Versand

Mo - Fr 16.30 - 19.30; sonst Anrufbeantworter

Tel. 0 21 59 / 5 19 54

Fax 0 21 59 / 5 19 55

Am Gumpertzhof 26 - 4005 Meerbusch 2



Taz Mania

Comic-Vielfraß Taz hat sich während des Sprungs vom Mega Drive in die Game-Gear-Schaltkreise gewaltig verändert: Das Leveldesign wurde total umgekrempelt. Der Teufel wetzt nun durch Hochgeschwindigkeitspassagen en masse. Grafisch schwankt die Qualität mit den Levels, spielerisch wird bis auf einige tolle Abschnitte nur solide Jump'n'Run-Kost geboten. Der Sound ist zudem total in die Hose gegangen. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 59%

Grafik: 63% Sound: 22%

Schwierigkeit: schwer



Super Space Inv.

Domarks aufgemotzter Spielhallenklassiker prözt auf mit allerlei Extrawaffen, einer lustigen "Kuh-Sammel"-Bonusrunde und abgefahrenen Gegnerformationen. Die wenigen neuen Ideen täuschen über das durchgekaute Spielprinzip jedoch nicht hinweg. Zudem sind die Sprites auf dem Minibildschirm selten auszumachen, Treffer sind Glücksache. Mit kontrastreicherer Grafik hätte das Spiel besser abgeschnitten. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 45%

Grafik: 32% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel



Terminator

Der Game-Gear-Schwarzenegger ist größtenteils identisch mit dem Endzeitkiller auf dem Mega Drive: Hübsch aussehende Levels und tolle Musiken verwöhnen ordentlich. Der hochgetriebener Schwierigkeitsgrad schreckt jedoch schnell ab. Ihr lauft wieder durch mit Feinden vollgestopfte Levels und hofft auf Energiepillen, die immer zu spät zu erkennen sind. Nur absolute Action-Profis sollten sich dran wagen. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 61%

Grafik: 70% Sound: 75%

Schwierigkeit: schwer



Chuck Rock

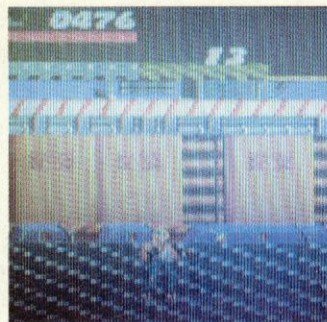
Core's gut beliebter Neandertaler begibt sich nun in Game-Gear-Schaltkreisen auf die Suche nach seiner Angehrauten. Mittels Bauch oder Felsblock schubst Chuck Feinde vom Display und hüpf plattformgerecht durch die Levels. Grafisch und musikalisch mußte die Umsetzung gehörig Federn lassen. Die etwas ungenaue Steuerung nagt ebenfalls am durchaus vorhandenen Spiel Spaß: Wir warten auf *Sonic 2*. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 60%

Grafik: 47% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel



Streets of Rage

Game-Gear-Freunde mit Prügelambitionen dürfen sich endlich an der Umsetzung des beliebten Mega-Drive-Beat'em-Ups *Streets of Rage* erfreuen. Auch in den Schaltkreisen von Segas Handheld haut sich Heldin Blaze und Held Axel durch eine Endzeit-Neon-City. Wie im Original dürfen beide Prügler auf verschiedene Hau-drauf-Techniken zurückgreifen. Natürlich fehlen auch Sonderschläge, wie der Back Drop und der Kangaroo Kick nicht. Der Zwei-Spieler-Modus läßt sich dabei via Linkkabel spielen. Auf den Einsatz der Polizeiwagen-Mega-Waffe wurde verzichtet.

In den fünf horizontal scrollenden Levels schlägt Ihr Euch mit den bekannten Gangs, Peitschendamen und Karatekas herum. Unterwegs sammelt Ihr unter anderem Messer und Pfefferstreuer, die Euch das Überleben erleichtern. Natürlich gibt's wieder Telefonzellen und Kisten mit Energiepillen oder Extraleben.

Außer der Polizeiwagen-Extrawaffe wurde der Prügelklassiker vom großen 16-Bitter 1:1 übernommen. Die kontrastreiche Grafik bietet Überblick, die Steuerung enpuppt sich als überaus vielseitig. Vor Mankos ist Segas Referenzprügelei jedoch nicht gefeit: Dank der 1:1-Umsetzung wurden die Sprites zu sehr miniaturisiert und sind dadurch schlecht zu erkennen. Da in der getesteten Version der Sound fehlte, verzichten wir auf eine Soundwertung. *kn*

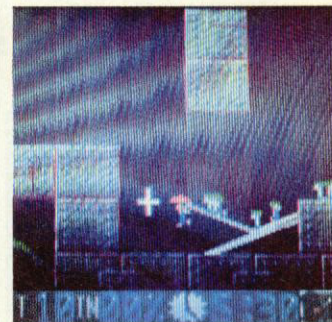


Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 72%

Grafik: 65% Sound: -

Schwierigkeit: einstellbar



Lemmings

Als erstes Handheld darf sich Segas Game Gear über Psygnosis' putzige Kultwichtel freuen. Wieder steuert Ihr, per Link-Kabel auch zu zweit gegeneinander, eine Bande von grünhaarigen Pelztieren durch mehr als 100 Levels. In jeder Spielstufe muß eine bestimmte Prozentzahl der putzigen Tiere zum Ausgang geleitet werden. Dabei haben Eure Lemmings finstere Abgründe, steile Berge oder mörderische Maschinen heil zu passieren. Um Euren Helden einen Weg durch die Levels zu basteln, dürfen den Lemmings mit einem Cursor verschiedene Aufgaben zugewiesen werden: Sie bauen auf Knopfdruck Brücken, fangen an zu buddeln oder werden in die Luft gesprengt. Habt Ihr ein Level gemeistert, gibt's ein Paßwort.

Lemmings auf dem Game Gear umzusetzen, ist eine undankbare Aufgabe: Die Mini-Sprites mußten gut zu erkennen sein, die Maussteuerung der Computer-Versionen sollte auf's Pad übertragen werden. Leider sind den Entwicklern dabei einige schwerwiegende Fehler unterlaufen. Das Spielprinzip gehört zwar weiterhin zu den Innovativsten der Computerspielgeschichte, die Steuerung wurde aber gründlichst vermurkst: Während Ihr mit einem übel zu steuernden Kreuz mühsam Icons anwählt, laufen die fuzziig kleinen Lemmings fluchs in ihr Verderben. Im Pause-Modus darf dabei leider kein Icon angewählt werden. *kn*



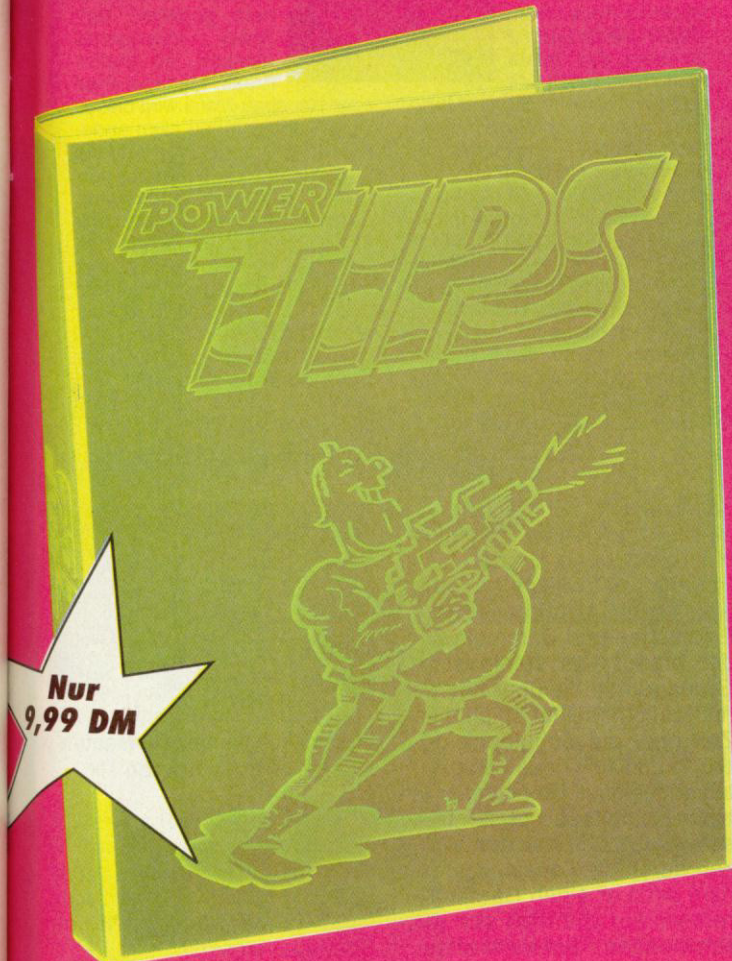
Genre: Denkspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 68%

Grafik: 66% Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will ☐ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

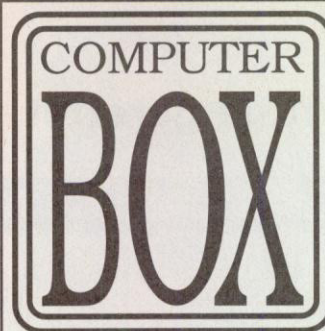
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Ringbinder



Bei Spielen
Nr. 1
in Österreich

1100 Wien, Gudrunstr. 158, Tel.: (0222) 602 26 18

1030 Wien, Fasangasse 16, Tel.: (0222) 78 35 03

THOMA Videogames * Tel. 07307/34432

Inh. Thomas Mann * Germanenstraße 2 * 7913 Senden

Game Boy inkl. Tetris	149,-	Game Gear inkl. Columns	275,-
Double Dragon III US	65,-	Axe Battler US	59,-
Spiderman II US	65,-	Out Run Europe US	65,-
Tiny Toon Adv. US	59,-	Sonic US	59,-
Ultima US	65,-	Spiderman US	69,-
S-NES dt. + Spiel	298,-	Mega Drive dt. + Spiel	315,-
Arcana US	115,-	Alien III US	95,-
Amazing Tennis US	109,-	Aquatic Games US	85,-
Robocop III US	115,-	Chuck Rock US	109,-
Simpsons Nightm. US	115,-	Desert Strike US	95,-
Super Double Dragon US	119,-	Dragon's Fury US	95,-
Super Mario Kart US	109,-	Greendog US	89,-
Super Probotector US	115,-	Lemmings US	89,-
Street Fighter 2 dt.	135,-	Olympic Gold US	95,-
Turtles IV dt.	119,-	Thunder Force 4 jp.	109,-

Viele weitere Spiele im Angebot. Kostenlose Preisliste anfordern.

Versandkosten 6,- DM; Nachnahme 5,- DM; Ausland 12,- DM.

Preislimitum + Änderungen vorbehalten. Ab 300,- DM frei Haus!!

Afterburner 3 CDj	129,-
Desert Strike e	99,-
Final Fight CDj	Dez.
LHX Att.Chopper e	99,-
Lemmings e	109,-
Menacer e	Dez.
Rampart e	99,-
Super Shinobi 2 j	109,-
Wonderdog CDj	129,-

MEGA DRIVE	
Aeste CDj	129,-
Crying j	99,-
Mickey & Donald Dez.	
NHLPA2	119,-
Sonic 2 e	99,-
Steel Talons e	109,-
Street Racer 2 e	109,-

BundmanPro	89,-/89,-
Campaign	79,-/79,-
Civilisation	99,-
Grand Prix	99,-/99,-
Humans	69,-
Indiana Jones 3	34,-
Monkey Island 2	89,-
Pinball Fant.	69,-
Road Rash	69,-

ATARI/AMIGA	
HistoryLine	99,-
Lemmings 2	Nov.
Lotus 3	69,-/69,-
Paltrizer	89,-/89,-
Rampart	69,-/69,-
Sens Soccer 2	69,-
Wing Comm.	Nov.

PC ENGINE	
Bombberman 93j	109,-
PC Denjin j	109,-
Radius 2 SCj	119,-

GALAXY

Alien 3 e	69,-
Chuck Rock j	59,-
Rampart e	69,-
Shinobi 2 j	59,-
GAME GEAR	
Batman j	59,-
Tazmania e	69,-
WoVampire j	59,-

F15 Strike Eagle e	59,-
Rampart e	59,-
Star Wars e	59,-
Trick & Trap e	59,-

GAMEBOY	
BoCommando e	59,-
Icony Icons e	59,-
Marionard 2 e	59,-

Turbo Duo e	749,-
God Panic SCj	109,-
Image Fight 2 SCj	119,-
Terra Cresta 2j	109,-

IBM	
F15 Str Eagle 3	119,-
Grand Prix	119,-
HistoryLine	109,-
Strike Comm.	99,-
Task Force	119,-

Amazing Tennis e	129,-
Desert Strike e	129,-
Double Dragon j	99,-
FMystic Quest e	89,-
Mario Kart j	119,-
Streetfighter 2j	119,-
SWIV e	129,-

SUPFAMICOM	
Jim Conner e	129,-
Mickey Mouse e	129,-
Spider/XMen e	129,-
Star Wars e	129,-
Wingcommander Dez.	

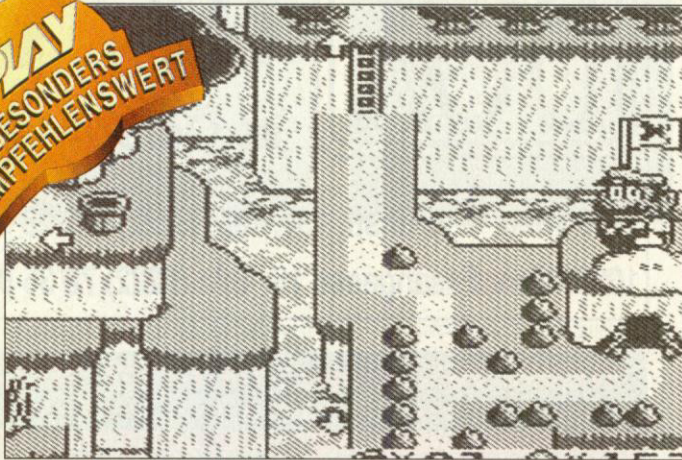
Burning Steel	Dez.
Campaign	89,-
Comanche	Dez.
Ind Jones 4 dt.	119,-
Kings Quest 6	89,-
Soundblaster 16ASP	Dez.
Wizardry 7	109,-

089/7605151
089/7470689

Frohe Weihnachten und guten Rutsch ins neue Jahr!
Inh. Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung: j-Japanisch
e-Englisch d-Deutsch
Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr.26 8000 München 70

Weihnachten ist gerettet



Auf der Oberwelt sucht sich Mario die gewünschte Zone aus

Super Mario Land 2

Noch bevor die erfolgreichste Spieleserie der Welt als Kinofilm premierrt, schickt Nintendo seinen Klut-Klempner Mario erneut auf Tour. Zur besseren Orientierung haben ihm die Entwickler in seinem zweiten Game-Boy-Abenteuer eine Oberwelt spendiert. Erfahrene Marioisten kennen die moderne Art der Level-Präsentation schon aus *Super Mario Bros. 3* auf dem NES und *Super Mario World* auf dem Super Nintendo. Mario spaziert

auf festgelegten Pfaden auf einer Landkarte umher und wählt die gewünschte nächste Spielstufe an.

Neben wenigen individuellen Levels muß Mario sechs Zonen mit jeweils drei bis vier Spielstufen absolvieren. Nur wenn Ihr die "Turtle"-, "Pumpkin"-, "Space"-, "Tree"-, "Macro"- und "Mario"-Zonen erfolgreich abschließt (und den entsprechenden Obermottz vertrimmt) erhaltet Ihr zum Schloß des Oberschurken

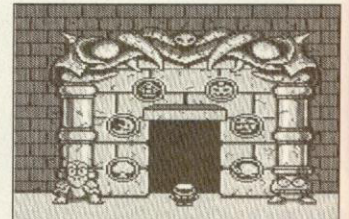
Zutritt. In den Levels findet sich Mario in gewohnter Jump'n'-Run-Umgebung wieder. Die traditionelle Mischung aus Rennen, Hüpfen, Ausweichen, Erforschen und Sammeln bildet erneut das spielerische Grundgerüst. Darüber hinaus hat Mario in seiner spielfreien Zeit brav die Schulbank gedrückt und sich neue Fähigkeiten angeeignet. So nimmt er in einer Luftblase platz und schwebt hoch über den Wolken durch die Levels. Außerdem setzt er einen Raumfahrerhelm auf und muß sich mit schwierigen Schwerkraftbedingungen auseinandersetzen.



Wer seine Meinung zu einem neuen Mario-Spiel kundtut, hat's schwer, sich nicht dauernd mit Superlativen zu überschlagen. Diesmal kann ich zumindest in einem Punkt (halbwegs) konstruktive Kritik üben: *Super Mario Land 2* ist nicht das beste Mario aller Zeiten. Mir gefallen sowohl *Super Mario Bros 3*, als auch *Super Mario World* besser – angesichts der technischen Unterschiede zwischen den Systemen nicht weiter verwunderlich. Trotzdem kein Grund zur Panik: Im Vergleich zum Game-Boy-Vorgänger *Super Mario Land* ist die Fortsetzung dramatisch besser. Auch wenn sich die neuen Ideen und Features rund um den Superstar in Grenzen halten, bietet *Super Mario Land 2* fast grenzenlosen Spielspaß. Der Geschicklichkeits-

test präsentiert sich nicht nur gigantisch umfangreicher als alle vergleichbaren Jump'n'Runs auf dem Game Boy, es ist das zweitbeste Modul (nach *Tetris*), das es jemals für ein Handheld gegeben hat. Jeder intelligente Mensch, ob Mario-Freak, Manager-Papi

oder Hausfrau-Mami wird dieses Spiel lieben. Wie in allen anderen Mario-Programmen sind die unzähligen Spielelemente perfekt aufeinander abgestimmt. Jeder einzelne Level wurde genial designt. Nintendo hat sich nicht den kleinsten Ausrutscher erlaubt. Die Motivation erlischt auch dann nicht, wenn Ihr *Super Mario Land 2* eines Tages durchgezockt habt. Wie üblich halten Euch geheime Kammern und versteckte Extras noch Monate später auf Trab.



Erst mit komplettem Diamantensatz öffnet sich das letzte Tor

Weitaus regelmäßiger stülpt sich Mario allerdings ein frisches Paar "Propeller-Ohren" über, die er auf Knopfdruck geschickt zu ausgedehnten Sprüngen einsetzt.

Als Testmuster griffen wir auf die japanischenn und amerikanischen Versionen zurück. Das deutsche Modul dürfte 100 Prozent identisch sein und in Kürze bei uns erscheinen. Der Spielstand wird übrigens via Batterie automatisch gespeichert. Allerdings müßt Ihr jedesmal die sechs Obermottz-Levels von neuem angehen, da diese Erfolgserlebnisse nur kurzzeitig im Modul-Gedächtnis bleiben. mg

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Nintendo

Zirka-Preis: 60 Mark

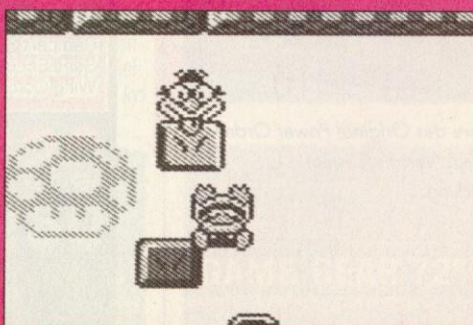
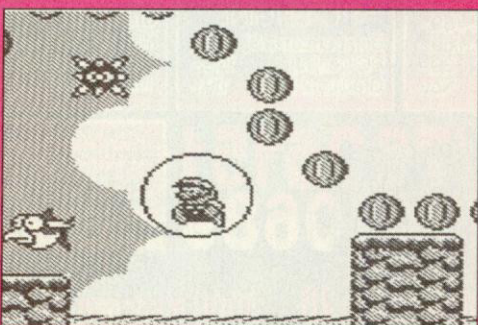
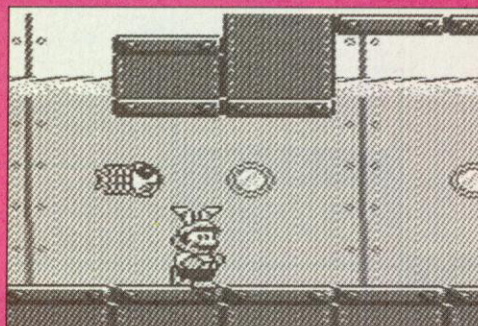
Testmuster: Dynatex

GAME BOY 89%

Grafik: 72% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Batterie, Japanimport



Das Spielfeld scrollt wie gewohnt von rechts nach links – vertikale Ausflüge eingeschlossen.

REACH FOR THE SKIES

DIE SCHLACHT UM GROßBRITANNIEN

Sommer 1940. In dieser Phase des Zweiten Weltkriegs geht es um alles. Die Flieger-Asse der deutschen Luftwaffe und die Spitzenpiloten der Royal Air Force stehen sich in ihrem bisher schwersten Kampf gegenüber – der Schlacht um Großbritannien.

Mehr als fünfzig Jahre danach haben Sie die Gelegenheiten, diesen berühmten Kampf noch einmal zu erleben und dabei die Rolle eines britischen Piloten oder eines deutschen Fliegers zu übernehmen. Von Ihrem Können hängt es ab, ob der britische Sieg wiederholt werden kann, oder ob diesmal Deutschland erfolgreich ist.

“Reach For The Skies” wurde von demselben Team programmiert, das Ihnen “Flight of the Intruder”, die maßgebliche Flugsimulation der 90er Jahre, für Sie entwickelt hat. Erleben Sie in dieser beispiellos realistischen Simulation historischer Ereignisse die gleiche einmalige Technologie.

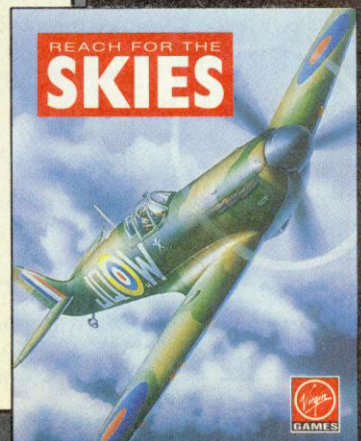
- Lassen Sie sich als Flugleiter, Pilot oder Bordschütze in die entscheidende Phase des Krieges zurückversetzen.
- Große Auswahl an Flugoptionen und -steuerungen.
- Wählen Sie aus acht exakt nachempfundenen Flugzeugen: Spitfire, Hurricane, Bf 109, Bf 110, Ju 87, Ju 88, He 111 oder Do 117.
- Mit Aufzeichnungs- und Wiederholungsmodus – So können Sie sich Ihre liebsten Luftkämpfe immer wieder anschauen.
- Die PC-Version unterstützt verschiedene Soundkarten, VGA-Grafiken mit 256 Farben und Gaurad-Schattierungen für besonders wirklichkeitsgetreue Flugzeugdarstellungen.

Erhältlich für PC und zu 100% damit kompatible Geräte, Atari ST und Amiga.



© 1992 Rowan Software © Virgin Games Ltd.
Alle Rechte vorbehalten. Sämtliche Warenzeichen
und Copyrights werden bestätigt und anerkannt.

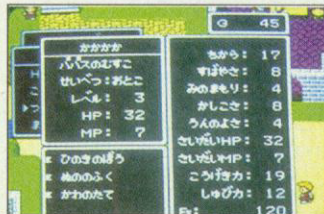
Virgin Games Ltd.
338a Ladbroke Grove
London W10 5AH





Europäische Rollenspielfans, die eine Konsole zu Hause stehen haben, blicken mit Wehmut in den fernen Osten. Während hierzulande Rollenspiele in Modulform noch rar sind, gehören fast 70 Prozent

der japanischen Neuerscheinungen zu unserem heißgeliebten Genre. Allerdings können sich nur die wenigsten Spiele im harten Wettbewerb behaupten. Eine Rollenspiel-saga, die es im Land der aufgehenden Sonne zu Ruhm und Ehre gebracht hat, ist die berühmte *Dragon Quest*-Reihe. Seit einigen Wochen sind (nicht nur) japanische Spieler völlig aus dem Häuschen, denn nach rund einem halben Jahr Verspätung trudelte endlich der langersehnte fünfte Teil der Serie für das Super Nintendo in den Softwareshops ein (die ersten vier Spiele sind nur für Nintendos



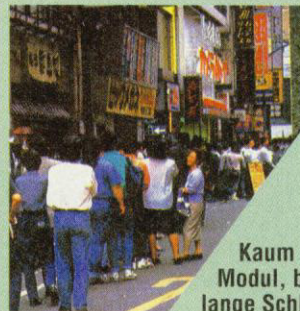
Hiesige Fans warten lieber auf die englische Version von *Dragon Quest 5*

Im Dungeon und in Städten sieht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive



Der Kult

Unglaublich, aber wahr. Die *Dragon Quest*-Serie genießt in Japan einen derart hohen Kultstatus, daß sich sogar die Regierung mit dem Thema *Dragon Quest* befassen mußte. Auslöser für die hitzige Debatte



war die Befürchtung zahlreicher japanischer Schuldirektoren, daß am Veröffentlichungstag von *Dragon Quest 4* Lehrer vor leeren Schulbänken unterrichten würden, weil die Kinder die Softwareshops belagern. Das Problem wurde geradezu genial gelöst: Am Tag, als *Dragon Quest 4* in die Läden gelangte, gab's kurzerhand schulfrei! Zudem können Japans Kids aus einer gigantischen Auswahl *Dragon Quest*-Zubehör wählen. Vom Stoff-Slime-Monster, über passende Bettwäsche, Buntstifte, Comicbücher und Musik-CD's gibt's alles um und über das Kultspiel, was das Heldenherz begehrt.

Kaum gibt's ein neues *Dragon Quest*-Modul, bilden sich vor den Läden lange Schlangen.



Möchten auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in D, Lux, B, NL, CH und A gesucht!

Das Preisausschreiben geht weiter!
Siehe letzte Ausgabe der Power Play!

Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a. d. Ruhr
Tel.: 02 08/48 00 50 • Fax: 02 08/48 00 25



Game	Ami	PC
Lotus III	66,90	
HUMANS	59,99	63,33
Wing Commander 1/2 D	86,99	93,99
Der Patrizier D	71,99	86,99
Dune		86,99
Lure of the Temptress	71,99	86,99
Indiana Jones 4 D		86,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99
Myth	64,00	
Aquatic Games	63,22	
ZOOL	56,93	
Treasures of the Savage Frontier D	71,99	
Dark Queen of Krynn D	70,99	
Legend of Fairghail D	63,99	70,99
Mad TV D	71,99	86,99
Mantris		114,99
1869	79,88	92,94

ACHTUNG NEUERÖFFNUNGEN

Versand & Ladenverkauf

Martin Rösch

Münchinger Straße 30

W-7257 Ditzingen

Telefon: 07156/28884

Telefon: 07156/951212

Baden-Württemberg kommt zu uns!

Royal Soft kommt in die Schweiz!

Royal Soft

Daniel Frank

Schachener Straße 32

CH-4653 Obergösgen

Versand

Telefon: 062/354849

Game	Ami	PC
Legend of Kyandia	68,99	69,44
Premiere D	72,32	
DSA - Die Schicksalsklänge D	79,90	89,90
Sim Earth D	79,99	99,99
Push over	72,32	79,99
Ashes of Empire	95,99	99,99
Waxworks		69,42
Links (386 pro)	92,99	109,90
Epic	72,32	79,99
Steigenberger	56,99	95,99
Espana '92	79,99	99,99
Conquestador "Data Disk"	39,99	
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Hexuma D	79,90	89,90
Dream Team	59,97	67,23
Historie Line	83,33	89,99
Troddlers	62,12	
Ultima 7		109,90

Bis Weihnachten persönlicher Bestellservice bis 22.00 Uhr. Elterntelefon mit Hotline.

Versandkosten: NN + DM 8,00 + Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 - Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00
Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkostenfrei. Angebote freibleibend!



Kommt's zum Kampf mit einer Monsterschar, wird auf eine 3-D-Sicht umgeblendet

8-Bit System zu haben). *Dragon Quest 5*, in der japanischen Version auch für ausgefuchste Experten leider nur eingeschränkt zu spielen, soll Mitte '93 auch in den USA erscheinen.

Das 12-MBit-Speichermontermodule (immerhin 1,5

MByte) präsentiert sich im gewohnten *Dragon Quest*-Gewand. Ihr übernehmt das Kommando über eine vierköpfige Crew (zu Beginn ist's nur ein Held, später gesellen sich neue Figuren dazu). Dungeons, Städte und Oberwelt sind aus der Vogelperspektive zu sehen, Kämpfe finden rundweise in 3-D statt.



Die Vorgänger

Die ersten drei Spiele aus der *Dragon Quest*-Saga gibt es schon seit geraumer Zeit in den USA für das amerikanische NES-System. Allerdings heißt die Serie hier *Dragon*

Warrior und gehört zu den Dauerbrennern. Der vierte Part erscheint dieser Tage, bevor Hersteller Enix auch in Amerika Nummer 5 für Super Nintendo herausbringt.



Rollenspiel total: Die ersten drei *Dragon Warrior*-Teile (1 bis 3 – von oben nach unten)



Der Konkurrent

Der wohl schärfste Konkurrent der *Dragon Quest*- bzw. *Dragon Warrior*-Reihe ist die Rollenspielserie *Final Fantasy*, die der Kultsaga immer dicht auf den Fersen sitzt. In Japan gibt's die ersten drei Spiele für das NES, den vierten Teil (heißt hierzulande *Final Fantasy 2*), sowie zwei

Spezialszenarien (*Romancing Saga* und *Final Fantasy: Mystic Quest* – letzteres gibt's bereits in englischer Sprache) für Nintendos 16-Bitter. Nippons Spieler vergnügen sich derzeit mit dem fünften Part der Serie, der Mitte nächsten Jahres in den USA erscheinen soll.



Auch von der *Final Fantasy*-Reihe gibt's schon den fünften Teil

MultiMedia Soft

Rent a Game



Computerspiele mieten in:

O-1150 BERLIN,	Mark-Twain-Straße 7
O-5020 ERFURT,	Melenbergstr. 20
	Tel. 0361-669742.
O-5230 SÖMMERDA,	Franz-Mehring-Straße 1
	Tel. 03634-42564
O-6046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239
	Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67
	Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstraße 57
	Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73,	Saselerstraße 134 d
	Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG,	Dorotheenstraße 37
	Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT,	Waschgrabenstraße 11
	Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG,	Große Schmützstraße 4
	Tel. 04361-1365
4000 DÜSSELDORF,	Berta-von-Suttner-Platz/Hbf.
	Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestraße 28
	Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN,	Frauenstraße 23
	Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK,	Martinistraße 82
	Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr. 54
	Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN,	Carl-Leverkus-Str. 2
5100 AACHEN,	Mörgensstraße 4
	Tel. 0241-407893
5160 DÜREN,	Kölnstraße 51
	Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT 90,	Mühlgasse 20
	Tel. 069-5971494
8460 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8
	Tel. 09431-1720

>>Testen Sie die neuesten Spiele.<<

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

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

Händleranfragen erwünscht

Superpreise auch bei kleinen Softwaremengen.

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

Die Top 100 Spiele '92

Markt & Technik 65 80,- / 1,- 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

Jetzt ist es da!!
Das Power Play Power-Heft
mit den 100 besten Computer-
und Videospielen des Jahres.
Alle im Test – plus hilfreicher
Spieletips. Ein absolutes
Power-Pack für Spiele-Fans.
Hol Dir Dein Power Play Spiele
'92 Sonderheft.

4

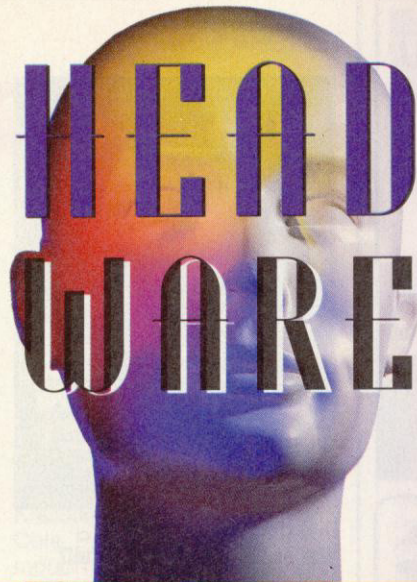
DIE 100 BESTEN SPIELE



POWER-TIPS: Nützliche Hilfen für jedes Programm ■ **VIDEOSPIELE:** Top-Module für Super Nintendo und Mega Drive ■ **AUF EINEN BLICK:** Alle Tests & Tips ■ **COMPUTERSPIELE:** Die besten Programme für Amiga, Atari ST und MS-DOS ■ **KAUFBERATUNG:** Ausführliche Spieletests

Das Highlight des Jahres!!

Ab 2. Dezember
beim Zeitschriftenhändler!



Willkommen in der schönen, neuen Welt der Medien. An dieser Stelle wollen wir Euch in Zukunft ohne erhobenen Wer-tungsfinger interes-sante Bücher, Filme, Comics und Tonträger vorstellen.

The Shamen: Boss Drum

Viel Tekkno, etwas House, mit Pop verziert: The Shamen stürmen die Charts. Der Mix ist gelungen, die Songs gar dezent melodisch. "Boss Drum" kommt leicht psychedelisch, gute Baßboxen sind angesagt. Irgendwie abgehackt, aber hörbar.



Reingehört

Peter Gabriel



Gabriels neuestes Werk zehrt vom "Sledgehammer"-Mythos. Die 10 Songs sind keine Fast-Food-Musik — mehrmaliges Anhören ist erwünscht, ja Pflicht. Ein überzeugendes Album; allerdings ohne Glanzpunkte.

Vivienne McKone

Überzeugender Soul, der sich vor dümmlichen Dance-floor-Attacken retten konnte, wird von Newcomerin Vivienne McKone präsentiert. Die Eigenkompositionen gefallen, die Stimme paßt, die CD kommt gut — kaufen!



Dresslers letzte Fahrt

Die Lindenstraße ist nicht bloß eine Fernsehserie, die Lindenstraße ist ein Zustand. Seit Jahren spaltet sie die Fernsehnation in zwei Lager. Während die Minderheit schreiend das Heimkino verläßt, sobald das Intro läuft, fiebert die Mehrheit mit wohligem Schauer den neuesten Katastrophen im Leben der bundesdeutschen Jedermannen entgegen. Wie so oft, stand auch hier mal wieder eine englische Serie Pate: Die "Eastenders" der BBC. Inzwischen gibt's eigene Lindenstraßen-Club's und in Programmkinos laufen Marathonvorführungen aller bisherigen Folgen. Das Autoren/Zeichner-Gespann Keß, Hinricher und Breitschuh

Geschüttelt, nicht gerührt...

Pflegt James Bond seinen Wodka-Martini zu nehmen. Der britische Ausnahme-agent mit der Doppelnul-Lizenz zum Töten, begleitet unser Medienleben nun schon seit 30 Jahren. Ein Ende ist nicht abzusehen. Bereits vier Schauspieler haben sich im Geheimdienst Ihrer Majestät

bewährt. Das schottische Rauhbein Sean Connery wurde für eine Folge durch den glück- und farblosen George Lazenby abgelöst. 1973 und zwei Filme später übernahm Roger Moore die Rolle, um 1985 die Walther PPK sichtlich gealtert an Timothy Dalton weiterzugeben. Der Gewinner

steht für die wahren Fans der Serie natürlich fest: Keiner konnte den heißen Krieger aus der Zeit des Kalten Krieges so überzeugend und mit britischem Understatement rüberbringen wie Sean Connery. Auf ewig der beste Bond.

Zum dreißigjährigen Dienst-jubiläum von "Good Old James" hat sich MGM/UA Home Video etwas Besonderes einfallen lassen. Alle 16 Folgen erscheinen in einer überarbeiteten und digital gemasterten Sammleredition zum Preis von je 30 Mark. Wer seinen Liebling also in ungeschnittener und nicht von Werbung verhackstückter Form genießen will, sollte zuschlagen. Als Zuckerl wurden als Cover-Motive die original Filmplakete verwendet.

vw



Mein Name ist Bond — James Bond

1962	James Bond jagt Dr. No Mit: Sean Connery, Ursula Andress, Joseph Wiseman
1963	Liebesgrüße aus Moskau Mit: Sean Connery, Petrina Armstrong, Lalla Lemke
1964	Golddfinger Mit: Sean Connery, Gert Fröbe, Honor Blackman
1965	Feuerball Mit: Sean Connery, Claudine Auger, Adolfo Celi
1967	Man lebt nur zweimal Mit: Sean Connery, Donald Pleasence, Akiko Wakabayashi
1969	Im Geheimdienst ihrer Majestät Mit: George Lazenby, Diana Rigg, Telly Savalas
1971	Diamantenfieber Mit: Sean Connery, Jill St. John, Charles Gray
1973	Leben und sterben lassen Mit: Roger Moore, Jane Seymour, Rachel Wurtz
1974	Der Mann mit dem goldenen Colt Mit: Roger Moore, Christopher Lee, Britt Ekland
1977	Der Spion der mich liebt Mit: Roger Moore, Curd Jürgens, Barbara Bach
1979	Moonraker Mit: Roger Moore, Lois Chiles, Michael Lonsdale
1981	In tödlicher Mission Mit: Roger Moore, Caroline Bouquet, Topi
1983	Octopussy Mit: Roger Moore, Maud Adams, Louis Jordan
1985	Im Angesicht des Todes Mit: Roger Moore, Grace Jones, Christopher Walken
1987	Der Hauch des Todes Mit: Timothy Dalton, Maryam d'Abo, Joe Don Baker
1989	Lizenz zum Töten Mit: Timothy Dalton, Carey Lowell, Robert Davi

NEU

TAURUS
SOFTWARE

NEU

Der Versandspezialist in Österreich

Riesenauswahl an
Games und Anwender für PC und AMIGA

TIEFSTPREISE

Tel. Wien 332-38-80, Fax. Wien 332-38-81
Postfach 66, Postamt 1202 Wien

!! Binnen 24 Stunden geht die Post ab !!

**AUSTRIA
HARD & SOFT**

gratis Preisliste anfordern!

SEGA

ATARI

AMIGA

Nintendo

NEO GEO

PC's

GAME BOY

Mephisto

große Auswahl
an Zubehör

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

Maxion

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telefax 0 71 56 / 2 40 54

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir aktive Partner, die den
Schritt mit Ihrem eigenen Ladenlokal in die
Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept -
von Fachleuten entwickelt -
führt Sie in eine erfolgreiche ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW - Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance -

Starten Sie in NEUE DIMENSIONEN - JETZT
RUFEN SIE UNS AN ODER SCHREIBEN SIE UNS!

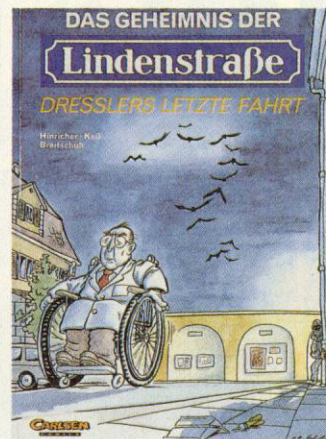
Weihnachtsangebote

Laufwerk 3.5" für Amiga	119,00 DM
512 KB Speichererweiterung	55,00 DM
Caesar für Amiga	69,90
Doodlebug für Amiga	62,90
Amazon für PC	102,90
Elf für PC	77,90
Legend of Kyrandia für Amiga	94,90

Nur gültig im Dezember 1992

© Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

medien



Dresslers letzte Fahrt:
War es Mord oder ein Unfall?

setzt jetzt noch einen drauf und liefert den ultimativen Lindenstraßen-Comic. In der ersten Folge, **Dresslers letzte Fahrt**, kommt der gute Doktor auf grausame Art ums Leben, betätigt sich Karsten Flöter als Detektiv und kehrt der an AIDS gestorbene Benno aus dem Reich der Toten zurück. Starker Tobak, der für alle Fans der Serie zur Pflichtlektüre gehört.

VW

ternationalen Verbrecherszene. Zeitgleich mit dem ersten Roman erschien im "Evening Standard" ein Modesty-Comic-Strip, den O'Donnell zusammen mit dem Zeichner Jim Holdaway entwickelte und der bald erfolgreicher als die Romanserie sein sollte. **Modesty Blaise** — **Die Shogune des Phönix** ist bereits der neunte Schwarzweiß-Band, der im Carlsen-Verlag für **20 Mark** erscheint. Sowohl Strip als auch die bei Rowohlt erschienenen Romane darf man dem Krimifan mit Faibel für technische Spielereien und spektakuläre Aktionen ans Herz legen.

**Schweden-
Happen**

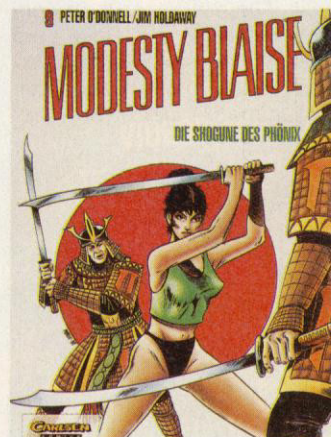


**Womens
Liberation**

Was James Bond für den Geheimdienst, ist "Modesty Blaise" für die gesamte Unterwelt des Königreiches. Die ehemalige Bandenchefin und Juwelendiebin ist die Erfindung des britischen Autors Peter O'Donnell. Immer dann, wenn Scotland Yard nicht mehr weiter weiß, schlägt die Stunde für Modesty und ihren treuen Kumpel Willy Garvin. Ausgebildet in asiatischen Kampfsportarten, sind die beiden meisterhafte Schützen und exzellente Kenner der in-

Nachdem Abba mehr als ein Jahrzehnt für skandinavische Chart-Erfolge stand, hat sich in den letzten Jahren ein moderner Schweden-Export in den Hitparaden etabliert. Die Mann/Frau-Kombo **Roxette** bescherte uns singelweise hochkarätigen Mainstream-Pop. Die aktuelle CD "Tourism" bringt uns Erfolgslieder aus ungewohnter Umgebung näher und wird mit einigen neuen Songs abgerundet. Die kompetente Präsentation zeigt, daß Roxette deutlich mehr als das übliche Aufputsch-Teenie-Idol auf den Noten hat. Sympathisch-engagiert erklingen Klassiker wie "Joyride" live aus Konzertarenen oder Hotelzimmern. Nicht nur für Fans lohnenswert.

Auf den Spuren des Duos wandelt zur Zeit **Kristine Frey**. Ihre erste CD wurde von Graham Sacher (Düdel-geprüft via The Hollies und Tony Christie) inszeniert und produziert. Die junge Norwegerin spult zwölf Popsongs herunter, die an Belanglosigkeit kaum zu überbieten sind. Lediglich "This is Heaven" fällt melodisch etwas aus dem "Nur-nichts-Riskieren"-Korsett. Im Gegensatz zu Roxette schafft es Kristine Frey nicht, die Mainstream-Ware sympathisch-kompetent zu verpacken. Langweilig bis nervend.



Da werden harte Männer weich:
Modesty Blaise als Comic

Swing-Station

Wenn Gefühle die Leadgitarristen spielen und Nostalgie den Schlagzeugrhythmus vorgibt, dann kommt die Musik von Herzen: Der irische Kurzhaarstar **Sinead O'Connor** beweist auf seinem neuen Album, daß auch sie sich an ihre Kindheit erinnert. Auf "Am I not your Girl?" präsentiert sie elf sympathische Songs, mit denen sie aufwuchs. Die Mischung aus vereinzelter Schmachtfetzen ("Don't cry for me Argentina"), überzeugendem Swing und Musical-Touch stempeln die CD zu der Herbstüberraschung. Verlustpunktfrei trägt Sinead O'Connor die ungewöhnlichen Melodien vor: teils fetzig-flott, teils dezent-melodisch. Wer offen für gute Musik ist, sollte ein Ohr riskieren.

Nicht minder verblüffend sind **Kim Basingers** erste Gesangsversuche. Den Ruf als

blondes Dummchen schon widerlegt, wirft sie ihr Goldkehlchen in die Waagschale. In dem Soundtrack "Too hot too handle" (Die blonde Versuchung) swingt sie sich durch ein halbes Dutzend Songs.

Die restlichen Tracks werden nicht minder kompetent vorgelesen (teils instrumental, teils männlich-vokal). Produzent Tim Hauser verzaubert den Zuhörer mit einer Collage aus Klassikern (unter anderem von Cole Porter) und altmodisch-modernen Neuinszenierungen des Genres.



Mario Mania

WETTBEWERB

Wer hätte das gedacht? Den Game-Boy-Hit **Super Mario Land** gibt's jetzt auf CD. Wer nun zum nächsten Händler hetzt und sich das Game-Boy-CD-ROM zulegen möchte, wird jedoch mit langem Gesicht den Laden verlassen: Es ist "nur" eine Musik-CD.



Der Mario-Rap auf CD

Während die Japaner Nintendo-Klempner mit Merchandising-Produkten überhäufen (es gibt sogar schon Mario-Unterwäsche), hinkt Europa mal wieder Meilen hinterher. Das Plattenlabel Living Beat und ihr Distributor "Rough Trade" schnappten sich die Nintendo-Lizenz und produzierten, angesichts millionenfacher Mario-Verkäufe, eine Maxi-CD und -LP mit der niedlichen Mario-Musik. Leider wur-

de in den vier Tracks allein das Original-Musikstückchen des ersten **Super-Mario-Land**-Levels eingebaut. Man hätte die hübsche Melodie kurzerhand neu einspielen und zudem ein paar andere Mario-Musikstücke untermixen sollen. Trotzdem applaudiert der Videospieler gern.

Für die nächste Scheibe wünschen wir uns allerdings Melodien aus **Super Mario World**, die die Game-Boy-Stücke qualitativ klar hinter sich lassen. Wer knapp bei Kasse ist, schreibt an **POWER PLAY**. In Zusammenarbeit mit Rough Trade verlosen wir drei **Game Boys** plus **Tetris & Super Mario Land** und **20 Super-Mario-Land-Musik-CDs**. *kn*

Preisfrage: Wie heißt die Prinzessin, die Mario auf dem Game Boy befreien muß, mit Vornamen?

Wer die Antwort weiß, schreibt diese auf eine Postkarte, klebt eine Briefmarke drauf und schickt sie an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Roughtrade
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15. Februar 1993. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordiastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

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

STRATEGIE

		Perfect General WW2 Disk	59	59
		Reach for the Stars		89
		Siege		84
		V for Victory		99
		Warlords	84	84
		Original-Lösungshilfen		
		alle SSI-Lösungsbücher	je	27,00
		Wizardry VI (100 S.)		29,00
		DSA- Die Schicksalsklänge		24,80
		Railroad Tycoon Strategy (300S.)		39,00
		Civilization (380 S.!!!)		39,00
		Ultima IV-VI (350 S.)		39,00
		Planet's Edge (200 S.)		39,00
	AM	PC		
Ancient Art of War in the Skies			99	
Carriers at War			109	
Dreadnoughts	99	99		
Dreadnoughts/Szen. Disks je	59	59		
Global Conquest			89	
Harpoon Designer			59	
Great Naval Battles			109	
History Line 1914-18	99	99		
No Greater Glory	99	109		
Perfect General	89	89		

ROLLENSPIEL

		AM	PC	
				Schicksalsklänge
			99	119
				Spelljammer
				99
				Wizardry VII
				99
	AM	PC		
Buck Rogers	19	39		
Curse of the Azure Bonds	39	39		
Dungeon Master			89	
Dung. Mast./Chaos Str. B.	84			
Eye of the Beholder II	59	89		
Keys to Maramon	39	79		
Lord of the Rings	89	39		
Megatraveller I	39	39		
Neuromancer	20	20		
Space 1889	39	39		

LUCASFILM ADV. PAK

Fünf der besten Grafikadventures in einer Supersammlung aus USA: Maniac Mansion, Zak McKracken, Loom, Indiana Jones, Monkey Island

für IBM-PC 99,00 DM

SIMULATION

		AM	PC	
				Red Baron Mission Disk
				59
				Frisch aus den USA:
				BATTLETECH
				MEGAPACK
				Für alle, die es bisher versäumt haben sich die BattleMechs auf den Bildschirm zu holen. Das MegaPack enthält BattleTech I+II, sowie den MechWarrior. Zweimal Rollenspiel und einmal Action zum Wahnsinnspreis von:
				PC DM 99
	AM	PC		
ATAC			109	
Comanche Maximum Overkill			99	
F1 Grand Prix			99	
F15 III Limited Edition			139	
Falcon 2.0 + beide Zusatzdisk	49			
Falcon 3.0 + Zusatzdisk			160	
Falcon 3.01 Tastaturschablone			29	
Gunship 2000 Data Disk			69	
Knights of the Sky	99	49		
Pacific Islands	89	89		

VERMISCHTES

		AM	PC	
				Hardware
				Thrustmaster
				DM 189
				Gravis Joystick
				DM 79
				Koss Lautsprecher
				DM 59
				Koss Boxen + Equalizer
				DM 119
	AM	PC		
Hockey League Simulator	89	89		
Lost Treasures Infocom	119	119		
Lost Treasures Infocom II			99	
Magic Pockets			39	
Magnetic Scrolls Collection	39			
Omega			25	
Railroad Tycoon	99	49		
Riders of Rohan			49	
Temple of Apshai Trilogy			19	
War in Middle Earth			29	

Unser Ladenlokal

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

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

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 8,00) oder Vorausscheck (plus DM 5,50)

0211/304545



Viel Spaß!

Da helfen nur kalte Duschen und viel frische Luft: Eine neue Generation von Erotiksoftware ist im Anmarsch. Volker, Knut und Michael wagten mit heißen Ohren einen schüchternen Blick.



Comicsex im japanischen Computermagazin "Log In":

Was hierzulande längst ein Fall für BPS und Staatsanwalt wäre, geht in Japan ganz normal als Unterhaltungssoftware für Jugendliche über den Ladentisch. Keine Frage, daß die japanischen Sexprogramme den gleichen hohen spielerischen Standard aufweisen, wie "seriöse" Spiele.

Während in Europa ein eher mäßiges Strip-Poker-Programm mit digitalisierter Bindegewebsschwäche bereits das höchste der Gefühle ist, wird den Söhnen Nippons nicht nur üppige Bilderpracht, sondern auch ein intelligentes Spielgeschehen geboten. So kann zum Beispiel das eingangs beschriebene Rollenspiel *Panic in Cobra City* neben jeder

Computer-Voyeur

Der Held der Geschichte sammelt Fotos von niedlichen kleinen Japanerinnen, und immer wenn er wieder einmal eine besonders schwere Aufgabe gemeistert hat, gibt's Nachschub an Bildmaterial. Die kleinen Kirschblüten haben große Kulleraugen, ebenso große Busen und erscheinen in allerschönstem 256-Farben-VGA auf dem Bildschirm.

Unser Held ist seines Zeichens Pixel-detektiv und wird von uns durch ein Fantasy-Städtchen gesteuert. Dank einer ortsansässigen Mädchenhändlerbande herrscht akuter Frauenmangel und nur unsere gute Spürnase kann das hormonelle Gleichgewicht wiederherstellen. Kein Wunder

also, daß die befreiten jungen Damen, einem schrecklichen Schicksal gerade noch einmal entkommen, ihre Dankbarkeit besonders handfest zeigen. Wer in diesem Spiel geschickt mit Maus und Sexualmenü umgeht, wird durch handfestes Soundblaster-Gestöhn und recht freizügige Animationen belohnt.



Menge hübscher Mädchen auch mit einer gehaltvollen Krimigeschichte und kinderleichtem Steuerungskomfort aufwarten.

Schlag mich!

Leider sind auch die fernöstlichen Hormonbomben nicht ganz ohne Makel. Sie vermitteln ein Frauenbild, das jedem mehr oder minder emanzipierten Mitteleuropäer die Schamesröte ins Gesicht

Der heiße Draht

Amerika gilt als Hochburg für die Prüden dieser Welt. Ein nackter Damenbusen oder ein unbehörter Männerhintern führt in einigen Gegenden der USA schon fast zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen. Derweil eingefleischte Sittenwächter hartnäckig darum kämpfen, erotische Literatur aus den Bücherregalen zu verbannen, Zeitschriften wie Playboy oder Penthouse öffentlich zu verbrennen und bei Filmen wie "Basic Instinct" nach dem Zensor rufen, blüht im Verborgenen eine wahre Sex-Subkultur.

Die angeblich so sittenfesten Moralapostel heizen sich vor allem am (und mit dem) Telefon so richtig auf. Neben dem kostenpflichtigen Telefonsex, bei dem heiser geraunzte Seufzer und Schmuddelwörter die Leitung beben lassen, vergnügen sich amerikanische Hard-Core-Fans via Modem an pornographischen Texten und Pixel-Perversionen. Des Nachts streift der Datensuchende durch spezielle Mailboxen, die erotisch-deftige Romane und Digibilder Marke "extrascharf" feilbieten - natürlich in Super-VGA. Der letzte Schrei der computerisierten "Sexaholics": Animierte, megabyte-große Minifilme mit Soundblaster-Stöhnen.



Die schlichte Grafik aus *Panic in Cobra City* (oben) ist mit vielen Super-VGA-Sexeinlagen gewürzt (rechts)



schauer inszeniert werden. Und nicht anders ist das Bild auf dem riesigen Comicmarkt. Die Auswahl ist von erlesener Brutalität und käme in Deutschland sicher sofort auf den Index.



"Peitsch mich!" - Die Lady verlangt nach Euch. Spielerisch wirkt sich das Tachtelmechtel nicht aus.

treibt: All die kleinen kulleräugigen Marikos und Michikos stehen auf Prügel und Fesselungsspiele. Was man vielleicht für die abwegigen Sado-phantasien eines überarbeiteten Spieldesigners halten könnte, wird schnell zum Programm. Obwohl die Grenze zur harten Pornographie nie überschritten wird, verzichtet kein japanisches Erotikspiel auf gefesselte Jungfrauen, Peitschenschwingende Dominas und devote Dienerinnen des schlechten Geschmacks. Mit großer Selbstverständlichkeit und ohne Hemmungen wird ein Thema ausgebeutet, das bei uns mit dem Makel des Schmuddelsex behaftet ist. Man darf sich natürlich fragen, welche Haltung weniger verklemmt und prüde ist.

Daß Japaner generell anders mit Unterwerfung und Gehorsam umgehen, zeigt schon ein Blick in das Fernsehprogramm. Eine Spezialität sind die sogenannten "Survival

Shows". Brave Familienväter und graue Büromäuse werden auf jede erdenkliche Art "gefoltert" und getrietzelt. Wer die meist harmlosen Qualen am längsten erträgt, hat gewonnen. Was für uns völlig absurd klingt, ist dort populäre Abendunterhaltung. Keine Frage, daß solche Shows in abgeschwächter Form auch für die lieben kleinen Fernsehzu-

Sex sells...

... denkt sich die japanische Softwareindustrie und produziert feuchte Digitalräume am laufenden Band. Dabei ist es völlig egal, in welchem Genre die kleinen Liebesdienerinnen auftreten. Ob Rollenspiel, Adventure oder Geschicklichkeit - es findet sich immer eine Gelegenheit, Hüllen und Hem-





mungen fallen zu lassen. Allein in der größten japanischen Zeitung für Unterhaltungssoftware, der "Log In", sind regelmäßig mehrere Seiten für Erotiksoftware reserviert. Unschuldige Prinzessinnen werden dort von lusternen Erzschorlen, die nur an das eine denken, entführt. Schlagersternchen schlafen sich durch die Betten der Produzenten und hoffen auf den Durchbruch. Unwiderstehliche Helden legen die Damen gleich im Dutzend flach.

Hardware-probleme

Bisher stand der europäische Lustmolch vor einem schier unüberwindlichen Problem. Seine Hardware war nicht kompatibel mit japanischer Software und auf heimischem Gerät ließ sich kein spielerisch anständiger Pixelhintern gewinnen. In Japan läuft die Masse an erotisch aufheizender Software auf dem "FM-Towns". Dieser, übrigens mit einem CD-ROM-Laufwerk beschenkte Traumcomputer kostet in Japan als "FM-Towns 2" runde 4000 Marker. In Deutschland sind diese Computer nicht erhältlich und werden es in nächster Zeit auch nicht sein.

Wer sich ein Gerät selbst importieren will, um sich dem Schwall digitalisierter Lustwandelerei hinzugeben, legt seine vier Riesen besser in Sexfilm-



Teenage Queen begeisterte vor allem Grafikkfans (Amiga)

Sex-Oldies

Solange der Computer denken kann, solange plagt sich sein RAM mit nackten Nibbeln und schamroten Intimspielchen. Im Laufe der Jahre und der technischen Entwicklung wurde aus der grobschlächtigen Girls just want to have fun-Pixeldame ein fotorealistisches Busenwunder wie wir es heute in *Spellcasting 301* bewundern dürfen. Dabei sollte die Erotikspielerei der letzten zehn Jahre in zwei große Gruppen geteilt werden: in Strip-Poker-Auszüge und Sonstiges. In ersteren wurden die Digidamen mittels flinker Pokerbluffs reihenweise ihrer Anzüglichkeit beraubt. Die Mehrzahl der Geld-gegen-Haut-Produkte waren dabei spielerisch vollends unterbelichtet. Doch auch zwei kleine Perlen gab das Genre her: In *Hollywood Poker Pro* durften die schönsten Körperteile herangezogen werden, in *Teenage Queen* warteten wunderschön gezeichnete Maids auf den Erotikfreund.

Auch in anderen Erotik-Spielgenres müssen Sexperlen mit der Lupe gesucht werden. Ode Hardcore-Spielchen wie *Perversi* oder die Orgasmushatz *Sex Games* landeten schnellstens auf der Indizierungsliste der BPS. Freizügige Adventures, wie *Emanuelle* oder *Geisha* verkauften sich wie warme Semmeln, boten spielerisch allerdings absolute Schmuddelkost. Die besten Erotikspiele seien hier noch einmal aufgeführt: *Leisure Suit Larry* begeisterte in etlichen Fortsetzungen alle Altersgruppen mit erotischem Witz und jugendfreien Tachtelmechteln, die den Hardcore-Fan jedoch kalt ließen. Zudem wäre noch die *Spellcasting-Reihe* zu erwähnen, die das Erotik-Genre ebenfalls auf die Schippe nimmt und spielerisch hochwertige Unterhaltung bietet. Pixelbusen gibt's recht viel, Zweisamkeiten werden allerdings mit einem Schmunzeln überblendet.

Die Rückkehr der Oberweite

Auch in Zukunft bleibt uns ein unbedeckter Busen nicht erspart. Die Softwareindustrie hat die konsumentenanziehende Wirkung eines freizügigen Körpers neu entdeckt und schon malen die Grafiker an neuen Projekten und femininen Frauenkörpern. Gestützt wird sich dabei vor allem auf den Adventure-Veteranen, der sich in Zukunft durch wahre Fleischberge zu klicken hat, um ein Rätsel zu entdecken. Ob im gerade erschienenen *Spellcasting 301* oder in Starbytes *Bazooka Sue*: aufgequollene Oberweiten, wohin das Auge blickt. Daß beim Kauf dieser Produkte nicht nur das Auge, sondern vor allem die Hose ein Wörtchen mitredet, ist den Produzenten sehr recht. Selbst Action-



Eine der vollbusigen *Spellcasting-301-Damen*

Adventures sind vor erotischen Ergüssen nicht gefeit: In Loricels *Entity* steuert Ihr zukünftig eine Heldin mit extrem großen Brüsten – wenn das nicht zieht...

Mehr als solch erotische "Neben-einlagen" sind in der (europäischen) Zukunft jedoch nicht drin. Sex und Schmuserei als reinen Spielinhalt wird's wohl auch im nächsten Jahr nicht in spielerisch passabler und zudem jugendfreier Hinsicht geben. Was in fünf Jahren über die Bildschirme flattert, weiß bis heute niemand. Arge Vermutung: Wir klinken uns via Datenbuchse oder Virtual-Reality-Klamotten in den Cyberspace und praktizieren Cybersex bis zum geht nicht mehr. Der Cyberspace-Kinofilm *Der Rasenmähermann* sollte der Industrie Ansporn genug sein, sich etwas innovatives in Sachen Virtual-Reality und High-Tech-Erotik einfallen zu lassen. Innerhalb der nächsten Jahre werden wir uns wohl auf Sex-CDs konzentrieren und glasklarem 16-Bit-Digitalgestöhn lauschen. Erster Vertreter: *Virtuell Valerie* für das Macintosh-CD-ROM.

chen an. Die Bildschirmtexte der FM-Towns-Spiele sind durchgehend in japanisch – lediglich die wilde Stöhnerei wird verstanden. Hartnäckigen Gerüchten zufolge arbeiten amerikanische Programmierer jedoch an Umsetzungen für MS-DOS.



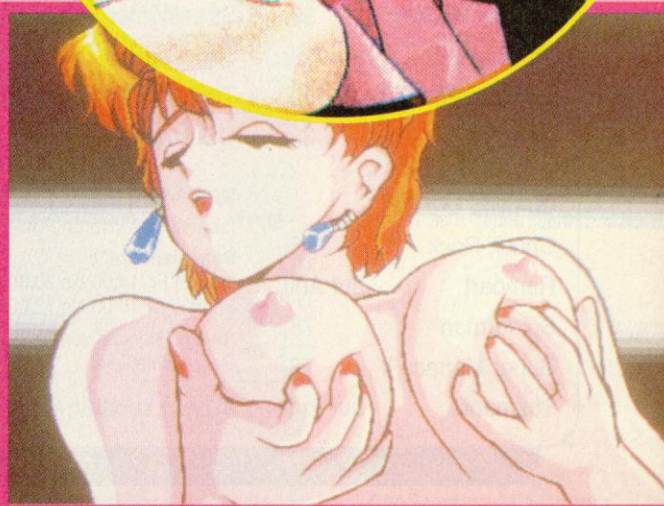
Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Virtuell vereint

Du bist fremd in der City, schlenderst durch die Altstadt, und plötzlich hält Dir jemand eine Karte unter die Nase: "Treff mich heute Nacht, Deine Valerie." Allein wegen Virtual Valerie kaufen sich in den Staaten fanatische Cyber-Fans einen Apple Macintosh. Prickelnde Erotik und knallharten Sex erwarten den High-Tech-Spanner beim Besuch des Stundenhotels. Habt Ihr per Lift die richtige Apartmentwohnung gefunden, geht's schnell zur Sache: Valerie fordert Euch auf, beim Ablegen von Bluse, Strümpfen, BH und Slip behilflich zu sein. Nachdem sie demonstriert, wie und wo Valerie zärtliche Berührungen schätzt, dürft Ihr's auch mal versuchen. Im Schlafzimmer warten dann einschlägige Gummitemensilien auf den Einsatz. Stöhnend gibt Valerie den Takt an:



"Harder, I'm coming, softer" - die Maus kommt ganz schön ins Schwitzen. In dem hervorragend illustrierten Adventure erwartet Euch außer Sex noch eine Menge mehr: Bewegliche Gemälde mit King-Kong-Sequenzen, ein Bücherregal mit Fallen, eine voll ausgestattete Küche, in der vom Wasserboiler bis zum Mikrowellenherd alles funktioniert, und eine Videospielwand mit diversen Spielen - unter anderem Virtual Valerie, das Spiel im Spiel. Habt Ihr Euch im Schlafzimmer ausgetobt, könnt Ihr auf einem virtuellen Videorecorder sogar Valerie-Videos schauen.



VTO-Pictures

Die deutschen Pornoprofis von VTO (Verlag Teresa Orlowski) wollen das Sexcomputerspiel hoffähig machen und basteln derzeit an einem Erotik-Adventure, das etwas mehr als Larry auf der Pixelpfanne haben soll. POWER PLAY unterhielt sich mit Michael Droege von VTO.

PP: Wie kamen Sie auf die Idee, ein Computerspiel zu produzieren?

Droege: Ich bin mit einem Amiga aufgewachsen und kenne jede Menge Erotikcomputerspiele. In meinen Augen liesen die meisten spielerisch, als auch erotisch sehr zu wünschen übrig. So entschlossen wir uns, als Profis ein gehaltvolles Adventure mit einem ordentlichen Schuß Erotik auf die Beine zu stellen.

PP: Wieviel Sex blüht uns im VTO-Adventure?

Droege: Schwierige Frage. Natürlich wurde überlegt, wie weit wir können. Das Spiel wird als FSK 16 auf den Markt kommen und dementsprechende Erotik enthalten. Unser Ziel ist es jedoch, eine gelungene Mischung aus Indy, Larry und VTO zu präsentieren. Tolle Grafik, eine witzige Story und nebenbei ein gepfeffter Schuß Erotik sind garantiert.

PP: Für VTO hört sich das sehr frühe an. Ist womöglich auch eine "Hardcore-Version" in Arbeit?

Droege: Im Auge haben wir diese Möglichkeit natürlich auch. Der Ver-

trieb würde dann über Sex-Shops und Videotheken laufen.

PP: Welche anderen Spiele planen Sie außerdem?

Droege: Im Frühjahr '93 wird ein Strip-Poker herauskommen, der mit den Genrekollegen nicht zu vergleichen ist. Die Zeiten der übel digitalisierten Pixel-Mädchen sind vorbei. In unseren Studios wurden Profis, die wirklich Spaß daran haben, ihren Körper zu zeigen, mit einer High-Speed-Kamera aufgenommen. Diese werden schön animiert gegen den Spieler pokern, wobei wir viel Wert auf eine erotische Ausstrahlung gelegt haben. Etwas ganz Neues im Genre: Je nach Spielsituation wird sich die Mimik der Damen verändern.



Diese VTO-Dame wird für den Strip-Poker digitalisiert

Der Unterschied: oben die Digi-Spellcasting-Dame, links das Cobra-City-Mädchen



Unter der Dusche trifft Ihr auf die schönsten Cobra-City-Mädchen

Faszination Computer!

**Jetzt einsteigen, in die neue
Super-Home-Computer
Generation.**

Hier ist das Heft!!

Jetzt ist es da, das Heft auf das alle Computer Fans gewartet haben. Das erste deutschsprachige Sonderheft, das den Einstieg in die preisgünstige Archimedes-Super-Home-Computer-Welt mit RISC-Technologie erleichtert. Mit Themen, die jeden Computer-Begeisterten interessieren.

Ein Auszug der wichtigsten Inhalte

- komplette Vorstellung aller Archimedes-Systeme;
- Vergleichstest: Archimedes contra Amiga, Mac, ST, ...;
- umfassende Marktübersicht über Hard- und Software;
- Entscheidungshilfe beim Computerkauf.



**Ab 11. November 1992 beim
Zeitschriftenhändler!**

fortsetzung folgt

Da hebt das All:
Star Wars im
Anflug auf
diesen Planeten



Ohne Power nichts los:
Wenn Chris Roberts nicht
von Dauer-Migräne
heimgesucht wurde, testen
wir Strike Commander.



Eine Dekade Personal
Computer: Was sich seit den
Anfangstagen der PC-Spiele
bis heute getan hat, erfährt Ihr
in unserer PC-Historie

**POWER
PLAY**

2

erscheint am
13. Januar 1992

Das Jahr 1993 beginnt mit einem furiosen Feuerwerk...nicht nur wir lassen Böller krachen, auch die Spielefirmen haben so manchen Knaller in der Hinterhand. Das wohl am sehnlichsten erwartete Spiel dieseits der Galaxie ist die Star-Wars Simulation **X-Wing**. Ob der Weltallfighter der kräftigen Fliegerkonkurrenz Paroli bieten kann, wird der Härtestest in der nächsten **POWER PLAY** beweisen. Um beim Thema "Krieg der Sterne" zu bleiben: Wir bieten Euch einen dicken Star Wars-Schwerpunkt und den Test von **Super Star Wars** für das Super Nintendo.

Vielflieger Volker besuchte nicht nur die Origin-Crew im sonnigen Texas, sondern grub auch ein paar vielversprechende Spieleperlen aus. Im Test fliegt wahrscheinlich die Edelsimulation **Strike Commander**. Ihr erfährt mehr über die neusten Origin-Geheimprojekte und erhaltet Infos über die *Underworlds*-Macher. Passend zu den High-End-PC-Spielen lassen wir die Geschichte des "Personal Computers" aus verspielter Sicht Revue passieren. Last, but not least: Die **POWER PLAY** kürt die Besten Spiele des Jahres 1992.

TBIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER GTWG-TBIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DER PROFI UND FUNCGEMÜTER MIT SOUNDKARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC-VIRUSPOLICE, MACS@PERA UND 2 ACTIONGAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND II. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

1999.-

NEW DER TBIRD-DRIVE: CD-ROM JERT MIT 486/SX-25, 4 MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TCG GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

2599.-



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KÄRSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTH SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER-DISCOUNT UND FORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI



HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERTIN UND IN DEN WEGERT TECHN. CENTERN ÖSTERREICH. IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN SCHWEIZ. IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM AS1 SYSTEMFACHHANDEL.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)