

POWER PLAY

**Die
Nr.1**
der Computerspiele- und
Videospiele-Magazine

Markt & Technik
DM 6,50
öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400 / hfl 8,-
dkr 35,- / frnk 32,50

Heavy Metal

TURRICAN 3

Der Amiga-Hit geht in
die dritte Runde

Felline's Frust

WING COMMANDER ACADEMY

Origins galaktische
Universität im Test

Dream Machine



SILICON GRAPHICS

Alles über die US-Wundercomputer

Komm zum Bau

SIM CITY 2000

Mit Maxis ins nächste Jahrtausend

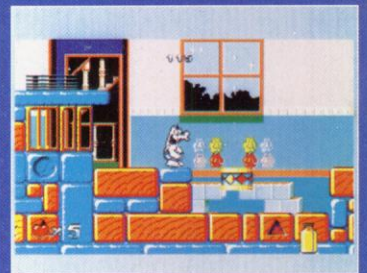
New entry!



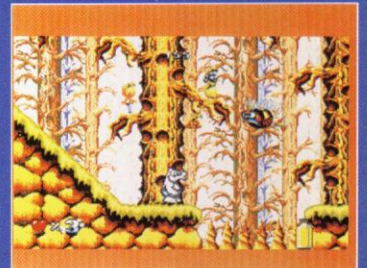
SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Ottilie?

SEGA

SEGA
MEGA DRIVE



The Ottifants

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTICH AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

SEGA

in tern

Arbeitswut

● "Rendern gefährdet die geistige Gesundheit." Von den Gefahren exzessiven Computermißbrauchs weiß Kollege Gollert seit neuestem ein Lied zu singen. Alles begann damit, daß er sich das 3-D-Studio von Autodesk auf seiner Festplatte installierte. Seit diesem denkwürdigen Tag renderte der gute Knut, was das Zeug hielt, vergaß Kollegen, Freunde und Arbeit und hatte nur noch Texturen, Perspektiven und imaginäre Lichtquellen im Sinn. Zweimal am Tag verließ er seine Dunkelkammer und das genervte Publikum durfte die neuesten Werke bewundern. Da wir diesem Schöpferwahn aus Gründen

der Redaktionsdisziplin ein Ende setzen mußten, hat sich ein bis heute noch unbekannter Attentäter ans Werk gemacht und Knuts Büro-PC zwangsformatiert. Daß Christian am gleichen Tag überstürzt in den Amerikaurlaub aufbrach und dabei aus Angst vor Knuts Rache seinen Ausweis verlor, ist natürlich rein zufällig. Doch auch in Los Angeles fühlte sich der Formator nicht sicher. Letztendlich verkroch sich Christian in den virtuellen Welten der Computergrafikmesse Siggraph. Ob Lord Helmchen immer noch unter seinem Lockenwickler schmort oder von Knut zur Strecke gebracht wurde, erfahrt Ihr in unserer nächsten Ausgabe.

Genug Motivation für neue Taten wünscht Euer

Power-Play-Team



Marmor berechnen dauert eben etwas länger: Knut und die Render-Grafik des Anstoßes.



Lord Helmchen: Christian flieht auf virtuellen Pfaden

50

Kaiser Wilhelm würde Jütland spielen:
Schiffe versenken auf die noble Art



129

Kellerkobold zum
dritten: In
Frankreich lassen
die Goblins die
Korken knallen

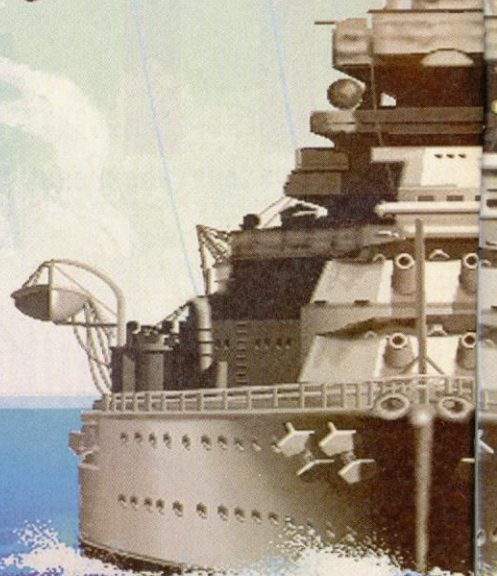
22

Trekkies haben
Hochkonjunktur:
Neben Deep
Space Nine
dürfen sich Fans
auf zwei neue
Spiele freuen

10



Jütland



Aktuell

Turrican: Der Amiga-Knaller geht in die dritte Runde	10
Erotik am Bildschirm: Teresa Orlowskis neue Software	12
Star Lord: Das Megastrategiespiel von Micropose	14
Jack the Ripper: Der Schlitzer ist zurück: Wer kann das Rätsel lösen	18
Sim City 2000: Die Welt am Draht: Maxis legt den Klassiker neu auf	20
Star Trek "Beam me up": Zwei Spiele um die Enterprise	22
Sierra auf einen Blick: Die neuen Sierra-Adventures	24
News	26

Story

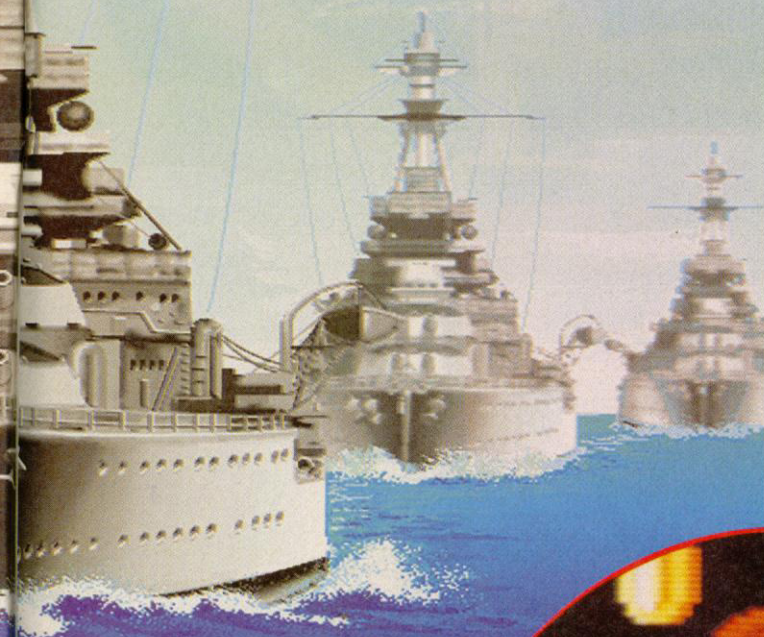
Auf dem Weg nach vorn: Cocktail Vision und die neuen Produkte	129
---	-----

Unter der Lupe

Die Härte: Silicon Graphics Inc. und die Workstation	114
--	-----

Computerspieletests

Eight Ball Deluxe	56
Blob	106
Burn Time	98
Dino Park	40
Jütland	50
Lothar Matthäus	108
NHL Hockey	102
Rules of Engagement	42
Stronghold	46
Warlord	52
Wing Commander	44
Kurztests Computerspiele	
Flashback	112
Globilin	112
Pinball Dreams	113
Ringworld	113



44

Ohne Fleiß kein Preis: In *Wing Commander Academy* kann die neue Raumfahrerelite antreten

Videospieletests

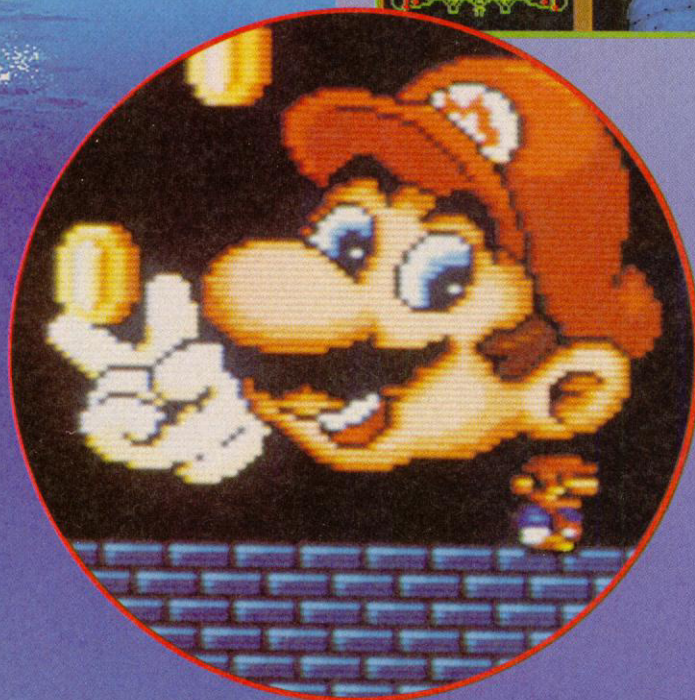
Battle Toads	122
Mario Allstar	126
Rocketknight	124

Rubriken

So bewerten wir	38
Doc Düse	81
Editorial	5
Headware	138
Hitparade	37
Impressum	138
Inserentenverzeichnis	80
Leserbriefe	132
Vorschau auf die kommende Ausgabe	142

PowerTips

Computerspieletips	
Darkside of Xeen	58
Lirpa Lirpa	60
Empire Deluxe	61
Goal	62
Inca	62
Shadow of the Comet	63
Superfrog (Amiga)	66



126

Mario schafft sie alle – im Viererpack nimmt der Klempner noch einmal Anlauf

Strike Commander	68
Railroad Tycoon DeLuxe	70
Syndikate	70
The Legacy	71
Return of the Phantom	71
Assassin (Amiga)	72
Das Schwarze Auge	72

Videospieletips

Kid Dracula (GB)	75
Dead Dance (SNES)	75
Kirby's Dreamland (GB)	75
Rolo to the Rescue (MD)	75
Super Turricon (SNES)	75
Flashback (MD)	77
Cybernator (SNES)	77

46

Mächtiger als ein Gott: *Stronghold* ist SSIs heißester Coup



93



So hört sich nur

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten

digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache



MEDIA VISION



Pro Audio 16 an.

Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität

zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie, ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**



Wasser marsch: Auch im kühlen Naß warten hitzige Gefechte



Amiga-Besitzer dürfen aufatmen. *Turrican 3* wird Mitte Oktober endgültig und unwiderruflich fertig sein, um fast gleichzeitig in den Läden zu stehen. Doch was steckt eigentlich hinter den zahllosen Gerüchten, die sich im letzten Jahr um *Turrican 3* drehten?

Turrican 2.8

Alles begann damit, daß Factor 5 nach der Fertigstellung von *Turrican 2* im Sommer 1991 sofort ein neues Projekt namens *Turrican 3* in Angriff nahm und sogar schon eine kleine Demoversion vorführen konnte. Auftraggeber Rainbow Arts entsann sich alsbald des wachsenden Videospielesmarktes und bot Factor 5 die Produktion des passenden Videospieles zu ihrem Erfolgshit an. So entdeckten die Mannen um Julian Eggebrecht Segas Mega Drive, bastelten ein fetziges Entwicklungssystem und legten los. Zusätzlich angespornt wurde Factor 5 durch die miesen *Turrican*-Umsetzungen von Accolade auf Game Boy oder Mega Drive. Die Amiga-Gemeinde schaute ungläubig zu und ward heftig erschrocken, als auf Fragen hinsichtlich der geplanten Amiga-Umsetzungen nur traurig gelächelt wurde.

Turrican 2.9

Ende 1992 war Factor 5 mit *Mega Turrican* für Segas Mega Drive fertig. Ungefähr zur gleichen Zeit boten die Kaiko-Mannen um Chris Hül-



TURRICAN 3



Seit Manfred Trenz 1989 *Turrican* ins Leben rief, entwickelte sich um den rabi-
biaten Stahlhelden und die Schöp-
fer der Amiga-Versionen, Factor 5,
ein regelrechter Kultstatus. Nach
langem Hin und Her wird der dritte
Teil dieser Tage endlich fertig.

beck (*Mega-Turrican*-Sound), Frank Matzke (*Mega Turrican*-Grafik) und Peter Thierolf eine Amiga-Umsetzung an. Softgold und Factor 5 hatten nichts dagegen, und Kaiko durfte konvertieren – April sollte das fertige *Turrican 3* auf dem Tisch liegen. So wurde es Winter und Frühling, Factor 5 wer-

kelte an der Super-NES-Variante *Super Turrican* (kommt im September über Hudson), und Kaiko hatte ein fertiges *Turrican 3* abzuliefern. Unglücklicherweise brach Kaiko gerade zu dieser Zeit auseinander, und Projektleiter Thierolf hatte im April eine nur miese Konvertierung vorzuzeigen. Auf-



Wolkenwahn: Im dritten Level wird in luftigen Höhen gefochten

grund der mageren Qualität hat Softgold das Projekt kurzerhand gestrichen. Amiga-Freunde schauten ein zweites Mal in die Röhre.

Turrican 3

Um es der gebeutelten Amiga-Gemeinde doch noch recht zu machen, setzten sich Factor 5, Softgold und Peter Thierolf an einen großen runden Tisch und berieten, was zu tun sei. Eine Lösung wurde gefunden, mit der alle Anwesenden leben konnten: Peter Thierolf startete das *Turrican-3*-Projekt von neuem und wurde diesmal jedoch von den Factor-5-Kollegen unterstützt. So stellten Factor 5 unzählige Routinen, halfen beim Level-design und übernahmen die Projektleitung.

Die Endversion ist mit der Mega-Drive-Variante fast identisch: In gewohnter *Turrican*-Manier brandschatzt Ihr etliche Levels, sucht nach Bonus-höhlen und sammelt fleißig in Kisten verborgene Extras ein. Völlig neu ist die Idee mit dem "Seil". Der nette Rundumröster der beiden Vorgänger wurde in *Turrican 3* durch ein hilfreiches Rettungsseil ersetzt, das bei Bedarf an Wände oder Decken geklebt wird. Unser Held schwingt sich sodann über Abgründe oder auf höhergelegene Plattformen. Ob das Seil dem abgelösten Röster das Wasser reichen kann, oder der *Turrican* eher ins Altersheim, als auf Computermonitore gehört, erfahrt Ihr in unserer nächsten Ausgabe. kn



Der gute alte Streuschuß ist wieder dabei (links). Rechts schwingt sich Turrican über einen Abgrund

Name:	Turrican 3
Hersteller:	Factor 5
Systeme:	Amiga
Erscheinungs-termin:	4. Quartal 1993

LANG
ERWARTET -
HEISS ERSEHNT:

ENDLICH SIND SIE DA:

DIE BATTLETOADS!



Kampfkröten sind hart im Nehmen: Wenn man sie herausfordert, werden sie rasend vor Wut. Und genau jetzt sind die Toads in Hochform: in **Battletoads in Battlemaniacs™** – der 8-Level-Action nur für

Super Nintendo™. Ein Kröten-Coup mit traumhafter Grafik und einem Soundtrack der Spitzenklasse. Für 2 Spieler. Und wenn die flotten Kröten auf Speeder Bikes, Riesenschlangen und Raumrollbrettern reiten, kann man nur noch grün werden vor Neid, denn auch auf Game Boy™ bebt der Bildschirm. **Battletoads in Ragnarok's World™** – da wird kräftig aufgeräumt: Mit Battletoad-Kopfpuß, Big Bad Boot und Kiss-My-Fist bleibt kein Auge trocken. Achtung: Die Kröten kommen. Jetzt für Super Nintendo™ und Game Boy™: Battletoads at their best!



Nintendo®

I WANT IT ALL!

Das Thema "Erotik im Computerspiel" ist immer noch ein heißes Eisen. Der Kategorie Erotikspiel haftet — meistens zu Recht — das Image der Schmuttelware an. Billige Strippokervarianten, Shareware-disketten, die bis zum Erbrechen mit mies digitalisierten Frauenbildern gefüllt sind, und pornographische Animationsfiles drückten das Genre der Erosspiele in die Rotlichtecke. Zaghafte Versuche französischer Spielehersteller, dem Erotikspiel zu mehr Ansehen zu verhelfen, sorgten statt für erregte Gemüter eher für rüdes Gelächter — wie beispielsweise beim Grafikadventure *Emmanuelle*. Hinzu kommt die Ächtung durch die Gesellschaft. Schaut man über den prude-puritanischen europäischen Tellerrand hinaus und betrachtet beispielsweise den japanischen Spielmarkt, wird man überrascht feststellen, daß im Fernen Osten Erotikspiele zum festen Bestandteil des Softwarerepertoires gehören. Größter Unterschied der Nippon-Schnäppchen zu den Euroergüssen ist die Qualität der Spiele.

Statt auf
Primitiv-

GELOBT SEI WAS HART MACHT

Das Vorurteil sitzt tief: Erotiksoftware gleich Schmuttelsex. Dem digitalen Lusttief haben jetzt einige deutsche Programmierer unter den Fittichen von Teresa Orlowski den Kampf angesagt.

nackter Haut zu erhaschen. Eine Besonderheit am Rande: Auch für weibliche Spielerinnen wird bei VTO Vorsorge getroffen. Ein passendes Frauen-Poker, in dem männliche Counterparts ihr bestes Stück herzeigen, ist im Zuge der Emanzipation ebenfalls in der Mache. Selbstverständlich sind zudem Datendisketten mit frischen Mitspielern und Spielerinnen in Vorbereitung, wenn die Partner auf dem Hauptprogramm ausgereizt sind. Die Bilder für die Programme werden übrigens



Ein Full House für einen freien Körper: Das VTO-Night Poker



Wartet auf das erste VTO-Spiel: Chefin Teresa Orlowski



niveau die Frau an den Mann (oder umgekehrt) zu bringen, findet das Spielgeschehen auf einem qualitativ sehr hochwertigem Level statt. Vom Nobel-adventure bis zum Edelrolenspiel reicht die erotische Programmpalette. Um in deutschen Ländern dem erotischen Computerspiel entsprechend qualitativ auf die Sprünge zu helfen und Spöttern den Wind aus den schlaffen Segeln zu nehmen, tüt-



Modern: Das VTO-Medienstudio (oben)

Er fotografiert die Damen (links)



teln nun einige einheimische Programmierer unter den Fittichen von Teresa Orlowskis Medienfirma VTO an sexy Software. Ein Strippoker ist das erste Programm, das auf dem Stundenplan der Designer steht, und wird ausschließlich auf die Benutzeroberfläche *Windows* zugeschnitten. Viel Wert wird dabei auf die Ausgewogenheit der Spielstärke der digitalen Partner gelegt. Anstatt die Opponentin im Schnelldurchgang, wie bei älteren Titeln des Genres gewöhnt, zu entblättern, muß man schon einiges an Kartenspielertricks auf der Pflanze haben, um ein Stück



Super-VGA-Grafiken werden fürs Adventure gezeichnet (oben)



Das VTO-Poker läuft unter Windows (links)

Koffer Hoffer: Das VTO-Adventure ist noch in Arbeit



im Hause vom eigenen Fotografen aufgenommen. Für eine spezielle Strippokervariante entledigte sich sogar Firmenchefin Teresa Orlowski leidiger Textilien. Für den entscheidenden Durchbruch in Sachen Akzeptanz werden die Pokerprogramme wahrscheinlich noch nicht sorgen. Aus diesem

Grund wird an zwei Grafikadventures gebastelt, die allerdings erst Mitte nächsten Jahres das Licht der Monitore erblicken sollen. Neben einem ausgereiften Spielprinzip im Stil eines Sierra-Adventures, soll modernste Technik Verwendung finden. So soll SuperVGA genauso unterstützt werden, wie zahlreiche Soundkarten. Voraussichtlich wird das Adventure nur auf CD-ROM erscheinen. Die technischen Voraussetzungen sind bei VTO allemal gegeben: Gehört doch das Film und Medienstudio im hannoverschen Langenhagen zum modernsten seiner Art in Europa. Der größte Anspruch den VTO dabei an die neuen Abenteuerprogramme stellt: Statt Brachialsex soll ansprechende Erotik im spielerisch gehobenen Niveau geboten werden. mh

Info

Name: VTO
Hersteller: VTO
Genre: Adventure
Erscheint für: PC
Geplanter Erscheinungstermin: 2. Quartal 94

Info

Name: VTO
Hersteller: VTO
Genre: Kartenspiel
Erscheint für: PC (nur Windows)
Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal 93

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
A10 Warthog *	i.V.		Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
Abandoned Places 2 *	75,95	69,95	7th Guest (Europa-Version) 149,95
Aces Of The Deep *	i.V.		Blue Forces * 109,95
Aces Of The Pacific	85,95	79,95	Chessmaster 3000 MCP 109,95
Aces Over Europe *	89,95		Der Patrizier 109,95
Airbus A320	79,95	79,95	Dracula * i.V.
Ambermoon *	89,95	89,95	Eric The Unready 69,95
Battle Isle Data Disk 2	49,95	49,95	Eye Of The Beholder 3 79,95
Body Blows	89,95	69,95	Gunship 2000 & Missions 109,95
Burntime *	89,95	79,95	Indiana Jones 4 99,95
Burning Steel	89,95	75,95	Jurassic Park * i.V.
Burning Steel Data Disks	je 39,95		Kings Quest 6 99,95
Buzz Aldrin	99,95		Laura Bow 2 89,95
Campaign 2 *	89,95		Maniac Mansion 2 99,95
Carmen Sandiego In Space *	89,95		Rebel Assault i.V.
Chaos Engine	i.V.	49,95	Ringworld 89,95
Caveworld *	89,95	i.V.	S.W.O.T.L. & Sceneries 89,95
Clash Of Steel 79,95			Sherlock Holmes 3 109,95
Comanche	89,95		Sternenschweif (DSA 2) * i.V.
Comanche Data Disk 1 & 2	je 55,95		The Lost Treasures Of Infocom ab 69,95
Dune 2	69,95	59,95	Ultima Underworld 1 & 2 99,95
Der Patrizier	89,95	69,95	Wing Commander & Ultima 6 49,95
Discover Space	79,95		Wing Commander 2 Deluxe 99,95
Doom *	i.V.		
Dogfight	95,95	i.V.	
Eco Quest 2	75,95	i.V.	CD-ROM intern ab 399,-
Eightball Deluxe	79,95		CD-ROM extern, Photo-CD kompatibel ab 659,-
Eishockey Manager	89,95	79,95	auch als Audio CD-Player nutzbar
Empire Deluxe 79,95	79,95		
Eye Of The Beholder 3	79,95	i.V.	
Fields Of Glory	99,95	79,95	
Fire & Ice	69,95	59,95	
Flashback	79,95	69,95	
Flugsimulator 5 119,95			
Freddie Pharkas	79,95		
Goal (Kick Off 3)	69,95	59,95	
Grand Prix	89,95	75,95	
Gunship 2000	89,95	69,95	
Hired Guns *	79,95	65,95	
History Line	89,95	79,95	
Indiana Jones 4	99,95	89,95	
Ishar 2	69,95	59,95	
Jurassic Park *	89,95		
Kings Quest 6	89,95	i.V.	
Lands Of Lore 69,95			
Legend Of Kyrandia 2	89,95		
Lemmings 2	89,95	69,95	
Lionheart	85,95	59,95	
Liverpool	59,95	59,95	
Lothar Matthäus *	75,95	69,95	
Lotus 3	69,95	59,95	
Lost Vikings	89,95	69,95	
Maniac Mansion 2 89,95			
Monkey Island 2 (dt.)	89,95	89,95	
Might & Magic 4	89,95	79,95	
Might & Magic 5	99,95		
Patriot *	89,95		
Pinball Dreams	69,95		
Pirates Gold * 89,95	89,95		
Prehistorik 2 *	79,95		
Prince Of Persia 2	79,95		
Privateer *	i.V.		
Railroad Tycoon Deluxe	109,95		
Return Of The Phantom	89,95		
Seal Team *	89,95		
Sensible Soccer 92/93	69,95	49,95	
Shadow Caster *	i.V.		
Shadow Of The Comet *		85,95	
Sherlock Holmes	89,95		
Sim Life	79,95		
Sim Farm * sowie Sim City 2000 *	i.V.	i.V.	
Space Hulk	89,95	69,95	
Space Quest 5	79,95	i.V.	
Sternenschweif (DSA 2) *	89,95	i.V.	
Strike Commander	95,95		
Strike Comm. Special OPS 1 39,95			
Strike Commander Speech Pack	39,95		
Syndicate	89,95	69,95	
Task Force 1942	95,95	i.V.	
Tornado	79,95	79,95	
Traps & Treasures *		79,95	
Ultima 7, Teil 2	89,95		
Ultima 7/2-Zusatzdisk: Silver Seed	49,95		
Ultima Underworld 2	79,95		
Warlords 2 *	i.V.		
Wing Commander		49,95	
Wing Commander Academy * 69,95			
X-Wing	89,95		
X-Wing Mission Disk	49,95		
Yof Joel	59,95		
Soundkarten			
Game Blaster Stereo	79,95		
Soundblaster Midi Adapter	49,95		
Soundblaster 2.0 169,95			
Soundblaster Pro	279,95		
Soundblaster 16 Bit	399,95		
Soundblaster 16 ASP	499,95		
Stereo-Lautsprecher	59,95		
CD-ROM Laufwerke für PC			
CD-ROM intern	ab 399,-		
CD-ROM extern, Photo-CD kompatibel	ab 659,-		
auch als Audio CD-Player nutzbar			
Festplatten intern			
130 MB, AT-Bus	369,-		
130 MB, SCSI	459,-		
220 MB, AT-Bus	499,-		
220 MB, SCSI	599,-		
Andere Größen auf Anfrage!			
Amiga Hardware			
Amiga 600	399,-		
Amiga 1200	699,-		
Aufpreis für interne 40 MB Festplatte	399,-		
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,-		
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-		
Amiga Zubehör			
externe Festplatten für A500, z.B. 120 MB	599,-		
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-		
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95		
HF-Modulator für A500	59,95		
Maus für Amiga	39,95		
Joysticks			
Advanced Gravis Joystick (PC analog)	79,95		
Advanced Gravis Joystick (Amiga / Atari)	59,95		
Quickjoy I (Amiga / Atari)	7,95		
Quickjoy Supercharger (Amiga / Atari)	19,95		
Quickjoy M6 (PC analog)	19,95		
Gamecard PC (2 Ports)	29,95		
Disketten			
3,5" MF 2DD	7,99		
3,5" MF 2HD	12,99		
Atari ST			
B-17 Flying Fortress	89,95		
Chaos Engine	69,95		
Civilization	95,95		
Ishar 2	79,95		
Lemmings 2	75,95		
Super Cauldron	79,95		
Transactica	79,95		
Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte Liste anfordern!			
Apple Macintosh			
Freddy Pharkas	99,95		
Kings Quest 6	99,95		
Monkey Island 2	109,95		
Railroad Tycoon Deluxe	i.V.		
Sim City Deluxe	109,95		
The Lost Treasures Of Infocom (CD)	ab 69,95		
Spielkonsolen			
Ständig alle aktuellen Spiele am Lager!			
Atari Lynx - Konsolen & Module ab Lager lieferbar!			
Gameboy	99,95		
Game Gear mit 4 Spielen 249,95			
Mega Drive ab 199,95			
Super NES	ab 199,95		
* bei Drucklegung noch nicht erschienen!			
Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!			
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.			
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!			
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse!) ab 250,- versandkostenfrei!			
Laden- & Versandanschrift			
Bestellannahme			
Telefon (030) 621 60 21			
Telefax (030) 622 90 15			
Media Point Vertriebs GmbH			
Jonasstraße 28			
12053 Berlin (Neukölln)			
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28			

STARLORD



Rabatz im Weltall: Ein paar miese Universumsfürsten wollen die Herrschaft im All an sich reißen. Nur Ihr könnt im neuen Microprose-Strategiespiel *Starlord* diesen Schergen Einhalt gebieten.

Man stelle sich eine Galaxie vor, in dem die Menschheit mit überlicht-schnellen Raumkreuzern von Planet zu Planet braust. Lasertechnik, hochmoderne Computer und glänzende Raumschiffe gehören ebenso wie der Einkaufstrip zum Sonnensystem um die Ecke zum gewohnten Alltag. Weiterhin stellen wir uns vor, daß in diesem High-Tech-Universum nicht etwa eine friedliebende Schar demokratischer Politiker die Geschicke der Bevölkerung lenkt, sondern im Stil des finstersten Mittelalters eine Hundertschaft machtgeiler feudaler Fürstenhäuser das Universum unter sich aufgeteilt haben. Die lokalen Oberhäupter können sich natürlich überhaupt nicht leiden. Jeder versucht dem Nachbarn seine Planeten abspenstig zu machen und seinen eigenen Einflußgebiet zu vergrößern. Kleinkriege, Intrigen, Attentate und Putschversuche sind folglich an der Tagesordnung. Ausgedacht hat sich dieses intergalaktische Krisengebiet kein geringerer als Mike "Ashes of Empire" Singleton. Bereits seit über fünf Jahren spukte die Idee zum futuristischen Taktikspiel *Starlord* durch Mikes schöpferischen Gehirnzellen, erst jetzt nähert sich das Programm der Vervollständigung.

Als künftiger Herrscher des Universums sollt Ihr in *Starlord* eine ganze Menge zu tun bekommen. Ihr müßt nicht nur Planeten erobern, sondern

sich auch um die Versorgung Eurer Welten und der eigenen Familie kümmern. Nahrungsmittel müssen gekauft, Flottenverbände aufgestockt und Söldner zur Unterstützung angeheuert werden. Wer will, breitet an der Spitze einer fetten Kriegsflotte durchs All und bezwingt die Computerfürsten mit Waffengewalt oder bringt die Nachbarn mit feinfühleriger Diplomatie auf die eigene

Seite. Dabei gilt es nicht nur, wirtschaftliche und militärische Interessen zu wahren, sondern auch auf verwandtschaftliche Bindungen zu achten. Da diese Bande der Provinzoberhäupter jeden Ahnenforscher überfordern und für Monate beschäftigen würden, spendieren die Programmierer ihrem Spiel eine passende Datenbank mit den Namen aller Könige. Via Mausclick sucht Ihr Euch den gewünschten Herrscher heraus und bekommt die passenden Infos. Nicht minder umfangreich soll die Sternkarte des Spieluni-



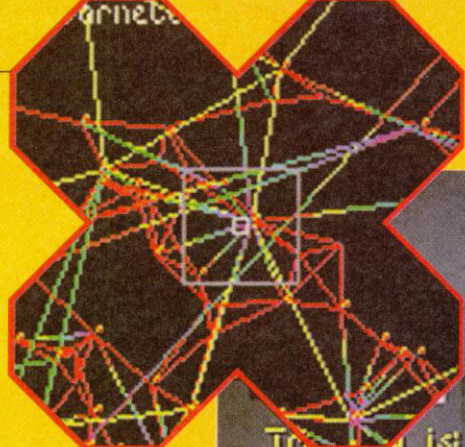
Alle Laser Feuer frei! Eine feindliche Raumstation schwebt vor unseren Kanonen im Weltall

Rundblick: Wir schauen uns im Cockpit um.



Im Anflug auf die Basis: Unsere Schiffe brethern im Formationsflug über die Planetenoberfläche

Wo bin ich?
Die Sternenkarte gibt Auskunft.



Lord Zerudas Barnett

Trading is:
Base Treasury: 1000000 Mar.

Fuel available:
Traders:
Family:
Here:

How many?

Fuel
Water
Food
Minerals
Artefacts
Weapons
Starships
Mercenaries
Gunships

versums werden. Via Maus läßt sich die Übersichtskarte stufenlos vergrößern, per Optionsmenü sollen sich Zusatzinformationen auf Wunsch ein- und ausschalten lassen. So könnt Ihr beispielsweise die Namen der Planeten einblenden, den dazugehörigen Herrscher und bestimmte Raumschiffsrouten. Letztere sind besonders wichtig, da die meisten Sterne nur auf bestimmten Wegen vom nächstgelegenen Sonnensystem zu erreichen sind. Um Eurem Imperium ein feindliches Sternensystem einzuverleiben, muß die Wachflotte aus dem Orbit des

Planeten gepustet werden. Kommt Ihr mit den eigenen Schiffen in dem anvisierten Zielgebiet an, kann zwischen dem Kampfquickie (der Computer errechnet kurzerhand den Ausgang des Gefechts)



Lesestoff

In der voluminösen *Starlord*-Schachtel schlummert nicht nur ein fettes Handbuch, sondern auch ein passendes Comic zum Spiel. Im bunten Bilderheft wird der Spieler auf das kommende Geschehen eingestimmt. Wer weiß, vielleicht bringt Microprose demnächst eine ganze Reihe von *Starlord*-Comic-Büchern heraus?

Beim Spiel mit dabei:
Das passende Comic zum Programm



Familienbande: Welcher Herrscher ist mit wem verwandt?

oder einem Realkampf-Modus wählen. Hier fliegt Ihr im Stil von *X-Wing* und *Wing Commander* selbst eines Eurer Kampfschiffe durch's 3-D-All. mh

Info

Name: Starlord
Hersteller: Microprose
Genre: Strategie
Erscheint für: PC

Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal 93

Brebot: the base star of Lord Geradas Barnett

StarLord

2999

1604

25

4628

Fuel

Water

Food

Minerals

Artefacts

Starships

Treasury

Price

Need

0

2

2

2

2

2

2

2

Star

0

255

255

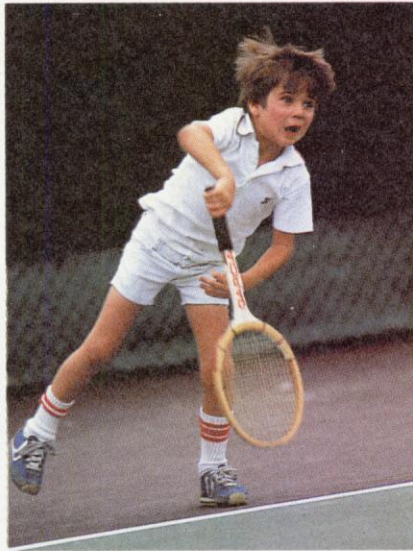
239

5

5519

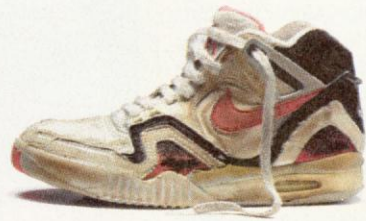
11363

239



seine ersten
tennisschuhe.

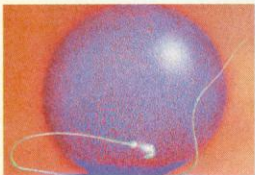
schon als kind
schlägt er sich auf
dem court durch.



sein erstes paar
Nike Air Tech
tennisschuhe.



die frauen
nur auf



mama und papa
agassi
treffen aufeinander.



seine frisur
wird zum markenzeichen.



er gewinnt
anerkennung.

(DIE LEBENSGESCHICHTE VON A



schauen nicht
sein spiel.

hey - neue schuhe.



er gewinnt mehr anerkennung.



immer mehr frauen

lieben ihn.



noch mehr anerkennung.

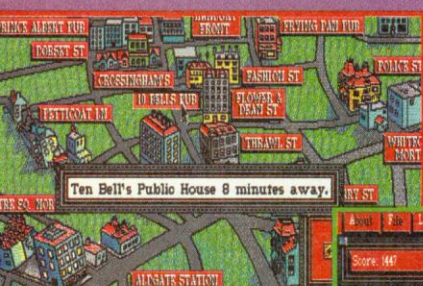


er geht nach florida
und trägt dämliche wollwesten.
zweite karriere
als minigolf-profi.
noch mehr trophäen.
noch mehr frauen.

(ANDRE AGASSI IM ZEITRAFFER)

Jack the Ripper

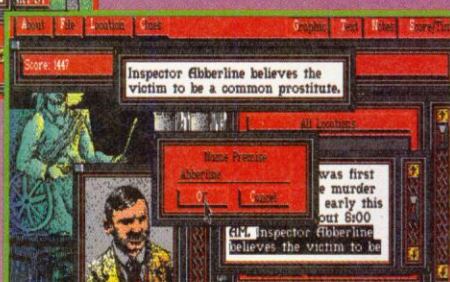
Die Suche nach dem Frauenschlächter *Jack the Ripper* diene schon häufiger als Softwarevorlage. Jetzt geht Ihr mit dem gleichnamigen Mirage-Spiel auf Schlitzersuche.



Wohin Holmes?

Im Verhör verrät der Verdächtige wichtige Fakten

Identität des Mörders ist bis heute nicht geklärt. – Experten vermuteten lange Zeit, daß der Duke of Clarence, ein Enkel der Queen Victoria, der Ripper sei. Das Mysterium um einen unbekannten Serientäter, der



Zwischen dem 7. August und dem 10. November 1888 hielt ein – bis heute – unbekannter Frauenmörder die Londoner Polizei auf Trab. Mindestens fünf Frauen schlitze der Unbekannte in diesem Zeitraum auf und schickte den lokalen Behörden kleine Päckchen mit zerschnip-pelten Organen seiner Opfer. Aufgrund seiner Vorliebe für scharfe Messer und blutige Pakete, bekam der Killer den Spitznamen *Jack the Ripper* verpaßt. Die

auf den nächtlichen Straßen von London nach Opfern sucht, beschäftigte Heerscha- ren von Romanautoren, Hol- lywoods Filmindustrie nahm sich des Stoffes genauso an, wie moderne Computerspiele- firmen.

Jetzt könnt Ihr in dem geplanten Mirage-Detektivad- venture *Jack the Ripper* ver- suchen, den Serienkiller zu überführen. Zwar erscheint *Jack the Ripper* unter dem britischen Mirage-Label, die Designer kommen

jedoch aus den USA. Die Burschen von Intergalactic Development Inc. sind – vor allem für Strategen – keine Unbekannten mehr. Kommt doch das Taktik- programm *Universal Military Commander 2*, nebst passen- den Szenariodis- ketten von Inter- galactic Deve- lopment Inc. Für das *Jack the Ripper*-Projekt ließen sich die

Designer ein paar Besonder- heiten einfallen. So wurden nicht nur alte Zeitungsberichte aus dem Jahr 1888 ausgegraben, sondern auch alte Polizeia- kten untersucht und vergilbte Fotos gescannt. Folglich sind die meisten der mitspielenden Figuren, auf die Ihr trefft sowie alle Orte ihrem historischen Vorbild nachempfunden. Tech- nisch soll *Jack the Ripper* auf ungewöhnlichen Pfaden wan- dern. Derweil die meisten Spielefirmen in Super-VGA- Grafiken schwelgen und immer farbenprächtigere Me- gabyte-Monster auf unsere Festplatten loslassen, soll *Jack the Ripper* nur die hohe EGA- Auflösung von 640 mal 200 Punkten ausnutzen – mit ent- sprechend wenig Farben. Dafür wird das Programm auf jedem PC lau- fen: Ob 286er oder Pentium ist dabei völlig egal.

Extra für *Jack the Ripper* ent- warf Intergalactic Development Inc. ein speziel- les Fenstersys- tem. Die Jagd



Vergeßlich:
Der Mörder hat die Tat-
waffe liegengelassen

nach dem Ripper wird gemüt- lich mit der Maus absolviert. Ihr müßt Verdächtige interviewen, wichtige Indizien per Mausclick ins eigene Notizbuch eintra- gen, tägliche Zeitungsmeldun- gen nach Hinweisen sichten und Beweise an verschiede- nen Londoner Schauplätzen sammeln. Für jedes richtige Puzzelstückchen gib't Punkte, für jede falsche Schlußfol- gerung wird vom Konto etwas abgezogen. Ist der Fall gelöst, wird Eure erreichte Punktzahl in einer High-Score-Liste ge- speichert. Einsteigern wird übrigens ein spezieller Übungs- modus geboten, in dem alle benötigten und wichtigen Hin- weise passend markiert sind, fortgeschrittene Spieler greifen auf einen von drei Schwierig- keitsgraden zurück. mh

Info

Name:	Jack the Ripper
Hersteller:	Mirage
Genre:	Adventure
Erscheint für:	PC
Geplantes Erscheinungsdatum:	4. Quartal 1993



Presenting

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

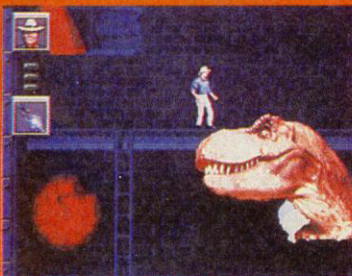
SAURIER-SPANNUNG

ACTION

■ Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

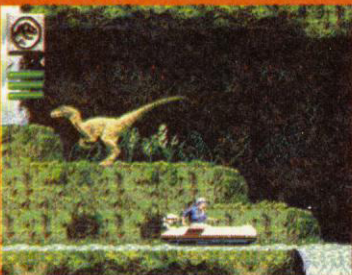
■ GAME GEAR
■ MASTER SYSTEM II
■ MEGA CD



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.



16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

SIM CITY 2000

Über *Sim City* muß man kein Wort mehr verlieren. Schon Alttester Hengst lobte bereits im Jahre 1989 an der Amiga-Version die "...stimmungsvolle und detailreiche Grafik aus der Vogelperspektive", die "...ungeheure Komplexität" und die "...fertigen Szenarios". Damaliges Fazit von Michael: "Jedem zu empfehlen!" Inzwischen sind bald fünf Jährchen ins Land gegangen. Maxis beglückte uns mit *Sim Earth*, *Sim Ant*, *A-Train* und *Sim Life*, doch Michael spielt immer noch am liebsten *Sim City*. Keines der technisch ausgereiften Nachfolgeprogramme besaß den unwiderstehlichen Klötzchenbauercharme der ersten Städtebausimulation von Maxis. Von diesem Vertrauensvorschuß zehrt Programmierer Will Wright noch heute. Was liegt also näher, als im Zuge der allgemein grassierenden DeLuxe, Plus, Gold und Super-Editions Wut, auch für *Sim City* einen Nachfolger und Namensvetter auf die Festplatten dieser Welt zu schaufeln.

Zum Glück müssen wir jetzt nicht eine nur grafisch und akustisch aufgebohrte Version erwarten – Maxis wuchert, wie gewohnt, mit den kreativen Pfunden. *Sim City 2000* hat mit dem seligen Urvater nur das allgemeine Spielziel gemein: Wir müssen möglichst clever eine möglichst effiziente Großstadt zusammenbasteln. Damals fand die rege Bautätigkeit aus der pflegeleichten Vogelperspektive statt, heute werkeln wir isometrisch an unserer Megalopolis. Ihr könnt das Werk in drei Zoomstufen bewundern, die Landschaft rotiert auf Knopfdruck, wie bei Bullfrogs *Powermonger* in alle Richtungen. Dieses 360-Grad-Orientierungsplus ist auch bitter nötig: Die zu bebauenden Landschaften in *Sim City 2000* sind nicht mehr flach, sondern weisen die wildesten Höhenunterschiede auf.

In der Urversion durften wir drei unterschiedliche Gebäudetypen (Industrie, Geschäfte, Wohnungen) nach Belieben verteilen, jetzt sind daneben

Das nächste Jahrtausend klopft bereits verhalten an unsere Türen und keiner weiß so recht, wie es aussehen wird. Allein die Computerspieler dürfen dem Neuankömmling auf den Zahn fühlen: *Sim City 2000* macht's möglich.



Informationsflut: Daten-Overkill dank Menü-Statistiken. Buchhalter werden *Sim City 2000* lieben.

Name:	Sim City 2000
Hersteller:	Maxis
Systeme:	MS-DOS, MS-DOS CD, Mac
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

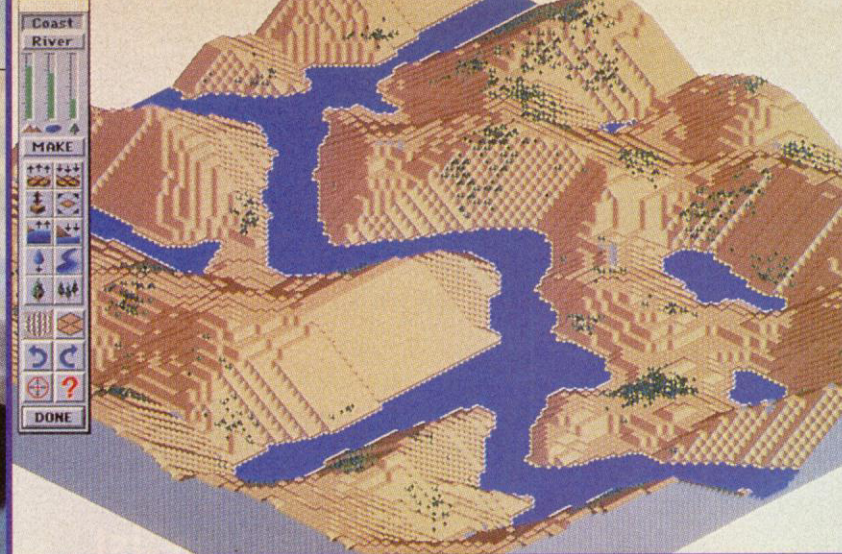
Sim City 2000 - Alle Verbesserungen auf einen Blick

Sim City	Sim City 2000
Vogelperspektive	Isometrisch, drei Zoom-Stufen
Monochrome und 16 Farben	265 Farben
Straßen für Autos und LKW	Straßen, Autobahnen, Tunnel, Unterführungen und Bus-Depots
Eisenbahn	Eisenbahn, U-Bahn und Bahn-Depot
Kohle- und Atomkraftwerke	Kohle-, Atom-, Wind-, Wasser-, Öl-, und Fusionskraftwerke
Gärten und Stadien	Parks, Zoos, Stadien, Jachthäfen
Krankenhäuser	Krankenhäuser, Schulen, Universitäten, Gefängnisse
8 Szenarien, demographische Erhebungen, Katastrophen	Eingebauter Terrain Editor, Variable Szenarien, Zeitabschnitte und Schwierigkeitsgrade, neue Katastrophen

noch Schulen, Universitäten, Büchereien, Museen, Krankenhäuser, Gefängnisse, Jachthäfen und Autobahnen im Angebot. Im neuen Teil verlegt Ihr nicht nur Stromleitungen, sondern buddelt direkt im digitalen Untergrund. Auf Knopfdruck werden alle Gebäude ausgeblendet und Ihr dürft Straßen-Tunnel, U-Bahn-Stationen und Frisch- und Abwasserleitungen konstruieren.

Ein Hauptproblem in der Ur-Version war die Energieversorgung. Hingen zu viele Abnehmer an der Strippe von Kohle- oder Atomkraftwerk, dann ging das Licht aus und die Sims suchten das Weiße. Die Stadtplaner der Zukunft dürfen die Energie in vollen Zügen verteilen. Mit dem nötigen Kleingeld stehen Euch nicht nur die bekannten und umweltpolitisch arg problematischen Energieerzeuger zur Verfügung – *Sim City 2000* wuchert mit Solarenergie, Fusions-, Wind-, und geothermischen Anlagen und stellt im günstigsten Fall sogar eine satellitengestützte Microwave-Empfangsanlage zur Verfügung. Wie nicht anders zu erwarten, werden natürlich auch die Statistikfreaks er-

000



Noch leer und öde: Das Spielfeld wird gestaltet. Bei Bedarf kreieren wir unsere individuellen Wälder, Flüsse, Seen und Gebirge.

die Müllabfuhr bezahlen. Wer sich an den vorgegebenen Szenarien, Problemstellungen und Katastrophen sattgesehen hat, darf sich mit dem anspruchsvollen Editor beschäftigen.

Ihr könnt die zukünftige Baustelle völlig frei gestalten und dabei Höhenlinien festlegen, Bodenschätze verbuddeln, Wasserläufe anlegen und Wälder verteilen. Das Schönste an *Sim City* waren die

Erscheinungsbild der Städte hat sich drastisch geändert. Haus- und Industriedesign sind so vielfältig angelegt, daß jede Stadt der Zukunft anders aussehen wird. Sollte tatsächlich bei Euch noch irgendwo eine gespeicherte *Sim City*-Stadt auf Diskette oder Festplatte schlummern, dann dürft Ihr den Veteranen der Stadtplanung sogar in den neuen Teil exportieren und dort generalüberholen.

vw

Sim City Classic

Wer sich unbedingt auch das Urprogramm ins Regal stellen möchte, darf auf die preiswerte *Sim City Classic* Edition setzen. Maxis bündelt den Klassiker mit dem alten Editor, der bisher nur als Zusatzprogramm erhältlich war. Außerdem als Leckerli gibt's einen aufgebohrten Soundtrack, der alle gebräuchlichen Soundkarten unterstützt.

Sims, die mit ihren Kleinwagen durch die Gegend tuckerten und unsere Welt mit Leben füllten. *Sim City 2000* hat auch in dieser Hinsicht einiges zu bieten. Proppevolle S-Bahnen tuckern durch die Gegend, bunte Schulbusse verlassen die Depots, riesige Windkraftwerke rotieren in den Bergen und vielbeschäftigte Sims der zweiten Generation wuseln durch die Straßen. Auch das

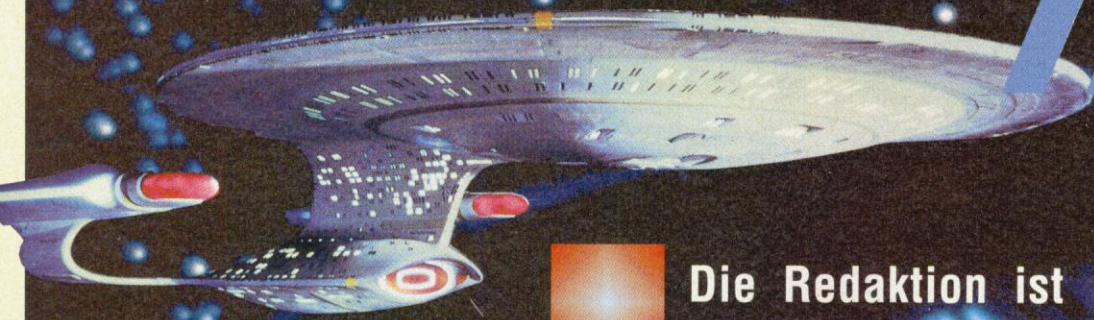


Das Ur-Sim-City glänzte mit der Vogelperspektive (hier SNES)

schöpfend bedient. Von den Produktionsraten der verschiedenen Industriezweige (insgesamt sind elf im Angebot) über den Gesundheitszustand der Sims, bis zum Wasserverbrauch in verschiedenen Stadtteilen ist alles im Menüangebot. Auch im neuen Teil sind die Steuern der Schutzbeholdenen der Motor der Entwicklung. Wer wie die Axt im Walde seine eigenen Vorstellungen verwirklichen will, sitzt finanziell bald auf dem Trockenen und kann noch nicht mal



STAR TREK



Seit ein paar Wochen befindet sich die gesammelte POWER PLAY-Redaktion im Star Trek-Fieber. Nach einer Marathon-Videositzung bei Volker, wo wir uns alle sechs Raumschiff Enterprise-Kinofilme hintereinander angeschaut haben, gab's kein Halten mehr. Sönke buddelte wertvolle Star Trek-Spielsachen im heimischen Keller aus ("Schau mal, ich hab hier noch eine Spockfigur von 1970"). Michael versorgt, dank Satelliten-schüssel, regelmäßig die Redaktion mit – original englischen – Folgen von *Star Trek: The Next Generation*. Christian kaufte sich nach der Durchsicht der ersten zwölf Folgen gleich ein starkes Haarwuchsmittel. Sein lakonischer Kommentar: "Ich will auch so viele Haare haben wie Leutnant Worf (klingonischer Sicher-

Die Redaktion ist im Star Trek-Fieber: Gleich zwei neue Spiele um das Raumschiff Enterprise sollen noch in diesem Jahr erscheinen. Wir schauten uns die Pixel-Kirks und Picards schon vorab für Euch an.

heitsoffizier an Bord der neuen Enterprise)". Knut gilt als verschollen, zuletzt wurde er in der Schweiz bei einem berühmten Schönheits-Chirurgen, einem Spezialisten für spitze Ohren, gesichtet. Jüngster Höhepunkt der *Star Trek*-

Manie: Die Sci-Fi-Soap-Opera *Deep Space 9*, die seit dem 15. August auf dem englischen Sender Sky One zu sehen ist. Bei uns wird die High-Tech-Serie erst im Frühjahr 1994 anlaufen. Erster Eindruck der neuen Serie: "Genial!"

Damit Ihr bis zum Start von *Deep Space 9* nicht ohne die liebgewonnenen Filmfiguren auskommen müßt, schließen zwei bekannte Spielehersteller diese Lücke. Derweil Interplay uns in *Star Trek: Judgement Rites* ein Wiedersehen mit Kirk, Pille, Spock und Scotty beschert, frönen alle Neo-Trek-kies in Spectrum Holobytes

Star Trek: The Next Generation den Abenteuern von Jean Luc Picard, Worf, Beverly Crusher und Data.

Interplays Programm wird sich deutlich am Jubiläumsvorgänger *Star Trek: The 25th Anniversary* orientieren. In rund 15 einzelne Missionen (doppelt so viele wie beim Vorläufer) steuert Ihr nicht nur die Enterprise auf der Suche nach einem wirren Wissenschaftler durchs All, sondern beamt Eure Crew auf eine ganze Menge Planeten, um dort verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Der Clou: Diesmal rauscht die Enterprise nicht nur durchs All, sondern knattert mit donnerndem Warpantrieb auch durch die Zeit. An Bord der Enterprise verteilt Ihr per Maus-klick Befehle an die Besatzung, feuert Phaser oder Torpedos ab, versucht Funkverbindungen herzustellen oder

Lt. Worf sollte mal wieder zum Friseur gehen



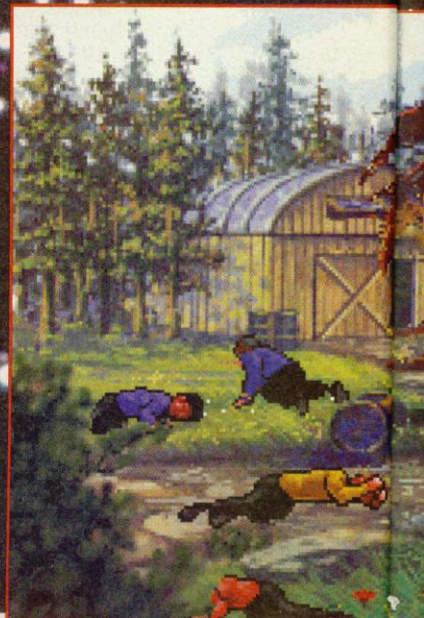
Wir ergeben uns", die Enterprise im Duell mit einem Feindschiff



Die bange Frage: Wo ist Wesley "keiner mag mich" Crusher geblieben?



erteilt Scotty Reparaturaufträge. Seid Ihr mit dem Landungstrupp auf der Planetenoberfläche unterwegs, wird die gewünschte Aktion aus einem abrufbaren Menü herausge-



total

thema

Info

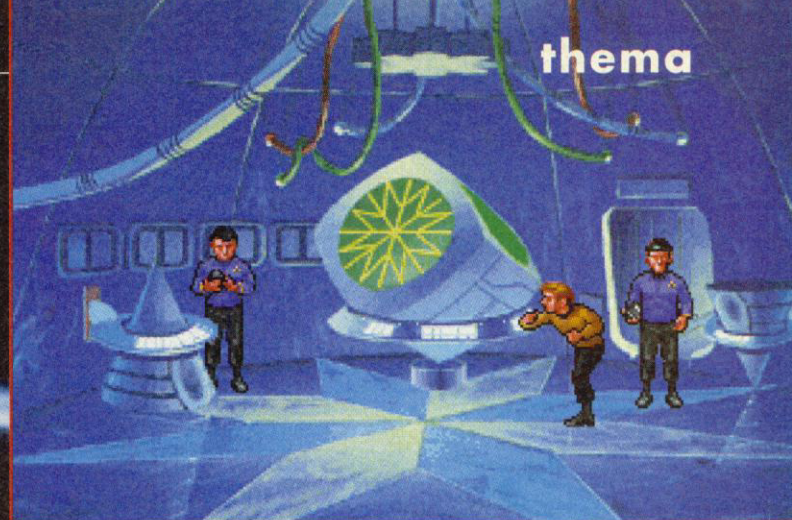
Name: Stark Trek 2: Judgement Rites
Hersteller: Interplay
Genre: Adventure
Erscheint für: PC
**Geplanter
Erscheinungstermin:** 4. Quartal 93

Info

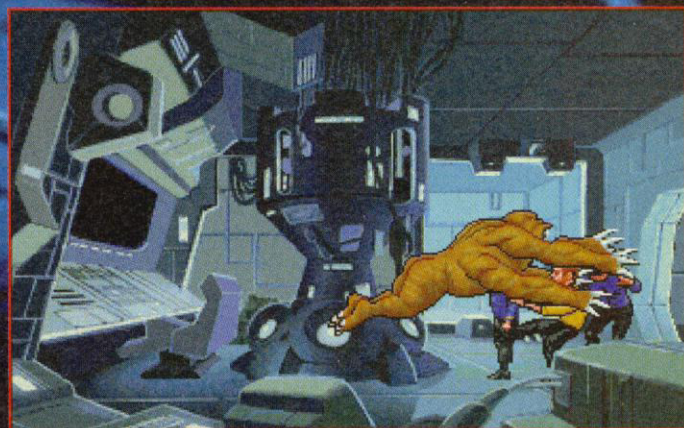
Name: Star Trek: The next Generation
Hersteller: Spektrum Holobyte
Genre: Adventure
Erscheint für: PC, SNES, 3DO
**Geplanter
Erscheinungstermin:** 4. Quartal 93

pickt. Gegenstände lassen sich mit dem berühmten Tricorder genauer unter die Lupe nehmen, miese Monster, die eventuell auftauchen, per Phaser zerstrahlen. Zwischen dem Spielgeschehen wird das Spielgeschehen durch filmarti-

ge Grafiksequenzen unterbrochen. Während Interplay die alte Enterprise in ein Spiel einbaut, geht Spektrum Holobyte derweil einen etwas anderen Weg. Statt der Star Trek-Oldies, die mit der Enterprise, Seriennummer NCC-

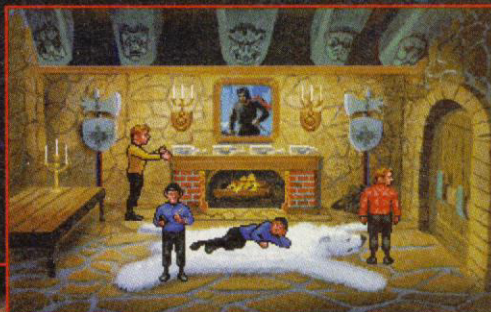


"Faszinierend Käptn": Spock läßt den Tricorder heißlaufen



Ich mich: Ein Alien hat Appetit auf Kirkburger

Auch Weltallhelden müssen ruhen

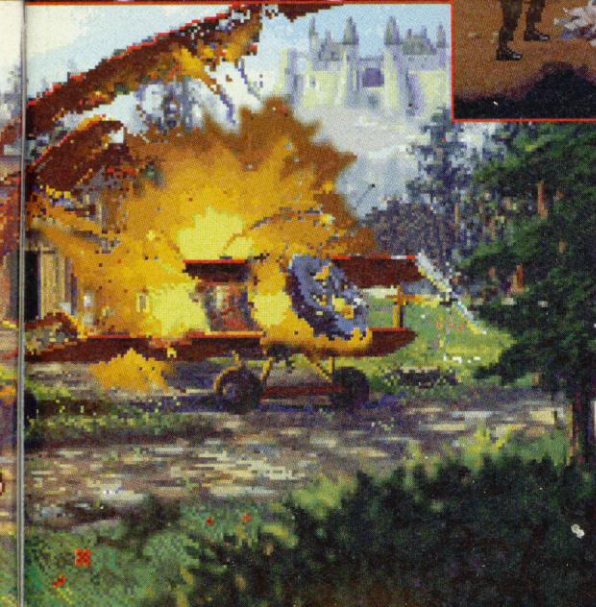


all auf der Suche nach neuen Zivilisationen und fremden Lebensformen – wie in der Fernsehserie. Ihr sucht Euch auf einer galaktischen Karte das gewünschte Zielsystem aus, und steuert die Enterprise dorthin. Am Wunschort angekommen, stellt Ihr eine Landcrew zusammen und beamt das Team auf die Planetenoberfläche. Um die Benutzerführung der verschiedenen Instrumente und Bedienungselemente so genau wie möglich zu machen, durften die Designer kurzerhand die "Original"-Brücke der Enterprise bei den Paramount-Pictures-Studios besichtigen. Zudem versicherte sich Spektrum Holobyte der Mitarbeit des waschechten Raumschiffdesigners der Fernsehserie, Andrew Probert. Ebenfalls mit im *Star Trek: The Next Generation*-Team ist der bekannte Sf-Roman-Autor (schon 30 Bücher geschrieben) Stephen Goldin. mh

Ein falscher Schritt zuviel: Scotty ist ins Loch gefallen

1701, durchs All fegten, kommt in *The Next Generation* die Besatzung der NCC-1701-D zum Zuge. Statt James T. Kirk ist nun Jean Luc Picard Kommandant, Ingenieur Scotty wurde durch LeForge ersetzt, Spock trat seinen messerscharfen Verstand an den Androiden Data ab, Pille legte das Operationsbesteck in die zarten Hände von Doktor Beverly Crusher. In der Mischung aus Simulation, Strategiespiel und Adventure bereist Ihr das Welt-

Bäng! Spock sprengt Richthofens Dreidecker



INTO THE NIGHT



Tim Burton läßt seinen Film-Batman durch dunkle Gotham City-Kulissen flattern, Francis Ford Coppola entstaubt trendgerecht den Modigrafen Dracula, und Horroraufregung wie Clive Barker oder Anne Rice verschreiben ihre Storys so schnell wie der Leibhaftige. Kurzum: Neo-Gothic ist in. Die dunkelromantische Mischung aus Gruselgeschichte, Fantasy und Action-Knaller trifft offensichtlich den Nerv der allzu

sachlichen Neuzeit. Wir verstehen die Welt nicht mehr und sehen dunkle Mächte herbei, denen wir die

Die Sierra Heldenriege bekommt mysteriösen Zuwachs: Romanautor *Gabriel Knight* ist gefangen zwischen blutigen Voodoo-Riten und dunklen Geheimnissen aus der Vergangenheit.

hausgemachte Misere in die Schuhe schieben können.

Mit Mächten der Finsternis liegen wir auch im neuesten Sierra Adventure im Clinch. *Gabriel Knight*, ist das erste Spiel einer ganzen Reihe von Dark-Fantasy-Geschichten, aus der bis dato eher beschaulichen Sierra-Factory. Wo ansonsten Larry oder Graham ihren eher friedlichen Beschäftigungen nachgehen, stolpert *Gabriel Knight* in ein undurchsichtiges Mordkomplott mitten im dunkelsten Distrikt

Fragestunde:
Gespräche führt der Held natürlich mit Menü



Bücherwurm:
Neue Steuer-Icons helfen uns auf die Sprünge.



Verbrechen lohnt nicht: *Police Quest 4* liefert den Beweis

Übersichtlich: Auf der Straßenkarte erscheint jeder neue Handlungsart

Info

Name:

Gabriel Knight

Hersteller:

Sierra

Genre:

Adventure

Erscheint für:

MS-DOS, CD-ROM

Erscheinungstermin:

3. Quartal 93

Name:

Police Quest 4

Hersteller:

Sierra

Genre:

Adventure

Erscheint für:

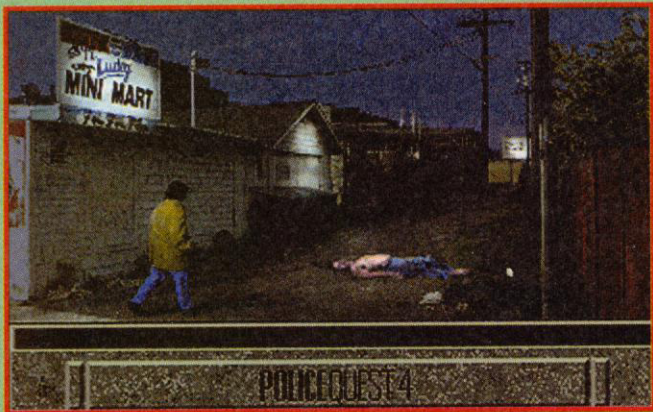
MS-DOS, CD-ROM

Erscheinungstermin:

3. Quartal 93

Police Quest 4

preview



Für knallharten Realismus in Sierras Polizeiserie sorgte bisher Autor und Ex-Cop Jim Walls. Der strich nach drei Folgen bei Sierra die Segel und wechselte zur neugegründeten Tsunami-Konkurrenz (siehe Test von *Blue Force* in dieser Ausgabe). Ähnlich kerniger Ersatz war bald gefunden: Der Ex-Polizeichef von Los Angeles, Daryl Gates, zu trauriger Berühmtheit gekommen durch die Rassenunruhen im letzten Jahr, stand zur Verfügung und plauderte aus seinem Nähkästchen.

In *Police Quest 4* steigt Ihr in die Uniform von Major Crimes Detective John Carey des LA-Police-Departements. Um die Story gleich anfangs in Wallung zu bringen, wird Euer langjähriger Kollege erstes Opfer eines Serienmörders. Als sich die Todesfälle häufen, schreien Medien und öffentliche Meinung nach Rache. Um das Spiel möglichst realistisch zu gestalten, zog Gates mit dem Entwicklerteam durch Los Angeles, um mit der neuen DCS 200ci Digital Kamera von Kodak möglichst stimmungsvolle fotorealistische Hintergründe einzufangen. Natürlich sind auch Freund und Feind gescannt und nachbearbeitete Schauspieler und reagieren trotzdem auf unsere kleinsten Mausbefehle. Man darf gespannt sein, ob Gates ähnlich haarsträubende Geschichten wie sein Polizeivorgänger zu erzählen weiß. vw

von New Orleans. Die Wahl des Schauplatzes ist Programm: Schon bald sind wir verstrickt in einen Fall von Ritualmorden, in afro-amerikanische Religionen und erschreckende Familiengeheimnisse des Helden. Damit uns die Umstellung leichter fällt,

hat man der Geschichte eine etwas anspruchsvollere Steuerung gegönnt. Zur Lösung des Kriminalfalls stehen uns acht Icons zu Verfügung. So können wir nicht nur mit Gegenständen im Spiel hantieren, sondern sie auch auf dem Bildschirm verschieben oder mit anderen Objekten kombinieren. Konversationen werden über Frage- und Antwortmenüs geführt. Zusätzlich hat Held Gabriel einen Recorder im geräumigen Inventory verstaut. Bei Bedarf dürft Ihr wichtige Textpassagen aufzeichnen und für spätere Kombinationsakte speichern. Das ist auch gut so, denn im Mörderspiel wird



reichlich anspruchsvoller Text geboten. Wer im Englischen nicht ganz so fit ist, sollte deshalb lieber auf die deutsche Übersetzung hoffen. Natürlich ist, wie bei Sierra üblich, auch eine aufgebohrte CD-Version in Vorbereitung. vw



Voodoo-Zauber: Im Hexenkessel von New Orleans versagt das Rationale



Police Quest 4: So "echt" war noch kein Sierra-Spiel

Der Softwareversand

BESTELL ☎ 8-20H00 0731/9807566+67 FAX 0731/82714

[illegible]

Crusader's a Dark Sonnet, dc	81	Microphone Master Goll, dc	86	76	Ulling Comm. R. 2, dc	79
Cry! Cry! Cry, dc	88	Might and Magic 3, dc	79	74	Ulling L. Speech Rts. Patch, dc	39
D Day, dc	90	Might and Magic 4, dc	75	79	Ulling Com. Sec. Operation 1, dc	44
Dagobert, dc	80	Might and Magic 5, dc	73	79	Ulling Com. Sec. Operation 2, dc	44
Dagger of Rimes RR, dc	78	Monksley Island 1, dc	79	67	Ulliner, dc	79
Dagobert, dc	78	Monksley Island 2, dc	79	67	Ulling 72, 7-Crossers, dc	68
Dark Queen o. Rymen, dc	79	Monksley Island 3, dc	79	67	Ulling 72, 7-Crossers, dc	68
Dark Son. Shattered Lands, dc	68	Moonlight, dc	94	75	Ullis, dc	58
Darkeater, dc	76	Moonlight, dc	94	75	Ullis, dc	58
Darkeater 1, dc	71	Moonlight, dc	94	75	Ullis, dc	58
Das schmutzige Rize, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 2, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 3, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 4, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 5, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 6, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 7, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 8, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 9, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 10, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 11, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 12, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 13, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 14, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 15, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 16, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 17, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 18, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 19, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 20, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 21, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 22, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 23, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 24, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 25, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 26, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 27, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 28, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 29, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 30, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 31, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 32, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 33, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 34, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 35, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 36, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 37, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 38, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	35
Das schmutzige Rize 39, dc	71	POH Tour Goll Plus, dc	67	61	X-11ing Mission Disk, dc	3

☐ Ja, her mit der Gesamt-Preisliste, 2.-DM in Briefmarken liegen bei.

☐ Eure Preise hauen mich glatt vom Hocker, darum bestelle ich gleich folgende Programme und erhalte automatisch die Gesamt-Preisliste mit der Lieferung.

26

Nach dem DOS-Renner Fahrenheit 1280 geht Local-Bus-Pionier Orchid mit einer neuen Grafikkarte für den anspruchsvollen Windows-Anwender in die Offensive. Celsius heißt das gute Stück und ist eine 32 Bit-VESA-1024 Pixeln und zeigen sich bei 640 x 480 Bildpunkten mit 16.7 Millionen Farben. Mit maximalen 90 Hertz Bild-Refresh darf sich die Celsius in die ergonomischen Regionen der Grafikkartengemeinde einordnen. *cd*

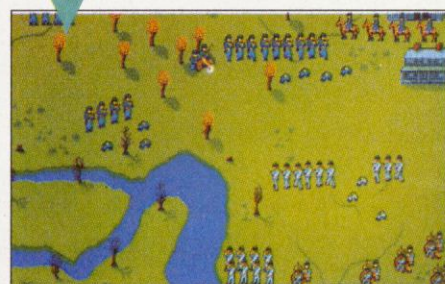
Local-Bus Grafikkarte. Unterstützt wird die Celsius vom brandneuen Grafikprozessor IIT AGX015. Der 32 Bit-RISC-Prozessor sorgt außer einer flotten DOS-Grafik für beschleunigte Windows-Anwendungen. Zur Wahl stehen eine Version mit 1 und mit 2 Megabyte VRAM, die entsprechend unterschiedliche Auflösungen und Bild-Refreshs unterstützen. Beide Karten protzen mit Auflösungen bis zu 1280 x

Info:	Celsius
Preis:	(1 MB VRAM) ca. 689 Mark
Firma:	Orchid

Fazit: 

Fazit: Die Celsius sollte dem Windows-Anwender vorbehalten bleiben – unter DOS gehört die Celsius nicht zu den Rennern.

Impressionisten



Der Strom reißt nicht ab. Die britische Softwarefirma Impressions beschenkt die Softwareläden im 3. Quartal 1993

Als weitere Leckerbissen erscheint eine Brettspielumsetzung von RISK, **Global Domination**, und eine Autowirtschaftssimulation namens **Detroit**. Hier tretet Ihr in die Fußstapfen des Autobauers Henry Ford und leitet eine Autofabrik. *kn*

Midia Sound 2000 SB

Der deutsche Multimedia- und Musikexperte Magic Music, der unter anderem in Deutschland Roland vertritt, macht sich selbst Konkurrenz. Denn außer musikfanatischen Spielern wird die *Midia Sound 2000 SB* auch Soundgigant Roland ein Dorn im Auge sein. Magic Music neues Klangwunder kann außer General MIDI auch direkt MT 32-Musik abspielen. Das heißt, daß fast alle Spiele mit MT 32-Unterstützung auch auf der *Midia Sound 2000 SB* einen Ton finden. Das Modul wird dabei direkt über das MPU-Interface im UART-Mode

angesprochen, ein spezieller Treiber ist also nicht nötig. Ähnlich wie bei Rolands SCC-1 werden die Töne auf der Basis von 16 Bit/ 44,1 Kilohertz ROM-Samples erzeugt. Ein Signal/Rauschabstand von 80 db, ein Frequenzgang von 10 Herz bis 20 Kilohertz und 8 Megabyte PCM-ROM sorgen auf der *Midia 2000 SB* für einen satten Sound. Doch damit nicht genug, denn wie der Name schon andeutet, ist die *Midia Sound 2000 SB* außerdem Soundblaster-kompatibel. Die Sampling-Einheit der Karte verkraftet Stereoaufnahme und Wiedergabe bis 16 Bit Breite und 44,1 Kilohertz. Zur Freude aller CD-ROM-Anwender ist die *Midia 2000 SB* außerdem mit einem AT-BUS-Interface ge-

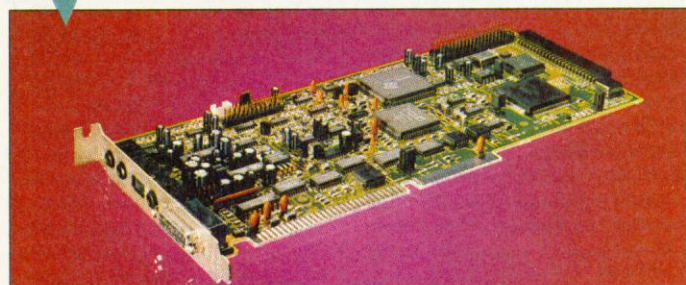
rüstet, das zu Sonys CDU31A kompatibel ist. An Software werden außer den Treibern für DOS und Windows ein Sample-Bearbeitungsprogramm mitgeliefert. Magic Music bemühte sich außerdem um komplettes Soundkartenzubehör, denn in der *Midia Sound 2000 SB* finden sich neben Karte und Software ein 30poliges AT-Bus-Kabel und ein MIDI-Connector-Set. *cd*

Info:	Midia 2000 SB
Preis:	Midia Sound 2000 ca. 698 Mark Midia Sound 2000 SB ca. 998 Mark
Firma:	Orchid

Fazit:

Der Wunschtraum eines jeden Spielers: Soundblaster und Roland auf einer Karte.

Sound Galaxy NX



Die *Sound Galaxy* ist die aktuelle 16-Bit-Soundkarte der Aztech Labs. Wie es sich für eine zeitgemäße Soundbastion gehört, kann die Karte in 44,1

Kilohertz mit 16 Bit Tiefe Stereogeräusche aufnehmen und wiedergeben. Zur technischen Unterstützung wird der legendäre OPL3-Chip von Musikgi-



Magic Musics Midia Sound 2000 SB spielt Soundblaster und Roland Files

KID DRACULA

GAME BOY
NEW
GAME BOY™

Sei cool! Deine Fieberkurve steigt bis zum Anschlag.

Kid Dracula macht sie alle an. Seine Gags sorgen für Aufregung.

Du bist gefordert in 8 Levels und zusätzlichen 5 Zwischenspielen. Geisteritter, Frankenstein-Monster und bitterböse Fledermäuse bestimmen die Szene. Garamoth wartet auf Dich, wenn Du glaubst alles hinter Dir zu haben.

Strategischer Umschaltmodus: Laufen, Fliegen.

Drac-Specials. Unbegrenzte Continues.

Schrecklich stark, der Spaß mit Kid Dracula.

Das schreiben Experten: VIDEO GAMES 6/93:
"...ein echter Superknaller... es stimmt rundum alles... der Sound liegt im Bereich der absoluten Oberklasse..."

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.



dynamis soft

Tel.: 07733 / 3366

AMIGA PC		AMIGA PC	
A-Train (d)	82,90 95,90	Lure of Tempress (d)	63,90 68,90
Airbus A 320 Europa	71,90 71,90	Maniac Mansion 2 (e)	77,90
Airbus A 320 USA	89,90 89,90	McDonald Land	49,90
B.C. Kid	53,90	Monkey Island 2 (d)	75,90 82,90
Body Blows	51,90	Pinball Dreams	54,90 66,90
Castle o. Dr. Brain (d)	61,90 74,90	Pinball Fantasies	55,90
Chaos Engine	51,90	Push Over	58,90 67,90
Civilisation (d)	77,90 89,90	Risky Woods	60,90 65,90
Comanche	90,90	Sensible Soccer	51,90
D'Generation	55,90 59,90	Shadowlands	67,90 70,90
Das Schwarze Auge	71,90 84,90	Shuttle	55,90 109,-
Desert Strike	59,90	Silent Service 2	75,90 77,90
Dune 2 (d)	56,90 64,90	Silly Putty	51,90
Dynablaster	65,90 73,90	Special Forces	77,90 85,90
Eishockey Manag. (d)	74,90 84,90	Star Trek (d)	70,90
Gunship 2000	67,90 89,90	Streetfighter 2	61,90 66,90
History Line (d)	81,90 84,90	Strike Commander	87,90
Hook (d)	59,90 73,90	Strike Comm. Speech	36,90
Humans	51,90 55,90	Superfrog	53,90
Indiana Jones 4 (d)	79,90 89,90	Syndicate (d)	64,90 81,90
Incredible Machine	69,90	Troddlers	54,90
KGB (d)	60,90 64,90	Wing Commander (d)	39,90
Legend of Kyrand. (d)	63,90 68,90	Wing Comm. 2 (d)	83,90
Legend of Valour (d)	81,90 82,90	Wizkid	61,90 61,90
Lemmings 2	64,90 82,90	X Wing	88,90
Lionheart	56,90	X Wing Mission Disk	44,90
Lotus Turbo 3	53,90	Zool	54,90 67,90

Versandk: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 8,50

Schwarzwaldstr. 2 78259 Ehingen

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

news

gant Yamaha bemüht. Die Sound Galaxy kann sich gleich mit fünf kompatiblen Karten messen, emuliert werden AdLib, Soundblaster / Pro, Covox Speech Thing, Disney Sound Sources und das Microsoft Sound System. Ein Highlight der *Sound Galaxy* ist ohne Frage der Anschluß eines CD-ROM-Laufwerkes. Die Treibersoftware gestaltet die oft knifflige Angelegenheit zur einfachsten Sache der Welt: CD-ROM-Laufwerk anschließen, Install-Programm aufrufen und loslegen – da könnte sich so manch anderer Hersteller eine Scheibe abschneiden. Laufwerke von Sony, Mitsumi und Panasonic

können angeschlossen werden. Die umfangreiche Softwareausstattung läßt von zahlreichen Windows-Anwendungen bis zum DOS-Programm nichts aus. Zum Lieferumfang der *Sound Galaxy* gehören außerdem ein fornschönes Mini-Mikrophon und ein Paar Kopfhörer. cd

Info: Sound Galaxy NX

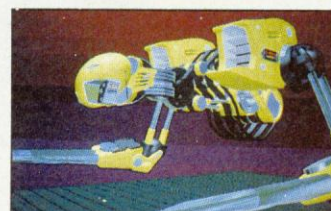
Preis: ca. 450 Mark

Firma: Aztech

Fazit:

Die Sound Galaxy NX Pro 16 bietet viel Sound für wenig Geld

Rise of the Robots



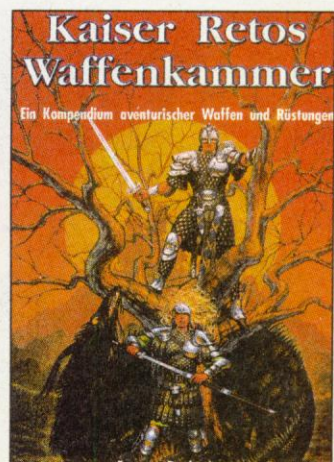
Alteisenverwertung: Mirage läßt die Mechs stampfen

Mech-Spiele sind in: Fast jede Firma werkelt an einem Titel, in dem sich bis an die Zähne bewaffnete Roboter zu Schrott verarbeiten. Mirage steht den Konkurrenten dabei nicht nach: **Rise of the Robots** soll bereits Weihnachten für CD-ROM-PCs erscheinen. Das Spiel versetzt Euch in die Zukunft, in der die Welt von einem Riesenrobot, dem Supervisor, regiert wird. Dieser Supervisor wird von einem

Virus befallen und fängt an zu spinnen. Ihr übernehmt die Rolle eines Cyborgs, der dem Supervisor und seinen Roboterschergen den Weg zum Schrottplatz ebenen soll. Grafisch gibt's hochauflösende Raytracing-Robos zu sehen, die außerdem schick animiert sein werden. Was an spielerischem Tiefgang in *Rise of the Robots* steckt, erfahrt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben. kn

Waffenfibel

Rollenspieler, die im Kreise lieber Kollegen durch fantastische Welten streifen, in tiefen Dungeons nach Schätzen buddeln oder einer Monsterhorde trotzen, kennen das Problem: "Mist, wieviel wiegt denn das neu gekaufte Kettenhemd?" oder "Weißt du noch wie viele Schadenspunkte diese Keule anrichtet?", sind häufige Kommentare nach dem Öffnen einer Schatzkiste. Die lästige Fragerei hat nun ein Ende. Als DSA kompatible Rollenspielhilfe bietet nun der Düsseldorf Spezialist Fantasy Productions das Buch *Kaiser Retos Waffenkammer* an. Auf den 80 Seiten findet Ihr



Waffenwissen leicht gemacht: *Kaiser Retos Waffenkammer*

CD Rom 2 e 699,-
CDX Modul 129,-
F15 Strike Eagle e 129,-
Gauntlet j 129,-
Rocket Knight d 109,-
Rolling Thunder 3 e 119,-
Super Shinobi 2/e 129,-
Thunderhawk CDj 169,-
X-Men d 119,-

MEGA DRIVE

Jungle Striked 129,-
Jurassic Park d 119,-
Mortal Kombat d 129,-
Royal Rumble 119,-
Shining Force e 129,-
Slipheed CDj 149,-
Streetfighter 2j 169,-

Battle Toads e 129,-
Bubsy e/d 129,-
Clay Mates e 129,-
EVO e 139,-
Final Set Tennis j 189,-
Starwing d 119,-
Super Turrican e/d 109,-
Suzuka 8 Hours j 189,-
World Heroes j 199,-

SUPFAMICOM

Bomberman 169,-
Lost Vikings d 99,-
Mario All Stars d 99,-
Mortal Kombat d 139,-
Mystic Quest d 99,-
Street 2 Turbo 169,-
Strike e 129,-

GALAXY

Mickey Mouse 2 d 79,-
Siro Rage 2 j/d 59,-/79,-
Shinobi 2 e/d 69,-/79,-
WWF Steel Cage d 79,-

GAME GEAR

Ab Ende September
Mortal Kombat e 79,-
Mortal Kombat d 89,-

Asterix d 69,-
Mario Land 2 e/d 59,-/69,-
Mystic Quest d 69,-
Zelda e 69,-

GAMEBOY

Ab Ende September
Fin Fant Leg 3 e 79,-
Mortal Kombat e 69,-

Turbo Duo e 799,-
Longraiser 2 SCj 159,-
Rainbow Island SCj 119,-
Super Darius 2 SCj 129,-

PC ENGINE

PO Kid 3 e 119,-
Streetfighter 2j 249,-
CD Denjin CDj 119,-

Bundman Pro 2 79,-
Eishockeymanager 99,-
Gunship 2000 89,-
History Line 89,-
Lemmings 2 79,-
Lost Vikings 79,-
Streetfighter 2 59,-

AMIGA

Dune 2 69,-
Flashback 79,-
Gcal 69,-
Syndicate 79,-
Walker 69,-

Lands of Lore 89,-
Pinball Dreams 79,-
Maniac Mansion 2 CD 119,-
Mig 29/Falcon 3.0 99,-
Rail Tycoon deluxe 109,-
Warlords 2 99,-
Strike Commander 129,-

IBM

Aces over Europe 99,-
Maniac Mansion 2 99,-
Pirates Gold 109,-
Syndicate 99,-
Tornado 99,-

Telefax: 089/7698024
Inh. Galaxy Plexus GmbH
j. Jap./e. Engl./d. Deut.
Händleranfragen erwünscht
Versandkosten:
Post: 10.-DM + 3.-DM NN
Vorkasse: 10.-DM

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr. 26 81369 München

wissenswerte Infos zu aventurischen Waffen und Rüstungen. Vom Firnefisches-Jagdmesser bis zum marsakanischen Holzharnisch findet Ihr alle brauchbaren Informationen über Waffen und Rüstungen, die in Aventurien gebräuchlich sind. mh

Info: Kaiser Retos
Waffenkammer,
ISBN: 3-89064-057-5
Preis: ca. 29,80 Mark
Firma: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf

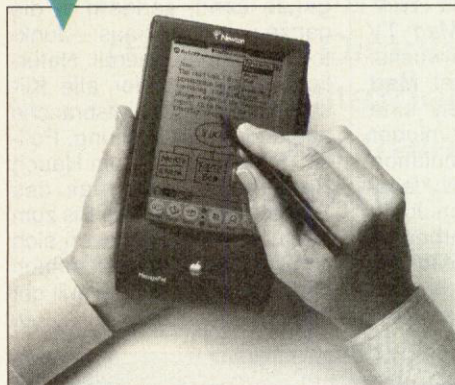
Sprich mit mir!

Einfache Fantasybrettspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Möglichst ohne komplizierte, telefonbuchstarke Regelwerke, sondern mit fescen Kunststofffiguren ausgestattet, gehen renommierte Spielehersteller auf Käuferfang. Während Branchenmulti Milton Bradley bereits eine ganze Reihe von Fantasyspielen im Programm hat (z.B. *Claymore Saga*), gab's vom Konkurrenten Parker bis dato nur wenig zu hören. Dies soll sich nun ändern: Lautstark kündigt Parker das Brettspiel *Die Legende des Sagor* an. Für Eingeweihte: Das Spiel basiert auf einem Szenario des bekannten Spiel-

buchautors Ian Livingstone. Hier steuert Ihr mit bis zu vier Kumpels den obligatorischen Helden über ein dreidimensionales Spielfeld, der den Finsterling Sagor zur Strecke bringen muß. Das Besondere daran: Im Spiel ist ein Sprachmodul eingebaut, das kräftig genutzt wird – so gibt Sagor laufend Kommentare ab, unterhält sich mit Euch, erteilt Befehle oder schnarrt eine handfeste Beleidigung. mh

Info: Die Legende des Sagor
Preis: ca. 115 Mark
Firma: Parker

Handlich



Kleiner Helfer für unterwegs: Apples Newton

des frugalen Minis läßt Star Trek-Fans die Lauscher spitzen: Der Newton "beamt"! Und zwar ist der Handtaschenrechner mit einer Infra-

rot-Schnittstelle ausgestattet, die es ihm erlaubt, kabellos mit Kollegen gleicher Bauart in Verbindung zu treten. Statt mühsam die Visitenkarten auszutauschen, zückt der Geschäftsmann von Morgen seinen Newton und beamt seinem Gegenüber die nötigen Informationen einfach zu. mh

Die Computerfirma Apple ist schon seit jeher für innovative Produkte bekannt. Neuster Apple-Streich ist der Newton, ein Mini-Computer, der nicht viel größer ist als ein Game Boy. Im Newton schlummert modernste Technik. So kann der kleine Riese nicht nur handschriftliche Notizen verarbeiten, speichert Adressen und Telefonnummern, sondern kann auch per (optionalem) Mini-Modem Faxe verschicken oder sich in ein Datennetz einklinken. Eine weitere Fähigkeit

Info: Newton
Preis: ca. 1400 Mark
Firma: Apple, Ismaning

Sicherlich kennen Sie "Alone in the Dark", "Sim City" oder "Asterix". Wir vertreiben und vermarkten diese Computer- und Videospiele sowie viele mehr sehr erfolgreich und exklusiv. Unser junges Team hat durch Ideenreichtum und Motivation entscheidend dazu beigetragen, daß wir heute eines der größten Unternehmen in unserer Branche sind.

Wir expandieren weiter und suchen schnellstmöglich einen

Mitarbeiter für unseren "Customer-Service" und "Support"

in Festanstellung.

Schwerpunkte Ihrer Tätigkeit werden sein:

- * die Organisation von verkaufsfördernden Aktionen im Handel
- * die Führung unserer freien Mitarbeiter
- * die schriftliche und telefonische Betreuung von Endverbrauchern
- * das Testen und Bewerten von Spielen sowie
- * die ständige Zusammenarbeit mit unserer Marketing-Abteilung

Sie passen zu uns, wenn Sie folgendes besitzen:

- * mehrjährige Erfahrungen mit den Computersystemen PC und AMIGA
- * Organisationstalent
- * Durchsetzungsvermögen
- * Kenntnisse von Videospiele (Game Boy, (S)NES-Konsole)

Wir suchen außerdem

freie Mitarbeiter(innen)

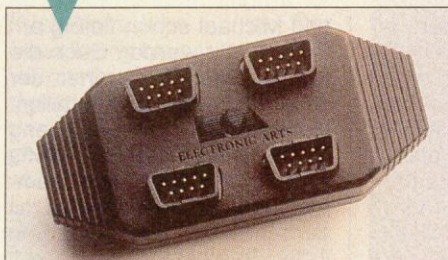
die mit ihrem Hobby Geld verdienen wollen. Sie sollten im Rhein-Main-Gebiet wohnen und über Kenntnisse im Computerspiele- oder Nintendospielebereich verfügen.

Interessiert? Dann rufen Sie Herrn Tietz an (☎ 0 61 07-9 30-1 21) oder schicken Sie uns Ihre Bewerbung.

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BOMICO GmbH, Personalabteilung
Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach

Quartett



Spiele im Quartett mit dem EA-Adapter

Mega Drive von Electronic Arts. Bereits jetzt sind sechs Spiele in Vorbereitung, die das nützliche Teil unterstützen. Darunter *NHL Hockey '94*, *Madden Football '94* und *EA Soccer*. mh

Alleine vor der Glotze sitzen, ist ultra-dooft, Spiele im Verbund mit einer Schar Kollegen zu zocken hingegen mega-in. Um die Kommunikation am Monitor zu verstärken, bieten zahlreiche Hersteller spezielle Mehr-Spieler-Adapter an. Neu im Bund der Vielspieler ist der 4 Way Play-Adapter für das

Info: Vier-Spieler-Adapter für Mega Drive
Preis: noch unklar
Firma: Electronic Arts, Gütersloh

Mariomanie

Niemand und nichts ist vor dem kleinen rotbemützten Klempner Mario sicher. Nintendos Marketingexperten

verteilen großzügig Mariolizenzen an finanzstarke Partner, die mit der Videospiel-Symbolfigur für eigene Produkte Werbung machen. Jüngster Lizenzcoup ist das Langenscheidt Englischwörterbuch für Kids. Aus einem eigentlich staubtrockenen Nachschlagewerk

– eine Hälfte Deutsch/Englisch, die andere Englisch/Deutsch – wurde dank Marios Hilfe, das bunte *Super Mario: Super Englisch*-Wörterbuch. Alle paar Seiten werden engli-

sche Vokabeln, Redewendungen oder grammatikalische Kniffe von Mario & Co. entsprechend kommentiert und

vorge stellt. Mario-Fans, die ihren Star in Action erleben wollen, kommen ebenfalls nicht zu kurz. Ein Daumenkino eines hüpfenden Mario, ist ebenfalls mit von der Partie – für Rechts- und auch für Linkshänder. mh



Besser Englisch dank Mario?

Info: Super Mario Super Englisch
Preis: ca. 16,80 Mark
Firma: Langenscheidt

Schneeflöckchen

Schon nächstes Jahr stehen uns die nächsten Olympischen Spiele ins Haus. In Lillehammer, Norwegen, geht's zum 17. Mal auf die olympischen Ski. Doch keine Olympiade ohne Computerspiel: U.S. Gold will mit **Winter Olympics** schon zu Weihnachten fertig sein. Auf fast allen Computer- und Video-

spielsystemen startet Ihr in flockigen 10 Disziplinen um das olympische Edelmetall. Alpinfans freuen sich auf Abfahrtslauf, Super-G, Riesenslalom, Slalom und Buckelpiste, Allrounder auf Skispringen, 2er-Bob, Rodeln, Biathlon oder auf den Eisschnellauf. Natürlich ist die obligatorische Zweispieleroption integriert. kn

Videospieleunternehmen

sucht Handelsvertretungen (Firmen), Distributoren und Mitarbeiter im zentralen Marketing und Verkauf.

Zuschriften erbeten unter Chiffre-Nr. POP-00001 an Markt & Technik, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar.

STELLENANGEBOT

Entwickler von
 Videospiel-Software für höchste Ansprüche-Culture Brain™

AUSZEICHNUNGEN!



—1989—
 "BEST GRAPHICS OF THE YEAR"
 für The MAGIC OF SCHEHERAZADE™

—1990—
 "BEST SPORTS GAME OF THE YEAR"
 für BASEBALL SIMULATOR 1000™
 BY GAME PLAYER'S™ MAGAZINE IN U.S.A



Mechs

BattleTech-Spezies kämpfen mit diesem Problem schon lange: Für verschiedene Szenarien der beliebten Spielerie gibt's eine Reihe unterschiedlicher Regelwerke. Jetzt hat der Regelwust ein Ende: In dem **BattleTech Kompendium** findet Ihr – in deutscher Sprache – alle Regeln aus den Einzelpublikationen **BattleTech**, **City Tech** und **Astro Tech** fein säuberlich zusammengefaßt. Nicht zuletzt entstand das 120 Seiten starke Regelbuch unter Mithilfe der **Mechforce Germany**, die 1993 gegründete und offizielle **BattleTech**-Spielerorganisation. In dem **BattleTech Kompendium** findet Ihr Angaben über verschiedene Geländetypen, Tips für Mech-Kämpfe und Hinweise zum



Das **BattleTech Kompendium**

Gefecht in der Schwerelosigkeit. Abgerundet wird dieses FASA-Pflichtwerk für **BattleTech**-Einsteiger und alte Mechhasen durch zahlreiche Tabellen und verschiedene Mech- und Schiffsbögen zum Eintragen der individuellen Spiel-daten. mh

Info: Battle Tech Kompendium
Preis: 39,80 Mark
Firma: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf

Mehr Mechs

Schon in einer der letzten Ausgaben der **POWER PLAY** hatten wir über einen neuen BattleTech-Modellbausatz berichtet. Mittlerweile ist das gute Stück endlich offiziell im Handel erhältlich. Es handelt sich dabei um einen Vinyl-Bausatz eines **Mad Cat**-Battle-Mechs im Maßstab 1/35. Auf den ersten Blick erscheint Vinyl als Bausatzmaterial etwas ungewöhnlich. Bastler, die mit "herkömmlichen" Kunststoff- oder Gießharzbauten Erfahrung sammelten, werden sich aber nach kurzer Zeit an das Material gewöhnen. Zwar ist im Regelfall etwas mehr Sorgfalt beim Verspachteln der Nahtstellen vonnöten, aber der Aufwand lohnt sich: In der Redaktion sind Knut, Volker

und Michael schon fleißig am Bauen. Wir werden Euch die fertigen Mechs in einer der nächsten Ausgaben vorstellen. Hersteller Horizon – die eng mit den Film-Modellbauprofis von "Garden of Allah" zusammenarbeiten – will übrigens mit dem **Mad Cat** eine Serie von 1/35 BattleMech-Bausätzen starten. Wir sind auf kommende Neuerscheinungen gespannt. Einziger Wermutstropfen: Der Mech ist mit rund 250 Mark nicht ganz billig. mh

Info: Battle Tech-Bausatz: Mad Cat
Preis: ca. 250 Mark
Firma: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf

Noch mehr Mechs

Wer im BattleMech-Dschungel den Überblick verliert, sollte sich die **BattleTech**

Recognition Cards zulegen. Auf 150 Karten findet Ihr nicht nur eine schicke Vierfarbbild-

Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf (Preise identisch) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

IBM / PC				SUPER NES				MEGA DRIVE				AMIGA									
A-Train	DV	95,00	Street Fighter 2	DA	55,00	Act Raiser	dt	114,00	Mario All Star	dt	87,00	Aquatic Games	us	49,00	A-Train	DV	79,00				
Aces over Europe	DV	74,00	Strike Commander	DA	89,00	Addams Family	dt	99,00	Mechwarrior	dt	139,00	Bubsy	dt	99,00	Airbus A320 USA	DV	85,00				
Airbus A320 USA	DA	85,00	Syndicate	DV	79,00	Ad.Fam.2 (Pugsley's S.)	dt	105,00	Mortal Kombat	dt	125,00	Captain Planet	dt	89,00	Battle Isle Datadisk 2	DV	49,00				
Atac	EV	65,00	Ultima 7 Serpent Isle II	DA	79,00	Adventure Island	dt	109,00	NHLPA Hockey '93	dt	105,00	Cool Spot	dt	99,00	Campaign	DV	75,00				
B-17 Flying Fortress	DA	83,00	WWF Euro. Rampage	EV	42,00	Alien 3	dt	109,00	PGA Tour Golf	dt	109,00	Ecco the Dolphin	dt	99,00	Chuck Rock 2	DA	29,00				
Battle Isle Data 2	DV	45,00	War in the Gulf	DV	75,00	Asterix	dt	99,00	Pit Fighter	dt	79,00	Fantasia	jp	39,00	Das schw. Auge (1 MB)	DV	79,00				
Battleloads	DA	51,00	Waxworks	EV	29,00	Batman Returns	dt	119,00	Push Over	dt	99,00	Fatal Fury	dt	109,00	Dune 2	DV	56,00				
Betrayal at Kondor	DV	74,00	Whale's Voyage	DV	69,00	B.O.B.	dt	99,00	Race Drivin	dt	79,00	Flashback	dt	109,00	Eishockey Mger (1 MB)	DV	74,00				
Bundesliga Prof. 2.0	DV	69,00	Willy Beamisch (EGA)	DA	49,00	Bubsy	dt	99,00	Road Riot 4WD	dt	79,00	Flintstones	dt	105,00	Flashback	DV	59,00				
Burning Steel	EV	79,00	Wing Commander 2	DV	79,00	Bulls vs Blazer	dt	99,00	Rocky & Bullwinkle	us	99,00	Glob. Gladiators (MC D.)	dt	99,00	Goal!	DA	54,00				
Challenge o.t. 5 Realms	EV	89,00	X-Wing	DA	89,00	Congos Capen	dt	99,00	Sim City	dt	87,00	Hardball 3	dt	99,00	Gunsling 2000	DA	69,00				
Comanche Data 1	DV	49,00	Zool	DA	59,00	Crash Dummies	dt	119,00	Spiderman / X-Man	dt	109,00	John Madden Football II	us	45,00	Hannibal	DV	67,00				
Das schwarze Auge	DV	79,00	ZUBEHÖR				Darius Twins	dt	95,00	Star Wing	dt	99,00	Jungle Strike	dt	109,00	History Line (1914-1918)	DV	79,00			
Dune 1	DV	39,00	Gamecard (2Ports/Analog)	20,00	Desert Strike	dt	109,00	Streetfighter 2	dt	87,00	Legend of Galahad	dt	59,00	Home Alone 1	DA	35,00	Ishar 2	DA	52,00		
Dune 2	DV	63,00	Gravis Gamepad	45,00	Doomsday Warrior	us	105,00	Streetfighter 2 Turbo	us	139,00	Micro Machines	dt	89,00	Ishar 2	DA	52,00	Jaguar XJ 220	EV	39,00		
Eight Ball Deluxe	EV	69,00	Gravis Joystick sw	69,00	F1 Exhaust Heat 1	dt	119,00	Super Bomber Man	jp	125,00	Mortal Kombat	dt	109,00	Muhammed Ali Boxing	dt	99,00	Lost Vikings	DV	70,00		
Eishockey Manager	DV	79,00	IBM CD-ROM				First Samurai	dt	119,00	Super Drivin Suzuki F-1	dt	119,00	Mutant League Football	dt	99,00	Rampart	DA	39,00			
Eye of the Beholder 3	EV	79,00	7th Guest	DA	119,00	Harley's Hum. Adv.	dt	109,00	Terminator 1	dt	119,00	NBA II Jordan vs Bird	us	43,00	Reach for the Skies	DV	59,00	Sensible Soccer 92/93	DA	43,00	
Fields of Glory	DV	85,00	Blue Force	EV	115,00	Home Alone	dt	109,00	Terminat.2 (Arcd.Game)	dt	116,00	NHLPA Hockey '93	us	85,00	Super Tetris	DA	35,00	Syndicate	DV	59,00	
Fire and Ice	DA	58,00	Cheesemaster 3000	DA	99,00	Home Alone 2	dt	109,00	Tom & Jerry	dt	109,00	Risky Woods	dt	89,00	Super Tetris	DA	35,00	Walker	DA	57,00	
Flashback	DV	68,00	Die Schöne u. d. Biest	EV	99,00	Hunt for Red October	dt	109,00	WWF Royal Rumble	dt	119,00	Sonic 2	jp	69,00	War in the Gulf	DV	69,00	Wing Commander	EV	29,00	
Flight Simulator 5.0	EV	129,00	Eye of the Beholder 3	EV	75,00	Jack Nicklaus Golf	dt	89,00	Wanyes World	us	109,00	Splatter House 3	jp	89,00	Zool (A1200)	DA	45,00				
Football Manager 3	DV	79,00	Kings Quest 6	DV	85,00	James Bond jr.	dt	79,00	Where i. t. W. is Carmend	dt	129,00	Strider 2	dt	99,00							
Freddy Pharkas	DV	67,00	Legend of Kyandia	DV	99,00	James Pond	dt	129,00	World League Basketb.	dt	87,00	Summer Challenge	dt	89,00							
Home Alone	DA	39,00	Maniac Manion 2	EV	84,00	Jm. Connors Pro Tennis T.	dt	105,00	Zelda 3	dt	87,00	Superman	dt	99,00							
Home Alone 2	EV	29,00	Monkey Island 2	EV	79,00	Kick off	dt	109,00				Team USA Basketball	dt	99,00	ZUBEHÖR						
Humans Race St. Alone	DV	49,00	Patrizier	DV	85,00	King Arthur's World	dt	119,00				Tiny Toon	dt	89,00	3-Tasten Maus		39,00				
Ishar 2	DA	57,00	Prince of Persia/Nam	EV	49,00	Lemmings	dt	105,00				World of Illusion	us	83,00	Kick-Flom Selektor		49,00				
Kings Quest 6	DV	79,00	Sec. Weapons (Datad.)	EV	99,00	Lethal Weapon	dt	99,00				World of Illusion	dt	89,00	Laufwerk 3.5 extern		129,00				
Legacy	DV	89,00	Wing Comm./Ultima 6	EV	49,00	Lost Vikings	dt	99,00							Laufwerk A500 Intern		109,00				
Links 386 Belfry	EV	42,00					Magic Quest	dt	105,00					Speichererw. 512k A 500		59,00					
Lost Vikings	DV	83,00												ZUBEHÖR							
Lotus Turbo Challenge 3	DA	66,00													ZUBEHÖR						
Maniac Manion 2	DV	89,00														ZUBEHÖR					
Maupiti Island	DV	19,00														ZUBEHÖR					
Might & Magic 5	EV	79,00														ZUBEHÖR					
Pinnball Dreams	DA	56,00														ZUBEHÖR					
Pirates Gold	DV	89,00														ZUBEHÖR					
Prince of Persia II	DA	69,00														ZUBEHÖR					
Ringworld	EV	69,00														ZUBEHÖR					
Sensible Soccer	DA	54,00														ZUBEHÖR					
Space Hulk	DA	79,00														ZUBEHÖR					
Space Quest 5	DV	67,00														ZUBEHÖR					
Stellar 7 (VGA)	DV	39,00														ZUBEHÖR					
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			
																		ZUBEHÖR			

Achtung!

Mortal Kombat

Welt-Veröffentlichung

am 13.09.1993

Auslieferung am 12.09.1993

(Auch für Gameboy und Gamegear)

Bitte rechtzeitig vorbestellen!

Weitere Ladenverkäufe (Ladenpreise können variieren)

01159 Dresden	Reisewitzer Str. 46	Tel. (noch nicht)
32423 Minden	Markt 13	Tel. 0571/21648
51381 Leverkusen	Akazienweg 5	Tel. 02171/43924
70182 Stuttgart	Charlottenstr. 40	Tel. 0711/2369964
80333 München	Theresienstr. 152	Tel. 089/522787
81543 München	Odelestr. 9	Tel. 089/652908
82319 Starnberg	Tutzing-Hof-Platz 3	Tel. 08151/29772
86551 Aichach	Martinstr. 31	Tel. 08251/53250

Händleranfragen erwünscht!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,- Versandkosten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

derung der jeweiligen Mechtypen, sondern zudem eine Menge technischer Daten über die betreffenden High-End-Kampfmaschine. Von der Bewaffnung bis zur Anzahl der Wärmetauscher und Reaktoren sind die Infos komplett und dank Taschenformat jederzeit griffbereit. BattleTech-Freaks sollten zuschlagen. *mh*

Info:	Battle Tech Recognition Cards
Preis:	ca. 45 Mark
Firma:	Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf



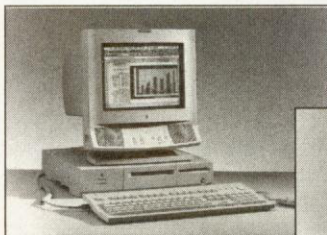
Praktisch: Die *BattleTech* Recognition Cards

Süße Früchte

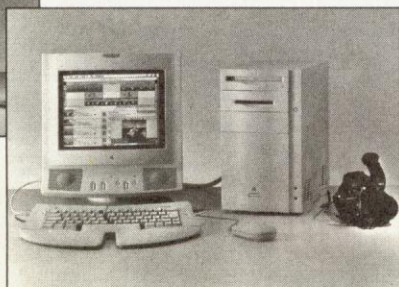
Multimedia gehört zu den beliebtesten Computerschlagwörtern dieses Jahres. Derweil sich viele Computerhersteller damit begnügen, ihren Rechnersystemen mit allerlei separatem Zubehör – CD-ROM-Laufwerken und Aktivlautsprecher – das multimediale Prädikat aufzudrücken, geht Nobelfirma Apple einen etwas anderen Weg. Statt Einzelteile bietet Apple neuerdings Multimedia-Komplettsysteme an. Extra hierfür wurde kurzerhand ein neuer Monitor mit eingebauten Lautsprechern entwickelt, der als Bildschirm für die beiden Systeme *Centris 660 AV* und *Quadra 840 AV* dient. In beiden Computer werkelt ein flotter 68040-Prozessor, ein spezieller DSP-Chip übernimmt die Kommunikations-, Sprach-, Video-, und Audiofunktionen. Ethernet-Anschlüsse sind ebenso eingebaut, wie die bisher schnellsten NuBus-Versionen von Apple – der Nubus 90. Der Quadra ist mit drei 13-Zoll-NuBus-Steckplätzen ausgestattet, der Centris begnügt sich mit einem 7-Zoll-Slot. Zusätzlich dazu bietet der Quadra einen Digital-Audio und

Videoanschluß, der für die Echtzeitkompression für Audio- und Videodaten in Verbindung mit der passenden Karte verwendet werden kann. Beide Rechner besitzen einen Videoeingang, der alle gängigen Formate wie NTSC, PAL, Secam als Composite oder Super-VHS-Signal verarbeitet. Zudem sind beide Maschinen mit einem 16-Bit-Stereoein- und Ausgang versehen. *mh*

Info:	Centris 660 AV
Daten:	68040/25 MHz; AT&T 3210/55 MHz (DSP); 8 MBRAM (68 MB aufrüstbar); 1 MB Video RAM; 230 MB Festplatte (500 MB optional); CD-ROM (optional)
Preis:	ca 5000 Mark
Firma:	Apple, Ismaning
Info:	Quaddra 840 AV
Daten:	68040/40 MHz; AT&T 3210/66 MHz (DSP); 8 MB RAM (128 MB aufrüstbar); 2 MB Video RAM; 500 MB Festplatte (1 GB optional); CD-ROM 300i
Preis:	ca 8000 Mark
Firma:	Apple, Ismaning



**Apples neue Hoffungs-
träger: Der edle
Centris 660AV (oben)
und der schnelle
Quadra 840 AV (rechts)**



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 GmbH, Jülicherstr. 53-55, 52249 Eschweiler.

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

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 geliefert, außer die mit „englisch“ E gekennzeichnete. 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 Abgabenschluß noch nicht vorrätig** (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 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 Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1217884. Bei V-Scheck oder Überweisung i 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 GmbH, Jülicherstr. 53-55, 52249 Eschweiler

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

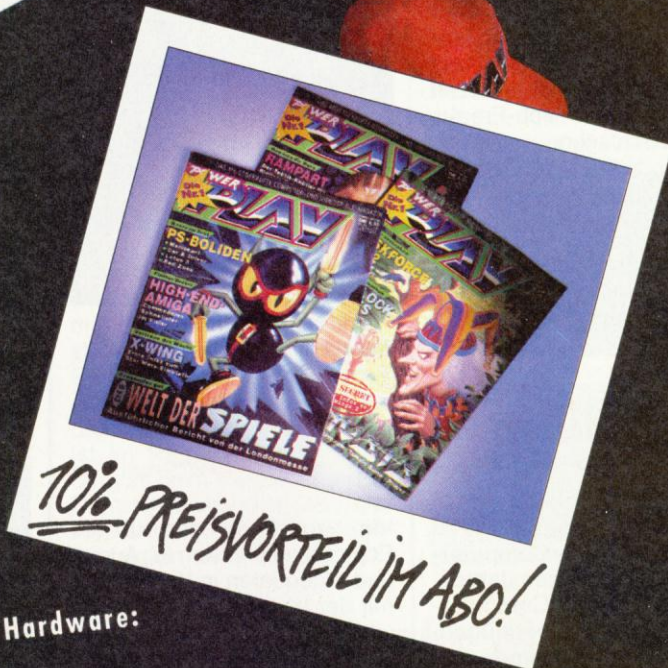
Das Power Play-Abo bringt

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?

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

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch - bitte macht mit - Eure Meinung ist für uns wichtig!
Folgende Artikel der Ausgabe haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite _____
 2. _____ Seite _____
 3. _____ Seite _____
 4. _____ Seite _____
- Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:
- Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen _____
- Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen? _____
- Welche Spiele willst Du demnächst kaufen? _____

Bitte auf der Rückseite die weiteren Fragen beantworten und Ihre Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen.

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!

erhits des Monats

Monat stellt POWER-PLAY-Leser
s Hürth-Efferen seine Spielelieblinge vor.
nmt Maltes persönliche Hitliste:

1. History Line 1914-1918
2. Lotus 3
3. Projekt X



Broderbund
Lucas Arts
Origin
SSI
Tsunami
Virgin
Infogrames
Sierra
Nova Logic
Origin
s Circle, Log-In

- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 1. World Class Cricket | Audiogenic |
| 2. Flashback | Delphine Software |
| 3. Championship Manager '93 | Domark |
| 4. Sensible Soccer 92/93 | Renegade |
| 5. Reach for the Skies | Virgin |
| 6. Premiere Manager | Gremlin |
| 7. Desert Strike | Electronic Arts |
| 8. The Chaos Engine | Renegade |
| 9. War in the Gulf | Empire |
| 10. Desert Strike | Electronic Arts |

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft, Log-In

IES

rio Kart
hter 2
ockey '93
r Wars

MS-DOS

1. X-Wing
2. Strike Commander
3. Indiana Jones 4
4. Civilization
5. Comanche

Mega Drive

1. Sonic 2
2. NHLPA Hockey '93
3. Global Gladiators
4. PGA Tour Golf 2
5. Flashback

	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
	LucasArts	4. Monat
	LucasArts	12. Monat
	Origin	3. Monat
918	Microprose	17. Monat
	Blue Byte	6. Monat
	LucasArts	18. Monat
	Novalogic	6. Monat
Pro	Software 2000	20. Monat
	Psygnosis	4. Monat
Prix	Microprose	9. Monat
	Software 2000	2. Monat
	Sir Tech	8. Monat
	Renegade	10. Monat
	Electronic Arts	1. Monat
	Renegade	1. Monat
	Origin	6. Monat
	Origin	22. Monat
	Thalion	1. Monat
	SSI	1. Monat
	LuscasArts	1. Monat

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich beziehe 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, Unterschrift

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

Ich beziehe

☐ 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, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Auslieferung der Werbungsbeilage. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10054

Antwortkarte

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

POWER PLAY
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Ich besitze folgenden Computertyp:

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Postfach 1304
D-85531 Haar

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und
Gründlich und

Die stütz
für die schwierig

2 Die Baseball



DEIN SUPER-GESCHENK

POWER-PLAY CHARTS

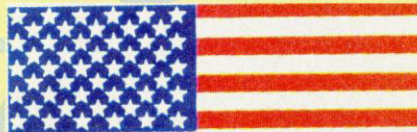
Leserhits des Monats

POWER-PLAY-Leser aufgepaßt! Ein neuer Monat, neues Glück. Wir präsentieren Euch nicht nur Hardcore-Charts aus aller Welt, sondern geben jedem von Euch die Chance, einmal seine eigenen persönlichen Top-Spiele in der **POWER PLAY** vorzustellen. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spiele-Hitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Spiel sowie ein famoses **POWER PLAY**-T-Shirt mit den Unterschriften Eurer Lieblingsredakteure. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

mh

Diesen Monat stellt **POWER-PLAY-Leser** Malte Clasen aus Hürth-Effern seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Maltes persönliche Hitliste:

1. History Line 1914-1918
2. Lotus 3
3. Projekt X



- | | |
|----------------------------|------------|
| 1. Prince of Persia 2 | Broderbund |
| 2. X-Wing | Lucas Arts |
| 3. Strike Commander | Origin |
| 4. Eye of the Beholder | SSI |
| 5. Protostar | Tsunami |
| 6. The 7th Guest | Virgin |
| 7. Alone in the Dark | Infogrames |
| 8. Freddy Pharkas | Sierra |
| 9. Comanche Mission Disk 1 | Nova Logic |
| 10. Ultima 7: Serpent Isle | Origin |

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In



- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 1. World Class Cricket | Audiogenic |
| 2. Flashback | Delphine Software |
| 3. Championship Manager '93 | Domark |
| 4. Sensible Soccer 92/93 | Renegade |
| 5. Reach for the Skies | Virgin |
| 6. Premiere Manager | Gremlin |
| 7. Desert Strike | Electronic Arts |
| 8. The Chaos Engine | Renegade |
| 9. War in the Gulf | Empire |
| 10. Desert Strike | Electronic Arts |

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft, Log-In

Amiga

1. Civilization
2. Indiana Jones
3. History Line
4. Bundesliga Manager
5. Chaos Engine

Super NES

1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2
3. NHLPA Hockey '93
4. Starwing
5. Super Star Wars

MS-DOS

1. X-Wing
2. Strike Commander
3. Indiana Jones 4
4. Civilization
5. Comanche

Mega Drive

1. Sonic 2
2. NHLPA Hockey '93
3. Global Gladiators
4. PGA Tour Golf 2
5. Flashback



Kleidsam:
Das **POWER-PLAY**-T-Shirt mit
Autogrammen der
Redaktionscrew

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	X-Wing	LucasArts	4. Monat
2.	(1)	Indy 4	LucasArts	12. Monat
3.	(3)	Strike Commander	Origin	3. Monat
4.	(2)	Civilization	Microprose	17. Monat
5.	(5)	History Line 1914 - 1918	Blue Byte	6. Monat
6.	(6)	Monkey Island 2	LucasArts	18. Monat
7.	(16)	Comanche	Novalogic	6. Monat
8.	(10)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	20. Monat
9.	(9)	Lemmings 2	Psygnosis	4. Monat
10.	(7)	Formula One Grand Prix	Microprose	9. Monat
11.	(7)	Eishockey Manager	Software 2000	2. Monat
12.	(17)	Wizardry 7	Sir Tech	8. Monat
13.	(18)	Sensible Soccer	Renegade	10. Monat
14.	(-)	Syndicate	Electronic Arts	1. Monat
15.	(-)	Chaos Engine	Renegade	1. Monat
16.	(11)	Ultima Underworld 2	Origin	6. Monat
17.	(13)	Wing Commander 2	Origin	22. Monat
18.	(-)	Lion heart Thalio	Thalio	1. Monat
19.	(-)	Eye of the Beholder 3	SSI	1. Monat
20.	(-)	Day of the Tentacle	LucasArts	1. Monat



Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Wertungen im einzelnen bedeuten.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospielttests verwenden. Jedes Spiel kann minde-

stens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

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



Das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, erhalten diese Auszeichnung.



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

Grafik, Sound und *POWER*-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die *POWER*-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freunde vor dem Monitor verbringen. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn

der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

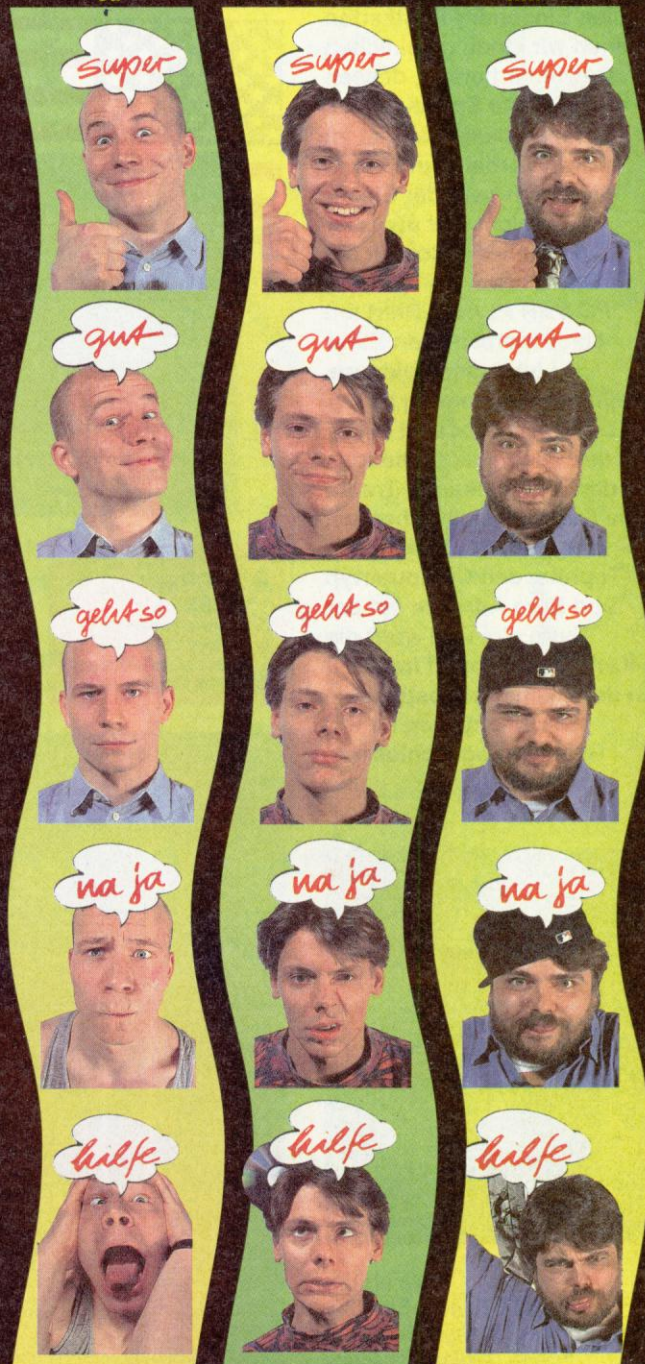
Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Knut, Michael, Volker, Christian und

Sönke geschrieben. In jedem Test seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienspiel verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf sie machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt. - Die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungs-

Christian
von Duisburg
cd

Knut
Gollert
kn

Michael
Hengst
mh



gesicht" drückt allein die Meinung des Testers aus; Grafik-Sound- und **POWER-WERTUNG**- dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten **POWER PLAY**-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das **POWER**-Prädikat und die **POWER-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben

diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER-Gurke** gilt das krasse Gegenteil: Sie ist den Spielen vorbe-

halten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die Gurke, heißt's "Finger weg".

Sönke Steffen
js

Volker Weitz
vw



Softwarelieblinge

• Sönke Steffen

1. Mario Allstar (SNES)
2. Alien 3 (SNES)
3. Archon (Amiga)
4. Jumpman (D 64)

• Christian von Duisburg

1. NHL Hockey (PC)
2. Flight 5.0 (PC)
3. Iron Helix (MAC)
4. Cybernator (SNES)

• Knut Gollert

1. NHL Hockey (PC)
2. Lands of Lore (PC)
3. Mario Allstar (SNES)
4. Tornado (PC)

• Michael Hengst

1. Lands of Lore (PC)
2. Jütland (PC)
3. Landstalker (Mega Drive)
4. Stronghold (PC)

• Volker Weitz

1. Lands of Lore (PC)
2. Strike Commander (PC)
3. Warlords 2 (PC)
4. Stronghold (PC)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

den Zirkapreis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt.

die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.

das Spielgenre

die Bezugsquelle, die uns das Spiel zum Testen zur Verfügung gestellt hat.

hier findet Ihr den Computer- bzw. Konsolentyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.

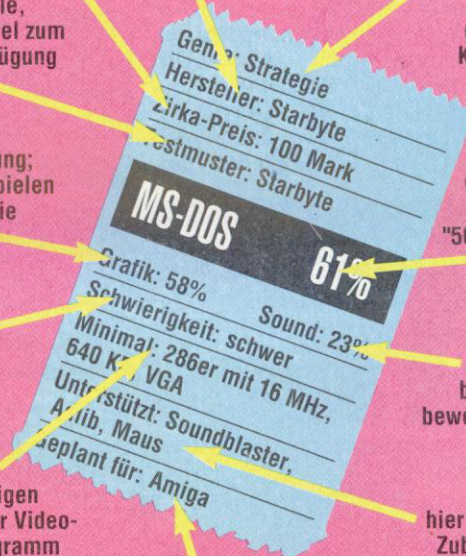
der Schwierigkeitsgrad

Hier steht, mit welcher Minimalconfiguration des jeweiligen Computers oder Videospiels das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung.

die Sound-Wertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik.

hier erfahrt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstützt wird.

die Computer oder Konsolen, für die das Spiel umgesetzt werden soll.



Schuppenplage



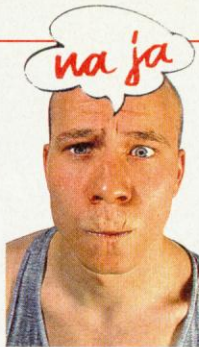
Attraktion Dinopark: Fließt der Besucherstrom, klingelt's in der Kasse

Dinopark Tycoon

Nachdem in zahlreichen Filmen und Spielen gefährliche Tierarten wie die afrikanische Killerbiene, Kobras oder Vogelspinnen den Zuschauer nur noch langweilen, hat die mit starken Spezialeffekten gerüstete Filmindustrie eine neue Gemeinheitsart wieder auferstehen lassen: Die Dinosaurier. Nach Michael Crichtons Buch und Steven Spielbergs Verfilmung von Jurassic Park dürfen wir uns nun auch im Spielbereich auf eine Dinosaurierinvasion vorbereiten. Den Anfang macht eine kleine amerikanische Firma Namens MEEC, die sich, ohne mit der Wimper zu zucken, an eine Strategievariante des Themas heranwagten. Im Zeitalter des uneingeschränkten Dinosaurier-Clonings überkommt Euch plötzlich der Wunsch, Leiter eines Dinoparks zu werden. In *Dyno-*

park Tycoon könnt Ihr Euch diesen Traum erfüllen: Gegen Euer letztes Hemd bekommt Ihr einen 5000-Dollar-Kredit. Mit diesen 5000 Dollar soll nun gehaushaltet werden: Als erstes müßt Ihr Euch um eine Dinoparzelle bemühen, im Angebot sind Wüste, Steppe und eine Graslandschaft. Natürlich bekommt man die Wüste etwas billiger abgetreten. Bemüht man sich außerdem um einen Zaun, hat man schon ein Dino-Gehege. Hier könnt Ihr zwischen löchrigem Bretterverhau, Stahlzaun und einem Zementwall entscheiden. Anscheinend bei den Kollegen in der Landwirtschaft abgeguckt, ist der letzte Sicherheitsschrei der Hochspannungszaun. Auch hier gilt das Prin-

Glücklicherweise sind die Dinosaurier schon ausgestorben, denn spätestens jetzt würden die Urviecher vor Scham im Boden versinken. Dank Crichton und Spielberg ist nun die Stoff- und Gummisaurierpopulation größer als die echte jemals war und ein Ende der Dinomania ist noch gar nicht in Sicht. Saurier kleben, wohin das Auge blickt: An Plakatwänden, auf Zahnplastatuben, auf T-Shirts, Mützen oder in der Gummisauriertüte. Immerhin werden die Merchandising-Produkte dem Konsumenten schon im Film vorgestellt. Der allerletzte Schrei sind die Skelettausstellungen in den verschiedenen Naturkundemuseen des Landes. Trotz des



Dinofiebers kann sich *Dinopark Tycoon* nicht auf ein freundlichere Wertung freuen. Sowohl im Spieldesign, wie auch in der technischen Ausstattung bekleckert sich *Dinopark Tycoon* nicht gerade mit Ruhm. Das Spielprinzip langweilt nach dem erste Dino dem Ei entschlüpfte, daran ändert auch der Zoff mit den Angestellten oder die ausbrechenden Dinos nichts mehr. Die Musik- und Geräuschkombi bietet außer einem Dinobrunftschrei keine hörens-werten Geräusche, die Grafik erinnert an längst vergessene EGA-Abenteuer. *Dinopark Tycoon* ist ein niederschmetterndes Erlebnis – da springt man lieber in den T-Rex-Käfig.

zip: Extras wollen extra bezahlt werden. Steht das Gehege, fehlt nur noch eine Kleinigkeit: der Dino – aus einem großen Brutkasten könnt Ihr Euch ein Exemplar, das Eure Wünsche und Ansprüche befriedigt, herausuchen. Ist Allosaurus oder Tyrannosrex noch kein Umgangsbegriff, könnt Ihr so in einer umfangreichen Bibliothek über die Eigenschaften der Saurier schlau machen. Damit wären die Grundvoraussetzungen eines Dinoparks erfüllt. Doch die eigentliche Arbeit eines *Dinopark Tycoon* fängt nun erst an. Denn kaum lümmelt sich das Urgetier im Gehege, brüllt es nach Futter – die Futterfrage klärt sich im Dino Dinner, einem Dino-Spe-

zialitätengeschäft. Hier darf der *Dinopark Tycoon* nach Herzenslust in Futterangeboten wühlen. Vor dem Kauf sollte sich der Tycoon über die Freßgewohnheiten seines Sprößlings im klaren sein, schließlich stößt einem vegetarisch veranlagten Dino eine lebende Kuh übel auf. Der eigentliche Ärger beginnt mit den Angestellten: Sicherheitsbeamte, Dinopark-Führer, Manager oder ein Veterinär gehören zu einem funktionierenden Park dazu und wollen bezahlt werden. Außerdem wartet noch jede Menge organisatorischer Ärger auf Euch: Die Preise für die Eintrittskarten wollen festgelegt werden, neue Bockwurstbuden eingeplant sein, und Gespräche mit der Bank geführt werden. Habt Ihr mit Mühe und Not ein Jahr Dinopark hinter Euch gebracht, stehen dann die Steuerbeamten vor der Tür. In einigen Statistiken dürft Ihr Euch Einnahmen und Ausgaben zeigen lassen. cd



Oben: Da lacht der Eiergroßhändler – Dinonachwuchs der Güteklasse AA

Links: Über dieses Menü steuert Ihr den Dinopark, zusätzliche Informationen wie Euer Kontostand oder das Datum findet Ihr in der unteren Zeile



Genre: Strategie

Hersteller: MCCS

Zirkapreis: 90 Mark

Testmuster: Eigenimport

MS-DOS 41%

Grafik: 39% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, 640 KByte, VGA, Maus

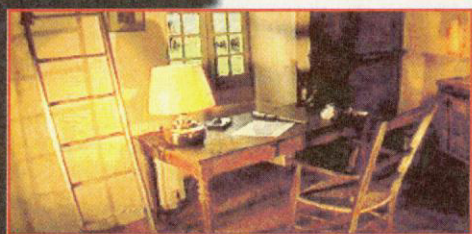
Unterstützt: Adlib, Soundblaster/Pro, Pro Audio Spectrum, Roland

Geplant für: –

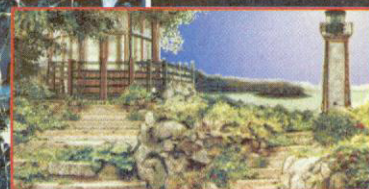
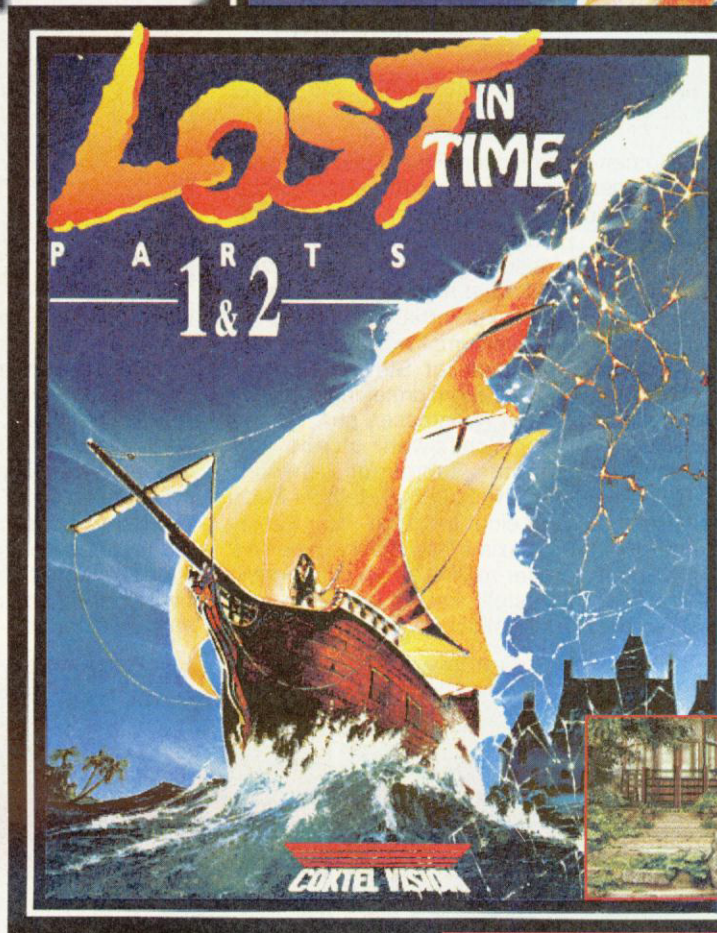
Lost IN TIME

DER NEUE INTERAKTIVE FILM VON COKTEL VISION

In einem geheimnisvollen Abenteuer spielen Sie die Rolle von Doralice, Die sich furcht und ahnungslos auf eine Zeitreise begibt und so ihre entfernte, exotische Vergangenheit entdeckt...



- Eine neue Technologie : der interaktive Abenteuerfilm
- Full Motion Video
- Unbegrenzte Bewegungsfreiheit in 3D-Landschaften
- Jeder Bildschirm mit integrierten Videoclips
- Fast 20 MB opulente Grafiken in 256 Farben
- Spannungsreicher Ablauf
- Parallele Handlungsstränge
- Nutzerfreundliche und wirkungsvolle Schnittstellen
- Dialoge mit zehn Akteuren



COKTEL VISION

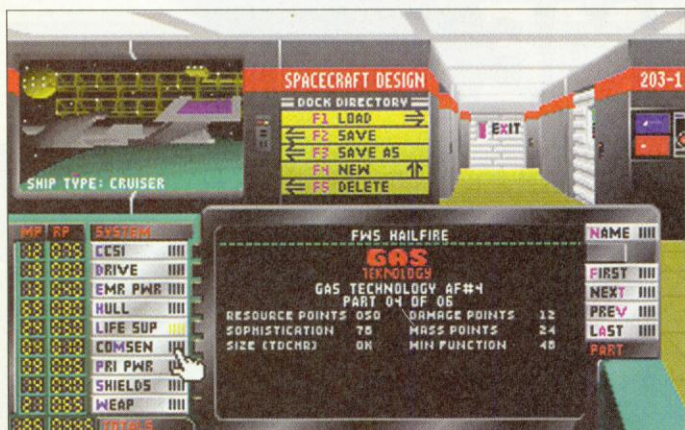
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

LOST IN TIME : Erhältlich für 1MB-Kompatible PCs
(Disketten) oder auf CD-ROM
Demnächst auch im Format CDI

Spiele von BOMICO sind überall dort erhältlich,
wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!.



Herr der Knöpfe



Im Trockendock das Alien rockt

Rules of Engagement 2

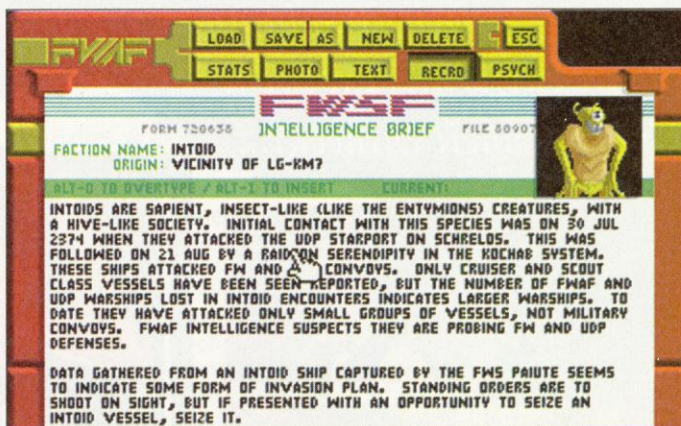
Für Filmregisseure, Romanautoren und Spieledesigner scheint unsere Zukunft schon fest vorausgeplant zu sein: Außerirdische (feindlich), wollen der Menschheit (friedlich) ans Leder. So auch in dem Omnitrend-Strategiespiel *Rules of Engagement 2*. Erinnern wir uns: Schon Anfang des Jahres 1991 klickten sich Weltallgeneräle durch die zahlreichen Spieloptionen und Menüpunkte von *Rules of Engagement 1*. Spielerisch hat sich am Neuling kaum etwas gegenüber der Oldieversion geändert. Wie im Vorgänger, müßt Ihr als Kommandant der

irdischen Raumflotte wahlweise vorgegebene strategische Einzelmissionen oder Minifeldzüge gegen die Alienraumer absolvieren. Wem die Instantaufträge nicht reichen, bastelt sich kurzerhand ein eigenes Universum. Per Konstruktionskit fummelt Ihr Sternensysteme zusammen, brütet im Genlabor neue Alienrassen aus, baut in der Schiffswerft eigene und fremde Raumer und entwerft frische Aufträge. Habt Ihr Euch für eine Selfmade- oder Fertiggalaxis entschieden und einen oder mehrere Kapitäne bereitgestellt, kann's losgehen. Via Mausclick postiert Ihr Eure

Ich frage mich, wo die Omnitrend-Programmierer die letzten zwei Jahre verbracht haben – hinter dem Mond vielleicht? Schon anno 91 meckerten wir über die Menümanie und Optionsorgie, die selbst dem hartnäckigsten Strategen und Mausoptimisten die Zornesröte ins Gesicht trieb. *Rules of Engagement 2* ist hier keinen Deut besser als der verwirrende Vorgänger. Im Dschungel der langweiligen Statusbildschirme verheddert sich in kürzester Zeit auch der gewiefteste Spa-



cegengeral. Zumindest grafisch wurde *Rules of Engagement 2* durch ein paar nette Zwischensequenzen aufgewertet, spielerisch hängt das Programm modernen Taktikkloppereien allerdings Lichtjahre hinterher. Die Formel: Kompliziert plus Komplexität ist gleich gutes Spiel, geht in diesem Fall nicht auf. Ich für meinen Teil lasse die *Rules of Engagement 2*-Raumschiffe im Trockendock und verschiebe lieber ein paar *Empire Deluxe*-Einheiten.



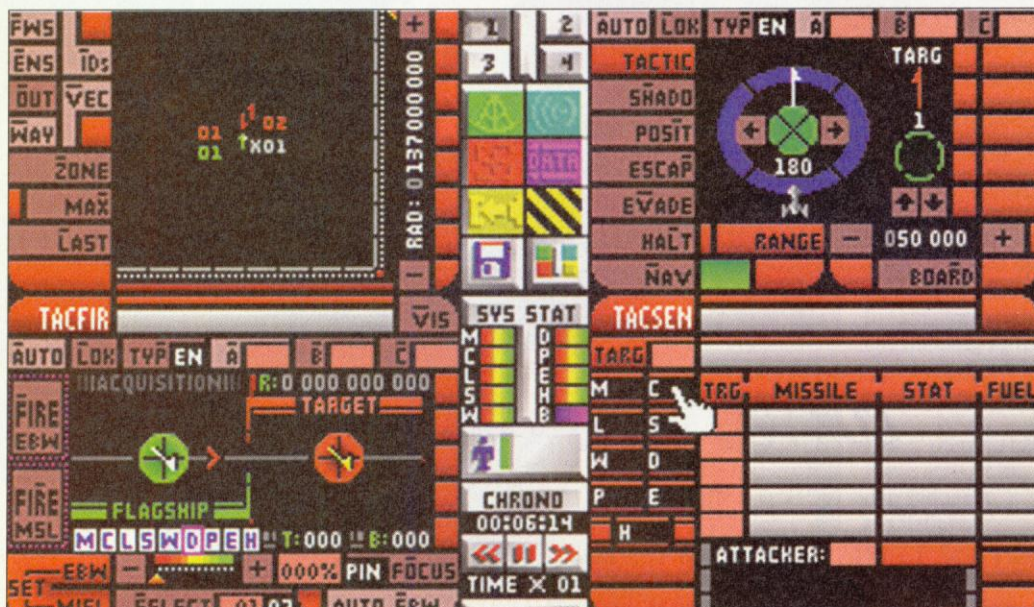
Ein Fiesling fein, der sei jetzt mein

Schiffe, dem Auftrag entsprechend auf einer vergrößerbaren Karte des Universums, kontrolliert Schadensberichte, scannt das umliegende Weltall oder ballert auf Feindschiffe. Für jede Schiffsstation gibt es ein anderes Kontrollpanel, auf Wunsch könnt Ihr entweder ein Panel solo betrachten oder vier Stationen gleichzeitig

überwachen. Habt Ihr einen Auftrag erfolgreich absolviert, winkt eine Beförderung und nebst schmucken Orden. mh



Commander, ich habe den falschen Knopf gedrückt



Dringend benötigt: Eine Navigationshilfe für den Navigationsbildschirm

Genre: Strategie

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Impressions

MS-DOS 40%

Grafik: 29% Sound: 23%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte RAM, VGA, 8 MByte Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Proaudio Spectrum, Roland, Matheprozessor, Maus

Geplant für: –

★ WELTNEUHEIT! ★

ABSOLUT SUPER! 4X SUPER MARIO!



DIE 16-BIT-SOFTWARE-„BOMBE“ FÜR DAS SUPER NINTENDO™.

Das ist der absolute Wahnsinn: eine komplette Super Mario-Saga im 16-Megabit-Format für das Super Nintendo™. 3 Spiele aus der bereits legendären Super Mario Bros.® NES-Serie plus dem bisher nur in Japan veröffentlichten Super Mario Bros.® – The Lost Levels.

Das heißt: 4x Super Mario Super-Spiele

• als 16-Bit-Versionen von: Super Mario Bros.®

- + Super Mario Bros. 2™
- + Super Mario Bros. 3™
- + Super Mario Bros.® – The Lost Levels

- Mit Schwierigkeitsgraden von einfach bis irrsinnig schwer.
- Mit neuer heißer 16-Bit-Grafik und fantastischem Super-Stereo-Sound.

- Mit batteriegestütztem Speicher für bis zu vier Spielstände in allen vier Spielen.

- Mit dem legendären Original-Gameplay.

Das neue Super Angebot von Nintendo®:

„Super Mario All-Stars™“ – die Software-„Bombe“ für Dein Super Nintendo™ + Super Nintendo™ „Power-Station“ = der absolute Videospiel-Hit von Nintendo®!



SUPER MARIO ALL STARS™



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Katzenkiller



Das Kätzchen faucht, der Laser raucht

Wing Commander Academy

Angesichts der Euphorie um Chris Roberts Söldnerdrama *Strike Commander* schien das Weltallgefecht *Wing Commander* ein wenig in Vergessenheit geraten zu sein. Derweil eine Origin-Crew bereits am dritten – und vorläufig letzten – Teil der *Wing Commander*-Serie arbeitet, versucht Origin nun die Wartezeit auf den Finalpart mit der *Wing Commander Academy* zu versüßen. Die *Wing Commander Academy* ist nichts anderes als ein Mission-Konstruktion-Kit. Auf Story, ellenlange Briefing-Sequenzen oder umfangreiche Zwischenszenen wurde komplett verzichtet. Dafür steht in *Wing Commander Academy* die pure Action Mensch gegen Kilrathi im Vordergrund. Per Mausklick baut Ihr Euch eine

eigene Mission zusammen, bestimmt die Anzahl der Way-points, die angefliegen werden sollen, verteilt feindliche Raumschiffe, Asteroiden und Minenfelder, platziert Raumbasen, Bojen oder ausgestiegene Piloten und stellt den Schwierigkeitsgrad ein. Als Gegner lassen sich nicht nur verschiedene Kilrathi-Raumer aktivieren, sondern Ihr dürft auf Wunsch auch gegen terranische Schiffe antreten. 16 unterschiedliche Schiffstypen stehen dabei zur Wahl.

Wem das zuviel Arbeit ist, kann sich vom Computer per Zufall eine Mission erstellen lassen. Zu guter Letzt sucht Ihr Euch einen passenden Wingman und Euer eigenes Schiff, mit dem Ihr fliegen wollt, aus. Auch hier gilt: Neben "her-



Wenn alle Schiffe zerstört sind, kommt die Punkteabrechnung

Man nehme *Wing Commander*, schnippe die komplette Hintergrundgeschichte, nebst Zwischen-, Vor-, und Endsequenzen weg, verzichte auf vorgegebene Missionen, greife auf ein bereits bestehendes Programmier-Tool (der Bastelbildschirm wurde von den Designern für die *Secret Missions* und *Special Operations* entworfen) zurück und übrig bleibt die *Wing Commander Academy*. Wer nur mal schnell in der Kaffeepause, ohne störendes Beiwerk, ein paar Weltall-Katzen



zerstrahlen will, oder dem Kumpel von nebenan einen Auftrag der Marke "extra-hart" zusammenfummeln möchte, ist bei dem kurzweiligen Action-Spektakel der *Wing Commander Academy* sicher ganz hervorragend aufgehoben. *Wing Commander*-Jünger, die erst dann den Spannungspegel eines Kernkraftwerkes erreichen, wenn die Knallerei in eine ansprechende und motivationsfördernde Story eingebettet ist, sollten lieber auf den dritten Teil warten.



Die Kadetten sind nicht zu retten: Welche Mission bauen wir als nächstes?

kömmlichen" terranischen Schiffstypen könnt Ihr mit Kilrathiraumern durchs Weltall düsen. Sind alle Angaben für den aktuellen Einsatz gemacht, geht's los. Wie aus *Wing Commander* gewohnt, seht Ihr Eure Umgebung durchs Cockpit des eigenen Räumers in 3D-Grafik. Per Tastatur, Joystick oder Maus fliegt Ihr nun die selbstgebaute Mission nach.

Action-Puristen, die keine Lust zum Auftragsbasteln haben, greifen auf den speziellen Actionmodus von *Wing Commander Academy* zurück. Hier greifen Euch in immer stärker werdenden Wellen Feindschiffe an. Sind alle Feinde verglüht, gibt's eine kurze Punkteabrechnung, bevor die nächsten Angreifer anrücken. Vor jedem neuen Level wird Euer Schiff wieder aufmunitioniert, mit Treibstoff versehen und betankt sowie eventuelle

Schäden repariert. Erwischt es Euch, heißt's "Game Over" und die erreichte Punktzahl wird, nebst Eurem Namen, in einer High-Score-Liste eingetragen. mh

Genre: Action

Hersteller: Origin

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS

76%

Grafik: 77% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar

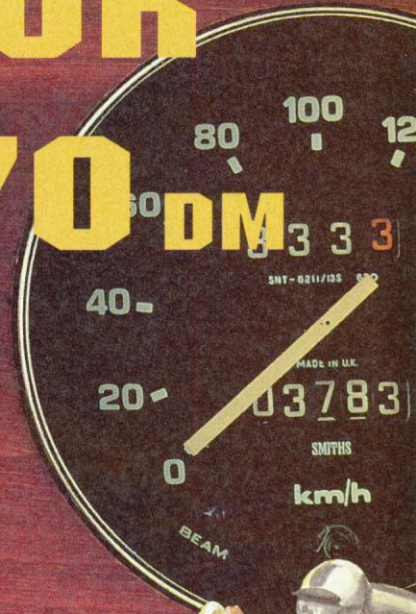
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, 10 MByte Festplatte

Unterstützt: Soundblaster/Pro Roland, Maus, Joystick

Geplant für: –

VON 8 AUF 28 FÜR

270 DM



SupraTurbo 28:

Das preiswerte Tuning-Set für Ihren Amiga 500 (extern) oder 2000 (intern). Die Supra Turbo 28 Beschleunigungskarte bringt Ihren Amiga für nur DM 270,- auf satte 28 MHz Spitze! Wahrscheinlich die preiswerteste Lösung, endlich rechenintensive Programme zu nutzen.

Bei einer solchen Geschwindigkeit sollte die Sicherheit natürlich nicht zu kurz kommen: Deshalb gibt es die Supra Turbo 28 für Ihren Amiga 500 als komplett externe Ausführung, so daß Sie Ihren Amiga nicht mehr öffnen müssen und damit die Garantie gefährden.

Einfach stecken, fertig, los!

Beide Ausführungen sind natürlich kompatibel mit anderen Amiga Produkten.

- Ermöglicht Arbeiten mit High-Speed-Modems trotz Multitasking.
- Beschleunigt die Workbench um ein Vielfaches.
- Erlaubt es, komplexe Animationen schneller ablaufen zu lassen und zu berechnen.
- Beschleunigt die Dekompression und den Ladevorgang von Grafiken.

- Erhöht die Geschwindigkeit der Grafik-Ausgabe und die von vielen Spielen.
- Verkürzt die Zeit zum Compilieren von Programmen.
- Komplett kompatibel mit dem 68000 Prozessor - auch bei erhöhter Takt-Frequenz.
- Sehr einfache Installation in einen Amiga 2000 Computer.

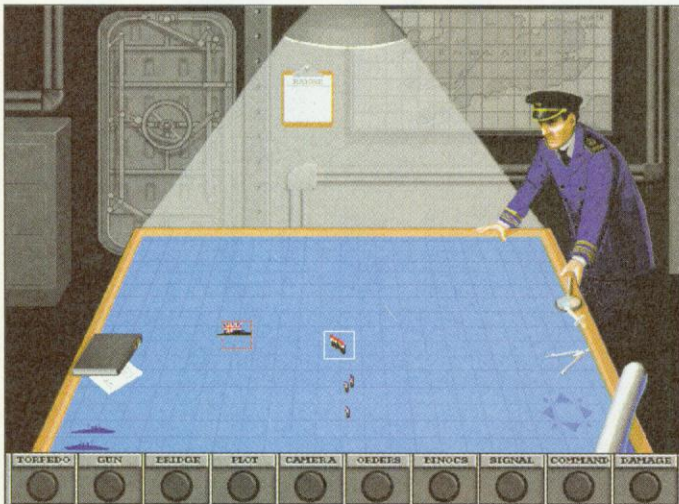


SUPRA DEUTSCHLAND GMBH

Postfach 21 54 · D-50250 Pulheim

Telefon 0 22 34/98 59-0 · Telefax 0 22 34/8 90 68

Dicke Pötte



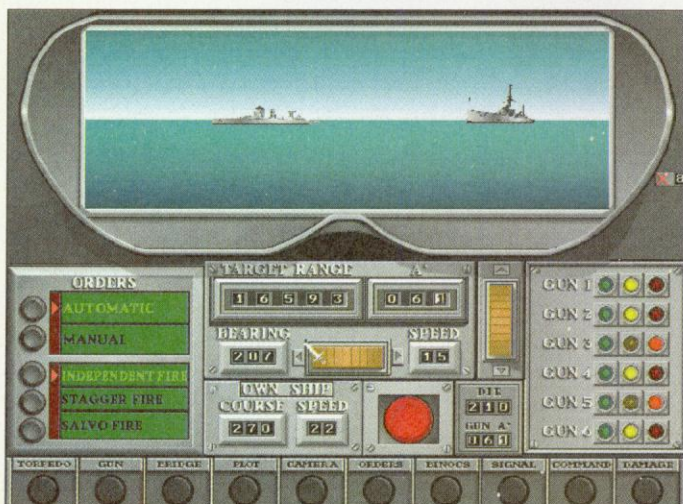
Die Zentrale der Macht: Auf der Seekarte behaltet Ihr die Übersicht

Jütland

Am 31. Mai 1916 um 14 Uhr 32 eröffnete der britische Kreuzer Galatea auf eine Entfernung von 13 Kilometern das Feuer auf den deutschen Kreuzer Elbing. Mit diesen Schüssen begann die erste, und einzige, moderne Seeschlacht zwischen zwei Schlachtschiff-Flotten. Der Schauplatz dieser Auseinandersetzung ist genauso Geschichte, wie der Ausgang des Seegefechts: In der Skagerrak-Meerenge zwischen Norwegen und Dänemark zog die kaiserliche Marine den kürzeren. Insgesamt waren 254 Schiffe, mit einer Gesamttonnage von 1.600.000 Tonnen Wasserverdrängung, an der Schlacht beteiligt, darunter 16 Großkampfschiffe (sogenannte Dreadnoughts) auf deutscher

und 28 auf britischer Seite. Wer sich als Admiral im heimischen Wohnzimmer an der Skagerrak-Schlacht versuchen möchte, kann dies in dem "Software Sorcery"-CD-ROM-Spiel *Jütland* nun tun. Wahlweise spielt Ihr in *Jütland* entweder eines von sechs vorgegebenen Seegefechten als britischer oder deutscher Kapitän an Bord Eures Wunschschiffes, Ihr versucht Euch als Oberbefehlshaber über einen einzelnen Flottenverband, oder übernehmt gar die ganze Flotte im kompletten ersten Weltkrieg. Hier entscheidet Ihr nicht nur über Auslaftermine und gebt Zielgebiete an, sondern müßt die Herstellung neuer Schiffe überwachen.

Als Kapitän eines Soloschiffes ist die Kommandobrücke

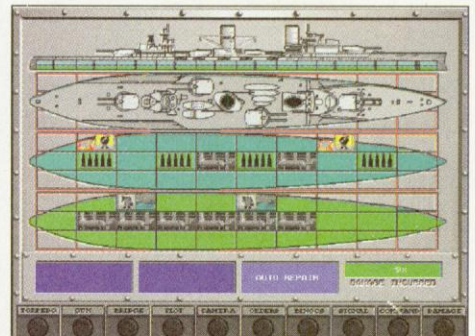


Im Visier unserer Geschütze dümpelt ein Feindschiff

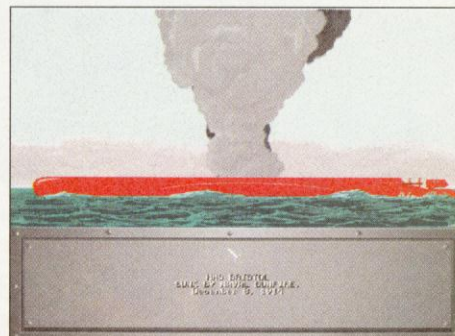
Wem das Spielprinzip von *Jütland* bekannt vorkommt, hat sicherlich schon mit dem Microprose-Spiel *Task Force 1942* ein paar Schiffe versenkt. Beide Programme ähneln sich in weiten Teilen ganz gewaltig: Von der Steuerung, den verschiedenen Schiffstationen und den Spieloptionen gleichen sich die beiden Spiele fast wie ein Ei dem anderen. Die dicksten Unterschiede der beiden Programme sind nicht nur der historische Schauplatz –



wobei das Software Sorcery-Spiel eindeutig die Nase vorn hat – sondern auch die technische Ausführung. Derweil *Jütland* trotz der hohen Super-VGA-Auflösung von 640 x 480 in 256 Farben, grafisch – bis auf die exquisiten Zwischenbilder – ein wenig hinter der Microprosen Flotte hinterherdümpelt, holt *Jütland* durch die voluminösen Soundeffekte und die taktisch etwas anspruchsvolleren Anforderungen wieder auf.



Die Reparaturtrupps bei der Arbeit



Passiert etwas Besonderes, wird eine Zwischensequenz eingeblendet

Eures Flaggschiffes die Schaltzentrale. Per Mausklick auf eine Menüleiste begeben Sie sich in die verschiedenen Schiffsabteilungen, korrigiert auf einer zoombaren Übersichtskarte den Kurs, visiert Ziele an, feuert die Kanonen oder Torpedos ab, und teilt Reparaturcrews zur Beseitigung von Schäden ein. Befehligt Ihr einen ganzen Verband, gelten Eure Kommandos für alle Schiffe und werden mittels Flaggsignal weitergegeben. Trefft Ihr auf einen gegnerischen Flottenverband, feuern die Geschütze automatisch auf einen anvisierten Feind, oder Ihr versucht, selbst das gegnerische Schiff zu versenken. – Zielt Ihr zu hoch oder zu niedrig, werden Eure Schießkünste via digitalisierter Sprachausgabe passend kommentiert. Per Knopfdruck läßt sich zudem das Geschehen auch von einer Außenperspektive beobachten, Wasserfontänen kün-

den von einem Fehlschuß, ein aufflammendes Feuer von einem Treffer. Passiert etwas Besonderes, wird eine passende Animationssequenz eingeblendet. mh

Genre: Strategie

Hersteller: Software Sorcery

Zirka-Preis: 180 Mark

Testmuster: Galaxy

CD-ROM

84%

Grafik: 54%

Sound: 73%

Schwierigkeit:

Minimal: 386er mit 20 MHz, 4MByte RAM, CD-ROM, 20 MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster/Pro, Proaudio Spectrum, Maus, SVGA

Geplant für: –

DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK!

Wieder im Einsatz gegen S.T.Ö.R.
Willst Du ein starkes Adventure-Computerspiel gewinnen?



S. T. Ö. R., die skrupellose Organisation der Kommunikationsgegner, schlägt wieder zu. Diesmal bedroht sie die Kommunikation der Stiftung Umwelt 2000 – und der Ausfall hätte katastrophale Folgen. Doch DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK und geht in Aktion. Installiert Satellitenanlagen, stellt Verbindungen her und schmuggelt sich in die Organisation ein. Wer wird siegen? Du kannst die Entscheidung bringen: Sei das TELEKOMMANDO! Hol Dir ein starkes Computerspiel bei der großen Verlosung von Telekom!

COUPON

Diesen Coupon müßt Ihr ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an Infoservice Telekom, Postfach 50 12 12, 22712 Hamburg. Einsendeschluß ist der 03.12.1993. Alle Einsendungen nehmen an der Verlosung von 10 000 Computerspielen teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

☐

Ja, ich will DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK gewinnen!

☐

Und Infos über meine Verbindung in die Zukunft mit Telekom will ich auch!

Mein Name _____

meine Anschrift _____

TQ 6537

und mein Alter _____

Für ☐ Amiga ☐ DOS



Telekom

Aufschwung West

POWERPLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Ihr entwickelt Eure Stadt aus einer Miniburg und einem Charakter

Stronghold

Derweil der berühmte "Aufschwung" in unseren Breiten scheinbar noch ein wenig auf sich warten läßt, Politiker eher durch schmissige Reden, denn durch Taten glänzen, haben wir jetzt die Gelegenheit, am Computermittor für den in der Realität vermißten Bauboom zu sorgen. In SSIs neuem Programm Stronghold, einer Mischung aus Fantasyrollenspiel, Populous und Sim City müßt Ihr als König eines Sagenlandes eine blühende Gemeinde errichten und gegen eventuell auftauchende Monsterheere verteidigen. Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch entweder eines von sechs fertigen Szenarios aus oder laßt den Computer per Zufall ein frisches Land ent-



werfen. Habt Ihr Euch entschieden, müßt Ihr wie in einem Rollenspiel Euren Hauptcharakter zusammenbasteln. Zur Auswahl

stehen beispielsweise Elfen, Zwerge, Halblinge oder simple Menschen. Je nachdem welche Klasse Euer König hat, bekommt Ihr bestimmte Untertanen: Ein Krieger bekommt nur Krieger als Einwohner, ein Elf nur Elfen. Neben Eurer Hauptfigur könnt Ihr zusätzlich vier weitere Charaktere – quasi als Eure Fürsten – erschaffen. Entscheidend ist die Gesinnung des künftigen Königs. Wahlweise ist der Herrscher rechtschaffen, neutral oder chaotisch. Je nach Einstellung gelten andere Bedingungen, um Stronghold

Meine Krieger murren: Zu wenig Wohnungen, zu wenig Nahrungsmittel und zu wenig Taschengeld. Nebenbei klagen Volkers Magiermeister über eine anrückende Schar wilder Orks, Christians Halblinge trödeln beim Mauerbau, Knuts Elfen sind gerade auf einem Feldzug und Sönkes Zwerge brauchen dringend eine Bank. Was mit einer Miniburg und einer handvoll Häuser als gemütliches Bauprojekt begann, entwickelte sich schnell zur brodelnden Metropole mit hektischer Betriebsamkeit. An allen Ecken und Enden der Siedlung wird gesägt, gebuddelt und gegraben, daß es eine Pracht ist. Als "Bürgermeister" der Fantasygemeinde hat man alle Hände voll zu tun: Hier einen Neubauftrag erteilen, dort ein Gebäude modernisieren, ein paar Felder anlegen, eine Armee zusammenstellen oder beim Nachbarn schlichte Aufbauhilfe leisten. Besonders bei



der nachbarschaftlichen Murersolidarität zeigt sich die Liebe zum Detail. Ohne Probleme kann man einem neuen und entsprechend finanzschwachen Charakter hilfreich unter die Arme greifen, beim Kampf gegen Monster kommt ein gut gemischtes Team besser voran, als der coole Einzelkrieger, sogar der Jahreszeitenwechsel wurde bedacht. Für die nötige taktische Herausforderung sorgen die intelligenten Gegner: Wer nicht rechtzeitig die passende Vorsorge trifft, wird beim Feldzug gegen einen Orkhäuptling ein paar böse Überraschungen erleben. Besonders erfreulich: Wer auf Prügeleien verzichten und sich – ganz der Pazifist – auf den Aufbau seiner Gemeinde konzentrieren will, greift auf den friedlichsten Landstrich zurück, ohne mit spielerischen Abstrichen zu rechnen. Mit Stronghold beweist SSI, daß innovative Spielideen noch nicht ausgestorben sind.

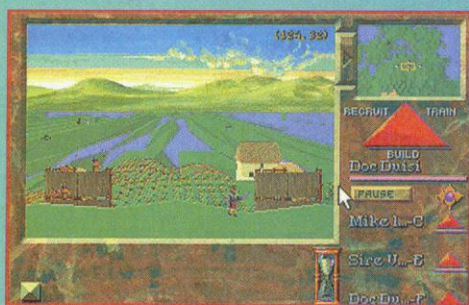
Die Statistik gibt Auskunft über Eure Fortschritte



Laß die Drachen krachen: Kämpfe laufen automatisch ab

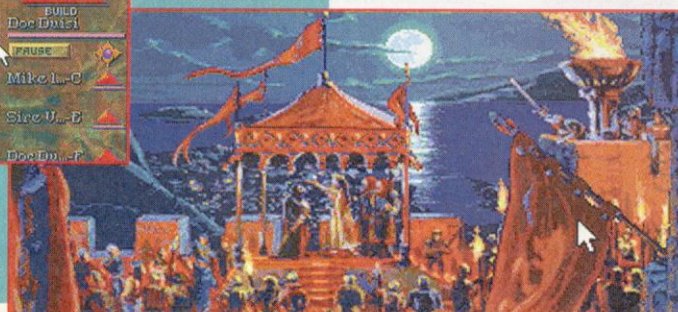
erfolgreich zu beenden. Ein neutraler Herrscher (die schwerste Einstellung) muß nicht nur eine bestimmte Anzahl Untertanen um sich scharen, sondern auch alle Feinde im Land besiegen. Ein rechtschaffener König begnügt sich nur mit einer großen Gemeinde.

Sind alle Einstellungen gemacht, seht Ihr eine Übersichtskarte Eures künftigen Reiches. Per Mausclick setzt Ihr Euren Charakter in der Wildnis ab – meistens sind sogleich mehrere Untertanen dabei, die sofort anfangen, Euer Schloß aufzubauen. Dabei wird von der Übersichtskarte auf eine 3-D-Ansicht des aktuellen Gebietes umgebildet. – Hier seht Ihr Eure Untertanen, die sich auf dem Gelände befinden, herumwuseln. Jedes 3-D-Feld besteht aus vier kleineren "Abschnitten", die von Euch bebaut werden können. Bauen nimmt einen wesentlichen Anteil am Spiel ein. Auf Kommando legen Eure Untertanen Felder an und Sümpfe trocken, buddeln nach



Bauboom: Eure Untertanen werkeln fleißig

Geschafft: Wir werden zum König des Landes gekrönt



On this day it was declared to all the Realms that Mike le Fist shall henceforth hold the rank of Emperor, in recognition of valor on the field of battle.



Super-VGA-Grafiken sorgen für eine hervorragende Bildqualität



ABENTEUER DINOSAURIER

Die Dinosaurier sind tot - es leben die Dinosaurier. Vieles von dem, was man bisher von Dinosauriern zu wissen glaubte, ist längst überholt. Wie die Saurier wirklich waren, warum sie ausgestorben sind und wie sie sich im Laufe der Erdgeschichte entwickelt haben, zeigt das brandneue Programm „Abenteuer Dinosaurier“. In der Computerzeitschrift „PC-Praxis“ wurde das Programm bereits als die Entdeckung des Monats gefeiert (Juni '93). Klicken, hören, staunen, so der Eindruck des Journalisten.

Es ist schon faszinierend, wie hier spielerisch Wissen vermittelt wird, ja beeindruckend, wie knapp 200 Mio. Jahre Erdgeschichte vom Parasaurolophus über den Stegosaurus bis zum Tyrannosaurus in diesem Programm dargestellt werden. Die zahlreichen Fotos, Texte und bewegte Bilder, unterlegt mit Tondokumenten und Musik, werden auch Sie begeistern. „Abenteuer Dinosaurier“



Das Hauptmenü bringt Sie schnell in die Zeit oder an den Ort, der Sie näher interessiert.



Vollbewegte Videosequenzen mit Tonuntermalung (sowohl von Diskette als auch von CD-Rom) lassen die Dinosaurier lebendig werden

garantiert viele interessante Stunden am PC und ist intuitiv genug, um auch von Kindern ab sieben Jahre bedient zu werden.



Das komplette Software-Paket, bestehend aus Handbuch und drei Disketten oder CD-Rom

Diese Multimedia-Programme erscheinen demnächst!



Knowledge Adventure, Inc.

Hier müßte ein kleines Daumenkino mit einer Videosequenz aus dem Programm kleben. Wenn nicht, fragen Sie einfach telefonisch nach.



Bodenseestraße 19 - 81241 München
Tel (089) 820 89-0 - Fax (089) 820 11-0

Das Kino für die Hosentasche



Ritte schicken Sie mir versandkostenfrei per Postkarte oder beiliegendem Scheck Ihr Exemplar von „Abenteuer Dinosaurier“ zum Preis von ... im Format
PC 3 1/2" HD ☐ PC 5 1/4" ☐ CD-ROM

ausfüllen, ausschneiden und schicken an:
HEUREKA-KLETT-Vertriebsgesellschaft, Bodenseestr. 19,
81241 München, Telefon (089) 820 89-89, Fax (089) 820 11 01.
Der oben angeführte Versandpreis gilt im Fachhandel als unverbindliche Preisempfehlung.

PO 93/10

Erzen oder Gold, bauen neue Wohnhäuser oder wichtige Einrichtungen wie Banken, Marktplätze, Schmieden, Aussichtstürme oder Stadtmauern – jede Charakterklasse hat zudem verschiedene Spezialgebäude. Bauen ist lebenswichtig: Nur mit ausreichend Wohnraum und genügend Nahrungsmitteln überlebt und wächst Eure Gemeinde. Was Eure Leute haben wollen,



erfahrt Ihr durch einen Klick auf einen Bewohner, der dann seinen Kommentar zur aktuellen Lage abgibt. Meckert der Einwohner beispielsweise über zuwenig Nahrung, müssen neue Felder angelegt werden. Gebaut werden kann jedoch nur, wenn sich ein Bewohner auf dem aktuellen Bauabschnitt befindet, außerdem müssen Gebäude oder Anlagen laufend in Schuß



Mit dem sozialen Wohnungsbau ist das so eine Sache. Kaum haben meine Männer die Speere in die Ecke gestellt und zur Maurerkelle gegriffen, poliert die unfreundliche Schreckwurm-Kolonie aus dem Nachbartal die Krallen und sattelt zum Angriff auf mein Computerlegoland. Dabei könnten mir die kriegerischen Mollusken am liebsten gestohlen bleiben, mir würde es völlig reichen, Dörfer, Burgen und Basare in die herrliche 3-D-Aussicht zu bauen. *Stronghold* macht's dem tatenhungrigen Feldherren nicht leicht: Der Städtebau ist so witzig und spannend, daß man ganz vergißt, die ehrgeizige Konkurrenz in Schach zu halten. Irgendwann



stehen die Barbaren dann vor den nagelneuen Stadtmauern und wir müssen mal eben ganz schnell eine Miniarmee ausheben. *SSI* hat mit *Stronghold* einen Sechser im Monstrolotto gelandet. Die ungewöhnliche Mischung aus *Populous*, *Powermonger*, *Sim City* und *D&D*-Rollenspiel ist genau die richtige Frischzellenkur nach den eher mäßigen Programmen der letzten Zeit. Auch Nicht- und Neustrategen kommen nach kurzer Eingewöhnungszeit mit Spielablauf, Perspektive, Informationsmenüs und Steuerung prima zurecht. Ritter Weitz rät: Kaufen und sicher in der heimatischen Schatzkammer verstauen.

gehalten werden. Zieht Ihr einen Untertanen von einem bebauten Abschnitt ab, werden alle Bauvorhaben hier gestoppt und bereits fertige Gebäude verfallen. Natürlich kostet das Bauen Geld. Genügend Kapital bekommt Ihr durch das Errichten spezieller Geschäfte (z.B. eines Basars)

oder durch den Ertrag der Felder. Dabei hat jeder Eurer Lokalfürsten einen eigenen Staatsschatz für künftige Projekte; durchs Bauen besonderer Marktplätze wird außerdem Kapital in einer Gemeinschaftskasse gesammelt, auf die jeder Charakter Zugriff hat. Wer einer neuen Spielfigur

ADVERTISING GAMES

"Qualität ist das beste Rezept..." hat mal so ein Doktor gesagt - wir glauben ihm.

ad games entwickelt und realisiert Top-Spiele, die von großen Marken gesponsort werden. Der lachende Dritte ist dabei der Spieler; ihm kommt der im digitalen Sherwood Forest betriebene Aufwand letztendlich zu Gute. 'Mega-Hits' zum Nano-Preis, denn höchste Qualität ist allemal angesagt. Um das auch für jährlich 10 solcher Spiele sicherzustellen, suchen wir einen

Art Director für Computerspiele-Grafik

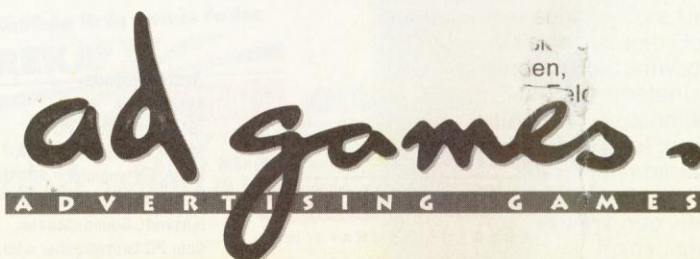
der jedem Spiel zu seinem individuellen Stil verhilft, konsequente Ästhetik gewährleistet und komplexe Inhalte visualisiert. Im Rahmen unseres Agentur-Labels ist dafür die notwendige Erfahrung genau so wichtig, wie die Fähigkeit mit Computer und Peripherie zu rendern, zu digitizen, zu pixeln und zu animieren.

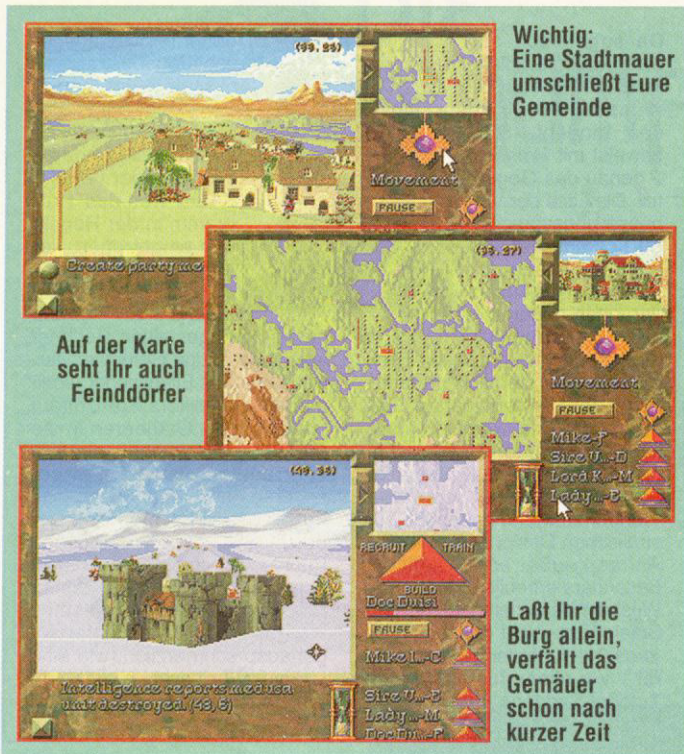
Wir bieten ein nettes Betriebsklima, ein junges, motiviertes Team, Hardware vom Feinsten und jede Menge interessanter Projekte - und was bieten Sie?

Schreiben Sie es uns:

ad games

Advertising Games
Am Falder 4 • 40589 Düsseldorf





Wichtig:
Eine Stadtmauer umschließt Eure Gemeinde

Auf der Karte seht Ihr auch Feinddörfer

Laßt Ihr die Burg allein, verfällt das Gemäuer schon nach kurzer Zeit

aktive Bauhilfe leisten will, läßt erst auf eigene Kosten die nötigen Einrichtungen fertigstellen und überträgt dann die fertigen Gebäude oder Farmen an den neuen Besitzer. Damit nicht genug, lassen sich die meisten der Einrichtungen zusätzlich — gegen Aufpreis — aufrüsten. Ein kleines Kriegerhäuschen der Stufe Eins beherbergt nur 8 Personen und bietet Stauraum für 10 Einheiten Nahrungsmittel. In der Stufe Drei passen 80 Leute in das Haus.

Allerdings seid Ihr nicht allein auf weiter Flur: Je nachdem, ob Ihr Euch bei Spielbeginn für einen friedlichen Landstrich, ein feindliches Gebiet entschieden oder gar per Hand die Anzahl der auftauchenden Feinde variiert habt, wird Euer Königreich von computerge- steuerten Mieslingen bevölkert. Derweil ein paar dumme Monster kaum Probleme bereiten, sind intelligentere Gegner eine echte Bedrohung. Ein Orkhorde, eine Goblinschar oder ein Kriegerklan streift nämlich nicht ziellos durchs Land, sondern bastelt ebenfalls an einer eigenen Gemeinde. Je länger Ihr nichts dagegen unternimmt, desto stärker werden die Mitstreiter, errichten Hütten, bestellen Felder oder bauen gar ihrerseits ein paar Stadtmauern. Um einen feindlich gesonnenen Nachbarn zu besiegen, müßt Ihr das



jeweilige Hauptquartier des Feindes zerstören. Dazu aktiviert Ihr Eure Untertanen und schickt Sie in das feindliche Gebiet — dies funktioniert ähnlich wie bei Populous mit einer Art Bevölkerungsmagneten.

Kämpfe laufen automatisch ab — Ihr habt keinen Einfluß darauf. Sind Eure Untertanen siegreich, gibt's Erfahrungspunkte für erledigte Monster und einen Bonus für ein zerstörtes Hauptquartier. Expansionswillige Herrscher übernehmen dann kurzerhand die so eben neu eroberten Gebäude. mh

Genre: Strategie

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS 85%

Grafik: 71% Sound: 79%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MB RAM, 10 MB Festplatte, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster/Pro, Roland

Geplant für:

AMIGA		P C		AMIGA		P C	
Aces over Europa	DA	--	75.-	Links 386 Course je	E	--	44.-
Archer McLeans Pool	DA	46.-	63.-	Lionheart	DA	58.-	--
B 17 Flying Fortress	DA	64.-	84.-	Lost Vikings	DV	68.50	82.50
Burning Steel Data 1	DV	--	37.-	Lotus Turbo 3	DA	51.-	65.-
Burning Superschiffe	DV	--	37.-	Maniac Mansion 2	DV	--	86.-
Burntime	DV	69.-	79.-	MIG 29 Zusatzdisk	E	--	71.-
Caesars Palace	DA	--	55.-	Might & Magic 5	DA	--	86.-
Combat Air Patrol	DA	63.-	a.A.	NHL Hockey	DA	--	79.-
D Day	DA	86.-	--	Oxyd	DV	59.-	59.-
Daughter of Serpents	DV	--	74.-	Pinball 8 Ball DeLuxe	E	--	66.-
Dogfight	DA	--	84.-	Pinball Dreams	DA	49.-	66.-
Dune 2	DV	55.-	63.-	Pirates Gold	DV	--	84.-
Eishockey Manager	DV	72.-	78.-	Privateer	DA	--	86.-
Empire Deluxe	E	--	75.-	Ragnarök	DV	a.A.	89.50
Eye of the Beholder 3	DV	--	86.-	Reach for the Skies	DV	54.-	59.-
Fields of Glory	DV	--	84.-	Ringworld	E	--	67.-
Flashback	DV	63.-	67.-	Seal Team	DA	--	79.-
Flightsimulator 5	E	--	109.-	Sensible Soccer 92/93	DA	51.-	58.-
Scenery New York / Paris je	--	69.-	69.-	Space Hulk	DA	62.-	79.-
Freddy Pharkas	DV	--	67.-	Space Quest 5	DV	--	67.-
Goal (Kick Off 3)	DV	54.-	--	Strike Com. Operation Disk	DA	37.-	37.-
Gunship 2000	DA	65.-	84.-	Stronghold	E	--	66.-
Gunship 2000 Scenario	--	--	54.-	Syndicate	DV	62.-	78.-
Harrier Jump Jet	DA	--	84.-	Terminator 2049	E	--	69.-
Incredible Machine	DV	--	67.-	The Legacy	DV	--	84.-
Ishar 2	DV	54.-	58.-	Tornado	DA	--	67.-
Lands of Lore	E	--	63.-	Walker	DA	58.-	--
Lemmings 2	DA	62.-	78.-	War in the Gulf	DV	68.50	75.50
Links 386 PRO	--	--	84.-	Warlords 2	E	--	79.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service!

* bei Drucklegung

des Magazins noch nicht lieferbar.

Verandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme

Post DM 10.00; UPS DM 15.00; Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER-SOFT KÖLN

Goldfasanenweg 14

50829 Köln

Telefon : 0221 / 58 61 17

Telefax : 0221 / 58 49 46

BTX : ESSER#SOFT

Pin's Pin's Pin's Pin's Pin's Pin's

„Football-Helme“

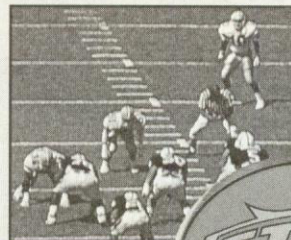


Abb. vergrößert

Sichern Sie sich noch heute eine Rarität:

Die PIN-Helme von den New York Jets und den Cansas City Chiefs.



Vorzugspreis! nur 14,50

Starten Sie jetzt Ihre persönliche Pin-Sammlung!

Bestell-Coupon

Ja, bitte senden Sie mir mit 30 Tagen uneingeschränktem Rückgaberecht.....Set's der Pin's „Football-Helme“, zum Vorzugspreis von nur 14,50 DM je Set. Danach erhalte ich alle weiteren Ausgaben der Collection „American Football“, zum Abo-Preis, (Best.-Nr. 339-000-3)

Vor- und Zuname

Straße, Nr.

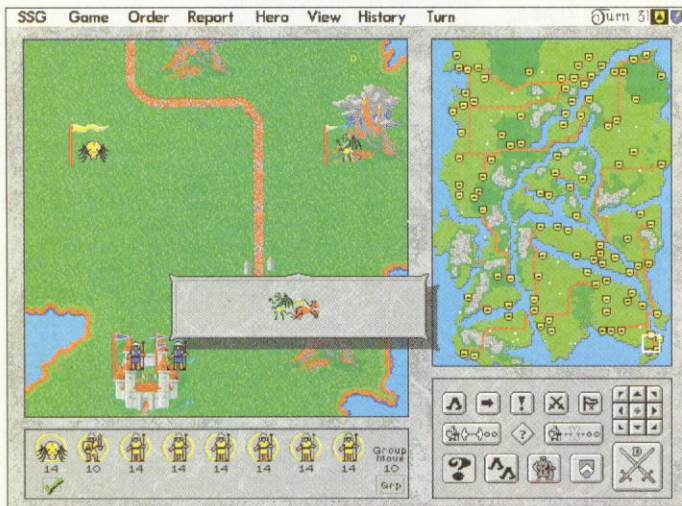
PLZ

Ort

629874

CODE 63735 Aschaffenburg
Faszination des Sammelns
Tel.: 0138 / 64 64 Fax: 06021 / 21 87 71

Krieg der Welten



Kurz vor dem Gefecht sammeln sich unsere Truppen

Warlords 2

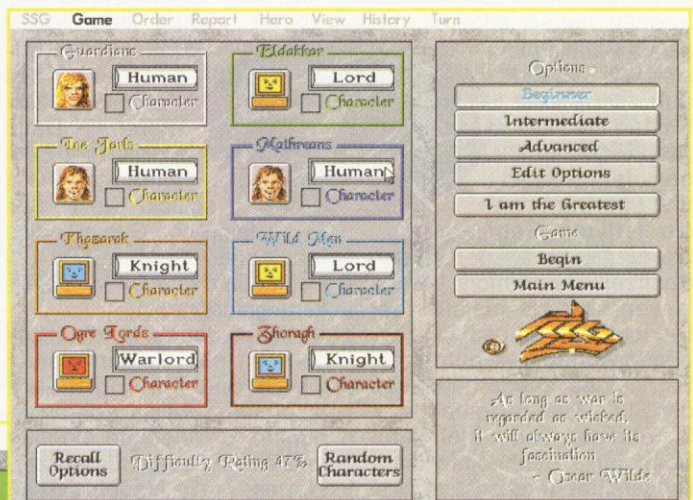
Die kleine, hauptsächlich durch knallharte Strategie-spiele bekannte australische Firma SSG, gewann vor über zwei Jahren mit dem extrem einfachen Taktikprogramm Warlords (Test in POWER PLAY 4/91) auch unter Strategie-einsteigern eine treue Anhängerschar. Leider vermißten zahlreiche Spieler eine Reihe von zusätzlichen Features an Warlords und schickten ihre Wunschlisten an die Program-

mierer. Mit Erfolg: Bei SSG nahm man sich die Anregungen zu Herzen und verarbeitete die Anregungen in Warlords 2. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich gegenüber dem Oldie kaum etwas geändert. Als Feldherr müßt Ihr wahlweise alleine gegen bis zu sieben Computergegner oder eine entsprechende Anzahl menschlicher Mitspieler antreten. Ziel des Spieles ist es, alle anderen Feldherren zu

Da sage noch mal einer, daß die Spiele-industrie nicht auf die Wünsche ihrer Kunden eingeht. SSG beweist mit Warlords 2 genau das Gegenteil. Die Liste der Verbesserungsvorschläge scheint ziemlich lang gewesen zu sein, denn die Veränderungen gegenüber dem Vorgänger sind – wenn auch erst auf den zweiten Blick erkennbar – ziemlich umfangreich. Von der verfeinerten Grafik, über eine komfortablere Benutzerführung, bis zu wichtigen Features (das Diplomatiemenü, Landkartengenerator, Truppenauswahl) haben die australischen Designer kaum eine Anfrage außer acht gelassen. Besonders erfreulich: Unter dem Wust der Veränderungen hat das Spielprinzip nicht gelitten. Warlords 2 ist für jeden Hobbygeneral – vor allem durch das tolle Tutorial-Szenario und die Hilfs-



option – oder ausgeschlafenen Strategiegenius – im hohen Schwierigkeitsgrad ist der Computer ein knackiger Gegner – ein Quell der Freude. Kaum war das Programm in der Redaktion eingetroffen, lieferten sich die redaktionsinternen Taktikfans vor einem hastig bereitgestellten Rechner tagelange hitzige Gefechte: Derweil Christians Elfenkrieger regelmäßig von Volkers Kreuzrittern und Michaels Orkheeren in die Mangel genommen wurden, überrannten Knuts Zwergenscharen den halben Kontinent. Für dieses gelungene Remake erntet SSG einen deutlichen Punktezuwachs, scheitert allerdings aus zwei Gründen an der Prädikatsmarke: Einen echten Innovationsschub vermissen wir genauso schmerzlich, wie eine Linkoption (mit acht Leuten wird's am Rechner ganz schön eng).



Einstellbar: Die Stärke des Computergegners läßt sich in fünf Stufen variieren

besiegen. Der Clou dabei: Während des Spiels könnt Ihr mittels Diplomatiemenü mit verschiedenen anderen Herrschern einen Friedenspakt schließen, oder dem Nachbarn eine Kriegserklärung vorbeischießen.

Vor dem Start sucht Ihr Euch entweder ein vorgegebenes Schlachtfeld aus, oder laßt den Computer per Zufall einen neuen Kontinent berechnen. Ihr stellt ein, wie hoch der Anteil an Wäldern, Gebirgen, Meeren und Flachland ist und variiert die Anzahl der Städte – der Computer bastelt dann aus Euren Daten den passenden Kampfschauplatz. Umfangreich sind auch die Einstelloptionen für den Schwierigkeitsgrad. Es lassen sich nicht nur



Den Spöttern zum Trotz: Wir sind die Nummer Eins

Über 5.000
lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH



Deutschlands
größter Shop für
Video- und
Computergames

	PC	CD	AMIGA
1869 ++	89,95	-	74,95
7th Guest ++	-	149,95	-
A-Train ++	99,95	-	99,95
A-Train Construction Set ++	59,95	-	49,95
A.T.A.C. ++	99,95	-	89,95*
Abandoned Places 2 ++	89,95*	i.V.	74,95
Aces of the Pacific ++	89,95	-	-
Aces of the Pacific: 1946 ++	29,95	-	-
Aces over Europe	99,95	-	-
Airbuck 1.2 ++	99,95	i.V.	-
Ambermoon ++	i.V.	-	89,95*
Ambush at Sorinor	99,95	-	i.V.
Ancient Art of War I. Skies ++	89,95	-	89,95
Armored Fist	99,95*	-	-
Battlech 2 ++	i.V.	-	-
Battle Isle 1 inc. Data Disk 1 ++	89,95	-	89,95

Warlords 2

Endlich ist es soweit! Tolle Grafik, Zufallszenarien, taktischer Tiefgang, Vektorrouting, Tutorial, Atmosphärische Digi-Effekte, umfangreiche Statistiken, verbesserte Produktions- und Kampfmöglichkeiten, 1-8 Spieler. Eignet sich auch hervorragend als Brieftpiel mit kreisender Spielstands-Disk. Komplet in Englisch. Unbedingt zugreifen, es lohnt sich bestimmt!...

PC 99,95 MAC i.V.

Battle Isle Data Disk 2 ++	49,95	-	49,95
Beneath a Steel Sky ++	89,95*	-	79,95*
Betrayal at Krondor ++	89,95	-	-
Blue Force ++	94,95	119,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	-	?????
Bundesliga Manager Prof. 2 ++	74,95	-	74,95
Burn Time ++	89,95*	-	74,95*
Burning Steel ++	89,95	-	-
Burning Steel Data Disks ++	59,95	-	-
Buzz Aldrin Race into Space ++	94,95	-	-
Carriers at War Construction Kit	59,95	-	-
Chaos Engine ++	i.V.	-	69,95
Chessmaniac and 5 Billion ++	99,95	109,95	-
Civilization ++	99,95	119,95*	89,95
Clash of Steel	89,95	-	-
Coaches Club Football	99,95	-	-
Comanche ++	99,95	-	-
Comanche Data Disk ++	59,95	-	-
Cyberace	99,95*	i.V.	-
Dark Mere ++	89,95*	-	74,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95	-	79,95*
Dark Sun I	89,95*	-	i.V.
Death Knights of Krynn ++	89,95	-	79,95
Die Schöne und das Biest ++	99,95	i.V.	-
Die Siedler ++	i.V.	-	89,95*
Dogfight ++	99,95	-	89,95*
Doom	i.V.	i.V.	-
DSA Die Schicksalsklinge ++	89,95	-	84,95

Falcon 3.0 Mig 29/ Flight Simulator 5.0

Nach Tornado, schlagen sie wieder zu: Einmal der Böse sein... Mig 29 pur sowie Update auf das Hauptprogramm Falcon 3.0, englische Anleitung, 3D-Skizzen, läuft nur in Verbindung mit Falcon 3.0, englische Anleitung. Außerdem interessantes Keyboard-Layout für Falcon 3.0 lieferbar (44,95 DM)! Fragen Sie nach unseren unsagbar günstigen Falconpaketen! Für friedliebende Naturen ist der Flight Simulator 5.0 genau das Richtige. Nur selber fliegen ist schöner.

Falcon 3.0 Mig 29 DM 89,95
Flight Simulator 5.0 DM 129,95

Dune 1 ++ / + / ++	89,95	159,95	84,95
Dune 2 ++	89,95	i.V.	74,95
Dungeomaster + Chaos Strikes Back ++	-	-	69,95
Eco Quest 2 ++ / +	99,95*	-	i.V.
Eishockey Manager ++	89,95	-	89,95
Elisabeth ++	89,95*	i.V.	i.V.
Empire Deluxe SVGA ++	99,95*	-	i.V.
Entity ++	79,95*	-	69,95*
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	-	79,95
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	-	89,95
Eye of the Beholder 3 ++ / - / ++	89,95*	119,95	i.V.
F-117 A ++	99,95	-	89,95*
F-15 Strike Eagle 3 ++	99,95	-	i.V.

	PC	CD	AMIGA
Falcon 3.0 ++	99,95	-	-
Falcon 3.0 Mig 29	99,95	-	-
Falcon 3.0 Oper. Fighting Tiger ++	59,95	-	-
Fantasy Empires	89,95*	-	-
Fields of Glory ++	99,95	-	i.V.
Flashback ++	74,95	-	69,95
Flight Simulator 5.0	129,95	-	-
Forgotten Castle	i.V.	-	-
Formula 1 Grand Prix ++	99,95	-	89,95
Freddy Pharkas ++	99,95	i.V.	-
Front Page Sports Football	89,95	-	-
Gateway 2	99,95	119,95*	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	-	79,95
Global Conquest ++	99,95	-	-
Goal ++	69,95*	-	-
Gunsip 2000 ++	99,95	114,95	89,95
Gunsip 2000 Mission Builder ++	59,95	s.o.	i.V.
Hardball 3 ++	79,95	-	-
Harpoon 1.2.1 ++	99,95	-	94,95
Harpoon Battleships ++	49,95	-	39,95
Harpoon Szenario Editor ++	49,95	-	44,95
Harrier Jump Jet ++	99,95	-	i.V.
High Command	99,95	-	-
Hired Guns ++	84,95*	-	69,95*
History Line 1914 - 1918 ++	89,95	-	89,95
Indiana Jones 4 ++ / + / ++	94,95	109,95	89,95
IndyCar Racing ++	89,95*	-	-
Inka ++	99,95	129,95	-
Iron Helix	-	169,95*	-
Ishar 2 ++	89,95	-	69,95*

NHL Hockey

Das Eishockeyspiel der Superlative auf PC. Originalgetreue Bewegungsabläufe, umfangreiches Statistikteil, Ligamodus. Gravispad empfohlen.

DM 89,95*

	PC	CD	AMIGA
Jagged Alliance	i.V.	-	-
JOYPAD GRAVIS	59,95	-	-
JOYSTICK GRAVIS PRO	99,95	-	79,95
JOYSTICK THRUSTMASTER FLIGHT	199,95	-	-
JOYSTICK THRUSTMASTER WEAPON	199,95	-	-
Journeyman Project	-	169,95*	-
Kings Quest 5 ++ / + / ++	109,95	109,95	84,95
Kings Quest 6 ++ / + / ++	99,95	109,95	i.V.
Lands of Lore I	89,95	-	i.V.
Larry 5 ++	99,95	109,95*	84,95
Laura Bow 2 ++ / +	99,95	109,95	-
Legend of Kyandia 1 ++ / + / ++	89,95	89,95	109,95
Legend of Kyandia 2 ++ / + / ++	89,95*	i.V.	i.V.
Lemmings 2 ++	89,95	-	69,95
Links 386 Pro SVGA ++	99,95	i.V.	-
Links Kurse ab	49,95	-	39,95
Linheart ++	-	-	69,95
Lord ++ / + / ++	79,95	119,95	74,95
Lord of the Rings 1 ++ / + / ++	169,95	79,95	-
Lord of the Rings 2 ++ / + / ++	84,95	-	74,95*
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	-	119,95
Lost Treasures of Infocom 2	109,95	-	-
Lothar Mathäus ++	79,95*	-	69,95*
Mantic Mansion 2 ++	94,95*	i.V.	-
Might & Magic 3 ++	89,95	-	79,95
Might & Magic 4 ++	89,95	-	-
Might & Magic 5 ++	94,95	-	-
Monkey Island 2 ++	89,95	i.V.	89,95
NCAA Basketball	99,95*	-	-
NHL Hockey	94,95*	-	-
Pacific Strike ++	i.V.	i.V.	-
Patriot ++	99,95	-	-
Patriotier ++	89,95	109,95	79,95
Pax Imperia	119,95*	-	-
Perfect General ++	89,95	-	89,95
Perfect General Data Disk ++	69,95	-	69,95
Pinball Dreams ++	74,95	-	69,95

	PC	CD	AMIGA
Pinball Fantasies ++	i.V.	-	69,95
Pirates Gold SVGA ++	99,95	i.V.	-
Planets Edge ++	89,95	-	-
Police Quest 3 ++	99,95	i.V.	-
Pools of Darkness ++	89,95	-	79,95
Populous 2 ++	89,95	-	69,95
Powermancer ++	89,95	-	74,95
Prince of Persia 2 ++	84,95	-	74,95*
Protector 1 ++	99,95	i.V.	-
Quest for Glory 1 VGA	89,95	i.V.	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	i.V.	-

Tornado

Die Optionen reichen vom Simulationstraining bis hin zu Missionsaufträgen, an denen mehrere Maschinen teilnehmen. Beispiellose Authentizität, Modern- und Linkoptionen, hochdetaillierte Simulation mit extremer Spieliefe. Stellen Sie sich zusammen mit Ihrem Geschwader der Herausforderung. Vektorgrafik in höchster Vollendung.
PC DM 89,85 MAC i.V. Amiga DM 79,95* Atari ST i.V.

Railroad Tycoon Deluxe SVGA	99,95	i.V.	-
Railroad Tycoon Deluxe SVGA ++	99,95*	i.V.	-
Rebel Assault	-	-	-
Red Baron ++	99,95	-	-
Red Crystal	89,95*	-	-
Return of the Phantom ++	99,95*	i.V.	i.V.
Return to Zork	99,95*	-	-
Ringworld ++	99,95	109,95	-
Rules of Engagement 2	99,95*	-	-
Sea Team ++	94,95*	-	-
Sensible Soccer 93 ++	69,95	-	69,95
Shadow of the Comet ++	94,95	129,95*	84,95*
Shadowwaster	i.V.	i.V.	-
Sherlock Holmes 1 ++ / +	99,95	119,95*	-
Siege 1 inc. Data Disk	89,95	-	i.V.
Silent Service 2 ++	94,95	-	89,95
Sim Ant ++	99,95	-	99,95
Sim City Deluxe ++	89,95	-	89,95
Sim Earth ++	99,95	-	89,95
Sim Farm ++	99,95*	-	i.V.
Sim Life ++	99,95	-	99,95*

Patch-Service

Versagt Ihr Soundtreiber, bei bestimmten Spielen? Stürzt das Spiel immer wieder an der gleichen Stelle ab? Dann ist dies ein typischer Fall für Dr. PATCH! Gegen einen Selbstkostenbeitrag bieten wir eine umfangreiche Liste von lieferbaren Patch-Files. Diese sind bei Bedarf ebenfalls bei uns zu beziehen. Einfach mal schriftlich anfragen, vielleicht, hat Dr. PATCH auch für Euer Problem eine Lösung. Ein Tip an die Hersteller, produziert doch endlich einmal fehlerfreie Spiele. Gebt Bugs keine Chance!

SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE ++	199,00	-	-
SOUNDBLASTER PRO ASP 16 ++	499,00	-	-
SOUNDBLASTER CD Discovery ++	889,00	-	-
Space Crusade ++	84,95	-	69,95
Space Hulk ++	94,95	-	84,95*
Space Quest 1 - 4 Paket	109,95	-	-
Space Quest 1 VGA ++	94,95	-	84,95
Space Quest 4 ++	99,95	109,95	69,95
Space Quest 5 ++ / + / ++	99,95	109,95*	-
SpaceShip Warlock	-	i.V.	-
Spaceward Hol ++	99,95	-	i.V.
Spellhammer 1 ++	89,95*	-	-
Star Trek 25th Anniversary ++ / + / ++	94,95	129,95*	i.V.
Star Trek Judgement Rites	89,95*	-	-
Starlord	99,95*	-	-
Streetfighter 2 ++	79,95*	-	69,95
Strike Commander ++	99,95	i.V.	-
Strike Commander Missions ++	49,95	s.o.	-
Strike Commander Speech Disk ++	44,95	s.o.	-

	PC	CD	AMIGA
Stronghold	89,95	-	-
Subwar 2050 ++	99,95*	-	-
SWOLT	89,95	129,95	-
Syndicate ++	94,95	i.V.	69,95
Take a Break - Pinball	89,95	-	-
Task Force 1942 ++	99,95	-	i.V.
Terminator 2029	119,95	-	-
The Games Summer Challenge ++	84,95	-	-
The Legacy ++	99,95	i.V.	-
Their Finest Hour ++	74,95	-	74,95
Tony Larussa Baseball 2	89,95	-	-
Tony Larussa Baseball 2 Datadisks	49,95	-	-
Tornado ++	89,95	-	79,95*
Treasures of the Savage Frontier ++	89,95	-	79,95*
Turrican 3 ++	-	-	69,95*
Ultima 6 ++	s.o.	s.o.	69,95
Ultima 7-1 Die schwarze Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7-1 Mission: Forge of Virtue ++	49,95	-	-
Ultima 7-2 Serpent Isle ++	99,95	-	-
Ultima 7-2 Mission Silver Seed ++	54,95	-	-
Ultima Hexalogie 1-6	-	-	119,95
Ultima Trilogie 1-3	119,95	-	-
Ultima Trilogie 4-6	99,95	-	-
Ultima VI ++	-	-	119,95
Ultima VII ++	-	-	-
Ultima VIII ++	-	-	-
Ultima IX ++	-	-	-
Ultima X ++	-	-	-
Ultima XI ++	-	-	-
Ultima XII ++	-	-	-
Ultima XIII ++	-	-	-
Ultima XIV ++	-	-	-
Ultima XV ++	-	-	-
Ultima XVI ++	-	-	-
Ultima XVII ++	-	-	-
Ultima XVIII ++	-	-	-
Ultima XIX ++	-	-	-
Ultima XX ++	-	-	-
Ultima XXI ++	-	-	-
Ultima XXII ++	-	-	-
Ultima XXIII ++	-	-	-
Ultima XXIV ++	-	-	-
Ultima XXV ++	-	-	-
Ultima XXVI ++	-	-	-
Ultima XXVII ++	-	-	-
Ultima XXVIII ++	-	-	-
Ultima XXIX ++	-	-	-
Ultima XXX ++	-	-	-

Lothar Mathäus

Faszinierendes Action-Fußball mit atemberaubenden Torszenen. Bundesliga 93/94, Verschiedene Wettereinflüsse, unterschiedliche Perspektiven, Super Sonderkultisse, Zeitlupenfunktion, Taktikeditor, gute Animation, einstellbare Schwierigkeitsgrade.
PC 79,95* Amiga 69,95*

Ultima U2 Labyrinth of Worlds ++	99,95	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
Unlimited Adventures	89,95	-	-
V for Victory 3	99,95	-	-
V for Victory 4	99,95*	-	-
Wall Street Manager - Rags to Riches ++	94,95*	-	-
Warlords 2	109,95	-	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	-	-
Whales Voyage ++	89,95	-	74,95
When 2 Worlds War	99,95	-	i.V.
Wing Commander 1 ++	-	-	69,95
Wing Commander 1 Academy ++	59,95*	-	-
Wing Commander 1 Deluxe ++	94,95	109,95	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe ++	99,95	-	-
Wing Commander 2 Zusatzdisketten ++	49,95	s.o.	-
Wizardry 6 ++	49,95	-	69,95
Wizardry 7 ++	99,95	-	89,95*
X-Wing	94,95	-	-
X-Wing Missions ++	44,95	-	-
Xenobots ++	94,95	-	-

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in Deutsch

Pax Imperia

Absolutes Kultspiel, bis zu 16 Spieler, Netzwerkversion geplant. Folgende Features sind enthalten: Städtebau, Raumschiffdesign, Wirtschaft, Forschung, Kämpfe, Spionage, Entdeckungen, Kolonisierung fremder Planeten. Wer Spaceward Hol mochte, der wird dieses Game geradezu verschlingen. Komplet in englisch.
PC 129,95* MAC 139,95

	US	DT
Civilization Strategy Guide PRIMA 370 S.	59,95	-
DSA (Hersteller)	-	29,80
Dynanix Great War Planes PRIMA 340 S.	59,95	-
Empire Strategy Guide PRIMA	59,95*	-
Eye of the Beholder 3	49,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat-Disk. PRIMA 365 S.	59,95	-
Gunsip 2000 PRIMA 230 Seiten	59,95	-
Lucasfilm Air Combat PRIMA 470 Seiten	59,95	-
Might & Magic 5	49,95	29,95
Strike Commander	59,95	19,95*
Ultima 4 - 6 Avatar Adv. PRIMA 400 Seiten	79,95	-
Ultima 7 Teil 2	59,95	29,95
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 Seiten	59,95	-

+++ PC ++++ AMIGA ++++ CD-ROM ++++ ATARI-ST ++++ SUPER-NES ++++ MEGA-DRIVE ++++ MEGA-CD ++++
+++ MAC-CD ++++ GAME-GEAR ++++ LYNX ++++ GAMEBOY ++++ BRETTSPIELE ++++ ROLLENSPIELE ++++

Händleranfragen erwünscht!

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig,

DOGFIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

Der Nervenkitzel im Luftkampf Mann gegen Mann



Dogfight ist die erste, reine Luftkampf-Simulation von MicroProse: Mann gegen Mann - Maschine gegen Maschine, im Duell um die Herrschaft im Luftraum. 80 Jahre Luftkampf-Erfahrung, zusammengefasst in einem Spiel! Von Flugzeugen des 1. Weltkrieges, wie einer Fokker Dreidecker, bis hin zu einer Fighting Falcon - es ist alles da, um des Herz jedes Piloten höher schlagen zu lassen. Aber geben Sie acht, daß es nicht im nächsten Augenblick damit schon aufhört! Denn da ist kein Platz für Irrtümer - eine falsche Entscheidung, und schon sind Sie Geschichte!

Dogfight beinhaltet 12 legendäre Kampfflugzeuge. Jedes mit seinen typischen Merkmalen - ob es Bewaffnung, Cockpit oder Flugverhalten betrifft. Darüberhinaus können Sie Missionen und den Einsatz anderer Maschinen planen: Angriff, Nachschub, Patrouillen oder Verteidigung. Zusätzlich gibt es noch den "Was wäre, wenn..." - Modus. Könnte z.B. eine Spitfire eine MiG-23 austricksen?

Haben Sie das Zeug, die Nummer 1 zu sein? Können Sie bis an Ihre Grenzen gehen - ohne aber darüber hinaus zu schießen?

Wie gut sind Sie als Pilot? Finden Sie es heraus - in Dogfight!

Lieferbar für IBM-PC-kompatible und JETZT auch für Commodore Amiga.

MicroProse Ltd.,
The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.
Tel: 0666 504399

MICRO PROSE®
Seriously Fun Software

Quit talking and start chalking



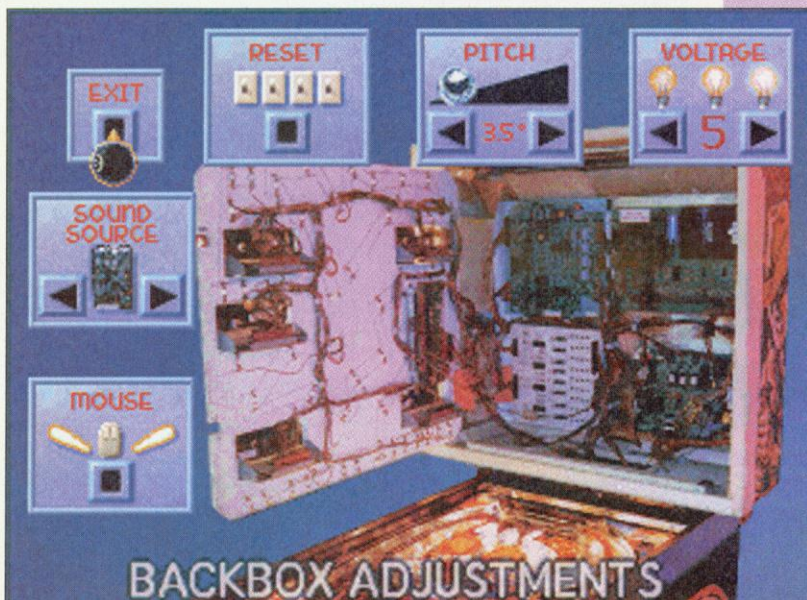
Spiel mit mir: Die Dame lädt zur Kugelsession

Eight Ball Deluxe

Flipper erleben derzeit eine zweite Renaissance. Immer erfolgreicher konkurrieren die Kullertische in Spielhallen mit Videospielautomaten. Auch vor Computermonitoren trifft man die kugelnde Gemeinde immer häufiger an. MS-DOS-Rechner wurden dabei in den letzten Jahren jedoch eher vernachlässigt. Allein das etwas bieder umgesetzte *Pinball Dreams* erfreut PC-Kugler.

Die kanadische Firma Amtex hat es sich endlich zum Ziel gesetzt, populäre Spielhallenflipper für Macintosh und PC umzusetzen. Deren erster Streich nennt sich *Eight Ball*

Deluxe und basiert auf dem zehn Jahre alten, gleichnamigen Automaten von Bally. Wie nicht anders zu erwarten, hält sich das Computerspiel ans Original: Der "Billard"-Klassiker wurde in allen Einzelheiten simuliert. Sowohl die drei Flipperarme, als auch drei obligatorische Bumper und die gewohnten Bonusloops sind enthalten. Der Tisch scrollt dabei von oben nach unten, die Punkteanzeige wird im unteren Bildschirmteil eingeblendet und läßt sich für einen größeren Bildschausschnitt jederzeit wegblenden. Während des Spielens darf natürlich auch kräftig getilgt werden.



Offenbarung: Hier darf eingestellt werden, was beliebt.

Es ist frustrierend! Während sich der Original *Eight-Ball-Deluxe*-Flipper immer noch toll spielt, verkommt die Computervariante zu einem Häuflein Elend. Trotz fast exakter Kugelphysik langweilt der Flipper bereits nach wenigen Minuten. Zum einen verschreckt der Schwierigkeitsgrad gewaltig: Die Flipperarme liegen sehr weit auseinander und die Kugel rutscht unnatürlich oft auf die Seitenbahnen, von denen sie unwiderfürlich ins Aus kullern. Die Tilt-Funktion ist zwar nett gemeint,



bringt aber überhaupt nichts, denn vom gelegentlichen "Anrem-peln" des Tisches wird ihre Bahn kaum beeinflusst. Zu guter letzt bleibt das Hauptman-ko. Ein einziger Flipper, der in Sachen Abwechslung nicht gerade das Non-Plus-Ultra darstellt, reicht einfach nicht aus, dauerhaft zu motivieren. Warten wir also gespannt auf die Umsetzung von Digital Illusions *Pinball Fantasies*. Schon die Amiga-Version war mit vier abwechslungsreichen Tischen dem Amtex-Flipper meilenweit voraus.

Auf einen Blick: Der klassische *Eight-Ball-Deluxe*-Tisch mit den drei Flipperarmen. Spielerisch erreicht er das Original nicht mal ansatzweise.



Wem der eine Flipper nicht genügt, darf sich im eingebauten Optionsmenü austoben: Vom Neigungswinkel über die Kugel-form und -farbe bis zur elektrischen Spannung darf hier alles eingestellt werden, was des Spielers Herz begehrt. Dabei werden jedoch nur Highscores abgespeichert, die mit der "Originalkonfiguration" des Flippers erspielt werden. kn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Amtex

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Eigenimport

MS-DOS 49%

Grafik: 36% Sound: xx%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386SX, 2 MB, Festplatte 2,5 MB

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: Mac

POWER TIPS

**Heft
10/93**

Power-Tips

Computerspieletips

Assasin	72
Darkside of Xeen	58
Das schwarze Auge	72
Empire Deluxe	61
Goal	62
Inca	62
Lirpa Lirpa	60
Railroad Tycoon Deluxe	70
Return of the Phantom	71
Shadow of the Phantom	71
Strike Commander	68
Syndikate	70
The Legacy	71

Videospieletips

Cybernator	77
Dead Dance	75
Flashback	77
Kid Dracula	75
Kirby's Dreamland	75
Rolo to the Rescue	75
Super Turricon	75

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

**ZUM
SAMMELN!**

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Darkside of Xeen

Holger Schilling aus Diepholz ist vertraut mit der dunklen Seite der Macht und hat deshalb tüchtig auf Xeen aufgeräumt.

Castleview

Nachdem wir Lord Xeen besiegt haben (in Teil 4 geschehen), begeben wir uns vor Vertigo in den Teleporter zur Darkside (die Pyramide mit dem Auge) und befinden uns sogleich in Castleview. Hier bekommt man von einer alten Frau den Power Orb aus dem Vorspann, welcher erstmal noch nicht wichtig ist. Mit den anwesenden Gremlins wird man leicht fertig.

Bei Miles, the Cartographer gibt man "SANDCASTER" als Lösung an und sackt 100.000 Experience ein.

Bei 21,30 wartet eine Schatztruhe hinter einer Geheimtür auf uns.

Vom Bürgermeister (23,27) bekommt man den Auftrag Gettlewithe, den König der Gremlins (29,13) wegen seines wüsten Treibens zu stoppen (Hier findet man die ersten 3 Energy Disks).

Für Nadia the Hoarder (27,19) soll man ihr Necklace aus den Abwasserkanälen unter der Stadt wiederholen, das sich die Oberratte unter den Nagel gerissen hat. Zu dem Untergrund ist nicht viel zu sagen. Irgendwo im Sewer findet man Valio (31,26), von

dem man den Auftrag bekommt, die Oberratte zu töten. Finger weg von ihrer Truhe bis zur Erfüllung des Auftrags. Das Necklace gibt man bei Nadia ab und bekommt dafür den Schlüssel zu Ellingers Tower, der auch gleich in der Stadt ist.

In Ellingers Tower antwortet man dem Spiegel mit der ersten Auswahlmöglichkeit. In Level 4 sollte man die Treppe mit den Koordinaten 9,8 noch nicht benutzen, andernfalls trifft man auf Gegner, denen man noch nicht gewachsen ist. Man durchforstet Ellingers Tower erstmal gründlich und gibt bei der Frage "What do you seek?" logischerweise "Ellinger" ein. Bei Ellinger bekommt man den Auftrag, Energy Disks zu besorgen, wovon wir ja schon 3 besitzen. Diese braucht er, damit er ein Schloß, auf dem eine magische Barriere liegt, wieder herstellen kann. Jeweils 5 Disks braucht er für eine Stufe. Nun gehen wir mal raus aus der Stadt.

Unterwegs

Draußen wühlen wir ein bißchen durch die Gegend, plätten die Medusa Sprites und die etwas schwereren Elektrapedes und kaufen uns im Zelt vor der Stadt den Paß für Castleview, damit man später wieder hineinkommt.

Dem Obermönch A4 1,4 sagt man das Wort Palindrome.

Die in der Gegend herumliegenden Monga Melons sammelt man auch ein und gibt sie Nibbler (B4 3,12). Dieser sagt, man solle sich zum Dungeon of Bark (C4 2,8) begeben, um dort nach dem rechten zu sehen. Doch ohne Schlüssel kommt man nicht hinein und geht somit wieder zurück zu Nibbler und bekommt für eine weitere Melone den Schlüssel zum Dungeon.

Mit Sharla, the Sprite (C4 1,7) sollte man sich friedlich einigen und ihren Auftrag annehmen, da hier 2 Energy Disks und Experience winken

The Dungeon of Bark

Zu diesem Dungeon ist nicht allzuviel zu sagen, nur daß man die Käfige alle genau

untersuchen sollte, da sich oft Gefangene darin befinden. Auch findet man hier viele farbige Potions.

An den Punkten 12,12; 7,12; 7,7; 7,3 in Level 2 kann man sich mit "Jump" in Geheimräume befördern. In Level 3 6,12 Prinzessin Shivana. In Level 4 muß man die Uhren richtig stellen, den Hebel ziehen und aus dem Brunnen in der Mitte trinken, damit man ein Level tiefer kann, indem man noch 2 Energy-Disks findet.

Der Paß zu Sandcaster und Schloß Kalindra

Vespar (B3 7,1) möchte gerne seinen "Emerald Staff Handle" wiederhaben, den er beim Wandern wohl verloren hat. Dieses gute Stück findet man bei den Koordinaten E3 13,5. Doch sollte man bei der Beschaffung vorsichtig sein, da in der Gegend "Armordillos" rumlaufen, die etwas heavy sind. Zur Belohnung bekommt man von Vespar den Paß für die Stadt Sandcaster.

Ein Stück weiter möchte ein Händler (E3 11,4) die lästigen Oger loswerden, die ihn immer überfallen.

Dann geht man zu Ellinger, damit er das erste Level von Castle Kalindra zurückholen kann. Wir begeben uns auch sofort dorthin, um das Schloß zu untersuchen. Auf dem Weg dorthin, treffen wir auf Luna (A4 13,15), die drei goldene Statuen wiederhaben möchte. Im Schloß sind hinter Geheimwänden noch einige Panzerschränke mit diversen Rüstungen.

Der Troll-Wald und der südliche Turm

Für Thaddeus, the Fountain Keeper (F4 6,7) soll man das Jewel of Ages holen und bekommt sogleich den Schlüssel für den südlichen Turm.

Zu diesem ist auch nicht viel zu sagen, nur daß alle Gongs dreimal geschlagen werden müssen. Im dritten Level steht

eine Kiste (4,6), die das Paßwort "Open Sesame" hören möchte. Bei der Öffnung dieser Kiste ist zu beachten, daß der Dieb an erster Stelle steht. Bei den übrigen Kisten sollte man wieder auf die "Clairvoyance"-Köpfe achten. Im dritten Level findet man auch noch 2 Energy Disks. Im vierten Level ist das "Book of the Prince", das man besser nicht lesen sollte. Auch sollte man noch nicht auf den Wolken herumtollen.

Edelsteinminen, die Barbaren, Oger und das ganze Pack

Danach erkunden wir weiter die Gegend. Doch sollte man erstmal nur bis an die Waldgrenze gehen oder auf jeden Fall noch nicht in die Wüste, da hier einige starke Monster rumrennen. An den Koordinaten findet man ein Barbarian-Fort (B3 6,12) mit dessen Boß man eine friedliche Einigung finden kann und somit 2 Energy Disks erhält. Der Boss der Oger (D3 11,5) ist ein Verbündeter Alamars und er gibt somit nur auf kämpferischem Wege seine 2 Energy Disks ab.

In dieser Gegend befinden sich viele Edelsteinminen, in denen man Steine verschiedener Materialien findet. Diese kann man bei den Zelten, die vor dem See im Sektor A3/A4 stehen, zu Rüstungen und Waffen verarbeiten.

Schloß Kalindra Part II

Da wir nun wieder genug Energy Disks besitzen, lassen wir ein weiteres Level des Schlosses bei Ellinger restaurieren. Im zweiten Level soll man für Megan (11,15) den "Songbird of Serenity" aus dem "Dungeon of Lost Souls" wiederholen, damit ihr Vater aus seiner depressiven Phase herauskommt und wieder fröhlich wird. Doch dieses Dungeon ist erst ab Level 50 empfehlenswert.

Sandcaster

Da wir den Paß für Sandcaster von Vespar bekommen haben, begeben wir uns mal

dorthin (per "Town-Portal") und versuchen, den Massen von Zauberern und Hexen einzuziehen.

Die Lösung zu Edmunds Rätsel ist 3.

Astra (20,14) bittet uns, ihr zu helfen, die Hexen und Zauberer aus der Stadt zu jagen und Xenoc, den Oberzauberer zu töten. Der Oberzauberer ist nur durch das unterirdische Kanalsystem zu erreichen. Außerdem findet man bei den Koordinaten 30,1 den Schlüssel zum Eastern Tower in einer Kiste. Den Paß für Lakeside bekommt man bei Geoffrey, the Monitor (18,8) für 5000 Gold. Also begeben wir uns nach Lakeside.

Lakeside

In Lakeside ist anscheinend gerade Hexen-Sabbath, denn hier laufen verdammt viele von den Mädels herum. Die Gefangenen in den Käfigen läßt man logischerweise frei und bei den Töpfen achtet man auf die "Clairvoyance"-Köpfe. Beim Skull (3,5) gibt man "Witch" ein. In einer Kiste (1,14) findet man den Paß für die Stadt Necropolis. Im Dungeon unter Lakeside findet man die "Golden Dragon Statuette" (12,11), also die erste der drei von Luna gesuchten Statuen. Dann gehen wir zum Eastern Tower.

Der östliche Turm

Hier sind Magier, die uns mit nicht gerade leichtverdaulichen Energieblitzen angreifen. Irgendwo liegen noch 2 Energy Disks rum und das von Thaddeus gesuchte "Jewel of Ages" findet man in Level 3 5,11. Doch Vorsicht, irgendwo liegt ein Buch herum, das jedes Partymitglied um 5 Level steigert, doch wobei man dann alle Skills verliert, die man gelernt hat. Das "Jewel of Ages" bringt man nun Thaddeus wieder (F4 6,7) und der repariert den Jungbrunnen dann wieder. Diese wundersame Quelle läßt alle Altersbeschwerden verschwinden. Es wäre auch sinnvoll, wenn man hier einen "Lloyds Beacon" hinsetzt, da man im Spiel ziemlich oft altert. Nun können wir uns ins wundersame Necropolis begeben.

Necropolis

Man bleibt erstmal im Vorraum (da wo der Thron steht) und macht den anwesenden Mumien die Hölle heiß. Den Thron in der Mitte erstmal nicht berühren. Die Bücher in diesem Raum geben massig Erfahrungspunkte, lassen aber

auch altern (man sollte nie weit über hundert Jahre kommen). Doch das ist kein Problem mit dem Jungbrunnen. Wenn man im Vorraum alle Bücher gelesen hat, die Altersbeschwerden beseitigt und trainiert hat, kann man sich an den Thron wagen. Hier will Sandro, the Lich, sein Herz wiederhaben, das in den Katakomben unter der Stadt liegt. Bei der Erkundung vom Rest der Stadt erblicken wir weitere Ausgaben der netten Bücher und viele Särge, in denen Lichs wohnen, und die immer ziemlich gute Ausrüstungsgegenstände in ihrer "Wohnung" liegen haben.

Die Katakomben sind zwar etwas feurig, aber das Herz findet man schnell, wenn man die Treppe 1,9 in der Stadt benutzt und dann schnell nach 1,14 läuft, wo sich das Herz befindet. Als Dank bekommt man von Sandro den Schlüssel zum "Dungeon of Death" und kann sich die zweite von Luna gesuchte Statue nehmen. Nun wollen wir uns auf den Weg zur dritten Statue machen.

Der westliche Turm

Wir gehen nach Ellingers Tower, lassen ein weiteres, aber leider unwichtiges Level des Schlosses restoren und

begeben uns auf die Wolken (Level 4 9,8). Nun befinden wir uns auf der "Xeen Sky Road", durch die man Tower leichter erreichen kann. Auf dem schnellsten Wege gehen wir zu den Koordinaten A3 4,9. Hier befindet sich der Eingang zum West Tower. Gleich hier ist zwar eine Sackgasse, doch beim Skelett findet man den Schlüssel zum Haupteingang dieses Turms. Auf schnellstem Wege begeben wir uns auch gleich dorthin (am besten springen). Vor dem Turm steht noch ein Zelt (A3 8,10). Der hier lebende Monk Dreyfus möchte, daß man den bösen Kult aus dem Tower vertreibt. Hier wird man von sprüchewerfenden Klerikern empfangen, die jedoch kein großes Problem darstellen. In Level 4 kann man über die Treppe (7,9) nach unten gelangen, wo man die letzte der drei Statuen und noch 2 Energy Disks findet. Wenn man sich jetzt bei dem Monk meldet, sagt er, man kann sich seine Belohnung am Pult in Level 4 des Turms abholen. Nun geben wir die drei Statuen bei Luna ab und bekommen dafür 5 Levels für jedes Partymitglied.

Wüste und Ambrose

Im Prinzip ist man nun schon so gut trainiert, daß man ohne Probleme die Welt erforschen kann. Nur in der Wüste sollte man etwas vorsichtig sein und die Lava-Welt sollte man noch meiden. In der Gegend stehen öfters auch Aladin-Lampen, bei denen man einen Wunsch frei hat. Bei dem sprechenden Stein gibt man als Lösung "Paladin" ein. Bei den Koordinaten B1 12,5 findet man den Ritter Ambrose, der gerne den Namen "Dimitri" hören möchte. Er gibt uns ein "Bridle" also Zaumzeug, das von Natasha verzaubert werden soll. Natasha befindet sich in Sandcaster 21,4. Nur leider muß man dafür 50.000 Gold überhaben. Von Ambrose bekommt man das Geld erstattet.

Castle Blackfang

Auf dem Weg nach Castle Blackfang, wo Queen Kalindra gefangen ist, treffen wir auf den Boß der Riesen (D1 10,5), dem man auf friedlichem Weg noch 2 Energy Disks abknöpfen kann. Bei Castle Blackfang angekommen (F1 9,11) trifft man auf Ambrose, der anscheinend Probleme mit den Bewohnern des Schlosses hat. Also wollen wir ihm mal helfen. Die paar Vampire dürften wir mit links schaffen. Unsere

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der **POWER PLAY**.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschrei-

ben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit, die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfall-eimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Ubersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München**

geliebte Königin finden wir im Dungeon bei 1,1. Wir müssen ihre Krone wiederbeschaffen, doch nur Dimitri weiß Rat. Doch da dieser wegen Depressionen nicht dazu bereit ist, ein Gespräch mit uns anzufangen, begeben wir uns ins "Dungeon of Lost Souls", um dort den "Songbird of Serenity" zu finden.

Dungeon of Lost Souls

Dieser Dungeon befindet sich in der Nähe von Lakeside auf einer Insel mit den Koordinaten F2 6,10. Doch wie schon erwähnt, ist dieser Dungeon erst ab Level 50 empfehlenswert und man sollte 300.000 Gold überhaben, da man sonst nicht weiterkommt. Falls man diese Stufe noch nicht erreicht hat, sollte man auf die Suche nach kleinen Subquests gehen, die überall im Land verstreut sind und auf die wir nicht näher eingegangen sind. Die Gegner in diesem Dungeon sind Minotauren und sozusagen nicht von der leichten Sorte. Doch nicht nur blindes Gekloppe erschwert uns das Weiterkommen. Im ersten Level muß man alle Sanduhren einmal drehen und die Fragen an der Treppe mit Ja beantworten.

Im zweiten Level muß man die Uhren alle nach oben stellen, den Hebel ziehen, aus allen Brunnen trinken (außer aus dem "Negative Soul Water") und bei der Treppe wieder alle Fragen mit Ja beantworten. In Level drei muß man vier Hebel ziehen und an der Treppe alle Fragen mit Ja beantworten. In Level vier zieht man den dritten Hebel von oben, dann den Hebel, der gegenüberliegt. Nun ist das Teleporterfeld von ganz unten ausgeschaltet, und man kann ganz ungehindert zur Treppe gelangen. Nur leider braucht man hier die schon erwähnten 300.000 Gold, um weiterzukommen. Wie immer alle Fragen mit Ja beantworten. In Level fünf findet man endlich den "Songbird of Serenity" (1,8).

Kalindras Krone

Mit diesem Vogel begeben wir uns nach Castle Kalindra und geben ihn an Dimitri. Dieser verrät uns die Kombination der hier im zweiten Level anwesenden Tresore (64,52,31). In diesen befinden sich weitere Energy Disks. Mit diesen Energy Disks begeben wir uns nach Ellinger, der nun die letzte Level des Schlosses restaurieren kann, in dem sich Queen Kalindras Krone befindet. Nun

auf nach Castle Blackfang, damit Queen Kalindra uns die Nummer ihres Tresors verrät, in dem ihre Krone liegt. Wenn wir diese Tresornummer nun besitzen (3,31,62), holen wir die Krone aus Level drei von Schloß Kalindra und bringen sie ihr (Tresor: Level 3). Queen Kalindra zieht nun wieder in ihr Schloß, doch vorher gibt sie uns den Schlüssel zur Pyramide des Pharaos.

Die Pyramide des Pharaos

Nun begeben wir uns zur Pyramide des Pharaos (D2 0,5). Erstmal ist zu sagen, daß man die Drachen so gut es geht meiden sollte. Vom Eingang aus begeben wir uns nach Nordosten und lösen das Zahlenrätsel:

- the smallest number: 3
- the smallest even: 4
- what's left: 6
- the smallest prime: 5
- the largest number: 10
- the smallest squared: 9
- twice the smallest even: 8
- the largest prime: 7

dann zieht man den Hebel und findet bei 23,15 einen großen Schatz. Um ins zweite Level zu kommen, muß man die Hebel an folgenden Koordinaten umlegen:

26,6; 22,6; 18,6; 11,30; 4,28; 5,4

Nun kann man die Treppe (5,6) hochgehen.

Hier müssen wir wieder einmal ein kleines Zahlenrätsel lösen. Doch genug der Umstände – die Lösung lautet 1701.

Im dritten Level muß man an folgenden Stellen den "Jump"-Spell benutzen:

11,18; 20,14; 13,15; 18,15
sonst wird man an den Anfang dieses Levels teleportiert, und das ist ein ganz schönes Stück.

Im vierten Level findet man endlich den Pharaoh, der einen zu "The Choosen Ones" ernennt (also hat man jetzt Zutritt nach Olympus) und den Auftrag gibt, Corak aus dem abgestürzten Raumschiff, das in einem Lavastrom feststeht, zu kontaktieren. Also begeben wir uns auch dorthin.

Coraks Befreiung

Die Rettungskapsel liegt gleich in der Nähe von Necropolis bei den Koordinaten (B2 3,8). Corak befindet sich im Schiff in der Kommandozentrale (4,8). Doch erst muß man das Kraftfeld, welches Corak gefangenhält, deaktivieren (bei den Koordinaten 2,8). Die Lö-

sung des Rätsels bei 4,6 dürfte allen Star-Trek-Fans bekannt sein: "To Boldly Go Where No Man Has Gone Before".

Doch leider kann Corak noch nicht aus dem Raumschiff heraus, da Lord Alamar Scanner ihn sofort entdecken würden.

Eine kleine Rückmeldung beim Pharaos kann nicht schaden. Dieser gibt einem den Tip, daß Corak nur in einer "Soulbox" aus dem Raumschiff gebracht werden kann, welche sich irgendwo in Olympus befinden soll. Also flugs zu diesem Ort. In der Stadt benutzt man das Gitter in der Taverne (10,7), um in die Katakomben zu gelangen. Der Stimme antwortet man "Tribbles" und geht zu der Leiter am Ende des Ganges. In dem darüberliegenden Raum findet man die "Soul Box" (10,14). Mit dieser Box geht man nun zu Corak, welcher bereitwillig mitkommt.

Castle Alamar

Dann gehen wir zu Castle Alamar (A1 10,4). Die Monster an beiden Seiten sollen uns nicht kümmern, wir gehen geradeaus zur Treppe (0,8) ins zweite Level. Hier stellen wir die sich an den Ecken befindlichen Sonnenuhren auf neun und geben in der Mitte des Raumes Alamar's richtigen Namen an: SHELTEM. Nun ist der Weg zum dritten Level frei. Im dritten Level darf man nur bestimmte Felder betreten. Für besseres Vorankommen haben wir eine Karte gezeichnet. Man

muß vom Startpunkt aus nur noch bis zu der mit "X" gekennzeichneten Stelle laufen und kann sich in aller Ruhe den Abspann reinziehen.

Lirpa Lirpa

Christian Petersen aus Husum hat den heimatischen Deich verlassen und sich in die grauenhafte Labyrinth von *Lirpa Lirpa* gewagt. Dort hat er einen Cheat-Warp-Level entdeckt. Wir hoffen damit weiteren verzweiferten Leuten zu helfen, die kein Esperanto beherrschen. Wenn Ihr uns weiter so fleißig mit Lösungen eindeckt, werden wir wohl bald ein eigenes *Lirpa Lirpa* Clue Book auf den Markt werfen.

Phase 1

Wenn man sich im Start-Dungeon befindet, drückt man schnell auf die Pause-Taste des Keyboards. Nun hält man die linke String-Taste, die Alt-Taste, die Alt-Groß-Taste, die rechte String-Taste und die Enter-Taste (auf dem Ziffernblock!) mit der linken Hand gedrückt und gibt mit dem Ringfinger der linken Hand und dem Mittelfinger »sAurE_sahNe« ein (= Space-Taste/Auf die Groß- und Kleinschreibung achten!).

Danach erscheint ein Fenster, in dem steht, daß man das Wort »Bakardi_« auf Orbitonikalisch konjugieren soll. Man schaut schnell auf die fehlende 1203548 Seite des 1236988

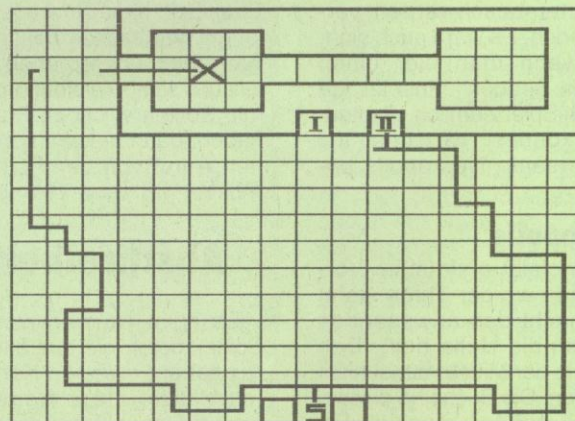
Castle Alamar Level 3

S = Start

X = Ziel

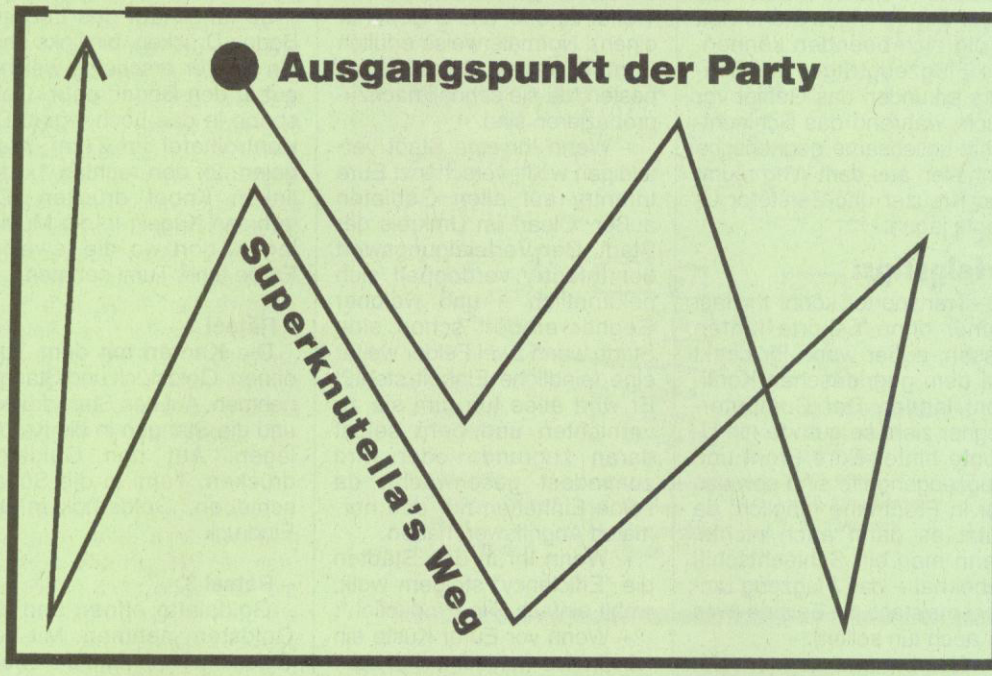
I = Xeen Power Potion

II = Treppe zur Xeen Sky Road



Warp-Tür

LEVEL 298GHTR2



seitigen lateinischen Handbuchs, da eine Digitaluhr läuft und in jeder Sekunde, in der man nicht die Konjunktionen eingibt, die Festplatte um 1 Milli-Byte formatiert wird. Das ist besonders schade, da gerade der Abspann als erstes gelöscht wird.

Phase 2

Hat man die Lösung eingegeben, kommt man nach dreistündigem Warten nach Level 298GHTR2, wo jetzt DuSentrieb den Schrank öffnet, der vor einem steht und sich die Playbox Ausgabe 5/2036 herauskramt. Vorsichtig, daß Ihr nicht den roten Knopf in der linken unteren Ecke des Bildschirmrandes drückt, da sonst ein Alarm ausgelöst, somit der BIOS gelöscht, ein Drittel der Festplatte Low-Level formatiert wird und die Schlafzimmertür des Elternschlafzimmers zuknallt. Außerdem müßte man mit 2568 Monstern der Darth-Vader-Klasse fertig werden.

Die Playbox gibt man Knutella, die bei Anblick des sittenwidrigen Blattes in Ohnmacht fällt. Wenn sie nach drei Stunden, in denen man schnell für Mama noch mal Milch holen geht, weil sie sie wegen des Gespräches mit der Nachbarin völlig vergessen hat, wieder aufwacht, rülpsst Weitzbier sie kurz mal an, indem man »Use Weitzbier's Rülpsser with Knutella's Overschenkel« eingibt, (ja richtig! Man befindet sich nun in einem Sierra Nostalgie-Level auf Grund des Cheat-Einflusses, in den man alle Befehle eintippen muß).

Phase 3

Sofort verwandelt sich Knutella in Superknutella (zu bemerken, da Superstallion nur noch Stallion heißt). Wie von der Stricknadel gestochen, rennt nun Superknutella automatisch weg. Nun muß man versuchen, ihr mit der restlichen Party in einem Echtzeit-5-F-Grafik-Run auf den Fersen zu bleiben (siehe Karte).

Wird Superknutella nicht aus den Augen verloren, findet man sich an einer Warp-Tür wieder. Stallion wird wieder zu Superstallion und Superknutella wird wieder zu Knutella. Jetzt kommt es zum eigentlichen Cheat.

Phase 4

Man stellt den Monitor auf dem Kopf, schaltet den Turbo ab und gibt »COLin_wAs_noT_HeRe« (= Space-Taste_/Auf die Groß- und Kleinschreibung achten!) ein, während man mit der Nase den Reset-Schalter betätigt. Siehe da – der Rechner führt einen Kaltstart (oder war es ein Warmstart?) durch. Nun startet man Lirpa-Lirpa am DOS-Prompt mit C:\Spiele\Lirpa-Lirpa\Lirpa-Lirpa_RedAction (= Space-Taste_/Auf Groß- und Kleinschreibung achten!)

Jetzt befindet man sich im End-Level und steht dem mächtigen, bösen, großen, obszönen Wartin gegenüber und muß ihn im Endkampf besiegen, was jedoch schlecht geht, da mit dem Rülp-Cheat- (Level 298 GHTR2) der Game-Port, der Maus-Port und das Keyboard außer Betrieb gesetzt wurden. Wäre ja blöd gewesen, weil man auf Grund des Bakardi-

Cheat-Einflusses keinen Abspann mehr gehabt hätte. Viel Spaß beim GAME-OVER!

Empire Deluxe

Ingmar Baatz aus Herdecke hält ein paar todsichere Erfolgstaktiken für uns bereit.

Wenn Ihr das Spiel beginnt, solltet Ihr zuerst eine Infantry Army zusammenstellen. Mit dieser dann das Land erforschen und neutrale Städte sofort angreifen; ebenfalls Infantry Armies erstellen. Habt Ihr Eure Insel erforscht und erobert, baut Ihr einen Bomber oder Fighter, überfliegt damit das Meer und sucht neue Städte (statt des Flugzeugs laßt Ihr die Stadt wieder Infantry Army produzieren).

Während Ihr sucht, produziert eine Stadt schon einmal einen Transporter. Habt Ihr

eine neutrale Stadt gefunden, setzt Ihr sofort Euren Transporter (mit Einheiten an Bord) in Richtung neue Stadt in Bewegung. Der Transporter kann ohne Geleitschutz fahren, es ist unwahrscheinlich, daß Ihr auf einen Gegner trifft. Ganz Vorsichtige können aber ihr Flugzeug als Aufklärer und Eskorte einsetzen.

Habt Ihr 10 Städte erobert, könnt Ihr langsam mit dem Bau komplizierterer Einheiten (z.B. Kreuzer) beginnen.

Habt Ihr 30 oder mehr Städte erobert, könnt Ihr in mittlerem Maße darangehen, Bomber, Jagdflugzeuge, Zerstörer, U-Boote und Panzer zu bauen, während ungefähr 5 Städte Schlachtschiffe und Flugzeugträger produzieren. Solltet Ihr vor der Eroberung von 30 Städten Feindkontakt haben, habt Ihr zwei Möglichkeiten:

Defensiv

Ihr verhaltet Euch defensiv, beschränkt Euch darauf, gegnerische Angriffe abzuwehren. Dies hat den Vorteil, daß Ihr Euer wertvolles Kriegsmaterial nicht für einen opferreichen Feldzug verpulvert, der Euch am Ende vielleicht 5-8 Städte bringt, aber Euer Kampfpotential schwächt. Statt dessen benutzt Ihr Eure Einheiten nun, um neutrale Städte zu erobern. Wenn Ihr dann genug Städte habt (ca. 20-30), könnt Ihr dem Gegner Eure geballte Feuerkraft entgegenwerfen. Um Euch defensiv zu verhalten, plaziert Ihr einfach ein paar Jagdflugzeuge als Aufklärer und einige Infantry/Army als direkte Verteidigung in oder außerhalb der Städte, die direkt an der Front liegen.

Offensiv

Ihr verhaltet Euch direkt bei Beginn offensiv, verzichtet auf die Eroberung neutraler Städte

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- * Amberstar
- * Bane of the Cosmic Forge
- * Bards Tale 3
- * Buck Rogers
- * Captive - 1. Mission -
- * Champions of Krynn
- * Chaos strikes back
- * Curse of Enchantia
- * Dark Queen of Krynn
- * Death Knights of Krynn
- * Dragonflight
- * Dungeon Master
- * Elvira 1 + 2
- * Eternam
- * Eye of the Beholder 1
- * Eye of the Beholder 2
- * **EYE OF THE BEHOLDER**

- * Fate-Gates of Dawn (DM 39-)
- * **Hexuma**
- * Indiana Jones 3 + 4
- * Kings Quest 1-6
- * Larry 1-3/Larry 5
- * Legend
- * Legend of Faerghail
- * Lure of the Temptress
- * Maniac Mansion 2
- * Might & Magic 2
- * Might & Magic 3
- * **MIGHT & MAGIC 4**
- * **MIGHT & MAGIC 5**
- * Monkey Island 1 + 2
- * Police Quest 1-3
- * Pool of Radiance
- * Prophecy of the Shadow

- * Quest for Glory 1-3
 - * REX NEBULAR
 - * Sherlock Holmes
 - * Space Quest 4
 - * Spirit of Adventure
 - * Treasure of the Savage Frontier
 - * Ultima 5-7
 - * **ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2**
 - * **VEIL OF DARKNESS**
 - * **WAXWORKS**
 - * **WIZARDRY 7**
- charakter editoren
- Wizardry 7*
- Might & Magic 4, Might & Magic 5*
- Treasure of the Savage Frontier* in DM 19 95

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, 90765 Fürth

Tel.: 0911/7905102

und greift den Gegner mit allem an, was Ihr habt. Der Vorteil hierbei ist, daß der Gegner einem später nicht mehr mit einer gut geplanten Großoffensive in den Rücken fallen kann, was bei der ersten Möglichkeit durchaus passieren kann.

Von der Möglichkeit, beides gleichzeitig zu machen, kann ich nur abraten, da Ihr in der ersten Phase nicht genug Kriegsmaterial habt, um einen "Zweifrontenkrieg" durchzustehen.

Sind 30 Städte erobert, verfährt Ihr wie oben angemerkt. In Sachen Kampf erobert Ihr weiter neutrale Städte, liefert Euch aber hier und da einen Kampf mit dem Gegner. Achtung: Ihr solltet von nun an immer Jagdflugzeuge als Aufklärer einsetzen, da Ihr so eine Invasion schon früh erkennen und geeignete Gegenmaßnahmen ergreifen könnt.

Wenn Ihr schließlich an die 40-50 Städte habt, solltet Ihr mittlerweile genügend Infantry/Army haben, um nun in eine Art Endmodus überzugehen, den Ihr bis zum Schluß beibehaltet. Ihr produziert nun folgendermaßen:

Ihr teilt die Städte grob in 3 Zonen ein:

1. Die erste Zone ist das Gebiet, das direkt in Frontnähe liegt. Hier produziert Ihr vornehmlich Infantry/Army und Armor; so habt Ihr die zum Erobern wichtigen Einheiten direkt an der Front und außerdem sind Bombenangriffe hier nicht so verheerend.

2. Die zweite Zone befindet sich hinter der ersten, ist aber schon so weit entfernt, daß sie sich außerhalb der Reichweite gegnerischer Bomber befindet. Hier werden vornehmlich Schiffe aller Art produziert. Der Vorteil: Die Städte sind in Sicherheit, aber die produzierten Seefahrzeuge erreichen relativ schnell die Front.

3. Die dritte Zone sind all die Städte, die bei Euch am weitesten von der Front entfernt sind. Hier produziert Ihr Flugzeuge. Jede andere Art von Produktion erweist sich als zu zeitraubend – es dauert zu lange, bis die Einheiten die Front erreichen.

Fühlt Ihr Euch dann irgendwann bereit für die Weltherrschaft, stellt ein paar Transporter zusammen, gebt pro Transporter einen Flugzeugträger, ein Schlachtschiff sowie

einige Kreuzer oder Zerstörer als Eskorte und Ihr müßt das Spiel mit 99%iger Sicherheit erfolgreich beenden können. Die Flugzeugträger des Trägers erkunden das Gebiet vor Euch, während das Schlachtschiff unliebsame gegnerische Einheiten aus dem Weg räumt und Kreuzer und Zerstörer U-Boote jagen.

Erfolgstips:

– Transporter könnt Ihr fast immer ohne Eskorte fahren lassen, außer wenn Ihr direkt auf dem gegnerischen Kontinent landet. Der Computergegner zieht so gut wie nie U-Boote hinter Eure Front und Flugzeugangriffe sind sowieso nur in Frontnähe möglich; da nützt es dann auch nichts, wenn man ein Schlachtschiff dabei hat – das Flugzeug umfliegt meistens die Eskorte (was Ihr auch tun solltet).

– Bombardiert gegnerische Städte nur, wenn Ihr sie auf längere Zeit nicht einnehmen könnt, sonst sinkt die Produktivität und Ihr habt weniger davon.

chen Verteidigungswerte, der Zerstörer muß aber zwei Treffer landen, das U-Boot nur einen). Normalerweise erfüllen Bomber diese Aufgabe am besten, da sie schnell nachzuproduzieren sind.

– Wenn Ihr eine Stadt verteidigen wollt, verschanzt Eure Infantry auf allen Gebieten außer "Clear" im Umkreis der Stadt. Der Verteidigungswert der Infantry verdoppelt sich bekanntlich – und welcher Gegner erobert schon eine Stadt, wenn zwei Felder weiter eine feindliche Einheit steht?! Er wird alles tun, um sie zu vernichten und geht selbst daran zugrunde oder wird zumindest geschwächt, da seine Einheiten nur den normalen Angriffswert haben.

– Wenn Ihr in den Städten die "Efficiency" steigern wollt, wählt einfach "No Production".

– Wenn vor Eurer Küste ein feindliches Schlachtschiff oder ein Kreuzer auftaucht, greift es nicht mit Infantry/Armor an: Es wäre Verschwendung, da das Schiff stabiler ist als Eure Einheit.

Name	gepflanzte Fouls	Karten für Fouls	gelbe Karten	rote Karten
D.Nigg	70%	80%	100%	0%
J.Worrall	100%	60%	20%	80%
D.Allison	20%	100%	50%	50%
M.Bodeham	70%	80%	60%	40%
A.Buksh	80%	60%	30%	70%
S.Lodge	100%	40%	50%	50%
R.Dilkes	80%	70%	60%	40%
K.Morton	100%	60%	50%	50%
R.Groves	100%	40%	50%	50%
R.Milford	100%	30%	30%	70%
A.Gunn	90%	90%	90%	10%
V.Callon	70%	70%	60%	40%
M.Peck	70%	100%	80%	20%
D.Elleray	80%	50%	60%	40%
K.Hackett	100%	70%	80%	20%
R.Hart	100%	90%	60%	40%

Anmerkungen:
Hat ein Spieler bereits eine gelbe Karte gesehen und foul noch einmal, wird er zu ca. 60-70% eine rote Karte erhalten. Ist ein Spieler vom Schiedsrichter bereits verwarnet worden, kriegt er beim nächsten Foul auf jeden Fall die gelbe Karte. Bei harten Schiedsrichtern durchaus auch die rote Karte.

– Auch solltet Ihr gegnerische Städte nur erobern, wenn Ihr sicher seid, daß Ihr sie längere Zeit halten könnt (sonst sinkt die Produktivität ebenfalls).

– Solltet Ihr eine größere Invasion starten, ist es sinnvoll, vorher einige Schlachtschiffe und Kreuzer zum "Shore Bombardment" abzurufen.

– Es mag paradox klingen – aber greift nur im Notfall ein U-Boot mit einem Zerstörer an, da die Chancen 1:2 gegen Euch stehen (beide haben die glei-

Goal

Matthias Stern aus Mülheim beliefert uns mit den Charaktereigenschaften der Goal Schiedsrichter. In der Tabelle sind alle Daten eines langen Schiedsrichtertests abzulesen.

Inca

Andreas Liebert aus Berlin knackt Adventure im Schlaf und hatte auch mit Cocktelvisions Inca keine Probleme.

Die Rätsel

– Rätsel 1

So lange auf das Loch im Boden Drücken, bis links oben ein Muster erscheint, welches gut in den Boden paßt. Goldsonne in das Loch legen. Die Kontrolltafel im Tumi 'rausholen. 2x den rechten 1x den linken Knopf drücken. Die farbigen Kugeln in die Mulden legen, dort wo die jeweilige Farbe fehlt. Tumi nehmen.

– Rätsel 2

Die Knoten mit dem Tumi öffnen. Goldstück und Stangen nehmen. Auf den Stein drücken und die Stangen in die Kerben legen. Auf den Goldstern drücken. Tumi in die Schale schieben. Goldstück in den Eindruck.

– Rätsel 3

Goldplatte öffnen und den Goldstern nehmen. Mit dem Goldstern kann man die Säulen öffnen. Quipu aus einer Säule entnehmen und auf den Haken drücken. Stern nehmen. Stern in den Abdruck unter der Goldplatte setzen. Goldmais in die Goldkugel stecken. Sooft nach rechts drücken wie Kugeln am ersten Seil des Quipu sind usw. gegen den Uhrzeigersinn.

Auf den Boden drücken. So auf die Figuren drücken, daß man am Ende eine rote und eine blaue Kugel hat. Trank darübergießen.

– Rätsel 4

Korken raus, Etikett ab. 2x an der Kette ziehen. Mit dem Korken nach der Ratte werfen. Das Pulver mit dem Etikett umwickeln. Den Korken wieder ins Faß stecken. Das Röllchen vors Faß legen. Den Pokal ins Licht stellen.

– Rätsel 5

Gold, Edelsteine und Schlüssel aus den Fässern nehmen. Die Axt und den Sack aus den Wandschränken, die mit den Schlüsseln geöffnet werden konnten, nehmen. Den Deckel des Fasses im anderen Raum mit der Axt einschlagen. Den Sack neben dem Faß auf den Boden stellen und mit Hilfe des Pokals mit Pulver füllen. Den gefüllten Sack mitnehmen. Den Sack auf das Brett in dem einen Schrank stellen und den Rohrreiniger mitnehmen. Mit der Hilfe des Rohrreinigers läßt sich das Faß wegrollen.

– Rätsel 6

Man zieht etwas an den Ringen, die an der Tür befestigt sind. Man tauscht das Kruzifix gegen die Edelsteine und den

Kerzenleuchter gegen das Gold. Den Kerzenleuchter stellt man auf die Stele (anderes Wort für Grabsäule). Die Weihwasserstelle kann mit dem Kruzifix geöffnet werden. Das Weihrauchgefäß entnimmt man und stellt es auf die Stele. Den Pokal füllt man mit Weihwasser. Man nimmt eine Kerze vom Leuchter und steckt diese ins Weihrauchgefäß. Daraufhin erscheint St. Peter, welchem man das Weihwasser gibt. Schnell den Schlüssel nehmen und durch die Tür nach draußen. Etwas auf den Tasten 'rumdrücken. Irgendwann klappt es. Nur nicht die Geduld verlieren.

- Rätsel 7

Zuerst alle drei Sonnen drücken. Die Kugeln nehmen. Die Platte links oben und die rechts unten drücken, und die grüne Kugel ins Auge setzen. Für die Platte rechts oben und links unten benötigt man die rote Kugel. Zu den noch nicht benutzten Platten gehört die blaue Kugel. Die drei Sonnen mit der Goldsonne benutzen.

- Rätsel 8

Die Tumiklingen nehmen. Die Steine so lange verschieben (Mausknopf gedrückt halten), bis ein Lichtstrahl erscheint. Die Stele mit Tumiklingen belegen. Den Kristall auf das Fünfeck. Die Töne nachspielen. Dabei ist zu beachten: Rot ist Violett, Gelb ist Blau und umgekehrt.

- Rätsel 9

Die Monde müssen Solitaire-mäßig entfernt werden. Der letzte Mond muß unten landen. Auf der Erde rumdrücken, bis der Mond dunkel ist. Die Sonne in die Kerbe stecken. Alles Mitnehmbare mitnehmen.

- Rätsel 10

1x Zeit, 1x Materie. Den Bambus in den Lehm stecken. 1x Energie, 3x Zeit. Das Schilfrohr nehmen und ins Wasser legen, die Sonne oben-drauf. 1x Zeit, 1x Energie, sooft Zeit, bis das Boot fährt.

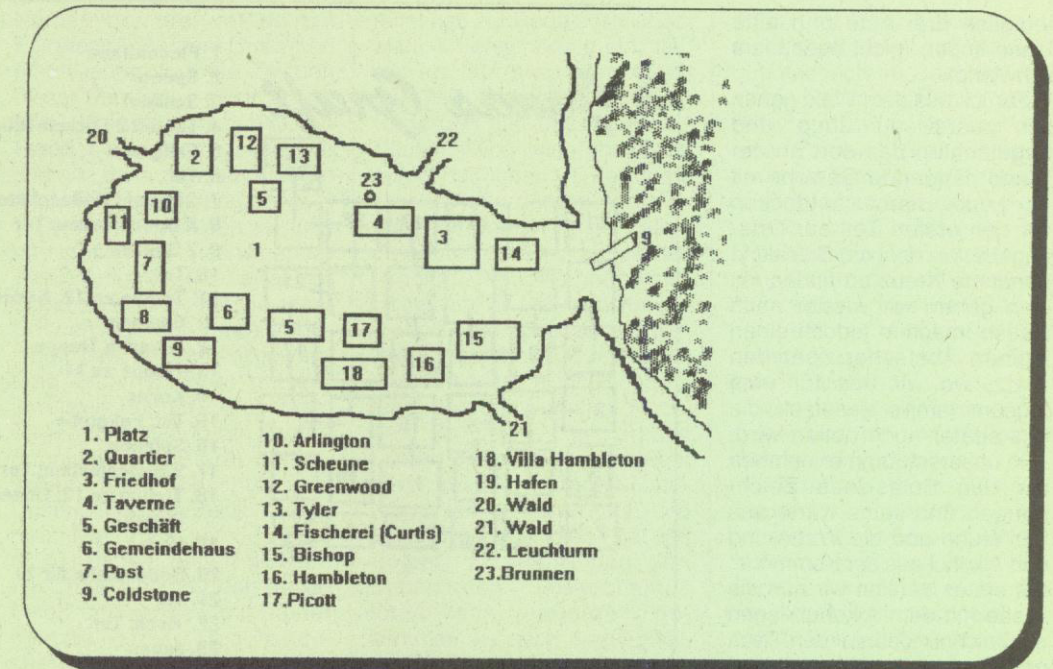
Generelle Tips

Kampf gegen die Schiffe

Von Zeit zu Zeit STRG-ALT-SHIFT drücken, um Energie und Waffen wieder aufzufüllen. Schiffe möglichst frontal anfliegen.

Endkampf gegen Aguirre

Hauptsächlich Aguirres Schüsse abwehren. Nur vorsichtig abschießen. Für jeden Treffer an ihm kommt einem



ein weiterer Schuß entgegen (und das kann manchmal ziemlich viel werden).

So, nun wünsche ich noch viel Spaß beim "Abspann".

Shadow of the Comet

Pascal Breitenfeld aus Bad Salzungen hat sich an die Fersen von Yog-Sothoth gehaftet und dem alten Widerling sein verdientes Ende bereitet.

Erster Tag

Das Spiel beginnt im Hafen von Illsthum, direkt nach unserer Ankunft. Hier geht man auf die beiden Männer an der Kutsche zu und erfährt von ihnen, daß es sich bei ihnen um unseren Gastgeber Dr. Cobble und den Bürgermeister Mr. Arlington handelt. Nach einem kurzen Gespräch fahren wir zu unserem Quartier und gewinnen bei der Fahrt einen ersten Eindruck von der Stadt. Vor Dr. Cobbles Haus angekommen, reden wir noch einmal mit den beiden, wobei es egal ist, was man sagt. Dann geht man mit dem Doktor ins Haus, wo er uns unser Zimmer zeigt. Hier liegen jetzt auch schon das Tagebuch und ein Telegramm, das man sofort lesen muß. In dem Telegramm steht - sehr zu unserem Ärger - daß wir keine Fotoplatten bekommen konnten und im Tagebuch finden wir etwas über einen Jungen, der Boleskine 1834 durch den Wald geführt hat. Unsere ersten Aufgaben sind damit klar: Wir brauchen Fotoplatten und

sollten in Erfahrung bringen, ob und wo Boleskines damaliger Führer lebt.

Die Fotoplatten können wir ohne Probleme im Geschäft bekommen. Um nun in Erfahrung zu bringen, wo sich der frühere Führer unseres Tagebuchschrifters aufhält, macht man sich zum Gemeindehaus auf und betritt dieses durch die untere Tür. Im Vorraum des Gemeindearchivs, in dem wir uns nun befinden, sehen wir uns zunächst die kleine Statue links oben an und betreten dann das Archiv. Hier warten wir, bis der Archivar sich gesetzt hat und sprechen ihn dann an. Wenn das Gespräch abgebrochen wird, sprechen wir ihn erneut an und er erlaubt uns, einen Blick auf das Stadtregister zu werfen und zitiert uns noch mal Shakespeare.

Außerdem fragt er uns noch, ob wir Bücher lieben, was wir natürlich bejahen. Nun gehen wir zum Tisch und schlagen das Register auf. Hier finden wir nun die Namen der drei Leute, die als Führer in Frage kommen würden. Der richtige Mann heißt Curtis Hambleton. Wenn man jetzt noch einmal den Archivar Thomas Jugg anspricht und ihm freundlich zuhört, erzählt er uns, wo Curtis und die beiden anderen wohnen. Außerdem erhält man die Einladung, ihn doch einmal zu besuchen. Nun verläßt man den Raum, und wenn der Archivar ebenfalls gegangen ist, schleicht man zurück und nimmt die Lupe aus dem rechten Schrank.

Als nächstes geht es zur alten Fischerei am Hafen, wo Curtis wohnt. Dieser zeigt sich

allerdings nicht besonders kooperativ und so bleibt uns nichts anderes übrig als alleine in den Wald zu gehen; allerdings sollten wir vorher noch die Strickleiter mitnehmen, die draußen vor dem Gebäude liegt. Hier gibt es fürs erste nicht viel zu tun, wir müssen

VERKOSOF

		PC	AMIGA
1869	DV	80.98	67.95
Civilisation	DV	94.49	77.60
Das Schwarze Auge	DV	80.98	74.48
DUNE II	DV	62.98	-----
F15 Strike Eagle 3	DA	94.49	-----
History Line 1914-18	DV	80.98	80.98
Inca	DV	94.49	-----
Indianer Jones 4	DV	87.75	80.98
Leg. of Kyrandia	DV	74.48	74.48
Lemmings 2	DA	80.48	62.98
Monkey Island 2	DV	80.48	80.98
Pinball Fantasies	DA	-----	55.97
Prince of Persia 2	DA	67.95	-----
Strike Commander	DA	87.75	-----
Ultima Underworld II	DA	74.48	-----
Wing Commander 2	DV	80.48	-----
X-Wing	DA	87.75	-----

Video-Games	Game Boy
Super Mario Land 2	DT 68.93
Tiny Toons	US 48.10
Parodius	DT 70.85
Gargoyle's Quest	US 47.23
Lemmings	DT 72.76

	Super Nes
Zelda III	DT 94.38
Super Mario World	DT 111.06
Fatal Fury	US 122.50
Tiny Toons	DT 117.50
Super Star Wars	US 111.25

	Mega Drive
Sonic 2	DT 96.34
NHLPA Hockey 93	DT 116.70
Street of Rage 2	DT 85.80
Tiny Toons	DT 93.21
Thunder Force 4	DT 102.70

Weitere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage!

DV,DT = Deutsche - US = Amerikanische - Version
DA = Deutsche - EA = Englische - Anleitung
Druck und Preisirrtümer vorbehalten. Bei Videogames übernehmen wir keinerlei Gewähr für die Kompatibilität der Systeme, Austausch ausgeschlossen.
Versandkosten 9,50 DM + NN.
Bestellannahme: Mo-Do 10 - 22.00 Fr - 15.00
Sa 12 - 19.00, außerh. d. Zeiten Anrufbeantworter
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868
Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str.81g
21244 Buchholz / Nh.

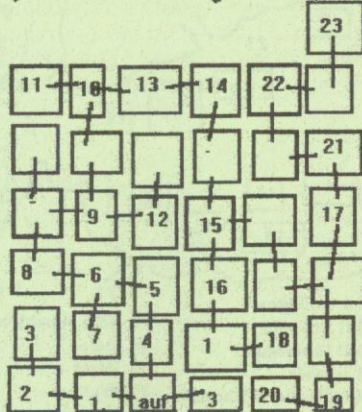
lediglich drei Äste und eine Liane finden (nicht besonders schwierig).

Zurück aus dem Wald gehen wir zuerst zu Jugg und begutachten das dort an der Wand hängende Gewehr mit der Lupe. Hierbei entdecken wir den ersten Teil der Ortsangabe, wo das von Boleskine genannte Kreuz zu finden ist. Nun gehen wir wieder nach Hause, machen jedoch einen kleinen Abstecher über den Platz, wo wir uns für eine Zigeunerfamilie einsetzen, die uns später noch helfen wird.

In unserem Zimmer nehmen wir nun Boleskines Zeichnungen und seine Karte aus der Truhe und die Watte und den Alkohol aus der Kommode. Als erstes tranken wir nun die Watte mit dem Alkohol, legen die Zeichnungen auf den Tisch und wischen die Farbe mit dem Wattebausch ab. Zum Vorschein kommt der zweite Teil der Ortsangabe. Nun legen wir die Karte auf den Tisch und zeichnen das Kreuz ein; in der Konstellation Searcher in einem kleinen Quadrat aus vier mal zwei Sternen. Jetzt wird es Zeit, einen Führer zu finden. Zu diesem Zweck begeben wir uns nun in die Taverne und unterhalten uns mit unserem Gastgeber, bestellen uns ein Bier und reden mit dem Barkeeper, bis Tyler kommt. Mit diesem darf man sich auf keinen Fall einlassen, sonst findet das Spiel ein vorzeitiges Ende. In dem Moment, in dem man Tylers Angebot ablehnt, wird man durch einen Stein, der durch das Fenster fliegt, auf eine Schlägerei vor der Kneipe aufmerksam. Diese beendet man durch den Knüppel, der rechts im Bild liegt. Den verletzten Webster bringt man zur Apotheke, wo der Apotheker Matthews uns anbietet, sein Fotolabor zu benutzen und Webster zusagt, uns in den Wald zu führen um das Kreuz zu finden.

Bevor wir jedoch aufbrechen können, müssen wir noch unsere restliche Ausrüstung aus unserem Koffer holen und treffen uns dann mit Webster vor dem Gemeindehaus. Dieser führt uns wie vereinbart zum Steinkreuz, rennt dann allerdings vor Angst weg und vergißt auch noch, uns das Stativ wiederzugeben. Aber zum Glück haben wir ja unsere Äste und die Liane. Mit Hilfe dieses Ersatzstativs machen wir nun unsere drei Bilder und gehen dann nach rechts. Wir sehen uns den Busch an, durch den soeben eine Katze ver-

Jonas Gruft



1. Fledermaus
2. Speere
3. Schädel
4. Tor mit 2 Sockeln für den Schädel
5. Fallgrube
6. Tor
7. Spinnen; Bodenplatte für 6
8. 4 Bodenplatten; Tor
9. 2 Statuen
10. Tor
11. Treppe zu 12; Bodenplatte für 10 Spinnen
12. Ausgang Treppe
13. Treppe zu 11
14. Krater
15. Tor; Fallgrube
16. Spinnen
17. 9 Bodenplatten, Tor
18. Treppe zu 12, Bodenplatte für 15; Ratten
19. Krater
20. Bodenplatte für 21
21. Tor
22. Tisch; Tor
23. Jonas

schwunden ist, gehen durch ihn hindurch und verstecken uns, um die hier stattfindende Zeremonie zu beobachten, rechts hinter dem Baum. Leider werden die Kultisten durch einen Vogel, der dem Anführer ein Pergament aus den Händen reißt und vor unseren Füßen fallen läßt, auf uns aufmerksam und wir müssen Fersengeld geben (Pergament natürlich mitnehmen!).

Vor unserem Quartier angekommen, fallen wir in Ohnmacht.

Zweiter Tag

Am nächsten Morgen erwacht man in seinem Bett, in das man wohl von Dr. Cobble verfrachtet worden ist. Er ist es auch, der uns auf unser schwaches Herz aufmerksam macht und uns ein Rezept mitgibt. Dieses geben wir beim Apotheker ab und gehen dann in sein Fotolabor, wo wir zuerst die Chemikalien vom Tisch und vom Regal holen, dann im nächsten Zimmer das Licht ausmachen, die Fotoplatten ins Entwicklungsbecken legen und dann nacheinander Methylaminoparaphenol, Hydrochin, Natriumsulfat und Kaliumpyrosulfit in das Becken geben. Nach dem Entwickeln sehen wir uns die Platten an. Während die ersten beiden lediglich unterschiedliche Sternkonstellationen zeigen, ist das Bild auf der dritten Platte so schrecklich, daß wir spontan einen Herzanfall bekommen. Zum Glück ist der Apotheker gleich zur Stelle und rettet uns.

Als nächstes steht nun ein Besuch bei der Post auf der

Tagesordnung – wir schicken unsere Bilder ab.

Weil es derzeit nichts zu tun gibt, können wir nun Juggs Einladung folgen und ihm einen Besuch abstatten.

Als wir bei Jugg ankommen, verläßt gerade ein Kerl in einer Robe das Haus, den wir schon gestern im Steinkreis gesehen haben.

Wir verfolgen ihn bis in das Geschäft und nehmen den Schlüssel, den er auf den Tresen legt, an uns. Mit diesem können wir endlich in Juggs Haus gelangen.

Dort angekommen, nehmen wir mit Entsetzen Blutflecken auf dem Boden wahr. Wir nehmen die Babystatue vom Schreibtisch, die Jünglingsstatue aus dem Schrank und die Greisenstatue aus der rechten Schmetterlingssammlung. Dann gehen wir ins Schlafzimmer, wo wir nun die Bücher "Die Kindheit", "Der Mann, der lacht" und "Die Kunst Großvater zu sein" durch die jeweilige Statue ersetzen. Es öffnet sich eine Tür und gibt Juggs Arbeitszimmer frei, in dem Jugg sterbend auf dem Boden liegt. Er kann uns gerade noch das Pergament geben (Wir erfahren von den großen Alten) übersetzen, bevor er abtritt.

Nun nehmen wir das Buch und die Nachricht vom Tisch, schließen das Buch mit dem Schlüssel, der im Schlafzimmer links unter dem Teppich liegt, auf und lesen das Buch. Danach legen wir es wieder zurück und gehen in unser Quartier (über den Platz gehen,

sonst wird man von der Polizei erwischt und wegen Mordes verhaftet).

In unserem Zimmer lesen wir die Nachricht, die eindeutig auf die Post hinweist. Dort gehen wir dann auch hin und sprechen mit dem Schalterbeamten (wobei man den Indianer in Schutz nehmen sollte). Dann gehen wir durch die hintere Tür zu Mr. Underhouse. Von diesem wird man über den Cthulth-Kult aufgeklärt und man erfährt vom Tagebuch des alten Jonas Hambleton, das im Tresor des Bürgermeisters liegt und in dem die Entstehung des Kultes beschrieben ist. Leider weiß Mr. Underhouse die Kombination des Tresors nicht nur, daß sie aus der Bibel stammt und das Böse bezeichnet. Wir verlassen ihn wieder und treffen vor der Post auf Miss Picott, die uns auch auf freundliche Anfrage hin ihre Bibel nicht leihen will. Also gehen wir zum Geschäft und kaufen alles, was uns angeboten wird. Das Medaillon verschenken wir an Mrs. Picott und siehe da – wir bekommen die Bibel, mit der wir uns sogleich zum Büro des Bürgermeisters im Gemeindehaus aufmachen. Vor dem Gebäude treffen wir Bishop, mit dem wir uns kurz unterhalten.

Um nun in das Büro des Bürgermeisters zu gelangen, müssen wir etwas kreative Schummelei benutzen. Zuerst sagt man dem Beamten, man wolle den Bürgermeister sprechen, macht ihm dann weis, man solle Fotos machen und erzählt ihm schließlich, man sei

Journalist (was im Prinzip nicht einmal gelogen ist). Daraufhin darf man das Büro betreten, wo man das Bild auf dem Schrank wegkloppt und den Safe mit der Kombination 345 öffnet. Aus dem Safe entwendet man nun das Zigarettenetui, in dem ein Abholschein für ein Paket versteckt ist; das Tagebuch, das man sofort liest. Wir erfahren von den drei verfluchten Familien und wie sie zu vernichten sind. Dann legen wir das Buch zurück. Mit diesem Wissen und dem Abholschein geht man zur Post und holt das Päckchen ab, in dem sich eine grüne Robe befindet. Diese Robe ziehen wir uns hinter dem Brunnen an und gelangen so verkleidet und mit einem unfreundlichen Grummeln auf den Lippen an den Wachen vorbei, zum Leuchtturm. Hier werfen wir nun die Strickleiter in das Fenster und gelangen so in den Leuchtturm hinein. Oben angelangt, ist unser Schwindel wohl doch aufgefliegen, denn von innen wird wie wild vor die Tür gehämmert. Jetzt bleibt uns nur noch der Luftweg, um zu entkommen. Wir nehmen die Kerze aus der Lampe, zünden sie mit Hilfe der Lupe an (Docht muß in der Mitte der Lupe sein – kann länger dauern), verstärken mit dem Wachs die Flügel, die wir hinter der Sonnenuhr finden und fliegen zu einer Lichtung im Wald, auf der Zigeuner kampieren. Dort sehen wir in einer Kristallkugel die Zeit, in der die großen Alten lebten und werden von Boleskine beauftragt, ihre Rückkehr zu verhindern.

Die nächste Station ist die Apotheke, wo man von Bishop den Schlüssel für den Friedhof bekommt. Auf dem Friedhof holen wir zuerst das Seil vor dem Haus des Friedhofgärtners und dann die Stange, die sich neben einem Kreuz auf dem Weg zur Gruft der Knapp oberhalb des Kraters bei 19 ist eine Bodenplatte, die ebenfalls eine Geheimtür öffnet. Um das Tor bei 22 zu öffnen, muß man dreimal um den Tisch laufen. Bei Jonas angekommen, nimmt man sich so schnell wie möglich die vier Statuen und läuft aus der Gruft (nicht über Treppen abkürzen). Beim Hinaufklettern wird man im letzten Moment durch die Friedhofswärterin (die sich als Websters Mutter entpuppt) vor dem Abstürzen gerettet.

Im Haus der Websters bekommen wir unser Stativ zurück und erfahren, wenn wir es nicht selbst schon wissen, die

Namen der drei verfluchten Familien. Außerdem findet man hinter einem Bild die Zeichen dieser Familien – einen Stern. Mrs. Webster rät uns, die Familien einzeln auszuschalten und erst dann zur alten Villa der Hambletons zu gehen.

Diesen Rat befolgen wir auch und staten jetzt nacheinander Tyler, Arlington (ist bei seiner Scheune) und Coldstone einen Besuch ab. Bei ihnen angelangt, beschwören wir jeweils eine der 4 Statuen mit der jeweiligen Formel aus unserem Tagebuch, stellen die Statue dann auf den Stern, der erscheint und beobachten, wie Unsterbliche das Zeitliche segnen. Nachdem wir das vollbracht haben, gehen wir zum Geschäft, nehmen den faulen Fisch und fangen mit seiner Hilfe die Katze, die hier herumstreunt. Mit dieser gehen wir nun zum neuen Haus der Hambletons (nicht an der Villa vorbeigehen). Hier lassen wir die Katze frei, laufen rechts aus dem Bild um den Hambletons zu entkommen, anschließend zur Villa (diesmal gilt: nicht am Haus der Hambletons vorbei) und betreten sie.

Im Inneren der Villa nehmen wir die Lampe rechts neben dem Bild weg und setzen die Windrose, die wir in dem kleinen Tisch neben der Bank finden, in das Steuerrad ein. Dann geht es durch die nun entstandene Tür nach oben. In diesen Raum stellen wir die Lampe auf den Kamin (Achtung: Nicht in den Kamin sehen oder auf das Bärenfell treten). Es öffnet sich eine weitere Geheimtür und wir betreten den nächsten Raum. Hier lesen wir das Buch über "Magische Riten", das im Regal steht, nehmen dann die Kurbel aus der Schreibtischschublade, benutzen diese am Teleskop und drei weitere Hebel erscheinen im Boden. Wir drehen am mittleren, fangen die Kugel, die aus der Lampe fällt, setzen diese in die Sternenkarte an der Wand ein und gehen in den letzten Raum. Hier beschwören wir die letzte Statue und stellen sie, wenn wir von der Familie Hambleton auf den kleinen Altar gelegt werden, genau dort ab. Jetzt beliebt nichts mehr zu tun, außer die Flucht zu ergreifen, weil nämlich das Haus anfängt zu brennen. Vor dem Haus fallen wir mal wieder in Ohnmacht.

Dritter Tag

Am nächsten Morgen werden wir von Dr. Cobble, der uns (peinlich!) schon wieder ge-

rettet hat, zur Rede gestellt. Auf unsere Versicherung hin, daß wir im Interesse der Allgemeinheit handeln, läßt er uns in Ruhe und gibt uns noch eine Nachricht von Underhouse, ihn sofort besuchen zu kommen. Dieser Aufforderung kommen wir auch prompt nach – allerdings stellt sich hier ein kleines Problem mit Wachtmeister Baggs ein, für den Underhouse jedoch die passende Geschichte auf Lager hat (man sagt ihm selbst nichts, sondern fängt an zu stammeln). Nachdem Baggs weg ist, erzählt Underhouse uns von einem alten Indianer namens Natawaga, der uns helfen kann, und von einem geheiligten Pfeil und Bogen, mit dem man den Schamanen Miskaquamus töten kann. Außerdem bekommen wir noch eine Feder, mit deren Hilfe man Natawaga finden kann.

Pfeil und Bogen finden wir in der alten Fischerei, allerdings ist die Tür von innen verriegelt und mit einem Vorhängeschloß versehen. Den Riegel stoßen wir mit dem Brett, das vor der Fischerei liegt, hinunter und das Schloß knacken wir mit der Nadel auf, die wir von der gestern erworbenen Brosche abbrehen. Im Inneren des Gebäudes bietet sich uns ein recht unschöner Anblick: Curtis hängt aufgeschlitzt von der Decke. Uns bleibt nichts weiter übrig, als den Bogen aus dem Kamin zu fischen und den Pfeil irgendwo links unten im Raum unter den Dielen zu suchen. Dann machen wir uns zu dem Platz im Wald auf, wo auch die Liane gelegen hat und legen die Feder auf den Baumstumpf. Daraufhin werden wir zu einem Vogel und gelangen so zu Natawaga. Wir reden mit ihm und beantworten seine Fragen mit: Mic-Macs, Yog-Sothoth,

1834 und Dagon. Natawaga verrät uns dann, daß Miskaquamus sich im Brunnen versteckt hält und gibt uns einen Ring, der uns helfen soll und einen Farbeimer, den wir, wenn wir in der Stadt in den Brunnen gestiegen sind, in das aufgewühlte Wasser werfen, um uns Durchgang zu verschaffen. In dem Raum mit den vier Kanistern nehmen wir den Säurekanister und den leeren Kanister mit, auf keinen Fall jedoch das Nitro!

Jetzt gehen wir in den nächsten Raum, nehmen die Feuersteine, füllen den leeren Kanister unterhalb des kleinen Tümpels mit Naphtalin und betreten den Raum, in dem der Schamane schon auf uns wartet. Jetzt müssen wir schnell das Naphtalin ausschütten, es anzünden und Miskaquamus mit dem Bogen zu seinen Ahnen schicken.

Nachdem wir auch das erledigt haben, erscheint Lord Boleskin, der uns auf eine Insel vor der Küste schickt. Bevor wir jedoch zum Hafen gehen, nehmen wir noch den Türkis, den Aquamarin und den Schmetterling, setzen den Türkis in den Ring ein und füllen den Kanister erneut mit Naphtalin.

Im Hafen angekommen, müssen wir Bishop überreden, uns sein Boot zu leihen, was gar nicht so einfach ist. Zuerst sagt man ihm, man suche ihn, dann fragt man ihn nach der Insel, schilt ihn dann wegen seines abergläubischen Geredes und sagt ihm schließlich, daß man sich nicht schäme. Daraufhin kann man nun endlich mit dem Boot zur Insel fahren. Hier angelangt, nimmt man zuerst den Smaragd, dann den Rubin aus dem Kopf, der am Strand liegt und vervollständigt nun das Puzzle an



Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure- und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places
Alone in the Dark
Amazon
Amberstar
Betrayal at Krondor neu
Blue Force neu
Buck Rogers 2
Cruise for a Corpse
Curse of Enchantia
Darkseed
Das schwarze Auge
Daughter of Serpents
Day of the Tentacle
Dungeon Master
Eco Quest 1 & 2
Elvira 1 & 2
Eternam
Eye of the Beholder 1, 2 & 3
Fate - Gates of Dawn
Goblins 2
Heimdall

Hook
Indiana Jones 3 & 4
Ishtar 1 & 2 neu
Immortal, the
Kathedral, die
King's Quest 5 & 6
Lands of Lore super
Laura Bow 2
Legacy
Legend 1 & 2 neu
Legend of Kyandia
Legends of Valour
Loom
Lure of the Temptress
Might and Magic 3, 4 & 5
Monkey Island 1 & 2
Obitus
Peppers Adventure in Time
Planet 9 from outer Space
Police Quest 3
Prophecy of the Shadow

Quest for Glory 3
Return of the Phantom
Rex Nebular
Ringworld
Robin Hood Adventure
Shadow of the Comet
Sherlock Holmes
Shining in the Darkness (MD)
Space Quest 4 & 5
Spirit of Adventure
Star Trek Adventure
Tales of the Slay Frontier
Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.)
Ultima 7 - Teil
Ultima Underworld 1 & 2
Veil of Darkness
Warriors of the eternal Sun (MD)
Waxworks
Ween
Wizardry 6 & 7
Zaxxon

Preise für eine Lösung: 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line

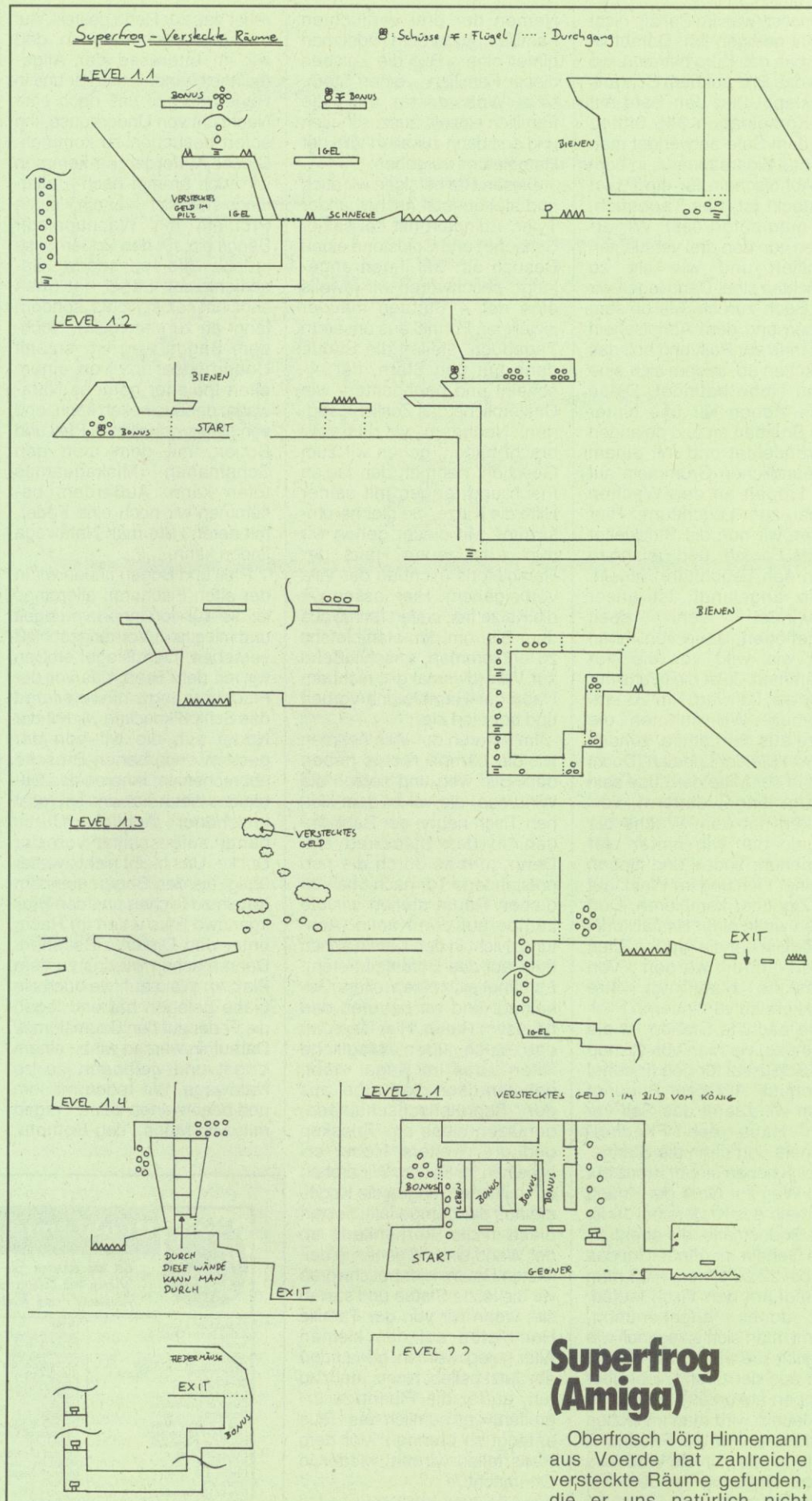
c/o Markus Müller
Gerhardstrasse 2
10557 Berlin

Tel.: 030/391 84 95
Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr, Sonst Anruf.

der Wand, worauf sich eine Tür öffnet. In der Höhle, die hinter der Tür liegt, setzt man den Rubin in das rechte Auge der Statue ein und benutzt dann den Aquamarin auf dem fünfzackigen Stern, woraufhin sich ein Stern aus Lichtstrahlen bildet. Die Statue zerbricht und man kann sich noch gerade so eben aus der Höhle retten, bevor alles in Flammen aufgeht. Vor der Höhle erscheint wieder Boleskine, der uns seinen Ring gibt (in den gehört der Smaragd) und uns anweist, uns von der Strömung zu einer Höhle treiben zu lassen. Hier angekommen, entzünden wir unsere Lampe, die wir allerdings schon bald mit Naphtalin nachfüllen müssen und betreten die Höhle. Hier schleichen wir uns an den Monstern vorbei, einen Raum nach links und dann wieder einen nach oben. Wir finden Mrs. Webster und ihren Sohn als Opfertagen an einen Pfahl gefesselt. Wir nehmen jetzt den Säurekanister, legen mit seiner Hilfe den Diamanten frei, der unter der hervorstehenden Bodenplatte lag, warten, bis sich ein großer Lichtkegel über dem Altar bildet und zerstören die Energiezufuhr zu diesem mit Hilfe der beiden Ringe.

Nachdem das getan ist, fliehen die Websters und Boleskine erscheint uns ein letztes Mal. Er macht uns darauf aufmerksam, daß nur noch wenig Zeit bleibt, um zum Steinkreis zurückzukehren und die Ankunft der Großen Alten zu verhindern. Gott sei Dank gibt es im ersten Raum der Höhle links oben einen Geheimgang, der direkt zu Steinkreis führt.

Hier angekommen, stellt man seine Kamera auf, setzt die Lupe auf die Apparatur, legt den Schmetterling in die Kamera ein und projiziert mit Hilfe der Laterne die Farbflecken des Schmetterlings auf die Steine. Nun legen wir die Fotoplatten in die Kamera und fotografieren den Kometen, der gerade vorbeikommt. Der Komet verliert ein Bruchstück, das vor einen Stein fällt. Sofort beginnt Yog-Sothoth sich zu materialisieren. Jetzt benutzen wir die Feuersteine als Symbol des Feuers an dem linken oberen Stein mit dem roten Zeichen, den Diamant (Erde) rechts oben (grün), den Kometensplitter (Luft) rechts unten (weiß) und den Aquamarin (Wasser) links unten (blau). Daraufhin verschwindet Yog-Sothoth und wir können uns den Abspann ansehen.

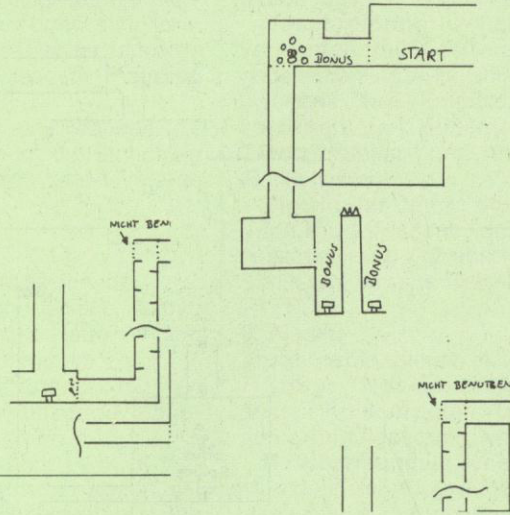


Superfrog (Amiga)

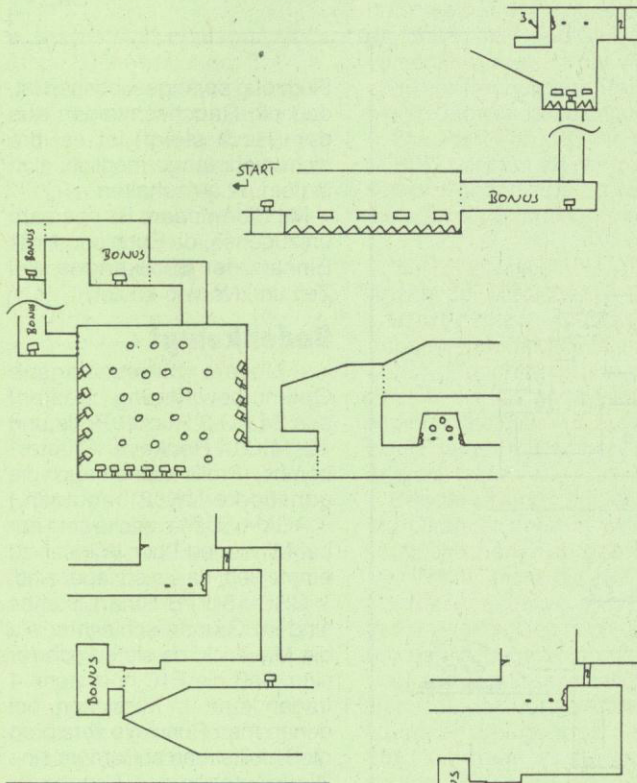
Oberfrosch Jörg Hinnemann aus Voerde hat zahlreiche versteckte Räume gefunden, die er uns natürlich nicht vorenthalten möchte. Hier seine Karten:

LEVEL 2.2

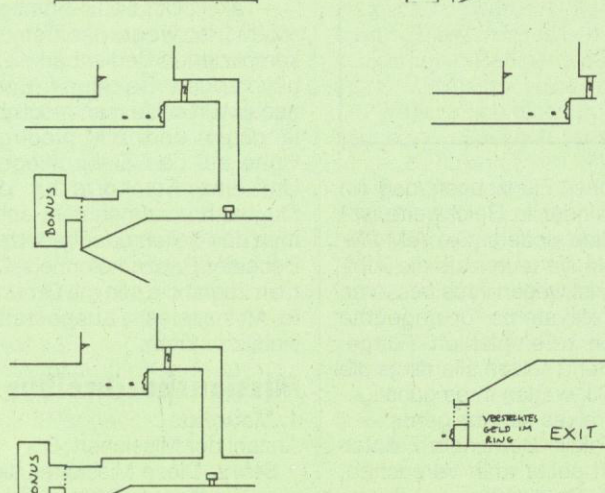
VERSTECKTES GELD IM RING / STATUE



LEVEL 2.3



LEVEL 2.4



KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

A-Train, komplett deutsch	89,00	Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00
1869, komplett deutsch	75,50	Lost Vikings, komplett deutsch	74,50
Airbus A-320, USA-Edition, deutsch	99,00	Lothar Matthäus, komplett deutsch	69,00
B 17, Handbuch deutsch	72,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,00	Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00	Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Bundesliga Manager profess. 2.0., kpl. dt.	76,50	Patrizier, komplett deutsch	75,50
Chaos Engine, Anleitung deutsch	74,50	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Combat Air Control, Anleitung deutsch +	67,50	Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Darkmere, deutsch	82,50	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	64,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50	Sensible Soccer 92/93	55,00
Desert Strike, Anleitung deutsch	62,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Dune II, komplett deutsch	57,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90	Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	85,00	Sim Life, komplett deutsch	89,00
Football Manager III, Anleitung deutsch +	76,50	Syndicate, komplett deutsch	67,50
Goal (Kick Off III), deutsche Version	55,50	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt.	79,50	Transarica, komplett deutsch	55,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	69,00	Walker, Anleitung deutsch	52,50
History Line, komplett deutsch	79,50	War in the Gulf, komplett deutsch	74,50
Ishar II, Anleitung deutsch	55,50	Yo Joe, deutsche Anleitung	59,95
		X-Copy Tools m. Hardware, komplett dt.	79,50

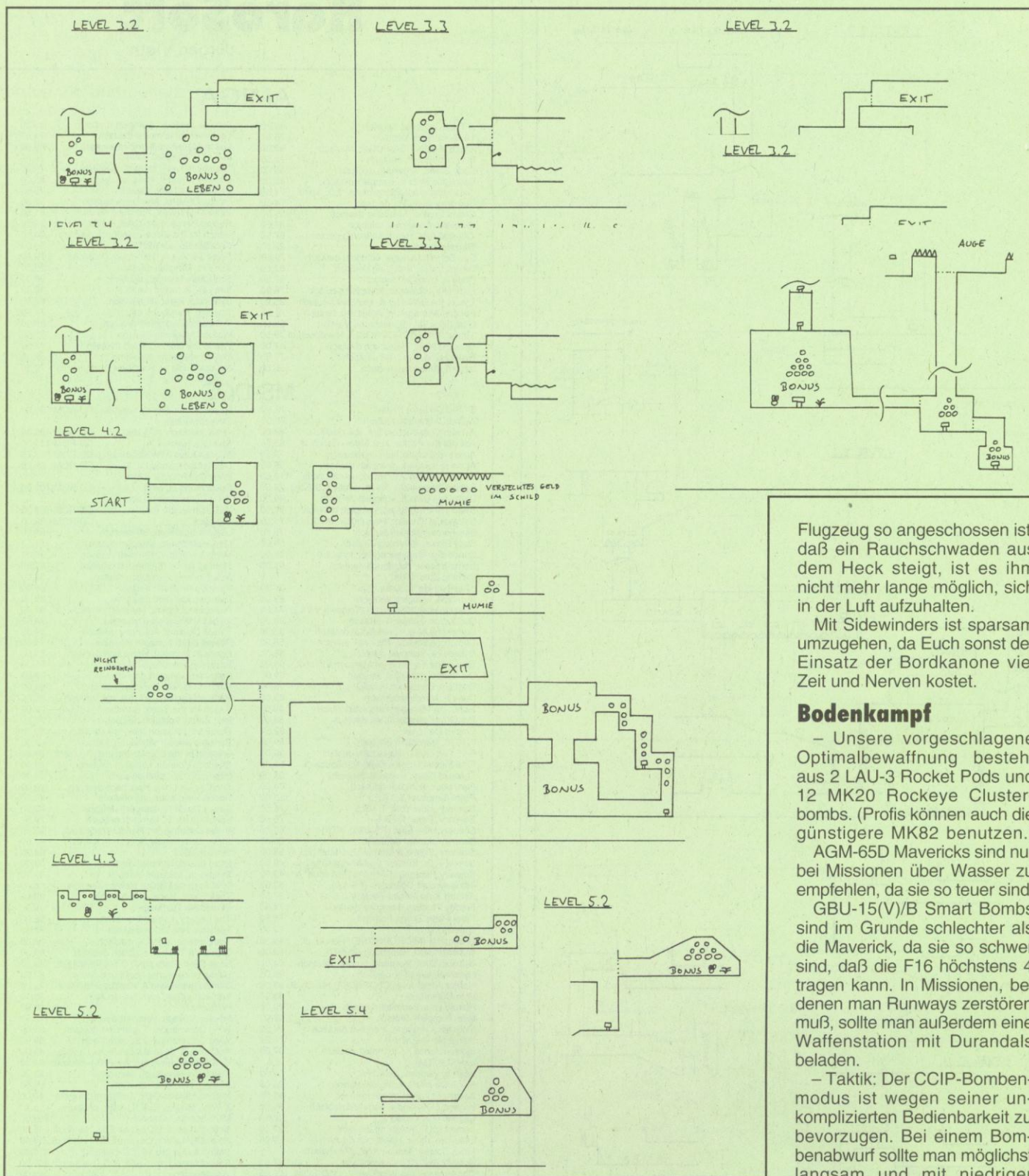
MS-DOS

8 - Ball De Luxe Pinball	72,50	Revell „Motor Stars“, Anlgt.dt.	CD-ROM 99,00
A-Train, komplett deutsch	95,00	Seventh Guest	
A-Train Construction Set, kpl. deutsch	49,00	Anlgt. deutsch, m. Video	CD-ROM 139,00
Aces of the Pacific, incl. Miss., Handb. dt.	83,75	Sherlock Holmes III	CD-ROM 113,50
Aces over Europe, komplett deutsch	79,50	Space Quest IV/Willi Beamish, je	CD-ROM 83,75
Alone in the Dark, komplett deutsch	95,00	Ultima Underworld I u. II	CD-ROM 95,00
A.T.P. Version 2.0, Handbuch deutsch	112,50	Wing Commander II incl.	
Battle Chess 4000, Anlgt. deutsch (SVGA)	73,50	Speech und 20 per	CD-ROM 109,50
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00	Wing Commander II und	
Beauty and the Beast, komplett deutsch	89,00	U-Underworld	CD-ROM 109,50
Betrayal at Krondor, Handbuch deutsch	79,50	Wolfpack	CD-ROM + 95,00
Blue Force, komplett deutsch	76,50	Lost Vikings, komplett deutsch	89,00
Body Blows, Anleitung deutsch	59,00	Lothar Matthäus, komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional 2.0	89,00	Might & Magic V, komplett deutsch	95,00
Burning Steel, Handbuch deutsch	76,50	Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
Burning Steel Data		NHL-Hockey, Handbuch deutsch	89,00
„Superschiffe“ u. „Data 1“, je	39,90	Patriot, Handbuch deutsch	85,00
Burntime, komplett deutsch	89,00	Patrizier, komplett deutsch	89,00
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)	74,50	Phantom of Opera, komplett deutsch	95,00
Civilisation, komplett deutsch	95,00	Pinball f. Windows (Dynamix)	74,50
Comanche, Max-Overkill, kpl. deutsch	95,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	69,50
Comanche Scenery-Disk, kpl. deutsch	55,00	Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Cyberace, komplett deutsch	89,00	Prince of Persia II, Handbuch deutsch	73,50
Day of the Tentacle (M.Mansion II), kpl. dt.	95,00	Privateer, Handbuch deutsch	95,00
Die Siedler, komplett deutsch	89,00	Protostar, komplett deutsch	73,50
Dogfight, Handbuch deutsch	95,00	Rags to Riches, Handbuch deutsch	89,00
Dune II, komplett deutsch	69,00	Railroad Tycoon De Luxe, kpl. deutsch	82,50
Eishockey Manager, komplett deutsch	89,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	69,00
Eye of the Beholder III, kpl. deutsch	89,00	Red Baron, komplett deutsch	79,50
Empire De Luxe	82,50	Red Baron Mission Disk, kpl. deutsch	49,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	99,00	Shadow of the Comet, komplett deutsch	89,00
F 16 Falcon Mission Disk, Handbuch dt.	64,00	Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
Fields of Glory, komplett deutsch	95,00	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Flashback, komplett deutsch	74,50	Sim City De Luxe, Handbuch deutsch	89,00
Flight Simulator 5.0 (US)	125,00	Space Hulk, Anleitung deutsch	89,00
Scenery „New York“ f. FS 5	76,50	Space Quest IV, komplett deutsch	79,50
Scenery „Paris“ f. FS 5	76,50	Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Scenery USA-East (FS 4/5 u. ATP)	89,00	Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Scenery „Japan“ (Mallard)	55,00	Strike Commander Speech Pck. Anlgt.	42,50
Scenery „Sound & Graph. Upgrade“ (FS 4)	55,00	Stronghold	69,00
Scenery „Dt. Küsten“ u. „Mittelgebirge“, je	49,00	Stunt Island, komplett deutsch	99,00
Scenery „Ruhgeb.-Rheinl.“ u. „Frankfurt“, je	49,00	Syndicate, komplett deutsch	89,00
Altling-Aircraft Collection (FS 4.0)	62,50	TFX Tactical Fighter, Handb. deutsch	89,00
Aircraft & Adventure Factory (FS 4)	67,50	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Freddy Pharkas, komplett deutsch	74,50	Terminator Rampage	89,00
Front Page Sports Football	73,50	The Legacy, komplett deutsch	95,00
Gateway II	69,00	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	95,00	Transarica, komplett deutsch	64,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00	Ultima VII Teil II, Handbuch deutsch	89,00
Hannibal, komplett deutsch	64,00	Silver Seed (Data zu U. 7 Teil II) Anlgt. dt.	43,50
Harrier Jump Jet (MICROPROSE), Handb. dt.	89,00	Ultima Underworld, Handbuch deutsch	82,50
High Command	89,00	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
History Line, komplett deutsch	89,00	War in the Gulf, komplett deutsch	82,50
Inca, komplett deutsch	99,00	Warlords II	89,00
Incredible Machine, komplett deutsch	74,50	Whales Voyage, komplett deutsch	76,50
Incredible Machine II	76,50	Wing Commander II, komplett deutsch	95,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50	Wing Commander II Speech Pack	39,90
Indy Car Racing	a. a.	W. Comm II, Special Operations I u. II je	49,00
Ishar II, komplett deutsch	64,00	W. Commander Academy, Anlgt. deutsch	64,00
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,00	Xenobots, Handbuch deutsch	82,50
Lands of Lore, komplett deutsch	69,00	X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	69,00	X-Wing Mission Disk II, Anleitung deutsch	47,00
Legend of Kyrandia 2	a. a.	X-Wing Mission Disk II, Anlgt. deutsch	a. a.
Lemmings II, Anleitung deutsch	89,00	MCS Stereo Animation	105,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,00	Soundblaster 2.0 De Luxe Edit., Handb. dt.	145,00
Links Course „Mauna Kea“ / „Pinehurst“ /		Soundblaster pro De Luxe Edit., Handb. dt.	259,00
„Banff“ / „Belfry“ / „Innisbrook“, je	47,00	Soundblaster pro 16 (CD-Qualität), dt.	375,00
Chessmaster pro Windows	CD-ROM 109,00	Soundblaster pro 16 ASP (CD-Qualität), dt.	469,00
Cyberace	CD-ROM + 99,00	Waveblaster	399,00
Day of the Tentacle, kpl. dt.	CD-ROM 95,00	CD-Edutainment Kit, Handbücher dt.	1255,00
Eye of the Beholder III	CD-ROM 76,50	Creativ-Laufwerk CR-563 + ALDUS-	
Gunship 2000 incl. Szenario	CD-ROM 105,00	Photostyler SE	585,00
Inca, komplett deutsch	CD-ROM 124,90	Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Indiana Jones IV, deutsch	CD-ROM + 95,00	Gravis-Joystick „Analog Pro“	94,50
Jütland	CD-ROM 114,95	Gravis-Gamepad	55,00
Kings Quest VI, Anlgt. deutsch	CD-ROM 88,00	Gravis-Eliminator Gamecard bis 50 MHz	64,50
Laura Bow II, Anlgt. deutsch	CD-ROM 82,50	Virtual Pilot, Flug- u. Fahrsm.-Steuerung	175,00
Legend of Kyrandia, dt./engl.	CD-ROM 82,50		
Der Patrizier, komplett deutsch	CD-ROM 98,00		
Protostar	CD-ROM + 74,50		

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten!

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHHECK PLUS DM 25,-

Rufen Sie uns an:
☎ 02103 - 4 20 88 oder 02103 - 4 20 22
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 40704 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand



Flugzeug so angeschossen ist, daß ein Rauchschwaden aus dem Heck steigt, ist es ihm nicht mehr lange möglich, sich in der Luft aufzuhalten.

Mit Sidewinders ist sparsam umzugehen, da Euch sonst der Einsatz der Bordkanone viel Zeit und Nerven kostet.

Bodenkampf

– Unsere vorgeschlagene Optimalbewaffnung besteht aus 2 LAU-3 Rocket Pods und 12 MK20 Rockeye Clusterbombs. (Profis können auch die günstigeren MK82 benutzen.)

AGM-65D Mavericks sind nur bei Missionen über Wasser zu empfehlen, da sie so teuer sind.

GBU-15(V)/B Smart Bombs sind im Grunde schlechter als die Maverick, da sie so schwer sind, daß die F16 höchstens 4 tragen kann. In Missionen, bei denen man Runways zerstören muß, sollte man außerdem eine Waffenstation mit Durandals beladen.

– Taktik: Der CCIP-Bombenmodus ist wegen seiner unkomplizierten Bedienbarkeit zu bevorzugen. Bei einem Bombenabwurf sollte man möglichst langsam und mit niedriger Höhe auf das Ziel zufliegen. Um eine Feinkorrektur der Flugbahn vorzunehmen, sollte man das Seitenruder benutzen. Bei einer Panzerkolonne sollte man zuerst die, die mit Ground-to-Air-missiles ausgestattet sind, zerstören.

Missionsbeschreibung

1. Mauritius

Anzahl der Missionen: 3

Story: Diese Missionen sind zum Einstieg gedacht und haben keine besondere Story.

Strike Commander

Matthias Schmeißer und sein Wingman Christoph Wunder sind beide in Krailling gestartet und haben die Wildcats rund um die Welt begleitet.

Allgemeines

– Um während des Fluges nicht irritiert zu werden, empfehlen wir die Optionen "G-

Effect" und "Sun Glare" auszuscha-

– Große Waffenladungen beeinträchtigen das Flugverhalten.

Luftkampf

– Als Air-to-Air missiles sind in Strike Commander AMRAAMs nicht zu empfehlen, da sie erstens zu teuer sind und zweitens ihre Reichweite nicht ausnutzbar ist. (Der Autopilot befördert einen so zu den geg-

nerischen Flugzeugen, daß ein Sidewinder in Reichweite ist.)

– Sidewinders: Die AIM-9M, obwohl sie teurer als die AIM-9J ist, ist wegen ihres besseren Infrarotsystems für ungeübte Piloten zu empfehlen. Fortgeschrittene sollten allerdings die AIM-9J, wegen ihres günstigeren Preises bevorzugen.

– Taktik: Bei einem Frontalangriff sollte man versuchen, mit der Bordkanone das Ziel zu zerstören. Achtung! Wenn ein

Beschreibung: Zuerst müßt Ihr ein Frachtflugzeug vor feindlichen Flugzeugen schützen, dann ein paar Panzer zerstören und zuletzt wieder ein Flugzeug eskortieren.

Tip: In diesen Missionen solltet Ihr Euch an die Steuerung und an die Waffensysteme gewöhnen.

2. Türkei

Anzahl der Missionen: 1

Story: Nur ein kleiner Auftrag für einen netten Herrn mit dem Namen Muhammed.

Beschreibung: Es müssen ein paar Flugzeuge abgeschossen werden.

Tip: Ihr könnt es nicht verhindern, daß Janet den Learjet abschießt. Ansonsten sollte diese Mission keine Schwierigkeiten machen.

3. Andes Mallorca

Anzahl der Missionen: 3

Story: General Mendez führt einen Krieg gegen die Peruaner. Ihr müßt ihm helfen. Stern wird nach Ende der zweiten Mission abgeschossen; von nun an übernehmt Ihr das Kommando.

Beschreibung: Als erstes müßt Ihr eine ganze Panzerkolonne dem Boden gleichmachen. Dann einige feindliche MiGs abschießen. Die dritte Mission wird ein Vergeltungsschlag für den Tod von Stern: Ihr müßt ein Atomkraftwerk zerstören.

Tip: Im Grunde müßt Ihr keine Mission beenden, da Stern mit dem Geld auf jedem Fall abstürzt.

Die nächsten drei Aufträge könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge auswählen.

4. Ägypten

Anzahl der Missionen: 3

Story: Ihr nehmt den Auftrag ursprünglich für eine Flugschau an. Aber daraus wird ein Kampf gegen die Libyer.

Beschreibung: Zuerst müßt Ihr nur mit der Bordkanone eine Staffel von libyschen Flugzeugen zerstören. In der zweiten Mission dürft Ihr wieder Flugzeuge abschießen, allerdings auch mit Air-to-Air-Raketen. Als letztes müßt Ihr libysche Panzer von den Pyramiden fernhalten.

Tip: Ihr fliegt mit ägyptischen F16s. Es macht also nichts aus, wenn sie beschädigt werden. In der dritten Mission müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht die ägyptischen Nationaldenkmäler beschädigt.

5. Quebec

Anzahl der Missionen: 3

Story: Ihr Auftraggeber will

die Söldnertruppe "Hammerheads" aus der Welt schaffen.

Beschreibung: Um sie zu vernichten, müßt Ihr erstens gegen ihre Flugzeuge antreten, zweitens ihre Einsatzbasis zerstören und drittens ihre Transportmaschinen an der Flucht hindern.

Tip: In der dritten Mission müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht die Boeing 747 abschießt. Sonst gibt es eine Geldstrafe.

6. Alaska

Anzahl der Missionen: 4

Story: Neu-Sibirien will seinen Konkurrenten Alaska aus dem Ölgeschäft werfen.

Beschreibung: In der ersten Mission sollen Flugzeuge und Panzer über und neben einer Landebahn zerstört werden, in der zweiten muß die Landebahn selbst dran glauben. In der dritten muß eine Ölplattform versenkt werden. In der vierten müßt Ihr freundlichen Panzern helfen und feindliche zerstören.

Tip: Paßt auf, daß Ihr in der letzten Mission keine freundlichen Panzer zerstört. Sonst gibt es kein Bonushonorar.

7. San Francisco

Anzahl der Missionen: 4

Story: Euer nächster Auftraggeber heißt Mr. Walter, ein übler Geschäftsmann, der Euch in der letzten Mission das Honorar streichen will, indem er Euch selbst mit seinen F15s angreift.

Beschreibung: Zuerst muß ein Öltanker zerstört werden. Unglücklicherweise gab Euch Mr. Walter nicht die richtigen Koordinaten. Ihr versucht aber in der zweiten dies noch einmal mit den richtigen Koordinaten nachzuholen. Diesesmal ist das Schiff leider vorbereitet... In Nummer drei geht es darum, ein Hochhaus einstürzen zu lassen. Dies wird wegen heftiger Luftabwehr zu einem ziemlich schweren Unternehmen. Zuletzt werdet Ihr geschickt, eine Raffinerie zu zerstören. Gemeinerweise schickt Mr. Walter seine eigenen Flugzeuge los, um Euch "unsanft" runter zu holen.

Tip: Wenn man über der Stadt fliegt, ist es sehr sinnvoll, bei schlechteren Rechnern die Detailstufe nach unten zu regeln. Sonst wird die Bombardierung des Hochhauses eine ziemlich komplizierte Angelegenheit.

8. Grand Canyon

Anzahl der Missionen: 3

Story: Nevada besetzt gerade den Grand Canyon. Arizona hat etwas dagegen...

Beschreibung: Als erstes dürft Ihr ein AWACS Flugzeug vom Himmel holen. Als nächstes, mit Durandals ausgestattet, wird ein Runway durchlöchern. In der dritten Mission, einen Canyonflug, müßt Ihr Euch auf einige Gegenwehr am Boden und in der Luft einstellen.

Tip: Paßt auf, daß Euer Leben nicht mit einer Bruchlandung innerhalb des Canyons endet.

Die nächsten drei Aufträge könnt Ihr wieder in beliebiger Reihenfolge auswählen.

9. Rhode Island

Anzahl der Missionen: 4

Story: Kämpft gegen die IRS.

Beschreibung: Zuerst müssen zwei Flugfelder bombardiert werden. Danach müssen zwei Zerstörer mit Begleitung versenkt werden. In Mission Nummer drei gehts dem Rhode Island Headquater an den Kragen. Wenn Ihr es schafft, in der vierten Mission den Finanzminister, inklusive Flugzeug, zu zerstören, gibt es für Euch nochmals einen Bonus von 5.000.000 \$.

Tip: Diese Missionen sind alle sehr schwer. Geht mit den Bomben sparsam um. Sie könnten im späteren Verlauf der Mission dringend benötigt werden.

10. Deutschland

Anzahl der Missionen: 3

Story: Die Deutschen brauchen ein wenig Unterstützung, um ein paar Engländer aus einem Schloß zu verschrecken.

Beschreibung: In der ersten Mission müßt Ihr "nur" ein paar englische Tornados abknallen. In der zweiten kommt es darauf an, den Nachschub der Engländer zu stoppen, indem Ihr eine Brücke entzwei teilt. In der dritten Mission müßt Ihr deutsche Bomber zu dem Schloß eskortieren, damit diese es zerstören können. Vorsicht mit der Luftabwehr.

Tip: Laßt Euch nicht von den Tornados verfolgen. Sie sind schneller als Ihr.

11. San Francisco

Anzahl der Missionen: 3

Story: Los Angeles greift San Francisco an. Helft den Truppen von San Francisco im erbittertesten Kampf um die letzten Grundwasserreserven.

Beschreibung: Als erstes eskortiert Ihr ein AWACS Flugzeug und beschützt es vor feindlichen Angriffen. Danach unterstützt Ihr die North-Cal-Piloten in der Luft. Da diese aber nicht gegen See-Einsätze

vorbereitet sind, ist es in Mission Nummer drei Eure Aufgabe, die Blockade der South-Cal-Flotte vor dem Hafen von San Francisco zu brechen.

Tip: Spart Eure Mavericks für die letzte Mission.

12. Türkei

Anzahl der Missionen: 2

Story: Mr. Walter kommt aus seinem Versteck heraus und will Euch einige Probleme bereiten...

Beschreibung: Zuerst muß sein Learjet abgeschossen werden. Globail-Oil ist stinksauer und schickt Euch massig Kampfflugzeuge auf den Hals.

Tip: Den Learjet abzuschießen, dürfte kein Problem darstellen. Die zweite Mission ist um so schwerer.

13. Andes Mallorca

Anzahl der Missionen: 2

Story: Nach dem der Beliebtheitsgrad der Wildcats nach den letzten zwei Missionen auf ein Minimum gesunken ist, will ihnen nur noch einen Auftrag geben: General Mendez.

Beschreibung: Ein paar Guerillabasen müssen in der ersten Mission vernichtet werden. Danach müßt Ihr eine Landebahn am obersten Kartenrand zerstören. Ihr stoßt auf heftige Gegenwehr und Mendez schickt Euch seine eigenen Flugzeuge auf den Hals. Später erzählt er, daß er auf die gleiche Weise auch Stern umgebracht hat. Er will die Rechnung nicht bezahlen.

Tip: Paßt auf, daß Ihr nicht wertvolle Waffen auf nutzlose Ziele abfeuert. Sonst gibt es später Probleme.

14. Türkei

Anzahl der Missionen: 2

Story: Janet kommt von Jackels zurück und verrät Euch den Plan, wie Ihr eine F22 aus den Besitz der IRS stehlen könnt. Dies kommt Euch bei Eurer finanziellen Lage sehr gelegen.

Beschreibung: Zuerst müßt Ihr zu der Strike Base der IRS fliegen und landen. Dort steht die F22, welche Ihr in der zweiten Mission sicher nach Hause fliegen dürft.

Tip: Nicht den gegnerischen Runway zerstören, sondern einfach darauf landen.

15. Andes Mallorca

Anzahl der Missionen: 1

Story: Auf Mendez wurde ein Kopfgeld von 40.000.000 \$ ausgesetzt. Die IRS ist stinksauer wegen der F22. Und die

Jackels sind auch noch da...

Beschreibung: Ihr müßt Mendez in seinem Flugzeug abschießen. Wenn Ihr heil zur Strike Base zurückkehrt, erlebt Ihr das Happy-End.

Tip: Da dies die letzte Mission ist, könnt Ihr alle Eure überschüssigen Air-to-Air missiles (z.B. AMRAAMS) mitnehmen und nach Belieben verfeuern.

Geht dann auf die DOS-Ebene zurück, ruft einen HexEditor auf und ladet das gerade gespeicherte File. Dann werden einige Bytes (Einige Editoren nennen das erste Byte 0, ich nenne es 1!) auf "FF" gesetzt: Byte 20 bis 23 und Byte 28. Sichert das File jetzt wieder ab. Byte 20 bis 23 bewirken eine Veränderung des Kontostandes auf über 16 Millionen

men natürlich alle Körperteile des Modus III.

Als Ausrüstung hat sich für alle Agenten bewährt:

1 Überzeugungsstrahler, 1 Medipack, 1 Energieschild, 1 Laser, 1 Fernwaffe und eine Minigun

Agent 1: Abtaster, Zugangskarte

muß, ist der Überzeugungsstrahler eine sehr wirksame Waffe, sonst wie auf den Grafiken vorgehen.

– Der Steuersatz sollte irgendwo zwischen 20 und 25 Prozent liegen, dann küssen Euch die Einwohner die Füße.

– Muß man eliminieren, dann nicht auf Zivilisten achten, sondern ohne Skrupel weitermachen (am besten mit dem Laser).

– Autos sind zwar schnell, aber nicht sicher, da die Feindagenten Euch im Auto bemerken und dieses dann in Brand schießen, was oft die Zerstörung aller Cyborgs bewirkt.

– Da die Polizisten lästig sind, nicht mit gezogenen Waffen rumrennen.

– Wenn Euch Feindagenten offen angreifen, immer den Panikschub einsetzen; wenn Ihr selbst die Schüsse lenken wollt, nur Adrenalin und die Wahrnehmung stimulieren.

– Mit dem Herzen des Modus III bleiben die Drogen länger im Körper der Cyborgs, also kann man oft die

Adrenalinwerte auf Maximum stellen und die Droge hält den ganzen Einsatz hindurch (Cyborgs sind so schneller!).

– Am besten ist es, wenn Ihr immer alle vier Agenten schickt, da die Feuerkraft so sehr groß ist (Minigun!), doch manchmal ist es unnötig (z.B. Anfangslevel und Mongolei).

– Autos hält man an, indem man eine Salve auf sie feuert (Vorsicht, nicht zu viel, sonst gibt's Schrott!).

– Vorsicht vor den Zügen, wird man hier angefahren hilft auch Brustkorb III nicht mehr.

– Zeitbomben explodieren früher, wenn man sie anschießt!

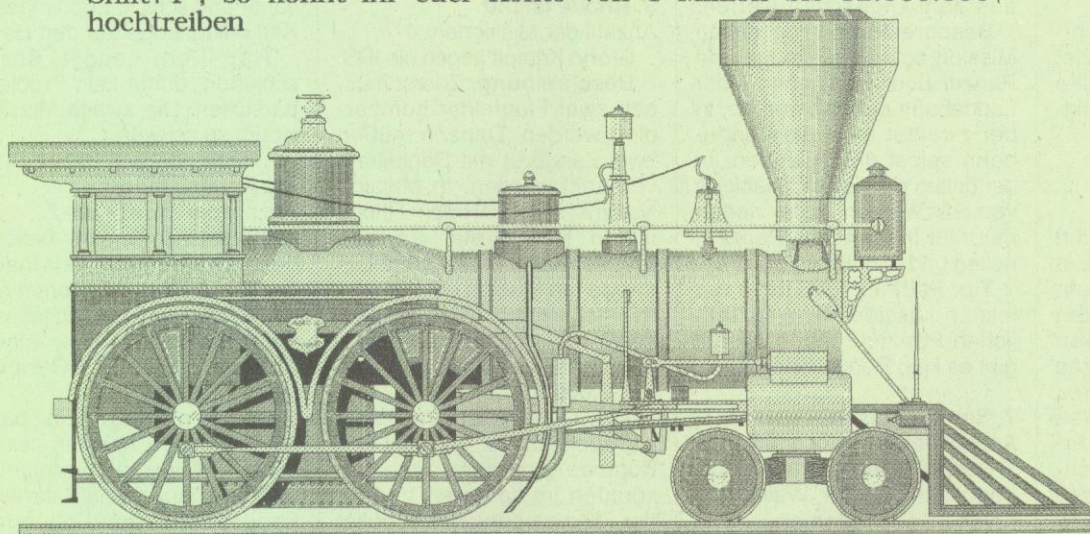
– Laßt die Feindtruppe sich erst einmal gegenseitig vernichten, bevor Ihr eingreift.

– Wollt Ihr jemanden in einem Gebäude erledigen, immer den Panikschub verwenden, doch dann die Intelligenz wieder hinuntersetzen, da die Cyborgs sonst mit gezogenen Waffen herumlaufen und dann wird die Polizei lästig (s.o.)

– Hauptdevise: Rein, möglichst schnell die feindlichen Cyborgs ausschalten (Grafiken,

RAIL ROAD TYCOON

Nach dem man die Lok identifiziert hat, drückt gleich am Anfang Shift+4, so könnt ihr euer Konto von 1 Million bis 32.500.000\$ hochtreiben



Railroad Tycoon Deluxe

Da sage noch einer, die Programme von Microprose wären nicht benutzerfreundlich. Sogar in der Edelverson von Sid Meiers Eisenbahnspiel funktioniert noch der alte Cheat. Zur Feier des Tages deckt Henning Schmid aus Groß-Ernsthof das Geheimnis auf, wie Ihr zu unbegrenzten Finanzmitteln kommt. Gleich nach der Kopierschutzabfrage könnt Ihr loslegen. Ihr drückt einfach "Shift + 4" und werdet ganz locker zum Millionär.

Syndicate

J. P. Haas aus Paderborn hat sich ausführlich mit Bullfrogs Syndicat und einen kleinen Cheat ausgeheckt.

Da man als Welteroberer am Anfang des Spiels nur wenig Unterstützung auf der finanziellen Seite (30.000 Kredite sind doch etwas wenig) hat, sollte man das gleich ändern: Startet das Spiel und sichert sofort einen Spielstand ab.

Kredite, die Veränderung des Bytes 28 läßt die Zeit rasen. Wenn Ihr Syndicate jetzt wieder startet, das veränderte File aufruft und auf die Karte geht, seht Ihr, wie sich die Geschwindigkeit der Zeit geändert hat. Jetzt nimmt man den Auftrag in Westeuropa an und klickt sich in die Forschungsabteilung. Mit der Masse an Geld und der hohen Zeitgeschwindigkeit ist es jetzt eine Sache von Minuten, alle Waffen und Körperteile zu entwickeln.

Ist dies geschehen, ruft man das Menü auf, speichert das File ab, verläßt das Programm und ruft den Editor wieder auf – man möchte ja mit einer anständigen Zeitgeschwindigkeit spielen. Hierzu werden die "Zeitbytes" wieder auf die Anfangswerte gesetzt, sprich: Byte 25-28 auf 00, 29 auf 01, 30 auf 00, 31 auf 55 und 32 auf 00. Leute mit Geldgier können natürlich die "Geldbytes" wieder auf FF setzen (s.o.). Ruft man jetzt Syndicate auf, kann man sich die Welt viel leichter unter den Nagel reißen.

Zuerst werden die Cyborgs mal ausgerüstet: Sie bekom-

Agent 2: Flammenwerfer, Zeitbombe
Agent 3 und 4: 2 Gausswerfer

Muß man schnell mehrere Agenten ausschalten, empfiehlt es sich, mehrere Laser mitzunehmen.

– Es ist hilfreich, vor jeder Mission einmal abzuspeichern. So gehen einem nicht die Cyborgs aus, wenn man versagt.

– Sollte eine Taktik mal nicht funktionieren, nicht verzweifeln, sondern seine Strategie überdenken und noch einmal neu anfangen. Alle Missionen sind irgendwie zu schaffen.

– Die Missionen in Mittel- und Osteuropa bieten sich geradezu an, neue Agenten anzuwerben! Also schnell einige Zivilisten und Polizisten überzeugen und dann die Agenten nicht terminieren, sondern überzeugen (siehe Grafik).

Taktiken

– Zuerst alle Feindtruppe im Zielgebiet eliminieren. (Besonders wichtig, wenn man Wissenschaftler entführen muß!). Wenn man sie nicht zerstören

gut geeignet sind auch Gausswerfer), das Mission-Ziel erreichen und wieder Raus.

Schönste Mission

Mongolei: 1 Agent mit Überzeugungsstrahler und Minigun in die Mission schicken. Den Ausgang neben dem Tor benutzen und in der oberen Ebene zur Bahnstation im Westen gehen. Mit der Bahn zur Station im Süden fahren, den Agenten auf der Plattform erledigen, auf der Plattform warten und etwas Krach machen. Jetzt die Feindagenten betrachten (Nach ein bis zwei Minuten).

Warten, bis sich alle selbst eliminiert haben, dann in die Labore (Süden) gehen, den Wissenschaftler überzeugen und zurück zum Ausgangspunkt.

The Legacy

Schon so mancher Hobby-Exorzist hängt angesichts der Geisterübermacht im Winthrop anwesend seine Weihwasserflaschen an den Nagel. Abhilfe schafft folgender Tip von Frank Bochtler aus Ochsenhausen. Man ruft mit Hilfe eines Editors "chardata" (für die englische Version) bzw. "chardata ger" (für die deutsche Version) auf, das sich im "Legacy/textchar-gen"-Directory versteckt. Dort sind die einzelnen Charakternamen aufgelistet, gefolgt von einer Personenbeschreibung.

Im Anschluß daran erspäht man das Wort "STATS", welches den Anfang einer Reihe von Zahlen markiert. Die ersten vier Zahlenreihen ändert man in:

10 10 10 100 100
10 10 10 10
10 10 10 10
10 10 10 10

In Zukunft muß man nun weder Tod noch Teufel fürchten, da alle Charakterwerte auf das Maximum gesetzt sind, während man auch eine erkleckliche Anzahl von Hit- und Spellpoints erhält. Wer will, kann nun innerhalb eines Nachmittags das Geheimnis um das Geisterhaus lösen.

Return of the Phantom

Dirk Hertrampf aus Krefeld ist ein Freund der Oper und von Microprose neuem Gotik-Ad-

venture. Hier seine eingeschickte Partitur:

Nachdem in der Pariser Staatsoper mehrere Menschen von einem riesigen Kronleuchter erschlagen worden sind, und einige Drohbriefe auf einen Mord hinweisen, werden wir vom Direktor als Detektiv eingestellt.

Erster Akt

Zuerst dankt uns Herr Brie, der Direktor der Oper, für unsere Hilfe nach dem tragischen Unfall und bittet uns um unsere Unterstützung bei der Aufklärung des mysteriösen Mordes. In einigen wichtigen Informationen begeben wir uns nun in den Raum unter der großen Bühne. Dort schieben wir die Treppe unter die geschlossene Luke, öffnen diese mittels des Schalters rechts neben der Tür und klettern auf die Bühne. Auf der Bühne gehen wir erst nach rechts, wo wir einen gelben Farbfilter finden. Auf der linken Seite treffen wir nun Charles, den wir erstmal gehörig ausfragen. Danach gehen wir die Wendeltreppe hinter der Bühne rauf, wobei wir fast von einem Sandsack erschlagen werden.

Oben links nehmen wir den blauen Lichtfilter und kurz darauf finden wir eine Nachricht vom Phantom der Oper. Den roten Lichtfilter finden wir im 1. Geschoß unter der Wendeltreppe. Wieder oben gehen wir in die Tür am Ende des Raumes, die zu den Umkleidekabinen führt. In der 1. Tür der 1. Etage unterhalten wir uns mit Jule Giry, die uns einen Hinweis auf ein Buch ihrer Urgroßmutter über das Phantom gibt. Danach gehen wir noch eine Etage höher zu Christine Florent, die auch von einigen merkwürdigen Träumen zu berichten weiß. Nun begeben wir uns zum Direktor, den wir unter anderem auch auf das Buch ansprechen. Nach dem Gespräch suchen wir im Nebenraum das linke Regal nach dem Buch ab, betrachten die zerbrochene Vitrine und erstatten dem Direktor Bericht.

Der Schrei

Währenddessen hören wir einen ohrenbetäubenden Schrei aus den Umkleidekabinen. Oben sagt uns Jule Giry, daß der Mörder (das Phantom) die Wendeltreppe nach oben geflohen ist. Sofort eilen wir ihm nach. Oben angekommen, gehen wir nach links, werden von dem Phantom überrascht und von diesem über die Brüstung geschmissen. Ko-

mischerweise sterben wir nicht, sondern erwachen am 24. Juni des Jahres 1881 in den Armen von Christine Daae als Raoul de Chengny auf. Dort suchen wir erst mal die drei Farbfilter, die wir an denselben Stellen finden. Hinter der Bühne heben wir den Haken neben der Kiste. Danach gehen wir über die Wendeltreppe in die Etage unter der Bühne und nehmen die Lampe auf dem Tisch mit. Nun gehen wir in den Keller darunter und nehmen dort das Seil, welches wir mit dem Haken verbinden. Im Raum mit der bewegbaren Treppe unterhalten wir uns mit Jacques, der uns einige interessante Dinge zu berichten weiß. Auf dem Weg zum Direktor treffen wir auf einen Maler, dem wir weiterhelfen. Nach dem Gespräch mit dem Direktor, der uns das neuste über das Phantom sagt, gehen wir zu den Logen und bitten Madame Giry, uns Box 5 zu öffnen. In Box 5 untersuchen wir die linke Säule, woraufhin wir eine verschlossene Geheimtür sehen. Bevor wir die Box verlassen, nehmen wir noch die Nachricht vom Phantom mit.

Bei Christine

Nun gehen wir zu Christine Daae, die sich im 2. Stock der Umkleidekabinen aufhält. Auf dem Weg zu ihr hören wir ihre Stimme. Wir unterhalten uns mit ihr, doch als sie die Stimme des Engels der Musik hört, werden wir gebeten, den Raum zu verlassen. Etwas verwundert bleiben wir vor der Tür stehen und belauschen sie. Als wir bemerken, daß die Tür verschlossen ist, brechen wir sie mit der Feueraxt, die zufällig neben uns hängt, auf. Drinnen stellen wir geschockt fest, daß Christine nicht mehr da ist und melden dies sofort dem Direktor. Dort taucht sie plötzlich wieder auf und sagt uns, daß sie ein Logenticket für uns an der Kasse zurückgelegt hat. An der Kasse erhalten wir einen Umschlag, den wir öffnen und den Inhalt betrachten. Das Ticket zeigen wir Madame Giry, die uns die Loge öffnet, wo wir uns setzen, und die Vorstellung beginnt. Während der Show wird Christine Daae vom Phantom entführt. Danach gehen wir in den Raum unter der Bühne. Dort stellen wir entsetzt fest, daß Jacques ermordet worden ist. Neben ihm liegt ein Schlüssel, den wir aufheben und damit die Geheimtür in Box 5 öffnen. Wir klettern die Leiter herab und gehen in die untere Tür.

Tief Unten

Bevor wir in die Katakomben gehen, zünden wir die Lampe an. Dort gehen wir: hoch, rechts, rechts, hoch, rechts, rechts, rechts, links. Nun sind wir am Kanal. Von da an geht es erst links raus, dann hoch, hoch, links, hoch, hoch, hoch, rechts, hoch, rechts, rechts, runter, rechts, rechts, rechts, rechts, hoch. Jetzt sehen wir ein Skelett und eine Tür. Dem Skelett entnehmen wir das Schwert. Um die Tür zu öffnen, müssen wir auf dem Schalterbrett rechts neben der Tür die Hebel 5, 18, 9, 11 drücken. Dies entspricht nach dem Alphabet dem Namen Erik. Im Gang dahinter durchtrennen wir das Spinnennetz mit dem Schwert. Dann gehen wir links, links, links, hoch, rechts. Wir gehen in die rechte Tür, wo wir eine Maske zusammensetzen müssen und dann mittels des Hakens und des Seils durch die Luke in der rechten oberen Ecke flüchten. Nun hören wir Christine. Die Tür zu ihr ist geschlossen. Wir öffnen diese indem wir Bach's "Gigue from Frech Suite No. 5" auf der Orgel spielen. Jetzt gehen wir zu Christine, die allerdings noch in einer Kapsel gefangen ist. Um sie zu befreien, schließen wir den Sarg mit dem Schlüssel auf und drücken die ersten drei Totenköpfe von rechts nacheinander. Sogleich öffnet sich der Sarg, und Christine steigt heraus. Sie erzählt kurz was passiert ist und gibt uns einen Ring. Danach fliehen wir. Doch schon im nächsten Raum werden wir vom Phantom gestellt. Wir greifen es sofort mit dem Schwert an, woraufhin dieses auf merkwürdige Weise verschwindet. Jetzt nehmen wir die Notenblätter von der Orgel und verlassen den Raum. In diesem Raum nehmen wir das Ruder. Nun rasch zum Boot. Auf dem Weg aus den Katakomben erzählt sie die ganze Wahrheit.

Grande Finale

Nach der Bootsfahrt gehen wir wieder in Box 5. Dort erwartet uns allerdings schon das Phantom, schlägt uns nieder und verschleppt Christine. Wir finden beide wieder, wenn wir die Leiter hinter der Geheimtür nach oben klettern und in die Tür gehen. Dort gehen bis zu dem Loch im Boden, welches zum Kronleuchter führt. Auf dem Kronleuchter stellen wir das Phantom. Zuerst sind wir im Kampf unterlegen, doch wir

wenden das Blatt, indem wir den Stock wegdrücken und ihm die Maske abnehmen. Daraufhin stürzen wir mit dem Phantom in die Tiefe.

Nun finden wir uns auf der Couch in der Bibliothek wieder und erkennen, daß es kein Traum war, sondern daß wir durch unsere Handlungen, die Geschichte geändert haben.

Assassin (Amiga)

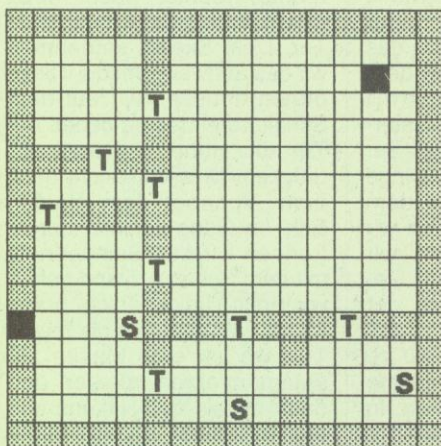
In der Anleitung zu Team 17 Arcade Spiel *Assassin* steht zwar, daß man besonders versteckte "Continues" finden muß, um in einem Level weiterspielen zu können, doch gibt es noch eine weitere Möglichkeit. Matthias

Christian Egerland sagt Euch wie es geht. Drückt man in einem beliebigen Level die "Esc"-Taste und wählt daraufhin sofort "Restart Mission 1", so wird nicht wieder von Anfang an, sondern vom zuletzt erreichten Level an begonnen. Dies funktioniert auch, wenn man gerade sein letztes Leben verloren hat; die "Esc"-Taste muß nur rechtzeitig

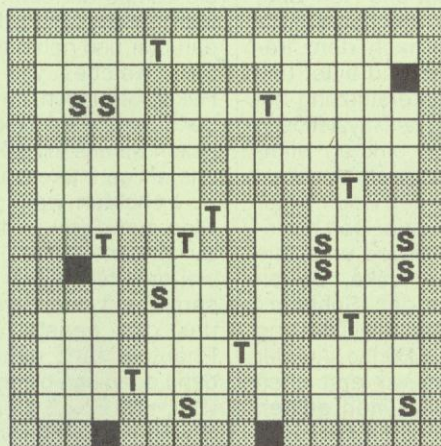
gedrückt werden. Man kann also einmal erreichte höhere Level mehrfach hintereinander trainieren.

Das Schwarze Auge

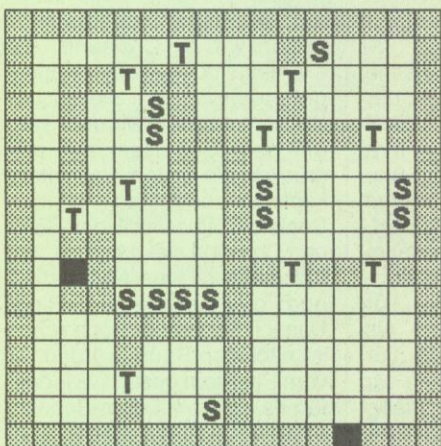
Attics Brettspielumsetzung erfreut sich bei Euch immer noch großer Beliebtheit. Jörn Freyer aus München beliefert Euch deshalb mit den Karten für alle Dungeons. Wer sich jetzt noch verläuft, ist wirklich selber Schuld.



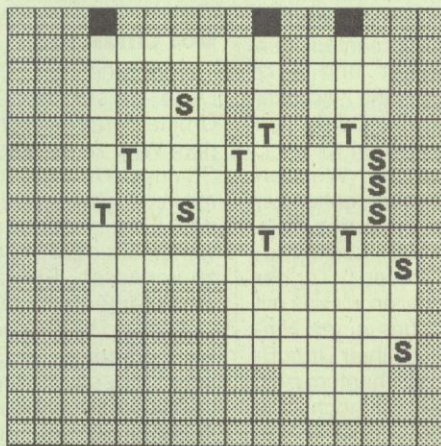
Höhle mit Schwert Grimring
1.Ebene



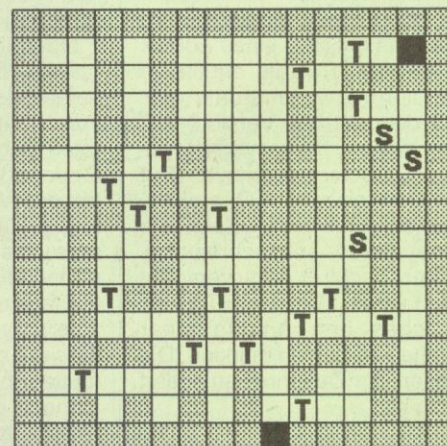
Höhle mit Schwert Grimring
2.Ebene



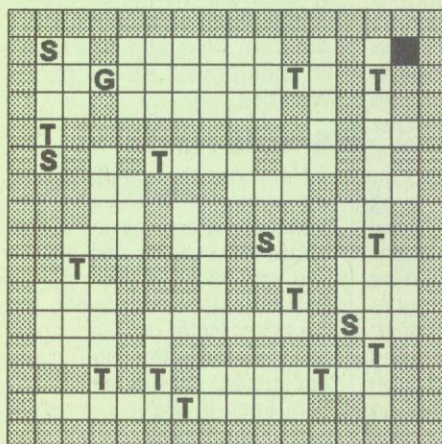
Höhle mit Schwert Grimring
3.Ebene



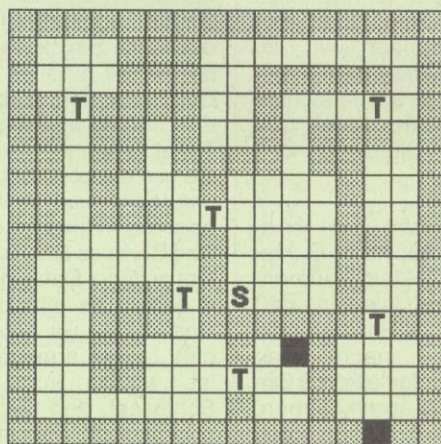
Höhle mit Schwert Grimring
4.Ebene



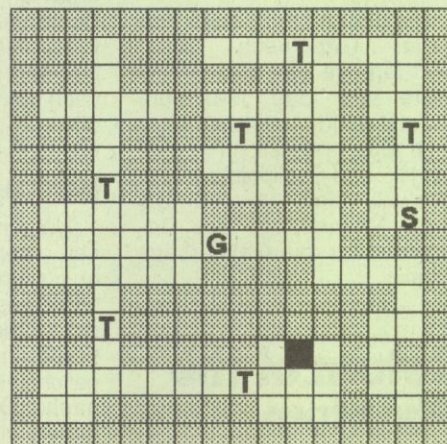
Kulthöhle auf der Insel
vor Varnheim 1.Ebene



Kulthöhle auf der Insel
vor Varnheim 2.Ebene



Mine in Oberorken



Mine in Oberorken 2. Teil

- Mauer
- Tür
- Schatztruhe
- Geheimtür
- Leiter nach unten oder oben
- Gang

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

20.000 Meilen u. d. Meer	L	-	Curse of Enchantment	(L P)	-	Final Fantasy Legend	-	A	King's Quest 3	L	-	A	Navy Seal	-	A	Rex Nebular	(L P)	-	A	Star Trek - 25th Anniv.	(L P)	-	A		
688 Attack Submarine	-	-	Curse of the Azure Bonds	L	-	Fire Brigade	-	A	King's Quest 4	L	-	A	Neuromancer	-	-	A	Rings of Madara	(L P)	-	A	Star Trek 5	-	-	A	
7th Guest	(L P)	-	Dogger of Ammon Ray	(L P)	-	Fish	-	A	King's Quest 5	(L P)	-	A	New Zealand Story	-	-	A	Rise of the Dragon	-	-	A	Starliner	-	-	A	
Abandoned Places	L	-	Dark Half	(L P)	-	Fountain of Dreams	(L P)	-	A	King's Quest 6	L	-	A	Ooze	-	-	A	Roadwar 2000	-	-	A	Starliner 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	Day of the Viper	L	-	Freddy Pharkas	(L P)	-	A	Kingdoms o. England	(L P)	-	A	Panzer Battles	-	-	A	Roadwar 2000	-	-	A	Steel Thunder	-	-	A
Adventure of Link	-	-	Death Knights of Krynn	L	-	Future Wars	(L P)	-	A	Knights of Legend	-	-	A	Panzer Strike	-	-	A	Rommel	-	-	A	Stellar Crusade	-	-	A
Airborne Ranger	-	-	Deathlord	-	-	Goldragon's Domain	(L P)	-	A	Kult	(L P)	-	A	Pawn The	-	-	A	Russia	-	-	A	Storm Across Europe	-	-	A
Alone in the Dark	(L P)	-	Decisives B. Am. Civ. War	-	-	Gateway to the Sov. Front	L	-	A	Landst. von Marteville	L	-	A	Personel Nightmare	L	-	A	Savage Empire The	-	-	A	Sub Battle Simulator	-	-	A
Alternate Reality - City	-	-	Defender of the Crown	-	-	Gato	-	-	A	Last Ninja	L	-	A	Phantasia 3	L	-	A	Schwarze Auge Das	L	-	A	Sword of Aragon	(L P)	-	A
Alternate Reality - Dune	-	-	Deja Vu	L	-	Germany 1985	-	-	A	Last Ninja 2	L	-	A	Phantasia Star 1	L	-	A	Secret of the silver Blades	-	-	A	Sword of Vermilion	-	-	A
Amazon-Guardians of Eden	(L P)	-	Deja Vu 2	L	-	Getysburg	-	-	A	Legacy of the Ancient	-	-	A	Phantasia Star 2	L	-	A	Sentinel The	-	-	A	Tangled Tales	-	-	A
Bad Blood	L	-	Demon's Winter	L	-	Goblins 2	L	-	A	Legend of Blackswirl	-	-	A	Pirates	L	-	A	Sentinel World (Paragr.)	-	-	A	Transworld	-	-	A
Balance of Power 1990 Ed.	-	-	Diogenes Lair	-	-	Gold Rush	L	-	A	Legend of Faergail	L	-	A	Police Quest 1	L	-	A	Sentinel Worlds	-	-	A	Ultima 1	-	-	A
Bane of the Cosmic Forge	(L P)	-	Dragon Wars	-	-	Guilf of Thieves	-	-	A	Legend of Kyndria	(L P)	-	A	Police Quest 2	L	-	A	Sex Vixens from Space	-	-	A	Ultima 2	-	-	A
Bard's Tale 1	L	-	Dragon's Breath	L	-	Gunsling	-	-	A	Leisure Suit Larry 1	L	-	A	Police Quest 3	L	-	A	Shadow Sorcerer	-	-	A	Ultima 3	-	-	A
Bard's Tale 2	L	-	Dragon's Lair	L	-	Heart of China	-	-	A	Leisure Suit Larry 2	L	-	A	Pool of Radiance	L	-	A	Shadow of the Beast	(L P)	-	A	Ultima 4	-	-	A
Bard's Tale 3	L	-	Drochken	-	-	Heimfall	(L P)	-	A	Leisure Suit Larry 3	L	-	A	Pool of Radiance Adv. Journal	-	-	A	Shadow of the Comet	(L P)	-	A	Ultima 5	-	-	A
Battle of Anietum	-	-	Drokkhen	-	-	Hellwood	-	-	A	Leisure Suit Larry 5	L	-	A	Poapulus	-	-	A	Shogun	L	-	A	Ultima 6	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	Dungeon Master	L	-	Hero's Quest	(L P)	-	A	Les Manley-Lost in L.A.	(L P)	-	A	Populus	-	-	A	Shogun	L	-	A	Ultima 7 - Forge Of Virtue	L	-	A
Battles of Napoleon	-	-	Eco Quest	-	-	Hillfort	-	-	A	Loom	-	-	A	Parts of Call	(L P)	-	A	Soko Ban	-	-	A	Ultima Underworld 1	L	-	A
Battletech	L	-	Elite (nur Amigo/ST)	L	-	Holiday Maker	-	-	A	Lost Files of Sherlock Holmes	-	-	A	Powermanger	-	-	A	Sorcerer	-	-	A	Uninvited	-	-	A
Black Cauldron	-	-	Elvira (nur Amigo/C 64)	L	-	Hook	(L P)	-	A	Lure of the Tempress	(L P)	-	A	President is Missing	-	-	A	Space Ace	-	-	A	Up Periscope	-	-	A
Bloodwych	L	-	Elvira 2	L	-	Imperium Galactum	-	-	A	Manhunter - New York	-	-	A	Prince of Persia	L	-	A	Space Quest 1	L	-	A	Veil Of Darkness	L	-	A
Bubble Ghost	-	-	Empire of the Mines	-	-	Inca	-	-	A	Manhunter - San Francisco	(L P)	-	A	Project Firestart	L	-	A	Space Quest 2	L	-	A	Wasteland	L	-	A
Buck Rogers	L	-	Erik the Unready	(L P)	-	Indiana Jones 3	L	-	A	Manor Mansion	L	-	A	Project Stealth Fighter	-	-	A	Space Quest 3	L	-	A	Wasteland (Paragr.)	-	-	A
Cadaver	L	-	Indiana Jones 4	(L P)	-	Indiana Jones 4	(L P)	-	A	Marso Saga (Cluebook)	L	-	A	Prophecy of the Shadow	L	-	A	Space Quest 4	L	-	A	Waxworks	L	-	A
Carrier Command	-	-	Insector X	-	-	Indiana Jones 4	(L P)	-	A	Mawilo	-	-	A	Quest for Glory 2	(L P)	-	A	Space Quest 5	L	-	A	Willy Beomish	(L P)	-	A
Champions of Krynn	L	-	It Came from the Desert	(L P)	-	Jel	-	-	A	Might & Magic 1	(L P)	-	A	Question 2	L	-	A	Space Quest 6	L	-	A	Winzer	-	-	A
Chaos Strikes Back	L	-	Jones in the Fast Lane	-	-	King's Quest 1	L	-	A	Might & Magic 2	(L P)	-	A	Railroad Tycoon	-	-	A	Spellcasting 101 - Spring Br.	-	-	A	Wonderland	-	-	A
Chrono Quest 1	-	-	Kampfgruppe	-	-	King's Quest 2	L	-	A	Might & Magic 3	(L P)	-	A	Reich der Stars	-	-	A	Spellcasting 301 - Spring Br.	-	-	A	Zak Mc Kracken	L	-	A
Chrono Quest 2	-	-	Kathedral Die	(L P)	-	King's Quest 2	L	-	A	Millennium 2.2	L	-	A	Red Baron	-	-	A	Star Command	-	-	A	Zerk	-	-	A
Codenamer: Icecman	(L P)	-	King's Quest 1	L	-	King's Quest 2	L	-	A	Monkey Island 1	(L P)	-	A	Red Lightning	-	-	A	Star Flight 1	-	-	A	L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der			
Colonel's Request	(L P)	-	King's Quest 2	L	-	King's Quest 2	L	-	A	Monkey Island 2	L	-	A	Red Storm Rising	-	-	A	Star Flight 2	-	-	A	Lösung enthalten • Fett gedruckt: Titel sind neu!			
Conquests of Camelot	(L P)	-	Fatal Heritage	-	-	Novcom 6	-	-	A	Novcom 6	-	-	A	Renegade Legion Interceptor	-	-	A	Star Flight 2	-	-	A				
Conquests of the Longbow	L	-																							

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!



X-WING	INDIANA JONES 4	LEMMINGS 2
PC dA 94,95	PC dV 89,95	PC dV 89,95
	AMIGA dV 89,95	AMIGA dV 79,95

- die weiteren Plätze**
4. Space Quest 5 dV
 5. Comanche dV
 6. Monkey Island 2 dV
 7. Wing Commander 2 dV
 8. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)
 9. King's Quest 6 dV
 10. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV

AMIGA	IBM-PC
94,95	94,95
94,95	94,95
89,95	89,95
94,95	94,95
89,95	59,95
99,95	99,95
89,95	89,95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an Videospielen. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos-oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit d. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

1869 dV	79,95	lionheart dA	69,95
a train dV	99,95	lure of the temptress dV	79,95
abandoned places 2 dA	84,95	m 1 tank platoon dA	79,95
airbus a320 us edition dA	99,95	manager dV	49,95
archer mcdon pool dV	69,95	manor mansion dV	69,95
battle isle data disk 2 dV	54,95	megatraveller 2 dV	79,95
battle team (batt. isle-data) dV	79,95	microprose grand prix f. 1 dA	84,95
body blows dA	74,95	midwinter 2 dV	49,95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79,95	monkey island 1 dV	79,95
cadaver dV	74,95	monkey island 2 dV	79,95
campaign dV	74,95	nigel mansell grand prix dA	69,95
chaos engine dA	64,95	patizier der dV	79,95
civilization dV	84,95	penthouse hot numbers dA	44,95
colossus chess dA	49,95	pinball dreams dA	69,95
conquestador dV	79,95	pirates 1 dA	69,95
creatures 2 dA	69,95	pools of darkness dV	89,95
curse of enchantment dV	89,95	populous 2 dA	79,95
desert strike dA	79,95	populous 2 plus data dA	79,95
dragon wars dV	59,95	premier manager dA	69,95
dune 2 dA	69,95	railroad tycoon dA	84,95
dune dV	79,95	rome ad 92 dV	74,95
hishockey manager dV	84,95	schwarze auge 1 mb vers. dV	89,95
eye of the beholder 1 dV	79,95	sensible soccer 92/93 dA	64,95
eye of the beholder 2 dV	84,95	sim ant dV	89,95
fire & ice dA	74,95	sim earth dV	89,95
flashback dV	79,95	space crusade incl. mission d. dA	74,95
goal dV	69,95	spore collection dA	79,95
gunship 2000 dA	89,95	streetfighter 2 dA	74,95
hannibal dA	84,95	syndicate dV	79,95
history line 1914-1918 dV	89,95	their finest hour dA	79,95
humans 2 dA	69,95	transcend dA	69,95
humans dA	69,95	ultima 5 dA	79,95
indiana jones 3 adventure dV	69,95	ultima 6 classic dA	49,95
jonathan dV	94,95	walker dA	74,95
kathedral die dV	89,95	waxworks dV	74,95
legend of kyndria dA	89,95	wing commander 1 dV	89,95
lemmings 2 dA	79,95		
lemmings dA	69,95		

IBM-PC

1869 dV	89,95	leather goddesses of phobos 2 dA	99,95
a train construction set dV	49,95	legacy the dV	109,95
a train dV	99,95	leisure suit larry 5 dV	94,95
aces of the pacific dA	89,95	lemmings 2 the tribes dV	89,95
aces of the pacific edition dA	94,95	lemmings doublepack dA	79,95
airbus a320-europa dA	99,95	links 386 kurs banff dA	54,95
airbus a320 us edition dA	99,95	links golf 386 dA	99,95
alone in the dark dV	94,95	lost files sherlock holmes dV	94,95
battle isle data disk 2 dV	54,95	microprose f1 grand prix dA	89,95
battletech 4000 s-vga dA	79,95	might and magic 4 dV	99,95
bundesliga manager edition dV	89,95	monkey island 2 dV	89,95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79,95	patizier der dV	79,95
burning steel dV	94,95	populous 2 dA	84,95
burning steel data 1-america dV	44,95	prince of persia 2 dA	89,95
burning steel data 2-schiffe dV	44,95	ragnarok dV	99,95
buzz aldins race into space dA	99,95	schwarze auge das dV	89,95
civilization dV	99,95	sensible soccer dA	74,95
comanche dA	94,95	shadow of the comet dV	99,95
comanche mission disk 1 dV	59,95	sim city de luxe dA	94,95
dagger of amon n dV	89,95	space hulk dA	99,95
dark queen of krynn dV	89,95	space quest 5 dV	99,95
dune 2 dA	79,95	spacewar hel. für das dV	94,95
eishockey manager dA	94,95	star trek 25th anniversary dV	99,95
eye of the beholder 1 dV	79,95	strike commander dA	99,95
eye of the beholder 2 dV	84,95	strike speech pack dA	49,95
f15 strike eagle 3 dA	104,95	syndicate dV	94,95
fields of glory dA	109,95	tonatona dA	94,95
goblins 2 dV	89,95	ultima 7 - serpent isle dA	109,95
gunship 2000 dA	99,95	ultima 7-die schwarze platte dV	104,95
gunship 2000 szenario dA	69,95	ultima trilogy 2 (4:5:6) dA	89,95
hannibal dV	94,95	ultima underworld 2 dA	89,95
history line dV	89,95	veil of darkness dV	94,95
humans 2-human race dV	94,95	whales voyage dV	89,95
inco dV	99,95	wing commander 1 classic dA	59,95
incredible machine dV	84,95	wing commander 2 dV	94,95
indiana jones 4 dV	89,95	wizardry 7 crusaders d. sov. dV	99,95
jonathan dV	94,95	x-wing dA	94,95
kings quest 6 dV	99,95	zool dA	79,95

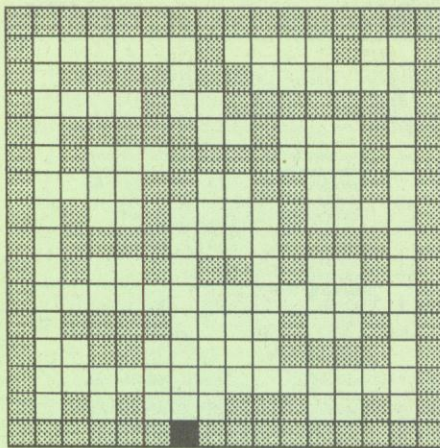
FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Die Zahlen vor der Bezeichnung geben den Erscheinungsmonat an:

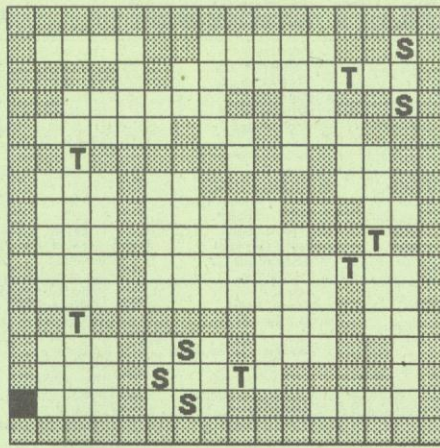
AMIGA	IBMP-PC
0893 a-train construction set dV	49,95
0893 altoc dA	84,95
0893 links kurs pinehurst US	49,95
0893 prophecy of the shadow dV	84,95
0893 space hulk dA	89,95
0893 space legends dV	84,95
0893 wizardry 7 US	94,95
0893 abandoned places 2 dA	94,95
0893 aces over europe dV	94,95
0893 betrayal at kronrod dV	99,95
0893 burning steel editor US	44,95
0893 eye of the beholder 3 dV	94,95
0893 huddy pharkas dV	94,95
0893 islands of dr. brain US	94,95
0893 lore of lore dV	79,95
0893 pinball dreams dA	69,95
0893 pirates gold dV	109,95
0893 railroad tycoon deluxe US	109,95
0893 spellcraft aspect of val. dV	89,95

SONDERANGEBOTE

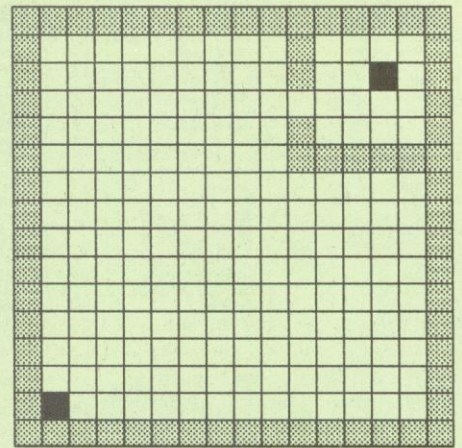
A M I G A			
captain planet dA	29.95	swat p 38 US	39.95
chess player 2150 US	19.95	swat p 80 US	39.95
continental circus dA	19.95		
deuteros dA	39.95	IBM-PC 5.25	
falcon mission 1 US	29.95	battletech 2 dA	39.95
hunter dA	39.95	gfi championship football US	19.95
olympic collection US	29.95	go for gold dA	29.95
spideironic dA	19.95	imperium dA	34.95
spot dA	19.95	king of chicago US	19.95
thai boxing US	19.95	manchester united US	29.95
wanted dA	29.95	olympic collection US	29.95
waterloo dA	19.95	pole position US	19.95
whirlingig dA	9.95	realms dA	29.95
wishbringer US	29.95	savage empire the US	39.95
xenon 2 the megablast dA	29.95	test drive 2 california chal. US	39.95
zero gravity US	24.95		
		PC - SOUND	
IBM-PC 3.5		sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
colossus chess x dA	19.95	sound blaster cms chips	PC 49.95
four tale adventure US	29.95	sound blaster pro deluxe	PC 329.95
genghis khm dA	19.95	sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
hunt for red october 2 dA	19.95	sound blaster pro v cd-rom	PC 849.95
imperial dA	34.95	sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1199.95
living jigsaws US	29.95	sound blaster 16 esp	PC 499.95
manchester united US	29.95	video blaster genlock-karte	PC 639.95
maupiti island dV	19.95	video blaster	PC 469.95
north & south US	29.95		
oil imperium dV	19.95	ZUBEHÖR	
olympic collection US	29.95	aktiv-boxen	Preis 59.95
po tennis simulator dA	34.95	joystick gravis analog pro dA	PC 94.95
ri baseball two dA	29.95	joystick thrustmaster rcs	PC 189.95
realms dV	29.95	joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
siege data (dogs of war) US	34.95	mouse microsoft vs 232	PC 89.95
stip noker deluxe US	19.95	mouse transparent vs 714	AA 39.95
		mouse transparent vs 717	PC 44.95



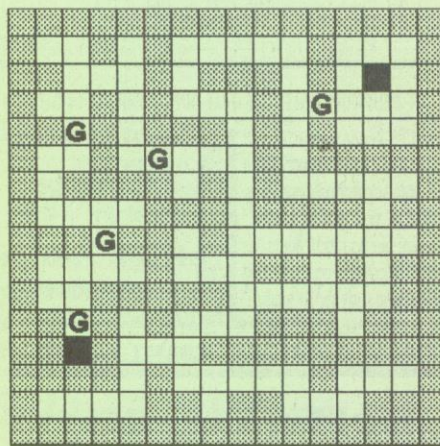
Goblinhöhle



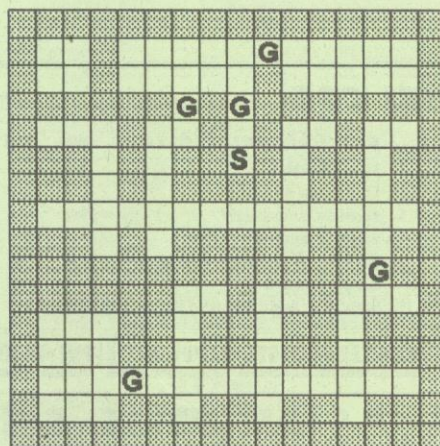
Orkhöhle mit Orkdokument



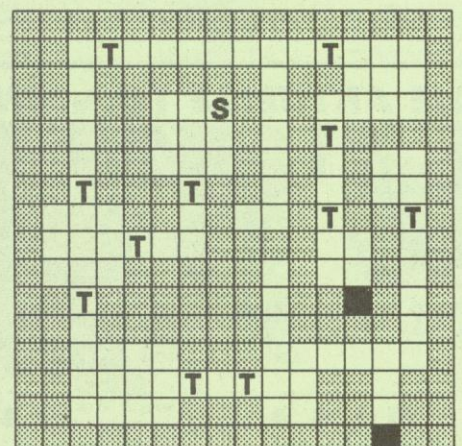
Höhle vor Thoss 1.Ebene



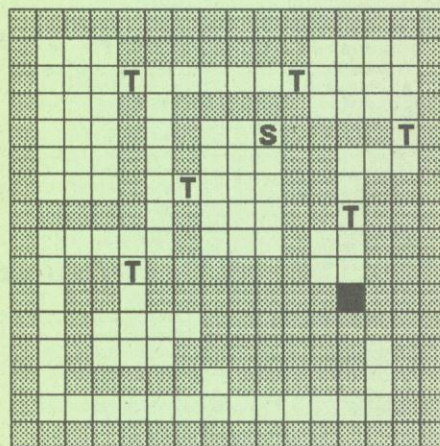
Höhle vor Thoss 2.Ebene



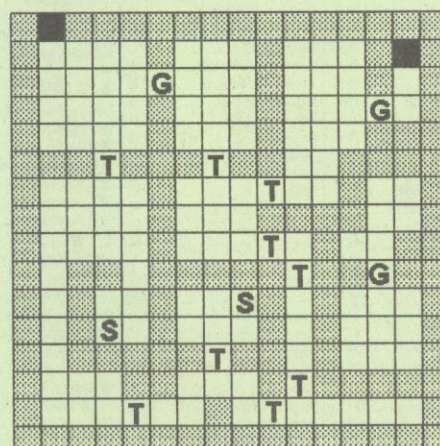
Höhle vor Thoss 3.Ebene



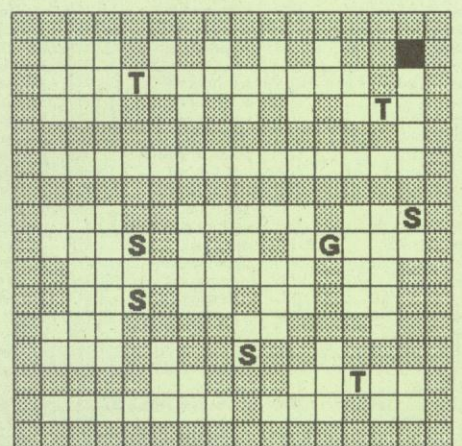
Schatz von Daspota 1.Ebene



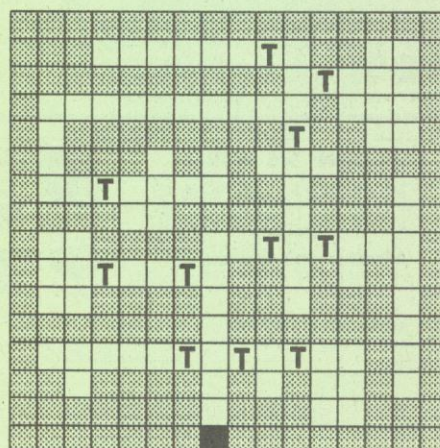
Schatz von Daspota 2.Ebene



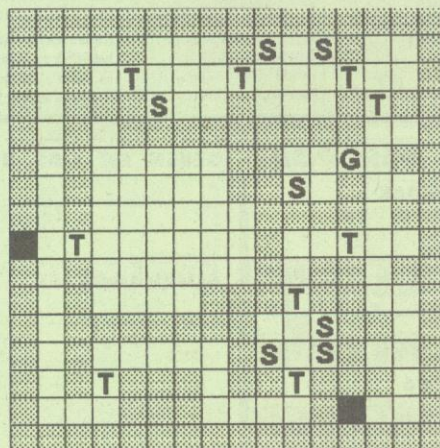
Verfallene Herberge 1. Ebene



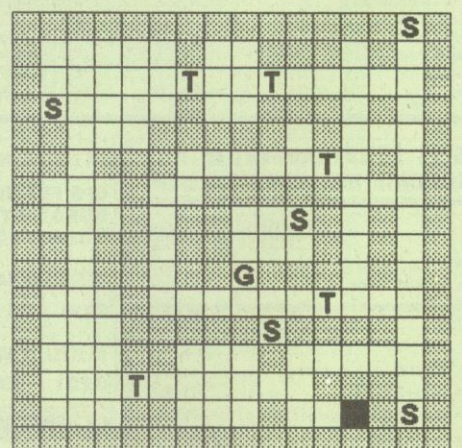
Verfallene Herberge 2.Ebene



Dungeon in Prem



Spinnenhöhle 1.Ebene



Spinnenhöhle 2.Ebene

Videospieletips

Kid Dracula (Game Boy)

Paßwörter zu Konamis niedrigem *Kid Dracula* gefällig? Bernd Küstner aus Schwaig sandte uns alle sieben Paßwörter zu.

Stage 2	5613
Stage 3	3272
Stage 4	7283
Stage 5	5346
Stage 6	7225
Stage 7	5539
Stage 8	7158

Dead Dance (Super Nintendo)

Axel Dreher aus Neuss prögelte sich durch den Totentanz und sandte uns flugs die Paßwörter zu allen drei Schwierigkeitsgraden.

Gespielt wurde dabei mit SYHO.

EASY

Zazi	526 / 762
Kotono	556 / 742
Vortz	537 / 611
Beans	527 / 671
Dolf	500 / 500
Rei	530 / 560
Gajet	511 / 437
Sirou	501 / 417
Ks	562 / 326
Jado	512 / 306

NORMAL

Zazi	526 / 142
Kotono	427 / 011
Vortz	537 / 071
Beans	430 / 700
Dolf	500 / 760
Rei	401 / 637
Gajet	511 / 617
Sirou	412 / 526
Ks	562 / 506
Jado	463 / 455

Hard

Zazi	437 / 231
Kotono	730 / 140
Vortz	400 / 120
Beans	701 / 077
Dolf	411 / 057
Rei	712 / 766
Gajet	462 / 746
Sirou	763 / 615
Ks	473 / 675
Jado	774 / 504

Kirby's Dreamland (Game Boy)

Der kleine Cheat zum Knudelquirl Kirby stammt von Philipp Pötzl aus Geretsried. Drückt einfach das Steuerkreuz nach unten, dazu Select und den B-Knopf und schon erwartet Euch ein Soundmenü, mit allen Musikstücken des Spiels und einige Extraleben für längeres Spielvergnügen mit dem aufblasbaren Knudel.

Genügt Euch der Schwierigkeitsgrad nicht, solltet Ihr das Steuerkreuz nach unten, Select und den B-Knopf zugleich drücken. Jetzt ist *Kirby's Dreamland* schon schwerer zu knacken.

Rolo to the Rescue (Mega Drive)

Wem das paßwortlose *Rolo to the Rescue* zu schwer ist, sollte den von Ursula Villmann stammenden Cheat anwenden: Drückt im Titelbild einfach links-oben, A und C gleichzeitig. Dann drückt Reset ohne die Knöpfe loszulassen und wartet nun im Titelbild zirka 5 Sekunden. Nun alles loslassen und Taste B betätigen. Ab sofort darf Rolo unverwundbar durch die zahlreichen Welten laufen.

TIP DES MONATS

Super Turrican (Super NES)

Tips-Experte Florian Tewes aus Oelde hat wieder zugeschlagen. Mit seinen tollen Karten zum Super-NES-Turrican hat sich Florian die 777 Mark für den *Tip des Monats* redlich verdient. Zu Beginn jedoch noch einige Tips zu den jeweiligen Obermotzen.

Faust Stage 1

Taucht die Faust aus dem Hintergrund auf, haltet Ihr sofort drauf. Schwebt sie dann über Euch, wartet Ihr zirka eine Sekunde und wetzt dann nach links oder rechts.

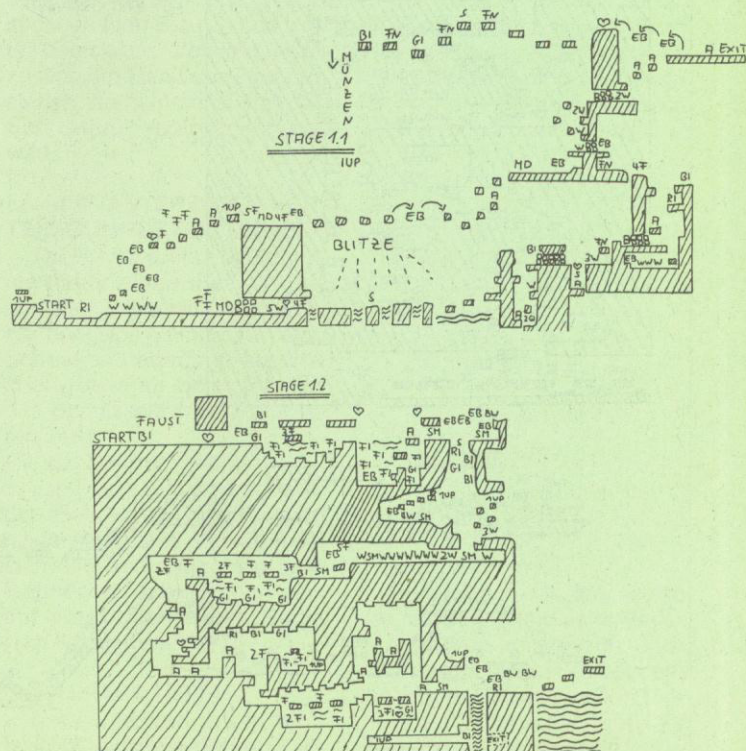
Endgegner Stage 1

Dem Obermotz sofort auf den dicken Laser hüpfen, zwei Smartbombs zünden und draufhalten. Habt Ihr eine durchschlagskräftige Waffe zur Hand, sollte er danach erledigt sein.

Endgegner Stage 2

1. Auf den mit Zahlen versehenen Stellen in der Zeichnung erscheinen Laserschütze. Laßt sie nicht erst zum Zug kommen, sondern haltet kräftig drauf. Sind alle Geschütze vernichtet, folgt Stufe...

2. Der wahre Endgegner kommt von oben. Er ist nur verwundbar, wenn er sich dreht. Schießt er auf Euch, stellt Ihr Euren Turrican auf Position X.



Endgegner Stage 4

Bleibt zuerst auf Position 1 stehen.

1. Der Endgegner feuert Kugeln ab, Ihr bleibt auf Position 1 und springt einfach drüber. Dieses wird dreimal wiederholt.

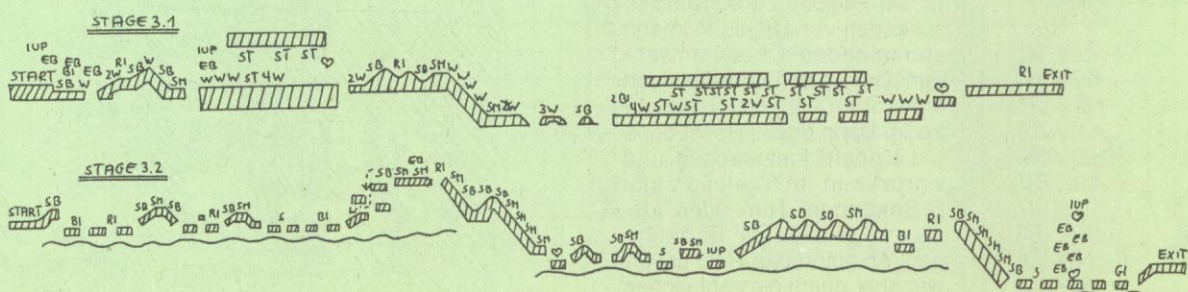
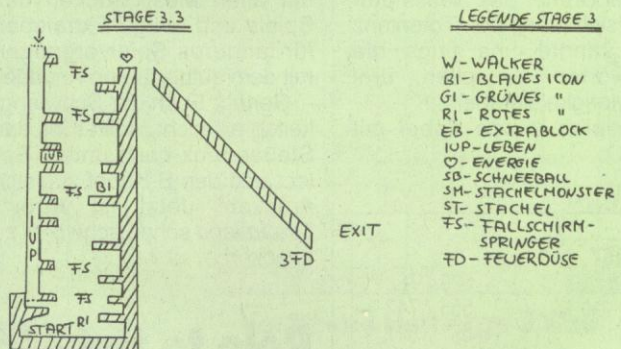
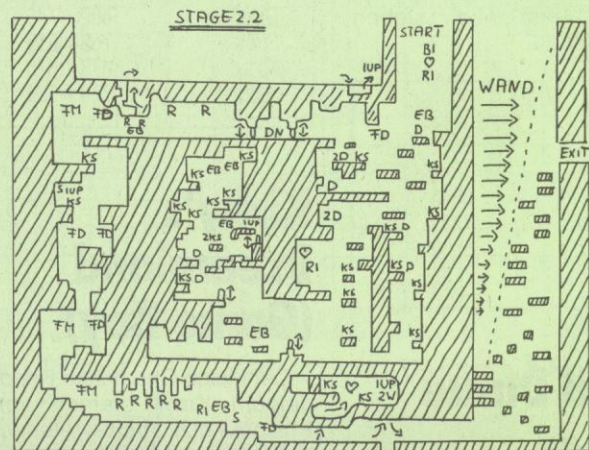
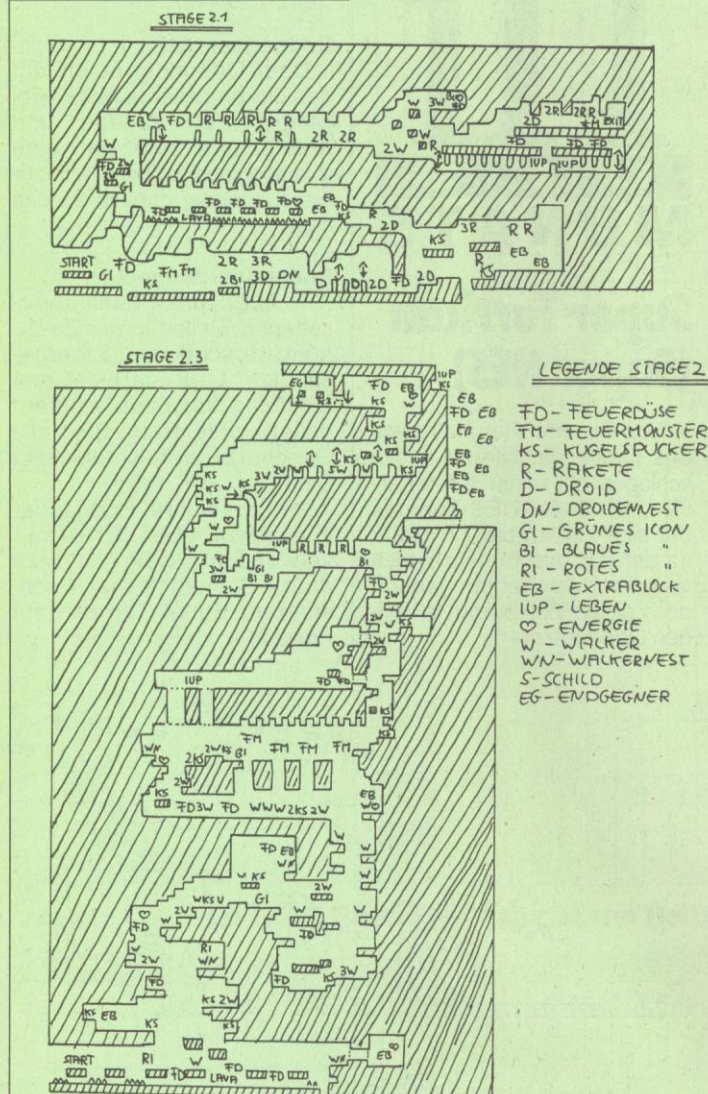
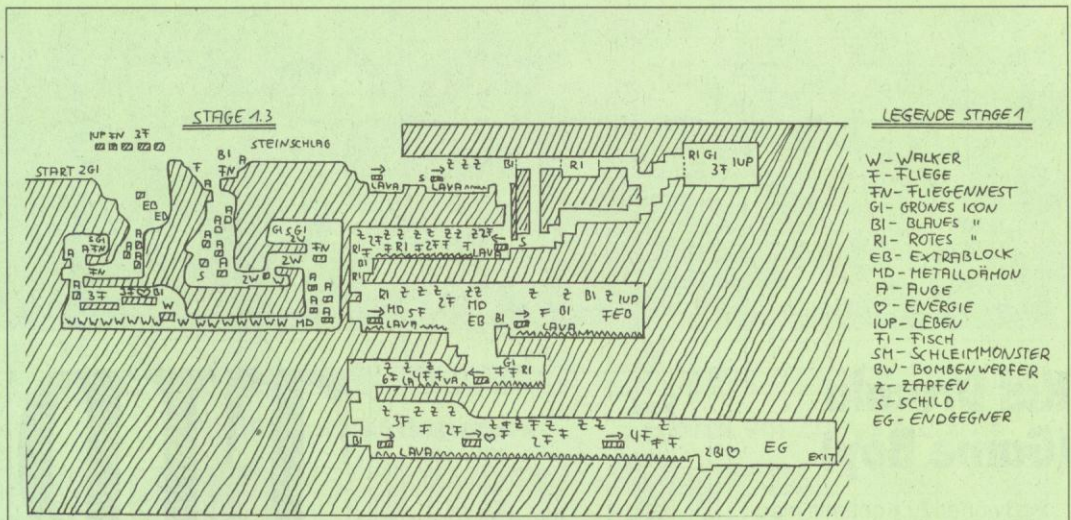
2. Der Endgegner wirft nun mit Steinen und Ihr lauft auf Position 2.

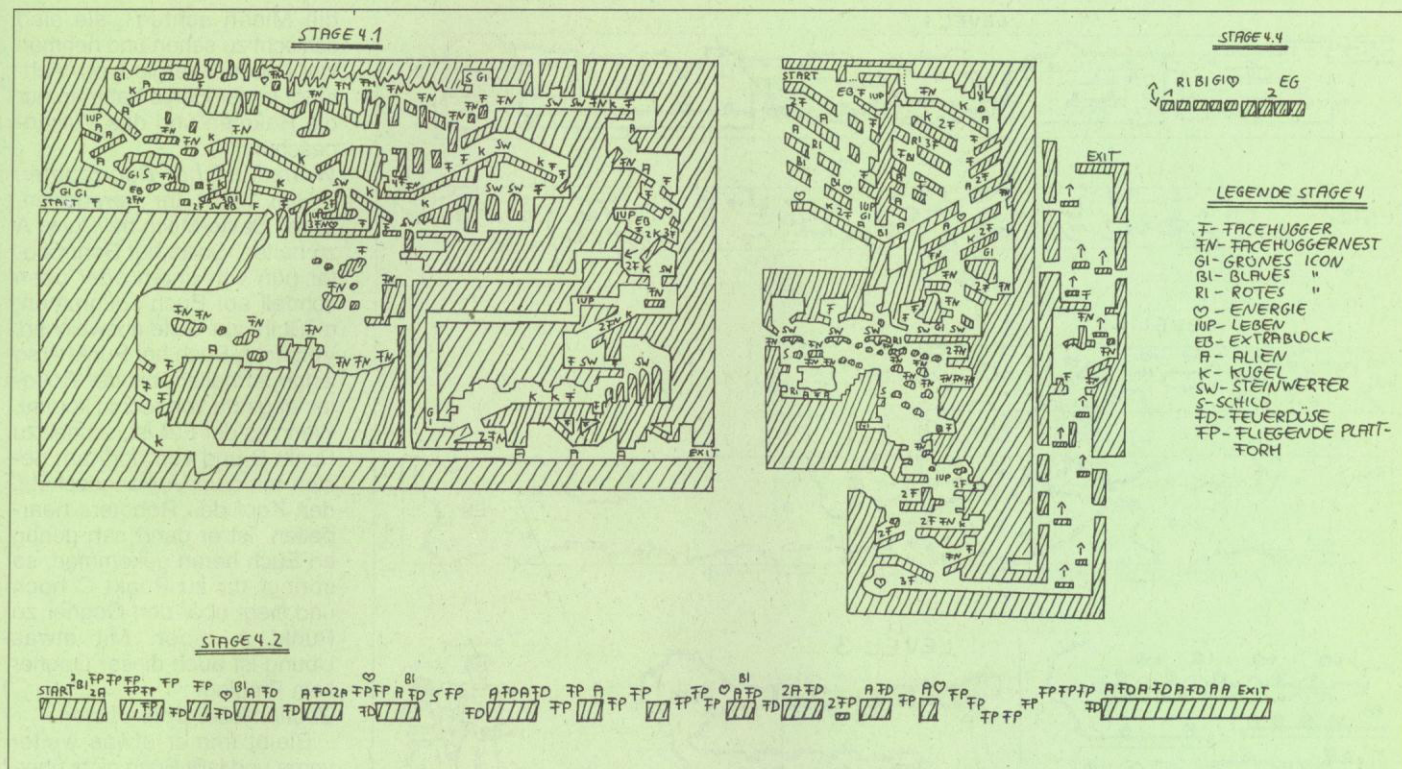
3. Hier wiederholt sich Punkt 1.

4. Der Motz läßt eine Kugel auf Euch los. Ihr macht Euch ebenfalls zum Kuller und wälzt die andere platt. Dies geschieht zweimal.

5. Der Gegner feuert wieder mit Steinen (Punkt 2).

Sind diese fünf Punkte vorbei, wird das Ganze wiederholt.





Super Turrican (Super NES)

Ein kleines Soundmenü in Factor-5's SNES-Turrican fand Marco Ehrmann aus Aschaffenburg. Geht im Optionsmenü einfach auf Exit und drückt L, R, X, A und Start gleichzeitig. Schon dürft Ihr Euch sämtliche Kompositionen anhören.

Flashback (Mega Drive)

Benjamin Blaume aus Bückeburg spielte Delphins umfangreiches Jump'n'run-Adventure in zahllosen Nächten durch und präsentiert Euch die Paßwörter aller drei Schwierigkeitsgrade.

EASY

1. Level	PIXEL
2. Level	BETSY
3. Level	PANCHO
4. Level	STUDIO
5. Level	TOKO
6. Level	AKANE

NORMAL

1. Level	FALCON
2. Level	DATA
3. Level	MILORD
4. Level	QUICKY
5. Level	BIJOU
6. Level	BUBBLE

EXPERT

1. Level	CLIO
2. Level	ACATC
3. Level	BLOB
4. Level	STUN
5. Level	MIMOLO
6. Level	HECTOR

Cybernator (Super NES)

Alexander und Michael Jantzen aus Aldersbach zockten Konamis futuristisches Ballerspektakel *Cybernator* durch und kartographierten sowohl die Levels, als auch die Taktiken zu den jeweiligen Ober- und Zwischenmotzen.

Allgemeines zum Spiel:

Es gibt einige Gegner, die einen Power- oder Energiechip nach dem Zerstören hinterlassen. Leider werden diese Extras per Zufall auf die Gegner verteilt und so haben wir eine Liste erstellt, in welchem Level, wieviele Power- und Energiechips auf die Gegner verteilt sind. Hier ist sie:

	P-Chips	E-Chips
Level 1:	1	3
Level 2:	2	2
Level 3:	2	2
Level 4:	0	0
Level 5:	3	1
Level 6:	1	2
Level 7:	5	2

Level 1: AXIS' LUNARE BERGBAU-KOLONIE

Taktik: Die Kanonen aus der Ferne mit Vulkanautomatikgeschütz oder aus der Nähe mit dem Punch-Schlag zerstören.

Energiestation des Schiffes:

Als erstes gleich zu Punkt A gehen und das Schutzschild aktivieren. Die Kanonen feuern alle 5 Sekunden einen Schuß ab. Die Zeit dazwischen sollte man nutzen, indem man auf den Endgegner mit dem Vulkanautomatikgeschütz ballert. Sollte er zu weit hochgefahren sein, von Punkt A zu Punkt B springen (von B zu C) und weiter bearbeiten. Vorsicht: Nicht zu weit am Rand der Plattform stehen, da man sonst von den Schüssen runtergeschubst wird.

Level 2: ASTEROIDEN-VERTEIDIGUNGSSTELLUNGEN

Taktik: Im ersten Abschnitt nie hinter einem Felsen bleiben, der Bildschirm scrollt erbarmungslos nach rechts. Den Schüssen unbedingt ausweichen, da man beim Fliegen das Schutzschild nicht aktivieren kann.

Riesen-Bohrroboter:

Von Punkt A aus versuchen, den Roboter mit den Raketen niederzumetzeln. Versammeln sich alle Asteroiden vor dem Gegner, so schießt man sich auf einer bestimmten Stelle zum Roboter durch.

Level 3: ARC NOVA

Taktik: Abwarten bis eine Rakete vorbeigefahren ist,

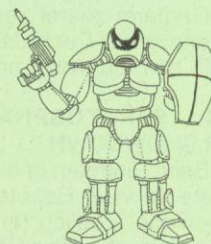
gleich danach in den Abschluß-tunnel springen und mit dem Beschleunigungsgang in Sicherheit bringen. Die Fuel-Tanks können zerstört werden.

Am Ende des Levels müssen die vier Lasertriebwerke in einem Zeitlimit von zwei Minuten vernichtet werden. Hat man bereits eine Waffe auf maximaler Stärke, so kann man versuchen auch das Raumschiff zu zerstören, was aber nicht unbedingt erforderlich für die Beendigung dieses Levels ist.

Kreisende Laser-Kanonen:

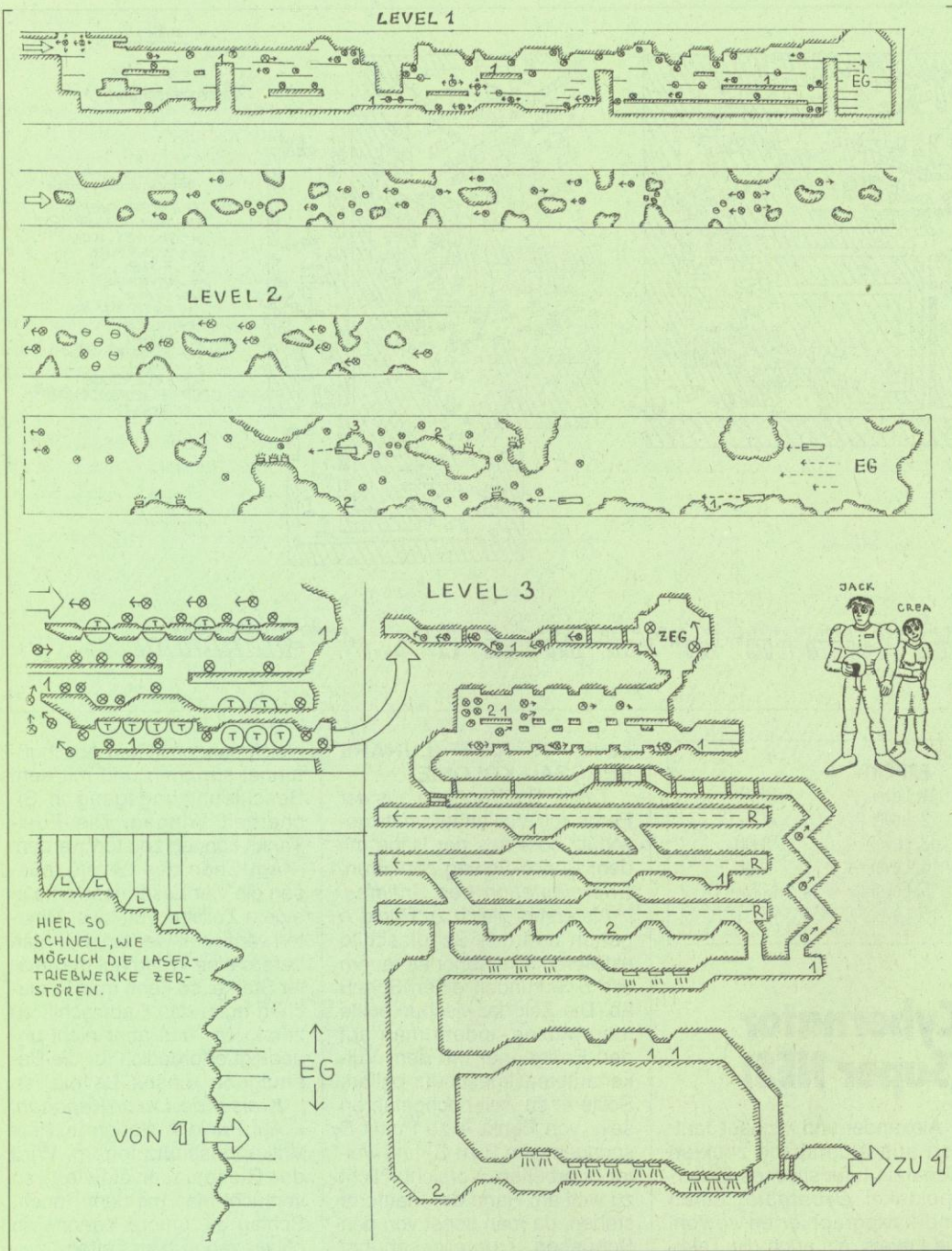
Auf Punkt A stehen und mit Vulkangeschütz feuern. Wird der Riesenlaser aktiviert, so versucht man mit dem Punch-Schlag die untere Kanone so oft wie möglich zu treffen.

CYBERNATOR KOMPLETTLÖSUNG



Raumschiff:

Man sollte in das Raumschiff (A) reinfiegen und es mit jeder Menge Vulkangeschützfeuer bearbeiten. Weicht dabei dem fliegenden Greifarm des Gegners aus. Verschwindet das Raumschiff aus dem Bild, sollte



man hochfliegen und so dem erneuten Angriff ausweichen. Das oben genannte so oft wiederholen, bis das Raumschiff zerstört ist. Vorsicht! Auf keinen Fall den Greifarm zuerst zerstören, dann greift Euch das Raumschiff nämlich selbst an.

Level 4: STRATOSPHERISCHER SHOWDOWN

Taktik: Beim Eintreten in die Atmosphäre so viele Roboter abschießen wie möglich (am besten mit zielsuchenden Raketen). Nach dem Zerstören eines Roboters bekommt man jedesmal einen Power-Chip. **Mech-Roboter:**

Diesen Endgegner zerstört man am besten mit den zielsuchenden Raketen, wenn man noch welche übrig hat. Anson-

sten abwarten, bis der Roboter seine Kugeln und Bomben abgeschossen hat und diese irgendwo aufgeprallt sind. Jetzt hat man ca. 3 Sekunden Zeit, auf ihn zu feuern bis die nächste Ladung kommt.

Level 5: RAUMHAFEN MADAGASKAR

Taktik: Die Power-Triebwerke können zerstört werden. **Riesen-Laufroboter:**

Beim Aufprallen der Bomben Schutzschild einschalten (A). Die Kugeln des Maschinengewehres können Euch nicht sehr viel schaden, also sollte man auf den Roboter ballern, während er mit dem Maschinengewehr auf Euch schießt. **Shuttle:**

Von Punkt A die Triebwerke

bearbeiten, dabei von den gelegentlichen Schüssen aus der Kanone zu B ausweichen. Danach das Ganze bei den Punkten C und D wiederholen. Nach dem Zerstören der Kanonen bekommt man jeweils einen Energy-Chip. Vorsicht vor den fliegenden Robotern! Schießt sie am besten gleich, nachdem sie aufgetaucht sind, ab. Jeder zweite Roboter hinterläßt nach dem Zerstören einen Power-Chip. Der Laser und das Vulkan-Geschütz sind hier die besten Waffen.

Level 6: AXIS' HÖHLEN-VERSTECK

Taktik: Am Anfang die vier Roboter vernichten, um zum Höhleneingang zu kommen. In der Höhle besonders auf

die Minen achten, sie sind schlecht zu sehen und nehmen viel Lebensenergie weg. Achtung! In der Höhle hat man nur die Raketen und das Vulkangeschütz.

Wurmähnlicher Bohrroboter:

Hier müßt Ihr versuchen, Euren Battle-Mech bei Punkt A zu halten. Sollte der Bohrroboter nun von unten oder oben schnell auf Euch zukommen, müßt Ihr zur Seite ausweichen. Versucht, Euch bei Punkt A so lange zu halten, bis der Roboter langsam von rechts kommt. Wenn es der Fall ist, schnell zu Punkt B und von dort, am besten mit dem Vulkangeschütz, den Kopf des Roboters bearbeiten. Ist er dann nah genug an Euch heran gekommen, so springt Ihr zu Punkt C hoch und fliegt über den Gegner zu Punkt A rüber. Mit etwas Übung ist auch dieser Gegner kein Problem.

Zugähnlicher Bohrroboter:

Bleibt immer etwas weiter vorne und laßt Euch nicht überfahren. Am Ende des Ganges zerstört sich der Roboter von selbst.

Raumschiff:

Den Bomben ausweichen (von Punkt A zu B) und mit dem Laser immer auf das Raumschiff draufhalten. Schaltet der Endgegner die Laserkugel ein, weicht Ihr mit Sprüngen über das Raumschiff aus.

Level 7: AXIS-HAUPTSTADT

Taktik: Im dritten Abschnitt (Tunnel) auf Dauerfeuer mit dem Laser umstellen.

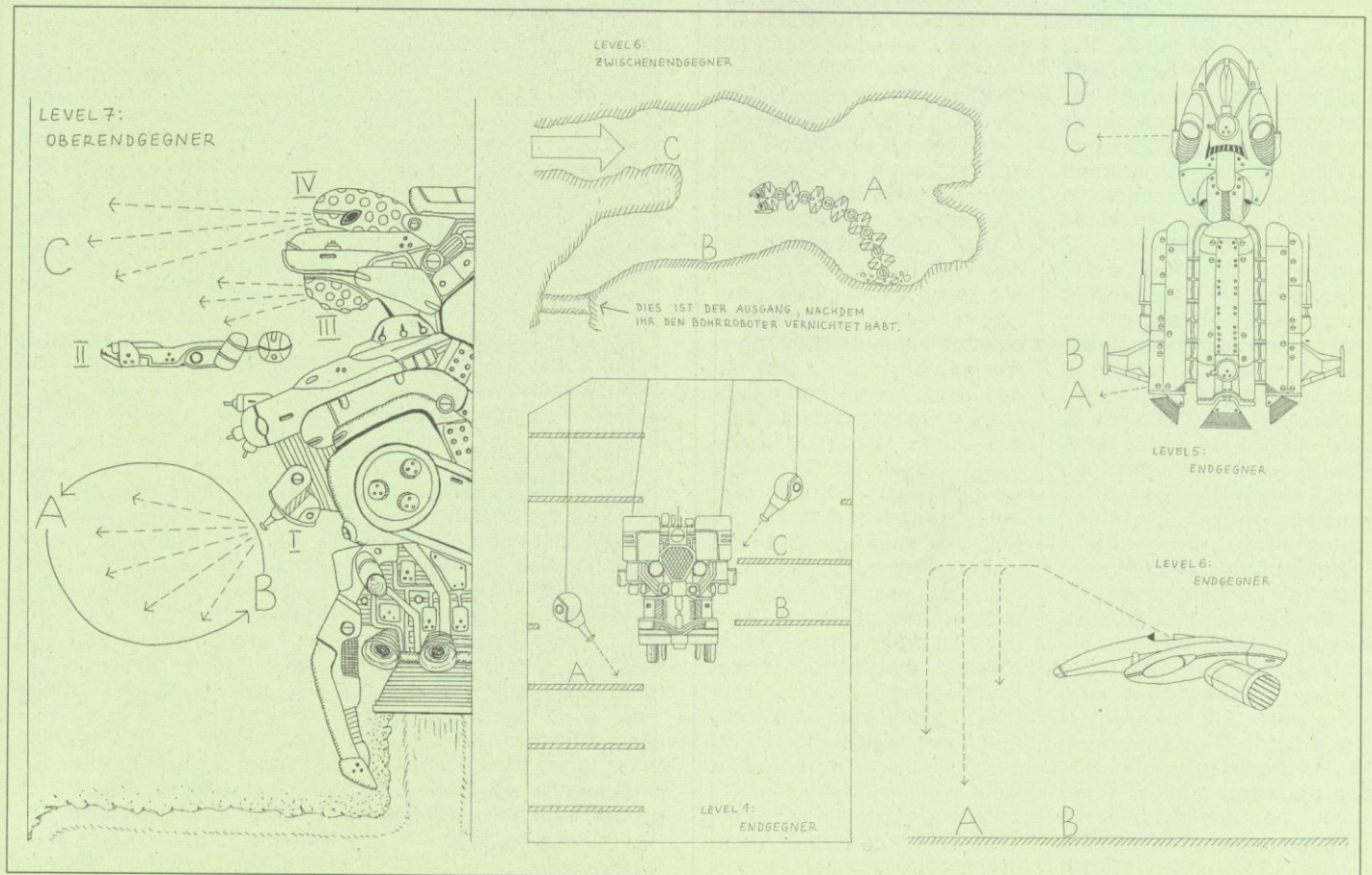
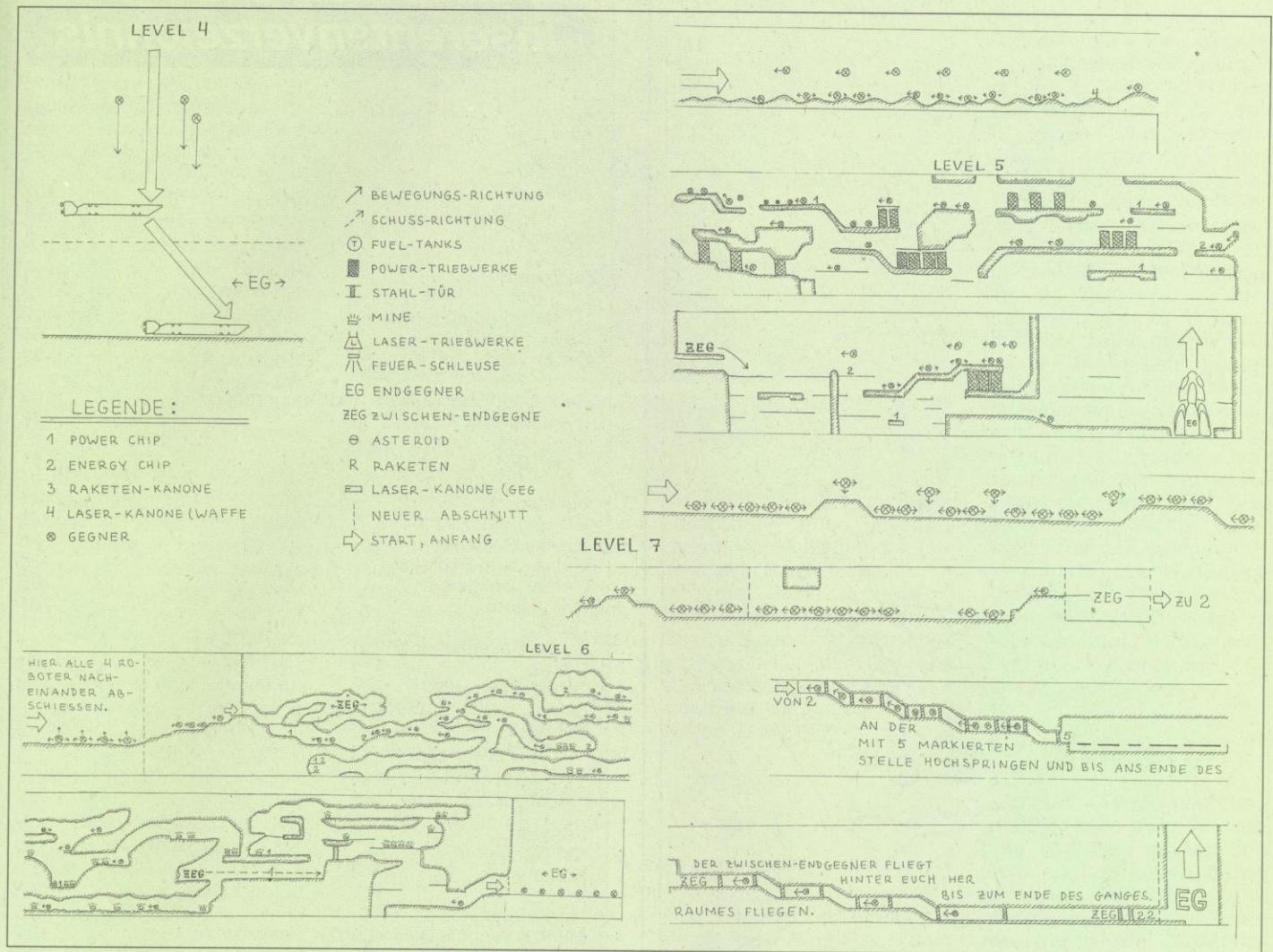
Roboter im Regierungsgebäude:

Immer in der Luft bleiben, die fliegenden Kanonen abschießen und den Roboter am besten mit dem Laser niederballern.

Riesenroboter im Tunnel:

In der Abschlußphase lockt Ihr den Laserstrahl des Gegners zum Punkt B und fliegt dann sofort wieder zu A, von wo Ihr den Roboter ebenfalls mit einem Laser bearbeitet. **Oberendgegner:**

Als erstes den Schüssen der Kanone (I) kreisend ausweichen und bei Punkt A am besten mit dem Laser zurückschießen. Dann etwas weiter runter gehen und warten, bis der Greifarm (II) herunter kommt. Diesen solange bearbeiten, bis der vordere Teil explodiert. Jetzt abwarten, bis der Greifarm geschlossen ist, schnell zu Punkt C hochfliegen und den Kopf des Obermotzes (III und IV) niederballern. Ist dieser zerstört, dürft Ihr den Abspann genießen.

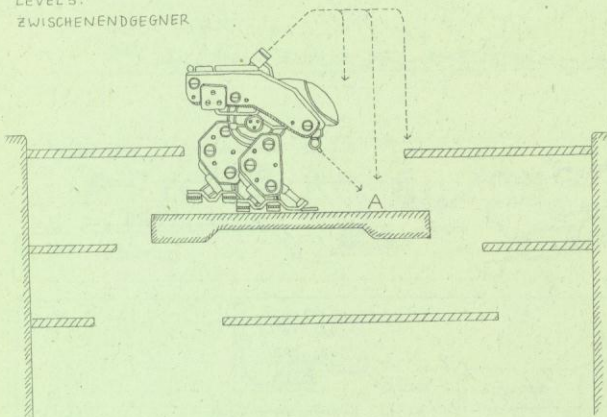


Inserentenverzeichnis

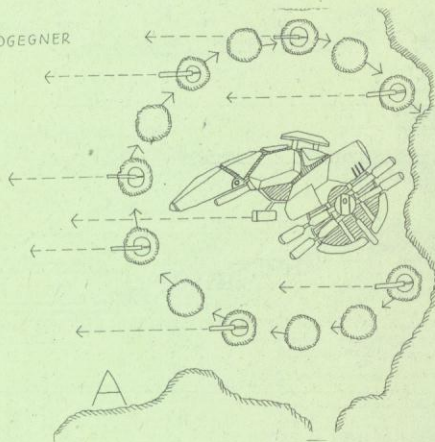
A 3 GmbH	95
ad games	50
Aztech	97
Bachler	107
Berry Lösungsservice	61
Bomico	29, 41
Computer-Box	131
CPS Heidak	73
CT/CP Verlagsgruppe	119, 121, 123
Culture Brain	31
Cybersoft	32
Deutscher Sparkassen- und Giroverband	103
Dynamic Soft	28
Esser-Soft	51
Funtastic	54, 141
Galaxy Software	28
Game Land Express	139
Games Unlimited	99
Gamestore	131
Geratz	111
Göde, Bayerischer Münzkontor	51
Gravis	101
Gross Elektronik	120
Heureka	49
HUK Coburg	4
Joysoft	130
Karosoft	67
KM Computer	3. US
Konami	27
Magic Line	65
Markt & Technik Buch- und Softwareverlag	125
Markt & Technik Vertrieb	34, 89-92, 128, 136, 140
Media Point Rose	13
Media Vision	8/9
Megaplay	104
Microprose	55, 105, 4. US
MK Elektronik	139
NIKE	16/17
Nintendo	11, 43
Okay-Soft	122
Peroka-Soft	120
Pfister	113
Power Soft	117
Sega	3, 19, 2. US
Soft & Sound	137
Softdreams	30
Softi	26
Softsale	100
Software Corner	118
Spielraum Versand	122
Supra	45
Telekom	47
Traum-Welt	112
Traumfabrik	53
Turtles Soft	135
VDS	122
Verkosoft	63
Versand 99	33
Wial	132/133

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa. EMP, 49811 Lingen und Time Life International, 80799 München, bei.

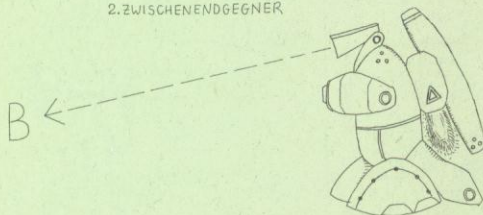
LEVEL 5:
ZWISCHENENDGEGNER



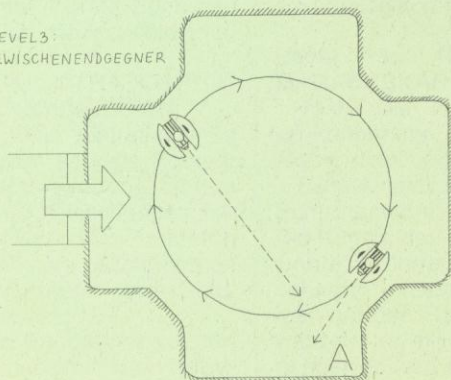
LEVEL 2:
ENDGEGNER



LEVEL 7:
2. ZWISCHENENDGEGNER



LEVEL 3:
ZWISCHENENDGEGNER

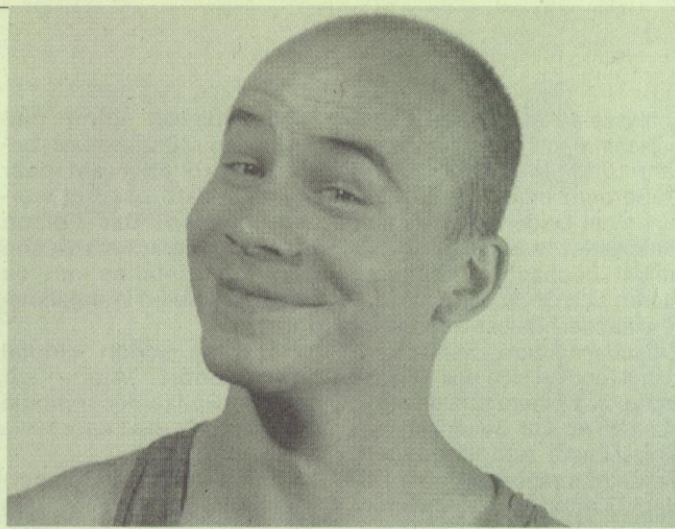


Blaß

Ich habe vor, Ende des Jahres einen PC zu kaufen. Serienmäßig wird bereits eine Grafikkarte mitgeliefert, die Auflösungen bis zu 1280 x 1024 mit 16, 1024 x 768 mit 256, 800 x 600 mit 65.000, 640 x 480 Bildpunkte mit 16,7 Millionen Farben darstellen kann. Ist das bereits eine SVGA-Karte oder muß ich mir eine Profikarte dazu kaufen. Wie steht es um die Beschleunigerkarten, wie die mach 32 von ATI oder die Winner 1000/2000 von Elsa?

Helmut Senger, Rielasingen

Heutzutage ist die Mehrzahl der ausgelieferten VGA-Karten SVGA-fähig. Dies ist leicht am vorhandenen Speicher zu erkennen, jede Grafikkarte, die mit mehr als 256 Kilobyte, also mit 512 Kilobyte, 1, 2... Megabyte Speicher gesegnet ist, zählt zu den Super-VGA-Karten und ist je nach Speichergröße und den vorhandenen Treibern zu höheren Auflösungen berufen. Bis vor kurzem reichte für den 100 Prozent Spieler eine ganz normale VGA-Karte mit 256 Kilobyte Videospeicher, da Spiele mit der Standard-VGA-Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten mit 256 Farben auftraten. Erst in der letzten Zeit wird auch in Spielen immer häufiger zu höheren Auflösungen wie 640 x 400 oder 640 x 480 Punkten gegriffen. Zu den schillernden Perlen gehören zum Beispiel Microsofts *Flight-Simulator 5.0*, die Edelfolgsimulation *Links 386* oder das Vorzeige-CD-ROM *The 7th Guest*. Die hochauflösende Grafik wird entweder über einen VESA-kompatiblen Grafikkartentreiber oder einen echten Spieltreiber für die Grafikkarte initialisiert. Allerdings darf man dabei nicht vergessen, daß diese Edelspiele außer einer SVGA-Karte mit reichlich Rechenrückendeckung gestützt werden müssen. Denn eine lahme Kiste stößt mit dem beträchtlich höheren Grafikaufwand schnell an technische Grenzen und Du wirst zum passiven Dia-Show-Besucher degradiert. Außerdem solltest Du prüfen, inwiefern Dein Monitor die entsprechende Grafikkarte überhaupt verkraftet. Eine Auflösung von 1280 x 1024 hört sich zwar phantastisch an, bringt aber beim arbeiten auf einem 14-Zoll-Monitor meist keine wahre Freude, sondern eher verdrehte Augen. Auf dem durchschnittlichen 14-Zoll-Monitor Al-



Doc Düse

Die angekündigte Kaltfront Pentium wird in den nächsten Wochen das Azorenhoch 386er verdrängen. Die Halbleitervorhersage läßt Euch nicht im Regen stehen, sondern zeigt Euch, wie Ihr Euch am besten vor diesen Wetterunbilden in Sicherheit bringen könnt. Ansonsten möchte ich Euch noch einmal das Diskettenproblem ans Herz legen. In der neuen Doc Düse-Rubrik werden ab sofort

Leserbriefe auf Diskette (Word, Winword) bevorzugt behandelt. Das heißt natürlich nicht, daß Papiersendungen im Trashcan landen oder eine längere Bearbeitungsfrist aufgedrückt bekommen. Ansonsten wünsche ich Euch absturzfremde Tage und einen heißen RAM.

William

lerweltsmonitor macht eine Auflösung über 800 x 600 Punkte meist keinen Sinn.

Die beiden angesprochenen Karten erfreuen sich bester Super-VGA-Treiberunterstützung und haben auch im Geschwindigkeitstest die Nase ziemlich weit vorn. In einem umfangreichen Grafikkartentest in einer unserer nächsten Ausgaben werden wir die Angelegenheit noch genauer unter die Lupe nehmen.

Vereinigung

Ihr testet immer mehr Spiele mit Modem/Link/Netzwerkoption. Allerdings habt Ihr bis jetzt noch nichts über die Kompatibilität zwischen den Computersystemen gesagt. Kann ich zum Beispiel RoboSports (PC) gegen den Amiga spielen? (Nullmodem, Ethernet) und wie steht es um Empire Deluxe (Mac), Syndicate oder Dogfight. Die kompatiblen Spiele könnten in der "Power Line"-Rubrik erscheinen und Ihr könntet dieses Thema doch bei den Firmen einmal anklingen lassen – die RS-232 ist doch eh genormt.

Igor Laera, München

Mit RoboSport triffst Du gleich den Nagel auf den Kopf, denn die futuristische Blechbalgerei kennt keine Multisystem-Probleme. Über die serielle Schnittstelle, Modem oder sogar im interstellaren Netzwerk lassen sich die drei RoboSport-Turnier-Systeme (Mac, PC, Amiga) zusammenschließen. Das Datenformat ist dabei immer kompatibel, bei den seriellen Verbindungen ist dadurch die maximale Kompatibilität unter den verschiedenen Systemen gesichert. Im Netzwerksektor wird der RoboSport-Systemtausch nur durch unterschiedliche Netzwerktopologien eingeschränkt. Doch steht das Amiga-PC-Mac-Netz ersteinmal dürften die Roboter zu neuen Geschwindigkeits-höchstformen auflaufen. Daß Multi Computer und Multi Player stark im Kommen sind, bezweifelt inzwischen niemand mehr. Die Richtung ist auch klar – über Modem, seriell Link-Kabel oder über ein Netzwerk können mehrere Spieler an verschiedenen Rechnern und Orten ein gemeinsames Computermatch antreten. Viele Hersteller haben diesen Trend erkannt und darauf reagiert. Speziell in Flugsimulationen fin-

den sich immer häufiger Link-Optionen, die einen Mitspieler zum Mitmachen beflügeln sollen. Die Kopplung und Datenkompatibilität unter den verschiedenen Computersystemen, gerade über die genormte RS-232, ist eigentlich die einfachste Sache der Welt. Daß trotzdem Probleme beim Datentransfer auftreten, liegt am unterschiedlichen Spieldesign. Im Netz wird die Programmierung eines Multiplayers nicht gerade einfacher, das mußte gerade Peter Mollineux [Bullfrog] bei der Syndicate-Programmierung feststellen. Der hohe Programieraufwand und die relativ wenig bespielten Netzwerke lassen die meisten Spielprogrammierer vor echten Netzwerkspielen zurückschrecken. Die ohnehin schon kribblige Angelegenheit, Netzwerk mit einem Multisystem-Design zu verbinden, wird die Herausforderung für die Programmierer der nächsten Generation.

Halbiert

Ich selber habe noch keinen PC, habe aber vor, mir bald einen zu kaufen. Ich warte noch etwas ab, da ich mir einen 486DX2 zulegen möchte und diese Prozessoren durch die Markteinführung des Pentiums noch kräftig Federn lassen wird. Ich liebäugle mit einem 486DX2/66 Megahertz, doch ein Vobis-Mitarbeiter erklärte mir, daß solche schnellen Prozessoren zum Spielen denkbar ungeeignet wären. Er meinte, der Soundblaster könne mit solchen schnellen Maschinen nicht mithalten und es würde deswegen nur Schwierigkeiten geben. Angeblich haben sie selbst in der Filiale Probleme mit der Soundkarte. Nach seiner Meinung wäre die Obergrenze ein 486DX/33 Megahertz. Tatsächlich las ich dann in der ersten Doc-Düse-Rubrik in Power Play Nummer 7 den Leserbrief zum Thema Chaos-Musik. Dort wurden die gleichen Soundblaster-Probleme gewälzt. Bedeutet dies, daß ich einen 486DX2/66 auf das Niveau eines 486DX/33 heruntertakten oder auf die Musik verzichten müßte? Kann es etwa noch andere Probleme mit schnellen Prozessoren geben? Welche Leistung hat ein 486er, wenn der Turbo-Modus heruntergeschaltet wird?

Markus Jaehn, Berlin

Keine Angst – natürlich versteht eine gute Soundkarte auch in einem 486 DX2/66 anstandslos ihren Dienst. Daß zum unbedachten Zocken maximal ein 486DX/33 in Deinem Rechner tickern soll, ist vollkommener Unfug. Die höhere Prozessorleistung hat auch nur bedingt mit dem Bustakt, also der Geschwindigkeit, mit der Deine Steckkarte abgefragt wird, zu tun. Also bei Problemen mit Steckkarten nicht die Prozessorleistung drosseln, sondern den Takt, der diese Steckkarten abfragt, heruntersetzen. Zur Entschuldigung der Soundblaster muß außerdem gesagt werden, daß diese Karte zigtausendmal verkauft wurde und logischerweise hier und da immer wieder Fehler auftreten. Aber auch die ganz normale Soundblaster trällert in vielen 486DX/66-Megahertz-Rechnern ohne jegliche Probleme. Du mußt also weder auf Deinen schnellen Rechner, noch auf einen anständigen Sound verzichten. Die Art und Weise, mit denen der Turbo-386 funktioniert, ist unterschiedlich. Durchschnittlich sinkt die Rechengeschwindigkeit auf 50 bis 75 Prozent, das entspricht ungefähr einem 386DX/33 Megahertz.

Griffig

Ich besitze einen 386DX/40 mit den üblichen Anschlüssen (2 x seriell, 1 x parallel, 1 Gameport) und eine Soundblaster 2.0. Da ich mir das Spiel Sensible Soccer zulegte, dachte ich mir, endlich mal ein Spiel zu zweit auf dem PC zocken zu können. Ich schloß also frohen Mutes den Gravis Joystick an die Soundblaster und das Gravis Gamepad an den Gameport und ... Pustekuchen! Beim Kalibrieren wurde das Gamepad gar nicht erkannt und störte außerdem noch den Joystick. Kann es vielleicht daran liegen, daß beide Ports dieselbe Adresse benutzen, und kann man diese umstellen? Bei dieser Gelegenheit würde ich außerdem gerne wissen, ob es PC-Spiele mit echtem Stereosound gibt?

Harald Kühn, Lich

Du hast völlig recht! Allerdings befindet sich auf einem Gameport schon die Möglichkeit, zwei Joysticks gleichzeitig abzufragen. Du brauchst also ein sogenanntes Y-Kabel, das Deinen Joypport in zwei An-

schlüsse aufteilt. Dieses Kabel sollte im Fachhandel für ungefähr 10 Mark zu haben sein. Außerdem empfehle ich Dir einen der beiden Joyports abzuschalten. Wie Du ja schon selbst beobachten durftest, stören sich die Anschlüsse untereinander. Selbst wenn kein Eingabegerät am zweiten Port hängt, addiert sich das Fehler-signal zu Deinem richtigen Anschluß. An der Soundblaster-Karte findet sich im unteren Teil ein Jumper, an dem Du den Gameport deaktivieren kannst. Klar gibt es Spiele mit echtem Stereosound, ansonsten bringt Dir eine Soundkarte mit höherer Sample-Auflösung eine klarere Sprach- und Effektausgabe.

K(r)ampf der Giganten

...auch als ich die neueste Ausgabe in den Händen hielt war ich voll happy, ein Vergleich zwischen Atari, Amiga, PC und Macintosh ist doch noch nicht erschienen. Doch schon nach wenigen Zeilen verging alle Freude, Grund war der ganz einfach (entweder parteiische oder unqualifizierte) Falcon-Test. Es ist ganz richtig, daß das Soundsystem des Falcon erstklassig ist, aber warum um alles in der Welt soll das der "einzige Anhaltspunkt" sein?

Grafisch kann der soooo schlechte Falcon Auflösungen bis zu 768 x 480 mit 32768 Farben darstellen. Außerdem kann der Programmierer die Auflösung selbst bestimmen und ist somit an keine Vorgaben gebunden. Der Falcon kann also im Bereich Grafik mindestens mithalten.

Softwaremäßig möchte ich nur ein paar nennen, da die Liste sonst den Rahmen dieses Briefes sprengen würde: Falcon Speed (MS-Dos Emulator), Digitape Mischpult, Musicom Musikprogramm, Voicer Box (nutzt den Falcon als Anrufbeantworter aus bei geringen Speicherbedarf). Overlay Titelgenerator-Software, Pix-Art Zeichenprogramm.

Für 2300 Mark bekomme ich eine wirkliche Multimedia-Maschine wie den Falcon 030. Vielleicht sollte man mal erklären, was man unter Multimedia versteht. Multimedia ist, die Eigenschaft fast alle Geräte an einen Computer

anzuschließen ohne daß dafür ein Zusatzgerät benötigt wird oder ein paar Schnittstellen besorgt werden müssen. Der Falcon bringt sämtliche Technik und alle Schnittstellen mit zu einem absoluten Wahnsinnspreis.

Habt Ihr schon einmal davon gehört: "Atari – wir machen Spitzentechnologie preiswert!"? Stefan Sipl Denkendorf

...mit Eurem Systemvergleich beweist Ihr zwar, daß Ihr für alle Seiten des Marktes offen seid, allerdings solltet Ihr dann auch die richtigen Daten, Zahlen und Fakten nennen. Ich beziehe mich im besonderen auf die technischen Daten des Falcons von Atari:

Auch der ST und der TT verfügen über DMA. Wenn der TT nicht erwähnt wird, da die meisten ST-Spiele nicht kompatibel sind – er wurde ja schließlich fast nur für DTP verwendet.

In einem Tastaturgehäuse ist die ganze Technik verstaubt und muß deshalb nicht überflüssigerweise Erweiterungsports belegen oder über/unter/im Schreibtisch versenkt werden. Habt Ihr es etwa lieber, wenn Ihr irgendwelche Karten in irgendwelche Ports stecken müßt, die dann zueinander so kompatibel sind, daß sie nicht miteinander funktionieren? Schließlich meckert Ihr ja auch nicht über das Tastaturgehäuse des Amiga 1200.

Zum Systemkrieg Atari – Amiga: Was heißt hier, daß Atari ihn verloren hat? Im Spielesektor vielleicht – aber denkt auch an die vielen Tonstudios und Werbeagenturen mit Atari-Computern. Von wegen der Amiga sei der einzige Home-Computer mit funktionierendem Multitasking. Schon mal MultiTOS gesehen? Die Diskettenversion hat den Vorteil, daß man bei unsauberem Programmieren immer noch das eingebaute Singletasking-TOS benutzen kann.

Inzwischen gibt es auch schon eine ganze Stange von verschiedenen Falcon-Programmen. Zum Beispiel: Oxyd (Kultspiel in Farbe), Transarctica, Ishar, Musicom (Soundeffekte in Echtzeit, HD-Rekorder), Digi Tape (Harddiskrekorder mit acht Spuren und 44 Kilohertz), Cubase Audio (MIDI-Musikprogramm) und True Paint (True Color Malprogramm).

CD-Rom und Falcon auch kein Problem. Atari hat inzwischen die Lizenz für die Kodak Photo CD erworben.

Vergleicht einmal die Preise in Eurem Artikel, so schneidet der Falcon am besten ab und kann in einigen Bereichen einiges mehr als der 5000 Mark teure Orchid-PC.

Wer MS-DOS/Windows braucht: Für den Falcon gibt es bereits einen 286-Emulator. Durch die moderne Systemarchitektur des Falcons zeigen die Benchmarks 386er Werte an. Eine 486er-Version ist bereits in Vorbereitung und einen Kühlventilator brauchen CPU's von Motorola nicht.

Muß man doch bei der Konkurrenz die eine oder andere Schnittstelle nachrüsten, so hat der Falcon schon alles: Maus, 4 x Joystick/Joypad, serielle Schnittstelle, SCSI 2, DSP, Audio In/Out, MIDI, Video, Centronics, LAN, AT-Bus (intern)...

Es stimmt zwar, daß es momentan nicht viele Spiele für den Falcon gibt – und das macht ja bekanntlich den wahren Wert eines Computers aus – aber hinsichtlich der Vorzüge des Falcons, werden sich die Spielehersteller dem Falcon nicht versagen. Schließlich hatte Atari eine der ersten Pressekonferenzen speziell für britische Hersteller von Entertainment-Software gehalten, die Unterstützung auf breiter Ebene versprochen. Der Falcon kann mit Sicherheit in eine rosige Zukunft schauen.

Timo Koslowski / Markus Blank, Lauffen

Liebe Atarifans – ich wollte und will Euren Enthusiasmus nicht dämpfen. Im Gegenteil, nicht umsonst durfte sich der Falcon in die Traumrechnerklasse einreihen und sich im Kampf der Giganten präsentieren. Dies war innerhalb der Redaktion nicht unumstritten, denn die Verkaufszahlen und das Softwareangebot sind im Gegensatz zu anderen Systemen noch sehr mager. Außerdem war Atari Deutschland im Gegensatz zu allen anderen Herstellern nicht imstande, uns ein Testmuster des Falcon zur Verfügung zu stellen.

Übrigens bezogen sich die vorgestellten Grafikmodi im Artikel nicht auf die möglichen Auflösungen, sondern auf die häufigsten Grafikformate, die in den Spielen der jeweiligen Systeme häufig genutzt werden.

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 **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 10. November '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 4. Oktober '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 13/93** (erscheint am 18. November '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

Verk. C128 DPC + Monitor + Drucker + 100 Disks + Box + Bücher + 4 Joysticks +++ VB 1100, Tel. 09778/1240 (Christian verlangen!)

Wer tauscht Bundesliga Man. Version 2 gegen Bundesliga Man. Version 1 oder Conquestador? Ruft an und fragt nach Jörn von 14-18 Uhr. Tel. 05223/14481

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Geos 2.0 + Datamat + Master Text + div. Originalspiele + Leerdisketten, VB 250,-, Frickmann, 01169 Dresden, Leutewitz Ring 14

Suche das Spiel Survivor für den C64. Rainer Kruse, Rüdesheimer Str. 4, 45145 Essen

Suche Geos Version 2.0 bis 50 DM + Bundesliga Manager oder Manchester United Europe bis 10 DM, Tel. 089/8343374, ab 14.00 Uhr, Hendrik Pohler

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Datensette + Resets, + 60 Disks und orig. Zak McKracken für 200 DM, Tel. 038229/80087

Kaufe ältere Adventures/Rollenspiele: Realms of Darkness, Alternate Reality: The Dungeon, Lords of Midnight, Mask of the Sun, Asylum, Standing Stones, Carsten, Tel. 05832/305

Verk. C64m, Floppy 1541, Datass., C64-Pascal + Buch, Drucker u. 5 Betriebssysteme inkl. Joyst., Comal + Simons Basic, sFr. 200,- VB, S. Stücklin, U. d. Sonnh., 3, CH-4410 Liestal

Suche für den C64 das Spiel Death Knight of Kryn. Zahle gut, Ruft an unter Tel. 02324/27690, fragt nach Steffen

Amiga

Verk. A500 + Monitor 1084S, 2. Floppy, 2.5 MB, 1 MB Chip, D-Print 4, D-Video, 8 Originalspiele (Pinball Dreams), VB 1090, moment. NP 2130, nur Raum Ravensb., Tel. 0751/21841

Amiga 2000, Stereomonitor, 2 3.5" LW, 42 MB SCSI-HDD, AT Board, 5.25" HD LW, 21 MB HDD, Zeitschriften, Bücher, alle HDD + LW intern, Top Zustand, VB 3200 DM, Tel. 0221/381516

Dung. Master, Battle Squad, Pirates, Populous, Imp. Mission 2, Quadranten, Klax, Cont. Circ. 10 DM, 688 + Hintbook 15 DM, S. Janich, Darlestr. 20, 45891 Gelsenk.

Verk. Orig.: Streetfighter 2, Formula One Grand Prix, Bundesliga Manager, Black Crypt, Striker, Italy 90, Top off + 3 Games für 300 DM VB, Tel. 07152/43783

Verk. A500, 1 MB, F. Monitor, 2 Joysticks, Mouse, ca. 40 Spiele + Zubehör (Abdeckhaube ...) Tel. 02182/50178, VB 900,-

Verk. M1 Tank Platoon, Rail, Tycoon, Epic, M + M 3, Amberstar, Abon Places, No 1 Collec. Battle o. Brit., Warlords, Storm Master, je 35,-, Dragon Strike 25,-, Tel. 0711/333204

Verk. Amiga 500, 1 MB, Mon. 1084S, 2 Joysticks, 6 Spiele (Monkey 2, Lem. 2...) + 2 Arbeitsprg. Preis VB, Florian Baumeister, Scheffelstr. 36, 70193 Stuttgart, Tel. 0711/634039

Verk. ca. 20 Amiga-Spiele (nur Origin.) Pacific Island, Khalaan, Indianapolis 500, International Soccer, Cadaver, Kick off 2, Their Finest Hour, Tel. 05141/26524

Amiga 500 + 2.5 MB Erw. + Farbmonitor + 2. Laufwerk für 1000 DM, Tel. 07324/3772

Verk. orig. Monkey Isl. 2, Apidya, Hexuma Jim Power an Meistbietenden Fragen und Angebote an Wolfgang Will, Gladbacher Str. 94, 40219 Düsseldorf

Suche defekten Amiga 500 bis 120,-, Tel. 09131/49133

Verk. Amiga 500 + MW 500! 2 x 3.5", 2.5 MB, Sampler, Alf 2, div. Soft., 200 W Trafo 899 DM! Neuwert 2500 DM!! B. Hacke, Basbergerstr. 54, 31787 Hameln, Tel. 05151/44355, 18-24 Uhr

Gratis ist er nicht, aber supergünstig: Amiga 500, 1 MB, 2 LW, AV-Kabel, TV-Modulator, 4 Spiele, ca. 100 Disks, Box, 2 Joys, Abdeckhaube, Preis VB (unter 800 DM), Tel. 09856/842

Original-Software für Amiga! Ab 15,- DM! (Z.B. Wing Commander, Sens. Soccer u.a.), Liste gg. 1 DM RP: H. Springer, Lennéstr. 77, 15234 Frankfurt/Oder

Verk. Orig.: Bund. Man. Prof. + Toreditor + Upd 2.0 für 50 DM; Pirates 20 DM; Pin. Dreams 20 DM; Lemmings 20 DM; Stefan Kuhmann, Mühl-str. 16, 69226 Nussloch

Verk. Orig.: Eishockey Man. 40 DM; A-Train 50 DM; Sports Masters 40 DM; Sim City Deluxe 40 DM; Stefan Kuhmann, Mühlstr. 16, 69226 Nussloch

Verk. Orig.: Bane of t. Cosm. Forge 40 DM; Eye of t. Beholder 35 DM, Wonderland 20 DM, Budokan 20 DM; Muds 20 DM, Dungeon Quest 10 DM; Tel. 06185/2925

Verk. Amiga 500+ und jede Menge Zubehör 1070,- DM VB. Ab 17-19 Uhr, Tel. 069/373956 Ralf

Verkaufe: A1000 + 2.5 MB RAM + Mon. 1081 + ca. 170 Disks + 2 ext. Laufwerke + div. Joystick + Lucasfilm & SSI Originale + Eichentisch: 700 DM, Tel. 02831/3058 (Marco)

Verk. A500 AT-Bus Festplatte "Quantum Elsi" 85 MB für 370 DM, T. 02464/6987, ab 14.00 h

Verk. Amiga-Spiele! z.B. Civilization, Kaiser, Lotus 3, Pools of Darkness, Monkey 2 + 1, Indy 3, F15, F19 u.v.m! Nur Originale! Ruft unter Tel. 09187/8335 an! Fragt nach Harald!

!!Wanted!! Suche Tauschpartner für Demos (keine Raubkopien). Listen und Disks an: Heiko Wagner, Seubitzerstr. 41, 95448 Bayreuth. 100 %ige Antwort Be Fast

Amiga 2000, 8 MB RAM, 84 MB Supra HD, mit SCSI-Controller, 2 x 3.5 Zoll Laufwerke und 1084S Monitor (14 Zoll/Stereo) + Software. VB 2300,- DM, Tel. 02402/83040

Suche Amiga 500 mit Farbmonitor + Joystick + Mouse + 20 Leerdisketten gegen S-NES + 5 Top Spiele (Super Soccer + Mario Kart). Ruft mal an! Unter Tel. 06007/2373 (Daniel). Ich warte!

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2 Disklaufwerke und 360 Disketten. Preis VB 700,-, Angebote unter Tel. 02191/665305

Verkaufe Amiga 500 + 2.0 MB RAM + 2. Laufwerk + 2 Bücher + ca. 26 Orig.-Spiele, z.B. Indy 4, Wing Commander, Monkey Island 1 + 2 DSA usw. + Atari 800 XL. Tel. 0951/69771

Verk. für Amiga 500: 105 MB Oktagon Festplatte (15 ms), komplett mit Software und Anleitung für 500 DM. Tel. 09820/461, Martin verlangen

Verk. Orig.: Flashback, Wing Commander, Elvira II, Stellar 7, Turrican, Return of Medusa, Trolls, Chuck Yeager's Aft 2, Bug Bomber, Tel. 0571/509506, David

Verk. A500 + 1 MB + 2. LW + 70 Spiele + Maus + 2 Joysticks + Bücher + Scart-Kabel + TV-Modulator, 100 % funktionsfähig, Preis VB DM 600, Tel. 07131/484680 bis 22 h

Verkaufe Amiga-Orig. für je 30 DM: BC Kid, Patrizier, Elf, Exile, Flood, Ishido, Lemmings, Data, Lords of the ris. Sun, Magic Pockets, Robocod, Transworld, Tel. 07472/1339

Verkaufe billig Spiele: Trex Warrior 40 DM, Matrix Marauders 20 DM; Savage 30 DM, WWF 30 DM, Samuel Kaufhold, Tel. 0761/32451 Freiburg

Suche sehr dringend Civilization, Syndicate, Space Hulk, Day of Tentakel, Doom, Dogfight, Superfrog, Space Quest 5, Tel. 06674/364

Amiga 500, 1 MB RAM, Farbmonitor 1086S, Scanner M105, Sunny-Line, Mouse, 4 Orig.-Spiele (z.B. Sim Earth ...), Literatur und Zubehör, VB 900 DM, Tel. 06108/66909

Halt! Verkaufe Originale: Peter B. Football 40 DM, Eye 50 DM, Fire & Ice 60 DM, Hoi 50 DM, Oh no More Lemm. 60 DM, X-Out 40 DM, BC-Kid 50 DM, alle zus. nur 300 DM, Tel. 08025/6985

Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, Zeitschriften, Handbücher, ca. 200 Disks, 2 Joysticks, Mouse, Preis VB, Tel. 02359/3400

Verk. orig. kpl. dt. Monkey Island 1 40 DM, 2 45 DM, Loom 35 DM, Zak McKracken 25 DM, Indy 4 45 DM, Maupiti Island 30 DM, Larry 1-3 eng. Vers. 70 DM, Anl. dt. Tel. 05401/6137

Verk. A500 mit 3 MB RAM + Stereo-Farbmon. + 2. Laufwerk + Joy + Maus + Joy/Maus-Umschalter + Orig.: DSA, Dragon Wars + 50 Leerdisk + Zub., Preis: 1250 DM VB/Tel. 04542/5470 (Timo)

Suche dringend 2. LW! Tausche gegen Eish. M., F16P, The Games 92, o.ä. Zahle auch bis 50,-! Schreibt an: Christian Susok, Schillerstr. 10, 87616 Marktredwitz, Tel. 08342/41281

Verk. Orig.-Games Civilisation 40 DM, Formula One GP 40 DM, Flight of Intr. 20 DM, Tel. 07741/7618 Jan

Verkaufe Turboprint Prof. 2.0 für 90 DM. Schreibt an: Mirko Hufnagel, Am Ring 21, 17291 Warnitz

A-500, 1 MB, TV-Mod., Maus, Joyst., ca. 500 Spielereisungen, 5 orig. Spiele, ca. 20-30 Leerdisketten, Verhandlungsbasis 600,-, Tel. 0231/675398

Suche ständig Amiga-Originale! Schickt Eure Listen an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + TV-Modulator und 2 orig. Spiele Wing Commander und Eye of Beholder 2 und 100 Leerdisketten 450,- DM, Tel. 0821/487604

Verk. Orig.: Patrizier 40 DM, 1889 40 DM, Fighter Bomber 30 DM, Castles 30 DM, Winzer 25 DM, Dynatech 40 DM, Hohenstein, Breite Str. 2, 39261 Zerbst

Verk. Amiga 2000, 1 MB RAM, 2 x 3 1/2 und 1 x 5 1/4 Laufw., 1084S Monitor, Seikosha Drucker, Tastatur, 2 Joys, Maus + Matte, div. Spiele + Prog. VB 1450 DM, Tel. CH-4157-342353/Martin

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MByte, 2. Laufwerk und sehr, sehr viel Zubehör, Monitor, Tel. 0741/22735, Thorsten Weissner ab 17 Uhr

Verk. Orig.-Spiele wie Dune, Monkey Island 2 und vieles mehr. Preis 35 Fr. Verlangt eine Spielkarte von R. Winkler, Oltingerstr. 55, 4055 Basel (CH)

Verk. orig. Starglider 2 20 DM, Chuck Yeager's Aft 2 20 DM, Covert Action VB, Orig. o. Verp.: Fate-Gates of Dawn, Gunship, Silent Service, Tel. 02307/32405

Verk. Amiga 500 mit 1 MB, Maus, Joysticks, 2. Laufwerk, TV-Modulator und 50 Spiel- und Programmdisketten für 580,-, Tel. 07251/88343

Verk. Turbokarte A2630 30 MHz, 4 MB, 9 Spiele, z.B. Chaos Engine, Battle Isle, 6 Anwendungen, z.B. Transdat Prof.: Videoscape 3D, Modeler 3D zu 1050 DM; Tel. 05971/82955

Verkaufe On the Road, Championship M. A320, Eishockey Manager, Nigel Mansell Formula One Grand Prix, Graham Taylor, Premier Manager, Glücksrad, Tel. 04471/6209

Verk. Amiga 500 + TV-Modulator, 1 MB, 2 Joysticks, Original-Spiele, 115 Disks, MK3, umf. Literatur für 800 DM, Karstedt, Prager Str. 26, 14772 Brandenburg

Verk. immer Klassiker wie K. Quest 2, Zak McKracken, Elite, Ultima 3, Ultima 5, Indiana Jones 3, F16 Combat Pilot, SSI-Klassiker, Info-com, Sierra, z.B. Goldrush, Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

Verk. je 40 DM Elvira 1 + 2, Zak McKracken Spezial Forces, Sil. Service 1 + 2, Sp. Quest 1 + 3, Larry 2 + 3, W. Beamish, Epic, Leg. of Fairhall, F29, Nova 9, Birds of Prey, Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

Verk. je 40 DM Ultima 6, Rise of Dragon, Manh. 2, Op. Stealth, Stellar 7, Kings Quest 2, L. of Rising Sun, Star Flight 2, Thunderhawk, Life o. Death, Fl. of Intruder, T. 09264/1467 ab 19 Uhr

Verk. 8 Games: Rings of Medusa, Dragon War, Test Drive 2, Last Ninja 2 + 3, Das Magazin, Legend of Faerghall, Seven Gates, Jambala, je 30,-, alle 210,- DM; Tel. 04532/21263 Ted

Suche: Programm für Lohnsteuer '92. Außerd. Zombi und It Came from the Desert (nur Originale), Preis VB, Tel. 02902/51402 zw. 16-18 Uhr. Christian

Verk. A500 (1 MB) + 5 1/4 externe Floppy (Bootsselektor) + Mon. Philips CM8852 + 70 Leerdisketten für 870 DM. Tel. 06404/1202 von 17-18 Uhr (Christian)

Klassiker für je 25 DM: Legend of Kyrandia, Zak McKracken, Lure of Temptress, Shadowlands, Cadaver, Kult, Paradoxoid 90, Rock'n Roll. Power Play 3/90-heute VB. Tel. 08105/1425

Orig.: Megatraveller 2, Red Baron, Sim City, Manchester United E., On the Road, Realms, PGA Golf, Ishido, Humans, Kathedrale, Their Finest Hour, Kick Off 2, Tel. 06542/22160

Orig.: Microprose F1, Civilisation, Lotus 3, SS 1 + 2, Populous 1 + 2, Historyline, Mig 29, Indy 4, Patrizier, Powermonger, Supremacy, Robocop 3, Turtles, Simpsons, Tel. 06542/221160

Verk. Mad TV, Winzer, Gretzky Hockey 2, Bund. Man. Prof., Mega Sports, je 40 DM, Crazy Challenge, Great Courts 2, je 30 DM, oder zus. 220 DM, Tel. 06628/278 (Martin)

Verk. Mad TV, Winzer, Gretzky Hockey 2, Bund. Man. Prof., Mega Sports, je 40 DM, Crazy Challenge, Great Courts 2, je 30 DM, oder zus. 220 DM, Tel. 06628/278 (Martin)

Verk. Espana '92, The Champions, Sports Collection, Premier Manager, Eishockey Man., je 45 DM, North + South 20 DM, PGA Golf 30 DM oder zusammen. 235 DM, Tel. 06628/278 (Martin)

Verk. Espana '92, The Champions, Sports Collection, Premier Manager, Eishockey Man., je 45 DM, North + South 20 DM, PGA Golf 30 DM oder zus. 235 DM, Tel. 06628/278 (Martin)

Verkaufe Amiga 600 für DM 380,- und Amiga 1200 für DM 740,-. Beide Geräte neuwertig, unbenutzt, original verpackt mit 6 Monaten Garantie. Anfragen bitte an Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjburg

Verkaufe Amiga 600 HD 30 MB für DM 730,- und Amiga 1200 HD 40 MB für DM 1050,-. Beide Geräte neuwertig, unbenutzt, original verpackt mit 6 Monaten Garantie. Anfragen bitte an Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjburg

Verkaufe alle meine Computerspiele wegen Systemaufgabe (Amiga 500). Liste erhältlich nach Anruf Tel. 0511/826835 Anrufbeantworter.

Biete Amiga-Software günstig und aktuell. Tel. 04931/168478

Verkauf: Festplatte A590 + 2 MB Fastram 400,- Monitor 1084S 300 DM. 2 Disklaufwerke 3 1/2" 200 DM. Amiga 500 1 MB Chipram für Spiele, optimal, leicht def. 300 DM + Software, Tel. 06202/18422

Verk. A2000, 3 MB, 2 LW, Act-Rep. 3, leicht def. 1084-Mon., TV-Tuner (Monitorfernseher!), sehr viel Zubehör, VB 1200,-, Tel. 02362/62869

Verkaufe A500/2,5 MB/2. Laufwerk/Monitor/Maus/Joystick/30 Disketten/21 orig. Spiele/5 Bücher/2 Diskettenkästen für 1500 DM, NP 3089 DM, Tel. 02433/51694 -

Verk. Orig. jeden Genres und tausche auch. Die ersten drei erhalten ein Spiel grat. Habe ca. 50 Spiele! M. Pechloff, Nöttinger Str. 72, 75196 Renningen; Tel. 07232/70023

Anfragen lohnt, von Systemumst. her noch eine Menge Amigas, wie Powermonger, Pirates, Ch. v. Kryn, Dragon Wars, Chaos St., Back u.v.m. je 20,- DM, Tel. 0821/156388

Verkaufe orig. Amiga-Spiele inkl. Anleitung, entweder Liste anfordern oder anrufen ab 19.00 h-Tel. 0234/520663, N. Elsenheimer, Berggate 33, 44809 Bochum

Verkaufe ca. 60 Originalprogr. (10-30,- DM); sowie div. Zeitschr.; Liste gg. frankierten Rückumschlag! Jens Wöhrmann, Engelstr. 48, 32257 Bünde; Tel. 05223/17121

Verkaufe folgende Originale: Hägar (25), Spirit of Adventure (30), F-18, Interceptor (40), Preise auf VB, Tel. 02173/12946

Ich verkaufe meinen defekten Amiga 500 + Action Replay + 2. LW + neue Maus + 3 Orig.-Sp. + Comp. Pro Joyst. (mit Verp.) für 490 DM. T. Frischkorn, Puderba. Str. 8, 56317 Urbach

Verk. Orig. wie: Megatraveller 1 & 2; Larry 3 & 5; Abandoned Places 1; Ultima 6; je ca. 50,- DM, Tel. 07952/6610 ab 20 Uhr! (Nach Christian fragen!)

Verkaufe Amiga-Originale: Der Patrizier, Amberstar, Sim Ant, Indiana Jones IV, 1869, Sim Earth, Populous II, Humans, Beholder I, Dragon Wars, Castles, etc. Tel. 05382/4858

Verk. A2000, 66 MB Festplatte, 2 MB RAM, 1084 Monitor, Mäuse, Joystick, Benutzerhandbuch/Amiga Basic, bei Inter. einige Spiele für 850 DM, Tel. 09161/60770

Verk. Amiga 500, Farbmon. 1084S, ext. Laufw., 1 MB Speicher, Joystick + Maus, ca. 120 Disketten, 5 Orig.-Spiele u. Handbücher für 890,- DM, Tel. 06241/592495

Verk. Orig.-Spiele, Civilisation u. Wing Com. je 40,- DM, F19, Chaos Eng. Silent Serv. II, Mega lo Mania, Indy III, Great Courts II, Muds, Magic Pockets, Fire + Ice, Pirates, Deliverance, Pop + Sim City, Cadaver, Dungeon Master, Eye of the Beh. I je 30,- DM, Tel. 06241/592495

Demos u. Soundmodules günstig zu verkaufen! Kompletteste anfordern bei: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 46395 Bocholt. Tel. 02871/12214 - großes Archiv!

Verk. A500, 2 Diskboxen je 100 Disks, Maus, 1 MB, Abdeckhaube, Joystick, Mousepad zus. 500 DM; Color-Monitor 1084S 300 DM; Drucker: Seikosha SL-92 Plus 500 DM, auch zus. für 1250 DM VB, NP 1700 DM, 1/2 Jahr alt; Tel. 09639/420 (Alexander)

Verk. A500 + 1 MB + 2. LW + 3 Sticks 380 DM; Mon. 1084 S 360 DM, Alles zusammen mit 10 Orig. wie Wing Commander u. 100 Disks für 700 DM; Tel. 0211/772712 verlangt Boris, ab 15 h

Verk. A500, 1 MB, 2 LW 350 DM; Mon. 1084 350 DM; alles zusammen mit 2 Joysticks, 10 Originalen f. 700 DM; Freeter NK 2 100 DM; Drucker Star LC 24-200 400 DM. Tel. 0211/3849581

Verkaufe für A500 zu je 25,- DM: Powermonger, Lemmings, Death Knights of Kryn, Legend of Fairhail und die Special Collectors Edition (SSI), Tel. 0611/565290

Verkaufe Originale: Battle Isle, Monkey Island, Mega lo Mania, Covert Action, Great Courts 2, Populous 2, pro Spiel 40 DM. Telefon: 02305/25127

Amigasoft zu verkaufen: Formula One GP 60 DM, Birds of Prey 35 DM, Knights of Sky 40 DM, Epic 40 DM und alle zusammen 150 DM; Tel. 034206/78259 nach 19 Uhr Thomas

Habt Ihr nicht genug Geld für neue Spiele? Bei mir bekommt Ihr 100%ige Gebrauchtspiele, z.B. The Anc. Art of War I, T. Skies, Ultima VI, On the Road, Transarctica, alles mit Anleitung, Tel. 05154/3773

Verk. Amiga 500, 1 MB + Monitor 1084S + 4 Joysticks + 15 Originalspiele + 86 Leerdisketten + 2 Diskettenboxen + Fachliteratur FP 1400,- DM; Tel. 05021/62480

Verkaufe folg. Spiele gegen Gebot: "It cam from the Desert", "Bloodwych" und "Falcon" (inkl. Mission Disk II); S. Küssner, Hauptstr. 44, 25860 Arlewatt, Tel. 04846/1614

Amiga 500, 1 MB Speicher, Farbmonitor, Maus, 2 Joysticks, Originale zu verkaufen, Tel. 07221/64480

Achtung! Löse große Spielesammlung auf, ca. 120 Spiele, alles Original-Preise, je Spiel 40 DM VB, Habe fast alle Hits, Walchshäusl, Fröbelstr. 8 C, 94315 Straubing

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB Speicher, 2 Laufwerke, 5 Joysticks, 26 Orig.-Games, sehr guter Zustand, Preis nach Vereinbarung, Telefon 07123/97990 Manuel Schlichter

Verk. A500, 1 MB Joystick + Mouse + Pad + TV-Modul. Originale - Der Patrizier + Battle Isle + Eye o. t. B. 1 + 3, weitere Reinigungsdisk, alles in gutem Zustand - Tel. 05275/1326 Volker

Orig. je 35 DM: Ports of Call, Paradroid 90, Silly Putty, Fire + Ice, Pinball Dreams, Leander, Black Gold, On the Road, PGA Golf, Pool of Radiance, Zool, KQ 4, Tel. 06542/22160

Orig. je 45 DM: Sim City de Luxe, Red Baron, Sim Earth, Monkey Island 2, Beholder 2, Microprose F1, Battle Isle + Data, Larry 5, Special Forces, SS2, Indy 4, Telefon 06542/22160

Verk.: F1-Grand Prix 35 DM, John Madden 30 DM, Double Bill Comp. (Cinemaware) 25 DM, Masterblazer u. Spherical je 10 DM, Powerdrome 15 DM, Tel. 07731/25775

Verk. A1200, 2 MBR + M. 2 Laufw., Farbmonitor, Diskettenboxen, 150 Disketten, Originalspiele (14 Stück), Mouse, Joys. Umschalter, 2 Mäuse, 2 Joys., 1 Analogjoys., zus. f. 200 DM, Tel. 04167/574, ab 19 h

A600 + Monitor Philips CM 8833-II + History Line u. Realms o. A. zus. 800 DM, Telefon 09732/7296

Tausche/verkaufe: Black Crypt, Amberstar, Antares, Kings, Bounty, Whale's Voyage, Shadowlands, Dark Queen of Kryn, u.a. Tel. 06431/25231 (Jürgen Braun)

Verk. A500, 1 MB, Farbmon. Philips CM8833, 2 LW, Action Rep. MK3, 200 Disketten, 6 Originale, Bücher + Zubehör für 1300 DM VB, A. Marten, Tel. 0211/713449, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: Battle Isle, Shadowlands, Mercenary III, Falcon + Mission II, je 30 DM und Xenon II, Turrican I je 20 DM, Tel. 0711/349330 (Stefan) ab 17 Uhr

Verk. Amiga 500 + 1 MB + Monitor; Kickstart 1.3 + S/W-Drucker MPS 1240 + ca. 20 Disks und Originale: Sim City + Populous + Civiliz. + A-Train! VHB 850 DM; Tel. 07471/5164

MS-DOS

Verkaufe: Orig. Day of the Tentacle, Preis 50,- DM + Porto, Tel. 02856/2811

Kaufe MS-DOS-Spiele aller Art! Listen an: Stefan Riske, Stahlstr. 108, 38226 Salzgitter (Adventures, Simulationen und Rollenspiele bevorzugt!)

Verk. 386SX/20, 3,5", 5,25", 4 MB RAM, 120 MB HD Keyb. VGA Card, Game Card + Joy; viel Softw. z.B. MS-DOS 6, Win3.1, WinWord 2, Empire DLX, Indy 4, WC2, X-Wing, VB 1450 DM, 17-18 Uhr, Tel. 04541/7152

Verk. Orig.: Eishockey Manager, Indy 4, History Line, Alone in the Dark, je 50 DM, BMP + 3 Zusatzdisks, Comanche, Sherlock Holmes, je 60 DM, Tel. 07152/43783

Ich suche HP Deskjet 550C oder billigen Laserdrucker. Ich suche Soundprogramm zur Erstellung von Musikstücken (z.B. Soundtracker) für MS-DOS, W. Fischer, Tel. 07542/22205

286-20 HD 40 2 MB RAM, 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2), 512 K VGA-Card, 5 Steckplätze, Reismouse, Tastatur, inkl. Indy 4, DOS 500, 1500 DM, inkl. Versand, Tel. 06542/22118 Willem

Verk. Sherlock Holmes 65,-, Task Force 60,-, Ultima 7-Schw. Pforte 65,- alle kompl. dt. im Orig.-Karton. Suche Prince of Persia 2, Tel. 0711/333204

Verk. Comanche 50 DM, Indy 4 50 DM, HL 14-18 50 DM, Dune 2 40 DM, Tel. 06029/4172

Verk. Ultima 7, Ultima Underworld, X-Wing, Burning Steel, Monkey Island II, DSA, a. 50,-, Shadow Sorcerer 20,-, Tel. ab 19 Uhr 02435/1020

Verkaufe neueste PC-Software für Infos. Schreibt an Postfach 9186, 6020 Innsbruck, Austria

Aufgepaßt! Verkaufe 1 Woche altes Robocob 3 und Goblins 2 für je 60 DM oder tausche sie gegen andere Spiele! Nach Björn fragen Tel. 06045/1369

Verk. UU1 u. 2, History Line 1914-18, Suche Ultima 7 Teil 2, Strike Commander, Chaos Engine, Pirates Gold, Syndicate. Tausche auch, Tel. 07561/7796, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: F. Pharkas, Day of Tentacle, Syndicate je 50,-, Suche Empire Deluxe, Eric the Unready, Pirates Gold, The 7th Guest, Tel. 089/7004227

Verk. PC-Spiele (nur Origin): Gunship 2000, Links Pro, Formula One GP, Comanche, Task Force, FS4 Sound + Graphics, History Line, B17, Patrizier, Tel. 05141/26524

Verk. PC 386, 8 MB-RAM Arbeitssp., 80 MB Festplatte, Soundblaster, 3 1/2 + 5 1/4 Zoll-Laufwerk, Commodore 1950 Multiscan-Color-Monitor mit Software, Tel. 05141/26524

Strike Commander für 70 DM VHB zu verk. Tausche evtl. auch gegen Day of the Tentacle, Pirates Gold und gegen andere, die Ihr mir anbietet. Tel. 089/466132

Verk. PC Siemens 386/33 MHz, 4 MB RAM, Mon.-Farbeu. VGA-Karte, Laserdrucker (Baugl. HP Laserjet II) Siemens PT, Software u. Bücher f. VB 1900 DM, Tel. 06103/73688

Suche dringend "Quest for Glory" 1 + 2. Zahle 50 DM pro Spiel. Ich bin tagsüber ab 17 Uhr erreichbar, Tel. 07032/34694

PC-Originals per N.N. Indy 4 50,-, B17 60,-, Gunship 2000 60,-, Falcon AT 40,-, Task Force 60,-, Wonderland 50,-, Designer für Flight 4 60,-, auch Tausch, ab 19.00, Tel. 02822/52415

Suche F1 Grand Prix! Biete das 3-D-Grusel-adventure Alone in the Dark! Tel. 0711/8261693 Christian Krämer

Verk.: 80386DX/33 + 80387DX/33, 8 MB RAM, VGA-Card + Monitor, 105 MB HDD, 3,5 + 5,25 HD Drive, Soundblaster und Joystick. Tel. 09402/6526

Verk.: Aces of the Pacific, Red Baron, Swot + P38 and P80 Scenery, Kings Quest 5, B++ F2, Tel. 09402/6526

Suche: Indy 3 EV., alle Indy Action Games für PC, Loom, Monkey 2, Links Kurse. Verkäufe: Elvira 1: 35 DM, Tel. 02362/43797 Kramer

Original PC-Spiele! Strike Commander + Speech 95,-, Bundsliga Man. Prof. 30,-, Falcon 3.050,-, 186950,-, Task Force 194250,-, Red Baron 40,-, Tel. 02684/5811, ab 18 Uhr

Verk.: Kaiser, Panza, Lemmings, Black Gold, Sim City. Suche: B12, Lemming, Tel. 0621/818998

Portfolio/Atari mit Par. intff., 64 K-Card Datalink/PC, Ovp, DM 350,- + evt. Versandk., Tel. 0221/714458

Biete Wonderland/Sim Earth/Les Manly, Search for the King je 30,-, Tel. 08071/4109 (Tobias) nur von 15.00 bis 18.00 oder Fax: 08071/4956 (zu Händen von Tobl)

Hi Leute! Suche Coman + Mission; Aces + Mission; Task F.; Epic; Spiel 30/Mission 1/2, Tel. 04261/82466; ab 14.00; fragt nach Sebastian!

Tausche: Day o. t. Tentacle (engl.), M&M4, Ultima UWI und SQ4 gegen Syndicate, M&M5, The Legacy oder andere neue Spiele, Tel. 089/855317

Originale: Eric the Unready, EOB 3, Grand Prix, Human Race, Incredible Machine, Mega lo Mania, PC Auto, PC Mensch, Populous 2, Rome AD 92, Spaceware Ho je DM 50, Tel. 07231/26636

Originale: Battle Chess 4000/For Windows, Cäsar, Chessmaster 3000, Dynatech, Eishockey Manager, El Fish, Elysium, Empire Deluxe, Erben des Throns, je DM 50,-, Tel. 07231/26636

Verk. Strike Com. + Speech 80 DM, Falcon 3 50, Underworld 1 40 DM, Wizardry VIII 50 DM, DSA 40 DM, X-Wing 50 DM, Comanche 40 DM, 1869 40, Patrizier 40, Planets Edge, Tel. 09241/3827

Verk. TC ++1.0 dt., TC ++3.0 dt., TDebugger, Tascal 1.0 dt., E. Windows, Quattro Pro Light, Larry 1, 2, 3, Kingsquest 6, Transworld, Sherlock Holmes, Tel. 0431/738515

Suche Tauschpartner für PC-Spiele auch CD-ROM. Schickt Eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidach 148, A-5421 Adnet, Tel. u. Fax: 06245/3115 "Austria"

Tausche Elvira 2 (E), Indy 4 (D), Ishar (D), WC 2 (D), Darkseed (D), Ch. of the SCI-M. PPR, (E) gegen UW 1, Lands Oloire, Legens of Valor, Cyberrace, Tel. 02153/89988, Markus

Verkaufe Dynatech 40,-, Tausche gg. Populous 2, Tel. 07393/2947

Suche Strategiesp. wie Secont u. Western Front, Clash of Steel, Typhoons of Steel u.a. Suche auch Sens. Soccer 92/93 u. Pen-Klassiker Alter Ego, Alex Tel. 0531/320215

Tausche verkaufe (VB 85 DM), Ultima Underworld II, suche: Beholder II, Populous II, M & Magic IV (mögl. in Deutsch), Tel. 03381/701095

Verk. Strike Com. + Speech, Maniac 2, Comanche, HL 14-18, BMP-Spec. Ed., F1GP, Empire Deluxe, Wizardry 7, Falcon 3.0, Ult. Underworld 1 (Gabriel), Mo-Fr. erst ab 14 Uhr, Tel. 089/776867

Comanche * Indy 4 * Hist-Line * Civilisation * F117-A * Elvira * Wing-Commander * Bat * Mega-Traveller * Eco-Quest * u.v.a. Orig. 30-50 DM od. Tausch, Daniel, Tel. 0711/6407620, ab 19 Uhr

Verk./Tausch neue u. ältere Games, z.B. Strike, Syndicate, Aces Europe, Pirates G., MM4, F1-GP, Dune 2, GOB 2 usw., suche außerdem alles neuere, mögl. deutsch, Tel. 08325/368

Suche: PC-Orig. mit Anleitung Lemmings 1 und Ports of Call. Bezahlte 25 DM für jedes Spiel, Tel. 02421/502306, nach 18 Uhr

Kyandia 2 65,-/SQ 5 42; Rex N. je 65,-/CD ROMs 15,-/Martin Dreams 50,-/Lands of L. 65,-, The Dig 70,-/Shadow Caster 70,-/Forgotten Castle 70,-/Larry 6 70,-, Tel. 0621/577364

Verk. PC-Originale: Syndicate (dt.), Strike Commander + Speech (dt.) und Comanche (dt.). Suche: Dragonflight! Tel. 06421/41164

Tausche/verk. War in the G. und F15 II. Tel. 0711/855945 (Martin) ab 19 Uhr!

Verkaufe Bundesliga Manager Pro 2, Sensibles 92/93, Strike Commander + Speech. Suche Syndicate, Links 386, Tel. 04521/6667

Verk. orig. On the Road 55 DM, Castles, Lemmings, Lombard RAC Rally je 50 DM, Team Suzuki, Sim City, Oil Imperium je 45 DM, mehr a.A. ab 18 h, Tel. 08161/92461 Martin

Verkaufe: Fields of Glory kompl. deutsch für 80 DM, Beholder 3 für 65 DM, Bane of the Cosmic Forge kompl. deutsch für 45 DM, BMP Limited Edition für 70 DM, Tel. 07361/69507

Originale: Day of Tentacle (40), Wing Commander 2 (35), Beholder 2 (35), Links (35), Grandmaster Chess (35), X-Wing (40), Telefon: 02103/62767 (Chris)

Verk. Syndicate, Bat 2, Pirates, Incredible M., Vikings-Fields, O.C., Conquered Kingdoms, F-15 III, Ultima 7 + UW, Aces o. t. Pacific, Darklands, Tel. 02266-7894/02207-3193/ab 19.00

Verk. PC-Originale: HL1914-18 (kpl. dt.) 50 DM; Sherlock Holmes (kpl. dt.) 50 DM; Kalok 343 40 MB/HD 25 DM; Tel. 05322/54682

Verkaufe original Kings Quest VI (komplett deutsche Version) für nur 60 DM. Tel. 02872/7376 (Thorsten)

Verk. Lands of Lore, Syndicate, Task Force, Quest f. Glory 3, Empire Deluxe, Imperium, NAM, Preise n. VB, Tel. 09191/15106, auch Tausch, alles Orig.

Verkaufe: Ultima 7(2) (60), Syndicate (60), Sensible Soccer 50, Day of the Tentacle (60), Ultima 4-6 (50), Silent Service 2 (20), Tel. 02351-2368

Thrustmaster Rudder Pedals 160 DM, Wing Commander 2 Speech Pack 30 DM, Soundblaster Pro 190 DM zu verkaufen! Tel. 05641/60015

Verk./tausche Orig.: Links 386, Wizardry-7d, Strike-Comm., Protostar d, Indy 4d, S.-Space Invaders. Suche: Access o. Europa, Lands of Lore, Car + Driver. Tel. ab 18.00 09562/8838

Verk. Orig.: History Line 50 DM, Dune 35 DM, CD-ROM WC2/UW 70 DM, Bundesliga Manager pro 2.0 50 DM, Tel. 03735/65531

Verk. Wizardry 7 40 DM, Ultima 7 Teil 2 und Strike Commander 60 DM, Tel. 05045/432

Suche: Cobra Mission, Free DC, Haunted House, Armada, L'Empereur, Liberty or Death, Mac Arthurs War, No Greater Glory, Overrun, Stalingrad, Typho. Thomas Tel. 07232/78936

Verkaufe oder tausche: F-15 3, Gunship 2000, Comanche und weitere PC-Simulationen. Kauf Simulationen aller Art (Strategie, Spiele etc.) Thomas, Tel. 07232/78936

Verkaufe Originale: Ultima VII-Teil 2, The Serpent Isle 60 DM, Return of the Tentacle 65 DM, Might & Magic V 60 DM, Tel. 02374/74097

Verk. o. t.: PQ3, SQ4, Gods, Xenon 2, Summer Games, Lemmings, O no! More Lemmings, Tennis Cup. Verk.: 286er PC, 20 MB, 15 MHz, VGA, 3 1/4, 5 1/4 450-500 DM (auch GB und S-NES), Tel. 0228/324228

Verkaufe: SQ5 dt., Castle Dr Brain dt., Battle Isle, Shanghai 2, Milenium 2.2 dt., Midwinter 2 dt., Titus the Fox, Winter + Summer Challenge 35-45 DM. Suche MS-DOS 6.0 + Win 3.1, Tel. 09003/2044

Verkaufe: Ultima 7/2 + Alone in the Dark + Dune 2 + Underworld 2 + HL1914-18 je 60 DM RR + Rampart + Patriz je 50 DM, Jordan in Flight 40 DM, 7Guest 100 DM, Tel. 05241/35186

Verkaufe über 100 5 1/4 Disketten mit Top-Shareware für 200 DM, Indy 4 (EN) 50 DM. Schreibt an: Markus Thumm, Hinter dem Reichenberg 1, 89537 Giengen/Brenz

Verk. 486 DX-50 MHz, 256 KB Cache, 4 MB RAM, 130 MB HD, VGA-Karte 1 MB, 5,25" + 3,5" Laufwerk, Prozessorkühler, Mouse, DOS 6.0, Tower-Gehäuse, VB 3600 DM, Tel. 06871/8178, ab 19 Uhr

Verk. Orig.: Day of t. Tentacle 50 DM, Unlimited Adventures 40 DM, Empire D. 40 DM, Lemmings 2 50 DM, Ultima 6 30 DM, Amberstat 30 DM, Wizardry 6 30 DM, Tel. 07032/76297

Suche: Dark Heart of Unkrul (original), Format egal, Zahle sehr gut! Wer also noch ein Original hat, kann erst anrufen. Tel. Anrufb.: 030/4002094 Marc

Verk. orig. X-Wing für 40 DM, Populous 2 für 35 DM, UW 1 für 35 DM, Dungeon Master für 30 DM, Maniac Mansion 2 (dt.) für 50 DM, ab 15 h, Tel. 033835/40043

Verkaufe (je 40,-): Strike Commander, Wing Comm. II, Populous II, A-Train, Aces of the Pacific, bei: Heiko Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Leun

Kauf PC-Software - keine Anrufe - bin frisch auf den PC umgestiegen. Liste m. Preisdeise: Flor. Oertel, 85051 Ingolstadt, Scheinerstr. 12

Sensible Soccer 40,- DM, Tel. 0251/797769

Syndicate, EOB 1 + 3, Kyrandia, Inca, A-Train, Elvira 2, Dungeon Master, Civilization dt., Pinball Dreams u.a. Verk./Tausch, S-NES mit Zubehör 150 DM, Tel. 02622/7830

Verk. 286/12 MHz, 1 MB RAM, 42 MB HD, 3,5 + 5,25 HD LW, VGA-Monitor, Mouse, Joystick MS-DOS 5.0 Windows 2.11 + mehrere Spiele für 800-900 DM, Tel. 02234/74849 Köln

Verkaufe alte + neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Perfekter Einstieg! 386/25 MHz, 3,5", 5,25" LW, VGA, S-Blaster, 80 MB HD, 4 MB RAM + ca. 10 Originalspiele (z.B. MM 3 + 4, History Line, B-17), Tel. 0208/371245

Suche: QOG1/VGA, Twisty History, Adventure of Castaway, 7. Ghost, CD-ROM's, Mansion 2, verk.: Pharkas, X-Wing/dt., SQ5, WC2/SO1, S. Holmes Consulting (CD) ab 20 Uhr, Tel. 06734/8930

Suche für PC: Wasteland und Dragon Wars, nur komplette Originale. Zahle gut. Angebote bitte an Tel. 06571/29210, nach 20.00 Uhr

Suche Burning Steel, Carriers at War, Sim Farm - verk. Wing Comm. 2 + Speech + SO1, Dune Command HQ, 3D Pool, Front Page Footb., Railroad Tycoon - Tel. 06691/23839

Verkaufe Aces over Europe 60 DM oder tausche gegen Pirates Gold; außerdem Strike Commander + Speech 80 DM, Telefon 09662/1250 Martin

Verk. o. tausche Orig.: Formula 1 GP 59,-, Powermanger 49,-, Dynablast 44,-, CD-ROM: WC2 + Sp./UU1 74,-, Where in t. World 64,-, usw. gg.: Comanche, usw.; Tel. 04761/3297, Willem

Verk. orig. PC-Spiele, Lands of Lore dt. 60 DM, Humans dt. 50 DM, Dick Tracy dt. 20 DM, Tel. 06106/13452

Verkaufe Darklands, F-19, Elvira 2, Cruise for a Corpse, Burning Steel je 40,- DM, California Games, Moonwalker, Titus the Fox je 30,- DM, Tel. 04361/1238

Verk. Monkey Island 2 deutsch + engl., Epic, Indy 4 dt., Tel. 06556/7330 (Dirk) ab 17 h

Nur Verk.: Syndicate 65 DM; Dune 2 55 DM; Aces 1 50 DM; SS2 35 DM; Eternam (386) 45 DM; WC2 45 DM; Populous 1 + Z.-Disk 20 DM; Vers. + NN; Tel. 0711/3702601; zw. 16 h-19 h

Verkaufe: Indy 4, Sherlock Holmes je 45,- DM. Suche: X-Wing, Kyrandia, Tel. 039831/698

Verkaufe The Seventh Guest CD-ROM für 90 DM und Day of the Tentacle für 60 DM, Tel. 06432/84101 ab 19.00 Uhr Julius

Verkaufe PC-Originale: UW2 60 DM, Ultima 7 Teil 2 60 DM, X-Wing 60 DM, WC2 50 DM, Strike Comm. 60 DM, Tel. 02623/4455

Orig.-Spiele History Line 40,- DM, Indiana J. 40,- DM; Alone in t. Dark 45,- DM, Tel. 0561/404699, Schreiber. Habe auch neue Amiga-Spiele, Alles mit Orig.-Karton.

Verscherble Software, KQ5 + KQ6, SQ4 + SQ5, Pinball Dreams, Comanche Data, Preise von 40-60 DM, Suche: Tentacle + Waxworks. Nur dt. Tel. 04281/8337, ab 18.00-21.00 Udo

Verk. 9 Spiele z.B. Dune 2: X-Wing; Swotl; Star Control 2; Aces of the Pacific; Red Baron; Gunship 2000; Tank; Burning Steel zu 330 DM; Tel. 05971/82955

Verkaufe, F19-Stealth-Fighter: 35,-; Lost Files of Sherlock Holmes: 30,-; Tel. 089/1419038

Verkaufe Drucker NEC P-2200 + vollautom. Einzelblatteinzug DM 480 + Ultra VGA Karte, 1 MB Truecolor Cirrus Logic Winacc. 80 DM, Tel. 02203/85456 (Antonio - abends)

Verk./tausche: WC2, Epic, Indy 4, Comanche. Suche: Startrek 25th kompl. dt., Pop., Pop 2, D. o. t. Tentacle, X-Wing/Missiondisk (kaufe auch), Tel. 0201/270434

Verkaufe: Comanche + Mission Disk, X-Wing, Atac, Populous 2, Day o. t. Tentacle, Epic, Underworld 2, Wizardry 7, Dungeon Master, Strike Commander + Speech Pack, Tel. 0921/97468

Suche 386 DX-33 (40) + Monitor + Soundkarte für 1500-2000 DM, Tel. 09621/85634 Christian verlangen!

Kaufe ältere Rollenspiele: Fate-Gates of Dawn, Crystals of Arborea, Realms of Darkness, Temple of Apsai, BAT, Drachen von Laas, Fire King, Sorcerian, Carsten, Tel. 05832/305

Verk. Strike Commander 75 DM, Quest for Glory 3 65 DM (DV), Dream Team 45 DM, Sporting Gold 45 DM, FB-Translator 4.060 DM, (alles inkl. NN + Versandk.), Tel. 09008/778

Orig. Lemmings 2, Links-386 Pro je 50 DM, The Power, Command-HQ je 30 DM, Double Density (HD-Doppler) 45 DM, Startmenü (Menu-Prog.) 15 DM. Alles + NN und Porto. Tel. 07544/3983

Verk. Orig.: Heureka-Soft in Orig.-Verpackung, Etudes Francaises Edition longue 1 + 2, 5,25" Disk, je VHB 40 DM, zus. nur VHB 70 DM, Tel. 06723/2083 Thomas

Originale: Strike Com + Speech 70,-, X-Wing 40,-, Gunship 2000 + Mission 60,-, Sherlock Holmes 40,-, Lemmings Spec. Ed. 40,-, Phone 07191/23627 (Ralph)

Suche Tauschpartner für den PC (3,5) und (1,2). Schickt Eure Listen an: Marcel Mürkens, Schelle 11, 52355 Düren 17, Germany

Tornado, Hannibal, Syndicate, BAT 2, DM 60, Lemmings 2, 1869, U.7-Serpent Isle, Car & Driver, Bull-Manager prof., DM 50, Penthouse-Hot Numbers, Stratego, Knights of the sky, Cadaver, Wild West World, Volfield, je DM 30, und suche PC-Games, Tel. 04152/74140

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissgasse 2, A-8773 Kammern

Austria! Biete neuwertige Originale: The Incredible Machine, Task Force, Hardball 3, Michael Reichl, Linzstr. 123/4, A-1140 Wien, Tel. 0222/9829537, Versand per Nachnahme

Österreich! Verk. Red Baron, Burning Steel, The Ancient Art of War in the Skies, Aces of the Pacific, je 50 DM, nur Orig. Tel. 06467/7624

Verk. Campaign, Battlehawks 42, GS2000-Szenario Disk, Flight Simulator 4, M1-Tank Patton, je 30 DM, alles Originale, Tel. 06467/7624 Österreich

Paradox 4.0 DM 180, PC-Tools 8.0 DM 150, Norton Commander 4.0 DM 150, MS-DOS Update 6.0 DM 90, Airland Sea DM 65, OS/2 Version 2.0 DM 75, Wordperfect + Works DM 70, Tel. 02243/5470

Verkaufe Strike Commander u. Speech für 85 DM, F1 Grand Prix, Ancient Art of War, Task Force für 60 DM, Eishockey Manager für 50 DM, Tel. 04292/2949

Austria - Verkaufe PD-Shareware für OS/2, MS-DOS, Windows und Soundblaster! Liste auf Diskette anfordern bei: C. Capelnik, Gonowetz 7, A-9143 St. Michael

Verk. Orig.: F. Pharkas 70 DM, Silent Service II 40 DM, Obitus 30 DM, Kathedrale 40 DM, Conquests of Camelot 20 DM; Deathbringer 20 DM; Preis ist heiß 20 DM, Tel. 03861/7566 Chris

Verkaufe PC 286 ohne Festplatte mit VGA-Monitor an Selbstabholler für 600 DM (fragt nach Daniel), Tausch auch gegen Amiga 500/600 mit Monitor, Tel. 04183/3053

Verk. Orig.: S. Service 2, R. Tycoon, Elvira 2, North + South, PC-Tools 7.1. Alles komplett. Tel. 07950/2408 Stefan

Verkauf: F1GP50DM, Castle Drbrain, Shanghai 2, Milenium 2.2, Midwinter 2, Pushover je 40 DM, alle dt. Winter + Summerchallenge je 45 DM, MS-DOS 5.0 + Windows 3.0 dt. 120 DM; Tel. 09003/2044, 17.00 Uhr

Verkaufe: Ishar 2 50,-, X-Wing-Mission Disk 1 35,-, Spaceward Ho 50,-, Battle Isle 2 30,-, Dark Sun, Tel. 069/527974 oder 0661/55638 ab 17.00 Uhr

Tausche oder verkaufe Day of Tentacle auf CD-ROM, Suche 7th Guest, Inca oder Legend of Kyrandia, Tel. ab 18.00 Uhr Reinhard Gerfelder 06108/68892

Verk. orig. Wing Commander II 40 DM, X-Wing 55 DM, Der Patrizier 40 DM, Lemmings II 50 DM, Dog Fight 55 DM. Suche Vermeer, Tel. 0561/518798

Sherlock Holmes, Ultima 7, Links Pro, Ultima Underworld und viele mehr, Tel. 06152/62551

Suche Mario Teaches Typing, Tel. 02362/62869, Christoph verlangen

Verk. 386DX/40/2 LW-3 1/2" u. 5 1/4"; 85 MB-HD + Soundk. + Joyst. + Maus + MS-DOS 5.0 + Win3.1, Preis VS; 11 orig. Spiele/Liste an. Horst Unganz, Picher Weg 5, 19288 Göhlen

Verk./tausche: WC 1 Deluxe (CD-ROM), Space Quest 5, Suche: X-Wing u.o. Missiondisk (mögl. dt.), Startrek 25th kompl. dt., Day of the Tentacle, Tel. 0201/270434

Verkaufe alte + neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Verk. original PC-Spiele 3 1/2": Syndicate dt. (65 DM), Wizardry "Dark Savant" dt. (60), Tel. 0911/305467 ab 14 Uhr

Monster Bash 40,-/Underworld 2 65,-/SQ5 65,-/Rex Nebular 65,-/Wizardry 7 65,-/3D-Kit 45,-/Becker Tools für Win. 50,-/Martian Dreams 45,-/Lands of Lou 65,-, Tel. 0621/577364

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissgasse 2, A-8773 Kammern

Verk.: Indy 4 dt., Monkey 2 dt., Monkey 2 eng., Tel. 06556/7330, ab 18 Uhr, Dirk

Verk. orig. Task Force (50), Hanse-Vermer Yuppi (45), Unlimited Adventures (50), VMS II (25), Asterlitz (10), Burning Steel (50), Tel. 07841/1698 18-20 Uhr

Commodore PC1, Hercules-Mon., Hercules + CGA-Karte, 20 MB HD, 5,25 LW, 512 KB, Word 5, FW2, Havard Gr. zu verkaufen, VB 400,- DM, Tel. 06151/82140

Verk. UMS 1 + 2, Civilization, Harpoon, No Greater Glory für DM 20-50; suche Strategiespiele: Samstags+Montags, T. 02202/79359 Christian

Soundblaster-Karten, 16 ASP, Pro, de Luxe Edt. Waveblaster! Preise: z.B. SB16 ASP sFr. 380,-! Info: E. Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal (Schweiz), Tel. 063/226170

Austria! Tausche PC-Orig.: Sherlock Holmes dt. Loom dt. gegen Lands of Lore, Pirates Gold, SF2, bzw. andere Top-Spiele! Tel. 04852/61389 Alex verl.

Spiele, alle Originale, Comanche, A. o. Pacific, F15-3, Form. One, T. Force 42, Underworld I, Civilization, FS4, ATP, Airbus, Str. Commander, A-Train, 1869, Burnnig Steel, Ambarstar, alle je 45,- DM, Railroad T. 30,- DM, Sim City + Ter. Ed. + Arch. 40,- DM, M+M 3 25, DM, Wizardry 6, M+M2, Transworld, Megafortr. je 20,-, Alle + Porto, Tel. 0821/156388

Tornado, Hannibal, Syndicate, BAT 2, DM 60, Lemmings 2, 1869, U.7-Serpent Isle, Car & Driver, Bull-Manager prof., DM 50, Penthouse-Hot Numbers, Stratego, Knights of the sky, Cadaver, Wild West World, Volfield, Curse of Ra, Keys to Maramon, DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. orig. X-Wing (60), Aces o. t. Pacific (45), Ultima 7 (50), Dune (40), Siege + Zusatzdisk, Rampart (30). Alle Preise VB und inkl. Porto! Tel. 02173/17638

Kaufe, verk. und tausche Spiele aller Art, auch CD-ROM. Schickt Eure Listen an: Guido Isdepsky, Bühnerstr. 64, 48431 Rheine

Verk. PC-Orig. Timequest, BAT, Red Baron, Jetfighter 2, Intruder, Darkseed, Buck Rogers, Eternam, Burning Steel, TF 1942. Suche: Underworld 1 + 2, WC 2, Legacy, Tel. 0931/272114

Verk. 286/16 MHz, 640 KB RAM, 44 MB HD, 3,5 Zoll Laufwerk, VGA u. EGA-Karte, MS-DOS 4.01, Tastatur und 3 Spiele, VB 1000 DM, Tel. 04122/44850 Sascha

Verkaufe! Cadaver, Indy III/IV, Monkey I/II, Kyrandia - alles orig., kpl., dt. (25-40 DM), Tel. 0731/53663, ab 18.00 Uhr

Verk. 386-DX25, 4 MB RAM, 85 MB HD, 3,5" + 5,25" HD LW, SVGA-Mon., Mouse, 3 Spiele z.B. History Line, MS-DOS 5.0, VB 2200 DM, Tom Seifert, Am Plan 18, 08280 Aue

Dt. Orig. ab 30 DM: Maniac Mansion 2, X-Wing, Indy 4, Vikings, Quest for Glory 3, Syndicate, Battle Isle, Strike Cmdr., Sim Ant, Ween, Utopia, HLLine 14/18, Tel. 06721/36822

Priv. Gamesharing-Club sucht noch Mitglieder per Post, keine Mitgliedsgebühr! Über 200 Top-Titel in unserem Gemeinschaftspool, monatl. 10 Neue! Tel. 06721/36822

PC-Originale: Eishockey Manager, Indy IV, Elite Plus, Sim Ant, Lemmings II, Realms, Der Patrizier, Taskforce 1942, Wizardry 7, Sherlock Holmes, etc. Telefon: 05382/4858

Verk. Syndicate, Strike Commander, Sim Ant Dark Savant, Cosmic Bane, Spaceward Ho, A-Train, Aces of Pacific, History Line, V for Victory, Space Quests, Tel. 0851/87644

Verk. Orig.-Adv. Ween, Alone in the Dark, Kyrandia, Prophecy of the Shadow (alle d.), Space Quest V (e) für je DM 40,- zzgl. Porto. Tel. 02233/22115

Verk. Gravis Ultrasoundkarte für 270 DM, Tel. 06071/42846

Verk. Strike Commander für 60, Comanche für 55, Falcon 3.0 für 50, Powermanger für 45 und Battle Isle + Datadisk für 50 DM, Tel. 06071/42846

HALT! Verk. PC-Originale: D. o. t. Tentacle (dt.), Lemmings 2, Strike C. + Speech, Prince 2, Loom (CD-ROM), After Dark 2.0, Preis VB, Tel. 06035/1791 (ab 17.00 Uhr)

Verk./tausche: LSC V; Indy IV (je 50); FS4-SGA-Upgrade (45); Testdrive III (30); Life & Death II (35); Muds (25); The Third Courier (20); suche: SQ IV + V; Monkey 2; Ultima VII ... Tel. 09254/74681

Verk. V for Victory 1 + 2 je 42,-/Siege 39,-/WC 2 + Speech Pack 99,-/CD-ROM-LW Matsushita, 2 Monate alt 360,-, Tel. 0711/8262246 Michael ab 16.00 Uhr

Verk. PC-Originale: Sim Life, Day of the Tentacle, Ultima 7 Teil 1, dt., X-Wing, Strike Commander, Gunnar Müller, Tel. 04206/7929

Verkaufe für je 40,- DM: The Perfect General und Dark Queen of Krynn und für je 55,- DM: Wing-Commander 2 und X-Wing! Ruft einfach an: 0611/565290 (Fabian)

Verkaufe (nur Originale): Dune 2, Task Force 1942, Cartiers at War, Campaign, Crisis in the Kremlin! Preise nach Vereinbarung, Tel. 089/8544052

Verkaufe: Syndicate, Underw. 2 je 60 DM; Spelljammer, Populous 2, Monkey I. 2 je 50 DM, Tel. 09071/9091 (Christoph)

Verkaufe 386er, 4 MB RAM, 40 MB Festpl., 2 Laufw., VGA-Monitor, 25 MHz, DOS 6.0, mit Spielen, kompl. 1300 DM. Tel. 02671/3258 ab 15 Uhr

Verk. Pools of Darkness, MM3, Abandoned Places, Kyrrandia, Death Knights of Krynn, Ultima Underworld, Lure of the Temptress, Lary 5, orig. verk. mit d. Anl. für je 50,-, Tel. 02241/64423

Verk. Might & Magic 3, Bard's Tale Tril., Ultima 6, Falcon 3, Wing Com. 1, Realms, Air Land Sea, Air Sea Supremacy, Kult, D. H. of Unkrul, Austerl., Tel. 0421/2239229

Verkaufe PC-Games: Sherlock H.; Might & Magic IV; Eye of Beholder II; Preis nach Vereinbarung; Bernd Hassenzähl, Florian-Geyer-Str. 38, Dresden, Tel. 4594472

Tausche/verkaufe Orig.: Kings-Quest 6 70 DM, Lemmings 2 70 DM, Simant 60 DM, North & South 20 DM gg. Task Force 1942, X-Wing, Stunt Island, Eco Quest 2, Tel. 05351/40998

Verk. 386DX-25 mit 5,25" + 3,5", 2 MB RAM, VGA, VGA-Monitor, Soundblaster, 52 MB Festplatte, Maus + Mauspad, MS-DOS 5.0, Windows 3.0 für 1500,-, Tel. 09971/30178

Verkaufe: Eishockey Manager 45,-; Links 386 Pro 45,-; Quest for Glory 1 VGA 40,-; Bundesliga Manager Pro 40,-, Tel. 04943/630 ab 15 Uhr

Verk. pro Audio Spectrum 16 (16 Bit Soundkarte) 400,-, UMB, Sim Earth 35,-, SF 225,-, Datend. PAS 16 A.A., Tel. 07703/1855 ab 18 h, Torben verl.

Verkaufe Orig.: Blue Max 10 DM, No. 1 Collection (20 DM), Patton Strikes Back 10 DM, Populous Data Disk 10 DM, Finest Hour Mission Disk 10 DM, Tel. 02747/3374

Verk. 386-25 MHz, 2 MB RAM, 52 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, VGA-Mon., DR-DOS 6.0, Windows 3.0, PC-Tool 7.1, Ways for Windows, VB 1300 DM, Testdrive 3-30 DM + Zusatz, Tel. 08554/2183, ab 18.00 Uhr

Verk. Orig.-Spiele: Conflict Korea von SSI (engl.) und Populous (dt.) für je 25 DM, zusammen für 40 DM, Tel. 09228/1034

Tausche: Indy 4 (5 1/4 Zoll) gg. Laura 2/ Ringworld/Chaos Engine/Inca oder Starcontrol 2, Oliver, Tel. 09672/4173

Verk. Indy 4 (dt.) 3,5", BMP Pro 3,5", Falcon 3.0 (dt.) 3,5", X-Wing (dt.) 3,5", Comanche (dt.) 3,5", Front P. S. Footb. 3,5", Tel. 02041/27258

Verk. PC-Spielesamml., nur kompl., 23 Topspiele (u.a. Ultima 5-7, Wizardry 6, 7, Indy 3 u. 4, Monkey Island 1 u. 2, WC 1 u. 2 + Spop), sehr günstig, Tel. 06375/342

Verk. Orig.-Spiele: Space Quest V (dt.), F-15 Strike Eagle III, Der Patrizier (CD-ROM), Air Land Sea, alle Spiele mit Anl. u. Verp., Tel. 09331/1746

Saison 93/94. Alle Namen für BMP 1 & 2. Bestellungen mit 10 DM Schein oder V-Scheck an: Alex Kramm, Am Knechtsgraben 24, 51379 Leverkusen oder Tel. 02171/33531

Verk. 2 Topspiele: Syndicate (deutsch. Handb.) 60 DM, Aces of the Pacific 50 DM, von 14-18 Uhr, Tel. 0203/494927

Verk. 10 Super Games, z.B. Hystory Line, Eye of the Beholder, Great Courts 2, usw. NP ca. 800 DM, für nur DM 488,-, Tel. 06251/39726 (18-20 Uhr). Tausche neueste Games!

Verk. Space Quest V 60 DM (DV), Bundesl. M. P. 45 DM (DV). Suche: Space Quest IV + II, Wizardry 7 (DV) 20-60 DM, Tel. 06122/14739 (Tobias)

Suche CDs mit dt. Anl.: Kyrrandia, Day of Tentacle, The 7th Guest, Patrizier, Inca, Doom, Q5 + 6, SQ4, EQ1, Indy 4, Wing Commander 2, Eric the Unready, Tel. 04971/7613

386DX40, VGA 1 MB, 4 MB RAM, 2 Drives, Soundblaster, VGA-Mon., 120 MB HDD, Software FP: 2000 DM; Panasonic KX-P2123, 24 Nadeln, NP 750,-, VK 500,-, Thomas, Telefon 02941/24326

Suche Starflight 1 (original), Zahle gut. Michael Brohn, Elbestr. 25, 41469 Neuss, Tel. 02137/12107, ab 16 h

Verkaufe orig. Syndicate DV 65 DM, Darkseed 30 DM, Samurai 45 DM, Curse of Enchantia 30 DM, evtl. auch Tausch. Tel. 9-19 Uhr 07021/6711 Verk. auch Sonic 2 für Mega.

Verk. PC-Originale Sim Earth, Com. Keeng, Wing 1 je 40 DM, X-Wing, Ultima 7-2, Wing 2 je 50 DM, Sim City, Lemm. 1, Populous je 30 DM, Mo-Fr ab 19.00, Tel. 09227/2489

Verk. PC-Games: Killing Cloud (20 DM) u. Populous I (40 DM); verkaufe außerdem einen Joystick (PC-Fighter). Tel. 09378/412 (nur Mo, Di u. Fr ab 15.30 bis 19 h)

Tausche/verk. orig. PC-Spiele. Biete: Wing Com 2, Strike Com, Monkey 1 u. 2, Gods. Suche: X-Wing, F15 Strike Eagle 3, Formula One Grand., A. Horn, Tel. 0451/625651

Achtung! Tausche Rex Nebular, ein sehr gutes Adventure von Microprose! Wendet Euch an Tel. 08272/4613 Daniel oder 08274/6527 Flo

Verkaufe Bandit Kings of Ancient China; Monkey Island II deut.; Lemmings; Incredible Machine. Je 40 DM, Tel. 04323/4617

Tausche Orig. Wizardry 7 und Ultima 6. Suche Formula One GP, X-Wing, Ultima 7/2. Tel. 07240/4870 (nach Stephan fragen)

VK PC 286/40 MB HD/3,5 + 5,25" Drives/VGA-Monitor/DOS 6.0 + viele Spiele + NC VB 1000 DM, Klaus Morokutti, Pürstingerstr. 34, A-5760 Saalfelden, Austria, Tel. 06582/43133

Verkaufe PC-Tools 7.1 70 DM VB, MS-Works 2.0 f. D. 50 DM, Ways f. Windows 1.1 30 DM, Power Basic Basin. 20 DM, Tel. 08223/1292 ab 19.00 Uhr (Torsten)

Suche die Rollenspiele Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn für PC. Möglichst neu und gut erhalten. Tel. 0241/541052 (Basti)

Hallo Trekkies - für 5 DM in Briefmarken erhaltet Ihr eine PD-Version des super MS-DOS Startrek SW-Spiels Turbo Trek bei K. Hobert, Eichholz 3, 32689 Kalletal

Atari ST

Verk.: Formula One Gr. Prix, Lemmings, Railroad Tycoon, Monkey Island, Textomat ST, Beckerstext, das gr. Signum Buch, Atari ST-Masterstext, Harry Günthor, Tel. 07541/6160

Je 25,-, 100 % o.k., im orig. Karton, Conq. of Camelot, Immortal, Leg. of Faerg, Powermonger, Gunship, Sil. Serv. 1, Wheels of Fire, Ivanhoe the Untouchables, alle 180,-, Tel. 0711/333204

Verkaufe Pirates; Sim City; North & South; Fighter Bomber und viele mehr; Preis VB, Tel. 07721/24833, ab 18 h

Verk. 24 ST-Originale zus. f. 350 DM od. einzeln f. 15-40 DM (Civilisation, F15 R, M1 Tank, Parasol S. Patriz., Gobins, IK+, Larry 1 + 3...), Tel. 08055/1307, 15.00 h

Verk.: Larry 1, Bard's Tale, Silent Service 2, Railroad Tycoon, F-19, Turrican, Starflight, Pirates, M1-Tank Platoon, Falcon, etc., ab 30,- DM; Tel. 02266/7894, ab 20.00 Uhr/Arne

Super-Angebot! Leaderboard Golf I + II von Access, Teenage Mutant Hero Turtles und Great Courts I (Super Tennis), alle drei zusammen 60,- DM! Tel. 09003-2044, 17.00 Uhr

Suche für ST Monochrommonitor SM 124, orig. Spiele: Wings of Fury, F29 Retaliator, Maniac Mansion zu kaufen. Frickmann, 01169 Dresden, Leutewitzer Ring 14

Suche dringend diese Spiele: Starflight 1 + 2, Mad TV, Austerlitz, Startrek, Imperium, Operation Stealth! Biete gute Preise! Also ruft an unter Tel. 0671/62914

Verkaufe ST-Originale (u.a. Imperium, Epic, SS II, Pirates, F-19, Gunship, Sim City, Red Storm Rising) ab DM 20 zzgl. eventueller Versandkosten - Tel. 08803/9566

Verk. günstig ST-Spiele zw. 10-30 DM (z.B. Monk. Isl. 15 DM u.v.m.). Tel. 0341/2325219 od. Liste geg. RP bei Aulich, Fritz-Siemon-Str. 27, 04347 Leipzig

Monochrome-Monitor für Atari ST dringend gesucht. Angebote bitte an: Tel. 08752/7932. Falls Band bitte Rufnr. hinterlassen. Rufe garantiert zurück

Verkaufe Super orig. ST-Games, z.B. Dungeon Master, Amberstar, Cadaver, Atari Powerpack 4 und viele andere. Melden bei Lutz Tomzig, Mozartstr. 12, 14542 Werder/Havel, Tel. 03327/44933

Kick off 2, Pirates, Logical, Action Pack (4 Spiele), Blue Angel '69, Larry 2, Dick Tracy, Days of Thunder, DM 30, Edd the duck, Pick'n Pile, Enterprise, 3-D-Soccer, Hell Raiser, Murders in Space, Time Machine, Maya, je DM 20, Tel. 04152/74140

Defender 2, Dyer 07, Air Supply, Killing Cloud, Viking Child, Enchanted Lands, Crystals of Arborea, Alienstorm, Street Fighter, Turrican, Test Drive, Omega, Jungle Book, Oil Imperium, Wild Life, Rings of Medusa, Apprentice, Lettrix, Shiftrix, je 20,-, Tel. 04152/74140

Epic, Captive, Fighter Command, Capcom Collection (8 Spiele), Robin Hood, Cadaver + The payoff, Lure of the Tempr., Shadowlands, Stratego, Elvira 1, Betrayer, Hard Nova, Night-shift, je DM 40, Tel. 04152/74140

Teenage Mutant Hero Turtles + Great Courts 1 zusammen nur 40,- DM, Telefon: 09003/2044, ab 17.00 Uhr

Monkey Island, Kaiser, Knightmare, Patrizier DM 50, Push over, Oh no more Lemmings (Vollversion), Epic, Captive, Captain Planet, Fighter Command, Capcom Collection (8 Spiele), Shadowlands, Stratego, Elvira 1, Betrayer, Hard Nova, Battlemaster, je DM 40, Tel.: 04152/74140

Kick off 2, Pirates, Logical, Action Pack (4 Spiele), Dick Tracy, Blue Angel '69, Days of Thunder, Day of the Pharaoh DM 30, Edd the duck, Pick'n Pile, Enterprise, 3-D-Soccer, Hell Raiser, Murders in Space, Time Machine, Maya, Rambo III, je DM 20, Tel. 04152/74140

Defender 2, Dyer 07, Air Supply, Killing Cloud, Viking Child, Crystals of Arborea, Alienstorm, Streetworker, Gauntlet II, Turrican I, II, Test Drive, Omega, Jungle Book, Oil Imperium, Wild Life, Rings of Medusa, Apprentice, Lettrix, Shiftrix, je DM 20,-, Tel. 04152/74140

Verkaufe: Manchester United, Ultima II, Bard's Tale 1, Legend of Faerghall, Rings of Medusa, Populous, Stos, Great Courts 1 und andere! Tel. 09287/4395 (ab 18 Uhr)

Verk. Atari-ST, 1 MB + SM124 + TV-Adapterkabel, div. PD-Spiele + Musicmaker, kompl. für VB 400 DM, Tel. 06196/86198

Suche Orig.-Spiele für den ST: Personal Nightmare, Indy 3 Adv., Maniac Mansion, Zak McKracken, Tel. 0211/6802331

Verk. Atair ST 520 zum Ausschachten mit TOS 2.06 und Software für 300 DM, Patrick Schmidt, Mühldstr. 26, 99189 Gebesee

Cadaver 50 DM, Celica GTH 30 DM (tausche auch 1. gegen Ultima 5, 2. gegen F16 Falcon), Preise inklusive P + VI Swodarski, Vogtweg 4, 78126 Königfeld

Verk. Atari 1040 FM + Mon. SM 124 + Maus + Lit. + Monkey I., Amberstar, Lemmings, Ultima 6, Patrizier, Bundesl. Man. prof. u.v.a. insg. 30, 600,- DM VHB, Tel. 035971/2293 (Helge), ab 18 h

Verkaufe Atari 520 ST+, 1 MB RAM, 2 Laufw., 2 Joys., Farbmon., Mouse, 30 Originalspiele, Programme, VB 850,-, Marc Poddig, Hauptstr. 5, 56643 Nickenich, Tel. 02632/81530

Verk. Atari 1040 ST FM + 2 Monitore, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 5 Orig.-Spiele, Mousepad + Diskettenbox, VB 750 DM, Tel. 08141/16853

Lynx

Tausche, kaufe u. verk. Spiele für Neo Geo. Suche Mega-CD (alte Vers.). Verkauft Lynx + 8 Spiele, Verk. MD-Module, Suche Magic-Com/Magic-Drive Kontakte. Verk. S-NES-Spiele, Tel. 089/4701827

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Master System

Verkaufe Sega Master (1 1/2 Jahre alt) mit 1 Joystick, 2 Joypads und 3 Spielen für 130,- DM. Lightphaser für 50,- DM. Tel. 08586/5222 (Michael)

PC Engine

Suche Puzznic, B. Lode Run, Sokoban, F. Zone Raiden, Coryoon, habe Pow. Sports, M. Madnes SCI, G. Speed, N. Spirit, verk. Musik-CD Gradus 3/Misty Blue, Tel. 0241/520710, abends

Verk. PC-Engine + CD-ROM (RGB) + Super-System-Card + XE1-PRO-Joyst. (orig.) + 3 Joypads + 5 Player-Adap. für 520,- DM. Tel. 08241/2951

Verk., kaufe, tausche Module + Konsolen für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo-Duo, Game Gear, Mak usw. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine Gt mit 9 Spielen, wie z.B. Bonk 3, Bomberman '93, Parodius u.v.m., für 500 DM VB, Tel. 030/4018584 Fabian

Game Boy

Verk. 6 Game Boy-Spiele (Nemesis 2, Turtles 1+2, Track u. Field, Duck Tales, Bard Simon) + 4 Playeradapter für 199 DM. Normaler Preis 350 DM. Nur in bar, Jochen Borgwardt, Tel. 03932/7228

Hilf Kaufe eure großen Modulmengen für sämtliche Konsolen ab. Tausche + verk. auch. Tel. 04627/1618. Stefan Thomsen, Dorfstr. 17, 24870 Ellingstedt. Bis bald!

Verkaufe Game-Boy-Spiele zwischen 20-55 Mark. Auch Preisliste auf Anforderung. Tel. 0511/440416 Georg Grote

Verkaufe Game Boy-Games (mit Verpackung und Anleitung), habe: Batman, Megaman I + II, Blades of Steel, SML, Worldcup, Spiderman, Kwirk, Turtles ..., Ruft an: Tel. 07054/7731 Andy

Kaufe Game Boy + Modulsammlungen auf, sowie von S-NES/NES/Mega Drive/Game Gear/Sega Master/Neo Geo/Mega CD, Kaufe, suche. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Verk. GB für 80 DM u. Module wie Super Mario Land 1 oder Dynablasters usw. für je 25 DM; Volker Simon, Westring 8, 76698 Ubstadt-Weiher 2; Tel. 07251/61257

Nintendo Game Boy mit 9 Spielen und Zubehör, z.B.: Akkupack, Lightmax, Koffer u. Zeitschriften für VB 430 DM, Tel. 05141/43382 ab 15 h (Nils)

Verkaufe Game Boy mit 10 Spielen (R-Type Turtles, S. Mario 1 + 2), Game Light und Batterieset mit Netzteil, NP 990 DM, VB 500 DM, Tel. 030/6636594 (Oliver)

Verk. Game Boy mit Tetris + Duck Tales + Castlevania und Spidy 2 + Adapter + Tasche, nur 300,- (neu über 500,-), Tel. 05123/8078 (erst ab 14.30 Uhr)

Suche für Game Boy das Spiel Puzznic, neu oder gebraucht, Tel. 07131/577678, ab 17.00-20.00 Uhr

Sammlungsauflösung! Liste Game Boy-Spiele bei Zusendung von einem Freiumschlag. E. Schissler, Haselweg 4, 72076 Tübingen

Verk. GB mit 14 Super-Games (z.B. Nemesis, Final Fantasy Adv., F1-Race, Super Mario Land 2) z.T. mit Tips und Abspeicherungen, VB 400,- DM, Tel. 089/885180, Florian

Verk. GB-Spiele! Z.B.: Castlevania 2, Tiny Toons, Kid Icarus, 12 Spielemodule, Megaman 1+2 und andere, Mon.-Frei.: Tel. 05365/2682. Aber nur zw. 14.00 + 15.00 Uhr, Timo

Verk. 2 Game Boys mit je einem Spiel (Tiny Toon; Looney Tunes) für 100 DM inkl. Porto, Tel. 08581/8684

Tausche Nemesis II gegen Nemesis I und Anzahlung von 0-20 DM, Klaus Spreng, Stadtweg 9, 85111 Adelschlag

Verkaufe GB + 12 Spiele (Castlevania, Turtles, Red October, S. RC Pro Am, Double Dragon...) + Lupe + Game Light, auch einzeln! VB 300,-, Tel. 09971/32847

Verkaufe Game Boy + Tetris + L-4 + P. of Persia + 4 Accus + L-Gerät (alles nicht älter als 2 Mon.) für 150 DM per NN (nur kompl.), Tel. 08505/860, 18-19 Uhr

Verkaufe die GB-Spiele Megaman (in englisch), Startrek und Ultima für je 40 DM. Alle mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 0241/541052 (Sebastian)

Verk. Game Boy + 6 Spiele m. Verp. u. Anl. Megaman I + II, Mystic Quest, Metroid II, Tiny Toon-Adventure, Tetris, VB 300 DM, Tel. 04152/73736

Verk. GB + Tetris + Tennis + Golf + Gargoyles Quest + S. M. Land + Pinball + Fortress o. Fear + Side Pocket (Billard) + Akku-Pack für 350 DM, Tel. 07907/1388

Verk. F1-Race 30/Fortress of Fear/Pinball/Gargoyles Quest/Super ML je 25!!! Schreibt an: Sebastian von Sulecki, Distelweg 12, 27356 Rotenburg!! Adresse muß mit!

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Game Gear

Verk. Spiderman und Shinobi II für DM 70,-, Tel. 02131/545611

Verkaufe für Game Gear: Batman (60 DM), Donald Duck (50 DM), Columns (45 DM), Shinobi (50 DM), Wonderboy (50 DM), Adrian Fischer, Tel. 04152/76882

Verkaufe: Game Gear mit Adapter-AC und 3 Spiele (Columns, Donald Duck, Wonderboy), alles für 315,-. Ruft einfach mal an unter Tel. 0221/496471

Verkaufe Game Gear + 6 Spiele (Shinobi, Ninja Gaiden, Wonderboy, Columns, G-Loc, Super Monaco GP) + Gear to Gear Cable. VB 350,-, original verpackt, Tel. 09971/32847

HALT! Verkäufe für GG: Axe Battler, Sonic the Hedgehog, Castle of Illusion. Preis VB. Tel. 06035/1791 (ab 17.00 Uhr)

Game Gear + 7 Spiele + Tasche + TV-Adapter, nur komplett, 400,- DM (inkl. Netzteil Sega), Tel. 0261/52007

Verk. neuwertigen Game Gear mit Adapter und 7 Spielen (Sonic, Axbattler, Donald Duck, etc.) für 350,- DM. Tel. 05251/49515

Verk. GG mit Netzteil und 3 Spielen (Sonic, Wonderboy, Hailey Vars) für 270 DM. Tel. 040/5218550, 22844 Norderstedt

Verk. Sega GG orig. verpackt, 3 Mon. alt, + Netzteil + Sonic, sehr gut erhalten, VP. Tel. 07940/51895 (Markus)

Mega Drive

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Suche MD mit 2-3 Spielen wie z.B. Tiny Toon, Global Gladiators, Olympic Gold, Sonic 2. Biete ca. 250 DM. Angebote an A. Ates, Gönninger Str. 19, 72820 Genkingen

Super!! Biete MD (dt.), 2 Pads, Jap-Adapter, 10 Games, z.B. (Speedball 2, Sonic, 688 S. Att. u.a.) NP: ca. 1200,- DM für nur: 699,- DM! H. Springer, Lennestr. 77, 15234 Frankfurt/Oder

Verk. Sega MD (RGB) + 1 Joypad + 8 Spiele, z.B. Sonic, Thunder Force 4, Quack Shot u.a. für 420 DM, Tel. 0781/32824

Tausche und verk. Spiele für MD und S-NES, z.B.: St. of Rage 2, Golden Axe 2, Roadrunner, Star Wing usw. Verk.: Game Gear mit 3 Spielen für 180 DM o. i. gegen 2 Sp., Tel. 08621/4246

Verkaufe: MD mit 8 Spielen (Castle of Illusion, Quackshot, Sonic I und II usw.), 2 Joypads und Spielbox. Fast neu für 500 DM, NP 1300 DM, Tel. 04302/1790

Verkaufe günstig Spiele für Sega Mega Drive + Sega Master System! Tel. 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670

Verk. Mega Drive-Games von 49-69 DM. Alles deutsche und sehr gut erhalten. Diese Anzeige gilt für längere Zeit, also ruft an Leute und fragt nach! Tel. 05439/1491

Verkaufe Mega Drive mit 4 Spielen (z.B. Jordan vs. Bird Basketball, Pitfighter) + 2 Joypads, 7 Monate alt, Preis VB 450,-, Tel. 02191/665305

MD-Japanversion + Monitor (Stereo), Street of Rage III: Road Rash II, 2 Pad's für 450,- DM, weitere Spiele vorhanden, nach 19.00, Thomas 02204/68084

Tausche, verkaufe Mega Drive-Games: World of Ill., Shining I + II, Flashback, Warsaw, Suche: Th. Force 4, Tiny T., Streets of R. 2 PGA TG2, Landstacker ... Tel. 04862/17337

Verk. Kopiersystem für Super-NES + Mega Drive komplett für VB 800,-, Super-NES + 4 Spiele + 2 Joypads für VB 350,-, Mega Drive + 1 Spiel VB 150,-, Tel. 02173/83989

Tausche: Sonic 2, Mickey & Donald, S. of Rage 2 T-2 (The Arcade Game), Warsaw, Wonderboy 5, EA Hockey 1 & 2, u.v.m.! Gegen: Am besten die neuesten Spiele! Tel. 05952/3929, 17-20 Uhr

Verk. Sega Mega Drive dt. Version inkl. 3 Spiele, 1 Joypad + TV-Adapter, VB 250 DM. Adresse: Timo Paepenmüller, Rubensweg 16, 33613 Bielefeld, Tel. 0521/884354

Kaufe Mega Drive + Modulsammlungen auf, sowie vom Mega CD/S-NES/NES/GB/GG/Neo Geo/Sega Master. Kaufe. Suche. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr. Suche. Suche. Kaufe

Suche Kontakt zu Leuten, die auch ein Kopiergerät für Sega Mega Drive besitzen. Helmut Wechselberger, Dorf 11, A-6474 Jerzens/Osterreich. Tel. 0043/5414/660

Verkaufe Mega Drive und Super Nintendo Spiele (z.B. Star Wars, Sonic, Turtles, EA-Hockey, Quackshot, F-Zero, Tiny Toons, Musha Aleste. H. Duden, Tel. 0441/501950

Tausche MDSP, habe Sonic 2 PS II, Alien 3, Speedball 2, Powermonger, Chuck Rock u.a., Tel. 06131/470352 von 14-21 Uhr

Verk., kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo Duo, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe: Mega Drive mit 2 Spielen, Preis nach Vereinbarung, Tel. 06124/2704, Manuel, anrufen ab 14.00 Uhr

Verkaufe MD, Super-NES, Game Gear Geräte u. Spiele. Kaufe auch Sachen an. Tel. 02262/4561. Frank Blum, Wald 7, 51674 Wiehl

Sammler sucht gut erhaltene alte + neue MD + MCD + MS Spiele mit Anl. + Verpackung. Zahle gut. Habe auch ein paar zum Tauschen. Tel. abends ab 20.00 Uhr 0711/7970285

Verk.: 40 Games für Mega Drive günstig zwischen 20-50 DM. Tel. 069/4940751 Frankfurt

Verk. für dt. MD: Sonic 2 50 DM, PGA Tour G. 50 DM, Worldcup Italia 90 40 DM, Alt. Beast 25 DM, kpl. für 150 DM! Tel. 07307/21860

Verk. Mega Drive mit 11 Spielen, 2 Joypads, Game Adapter, Scart-K. für VB 500,- DM, Tel. 02171/51738

Verkaufe Mega Drive mit 5 Spielen, Sonic Budokan, Desert Strike, Quackshot, Rambo kpl. für 450,- DM VB. Schreibt an: Walchshäusl, Fröbelstr. 8 c, 94315 Straubing

Su. f. MD Sokoban + Super Shinobi + f. NES Zelda 2, Puzznic + Adventure Island 2 alle dt., Tel. 089/696636

Verkaufe Sega Mega Drive mit Sonic + Super Shinobi für 179,-. Tel. 09825/276 (Michael Rupperecht, 18-20 h!)

Verk. für MD: Sonic 2, Musha Aleste, Sports Talk Baseball, Flashback, J. M. Football 92 ab 45,-, sowie Zelda 3 für Super-NES, Tel. 08064/1007 Markus

Tausche: Global Gladiators, Darius 2, Arrow Flash gegen: NHLPA Hock., John Madden 92-93, Tiny Toons, Cool Spot, Fatal Fury, Super Shinobi; Lechner S. Tel. 08135/564

Tausche: Global Gladiators, Darius 2, Arrow Flash gegen: NHLPA Hock., John Madden 92-93, Tiny Toons, Cool Spot, Fatal Fury, Super Shinobi; Lechner S. Tel. 08135/564

NES

Verk. NES mit 52 Spielen + Advantage + D-P Joystick + Zapper + Fitnessmatte zum Preis von 1700,- DM. Darunter SMB 1-3, WWF, Maniac Mansion mit K-L. Tel. 09603/516

Verk. o. tausche S-NES-Spiele, habe Twinbee, Turrican, Hockey 93 ..., suche z.B. Final Fight 2, Bubsy, Actraiser (deu.), Mortal Kombat, Soul Blazer, Asterix, Tel. 06196/84257

Verkaufe NES-Super-Sat + 16 Spiele (Mega Man 2 + 3, Turtles 1 + 2, Zelda 1 + 2, Castlevania 3, Probotector, ...) VB 750,- original verpackt, NP über 1900,-, Tel. 09971/32847

Super Famicom

Verk. S-NES + 2 Pads + 11 Spiele (Mario World, Mario Kart, Starwing, Streetf. 2, Wing Com. Desert Strike ...) kompl. 850 DM od. Spiele einzeln 70-100 DM, Tel. 08055/1307, 15-20 h

Verk., tausche S-NES und MD Spiele, habe z.B. S. Starwars, Parodius, Shining in the Darkness usw., verk. Spiele wie Castlevania, Ghouls'n Ghosts für 60-70 DM, Tel. 08621/4246

Verk. Super-NES mit 5 Spielen (z.B. Starwing, Super Turrican) + Capcom Fighter Stick, Adapter und zwei Joypads, nur komplett! 700 DM, Tel. 089/4311656

Suche japanische S-NES-Konsolle (Famicom), evtl. Tausch gg. deutsches S-NES in 1A-Zustand. Angebote an Tel. 0911/318341 (Jörg)

Tausche Magical Quest (S-NES, jp.) gg. Jimmy Connors oder Lost Vikings (dt.). Alain Bieher, Leipziger Str. 48, 75181 Pforzheim, Tel. 07231/65908 (Anruft.)

Tausche, kaufe, verk. neueste S-NES-Games, suche GG-Module; verk. dt. S-NES + 1 Joyp. für 150 DM VB, Top Zustand (6 Wochen alt), Tel. 02522/4787 ab 19.00 Uhr (Florian)

Suche SFG z.B. Final Fight 2, Bomberman, Bubsy, Street Fighter Turbo, Battletoads, Orge Battle, Dead Dance, Ranna 2 1/2, Rock'n Roll Racing, F-15, ... Tel. 06473/1430

Verkaufe + kaufe MD + S-NES-Spiele, große Auswahl MD-Spiele ab DM 25,-, S-NES ab DM 45,-, Kaufe auch Spielesamml. mit Grundgerät, Tel. 04774/1789 Rainer

Tausche S-NES-Games (dt., us, jp). Habe neueste und ältere Games. Tausche auch diverse Spiele gegen Mega Drive CD's. Bei dt. Spielen bitte nur Neu! Tel. 07354/2873, Stefan

Verkaufe für Super-NES folgende deutsche Module zu je 90 DM: Actraiser, The Magical Quest, Super Mario World. Für NES The Guardian Legend für 40 DM, Tel. 07472/1339

Tausche S-NES + MD Spiele wie Super Turrican, Aliens 3, Rolo, Tiny Toons, Star Fox, D. Crush, Push Over u.v.m. Suche Sega-CD, Tel. 05731/52926

S-NES (PAL) + 4 Spiele (Alien 3, Streetfighter II, Starwing, Top Gear) Scart-Stecker; alles mit Rechnung (22.6.93) FP: 500,- DM, nach 19.00 Thomas, Tel. 02204/68084

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- 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).

Kaufe/verk./tausche Spiele für alle Konsolen, außer Lynx + Neo Geo. Habe z.B. Mechwarrior, Harley, AD.F. 2. Suche Shinobi 2, Final Fight 2, Splatterhouse 3. Tel. 04627/1618

Verk. S-NES-Spiele: Tiny Toons, Super Stars, S. Mario World, Turtles in Time (alles dt.), King Arthur's World (US), Desert Strike (US). Tel. 0511/440416 Georg Grote

Verk. Kopiersystem für Super-NES + Mega Drive komplett für VB 800,-, Super-NES + 4 Spiele + 2 Joypads für VB 350,-, Mega Drive + 1 Spiel VB 150,-. Tel. 02173/83989

Verkaufe S. Famicom neu, 2 Joypads, Adapter, 5 Spiele Mickey Mouse, J. Connors Tennis, Castlevania 4, Tiny Toons u. Sup. Mario World. Tel. 0867/64397

Tausche Tiny Toons, Parodius gegen Super Star Wars, Magical Quest oder Rival Turf oder Final Fight. Write to: Jan-H. Wilms, Alexanderstr. 44, 26121 Oldenburg

Kaufe Super-NES + Modulsammlungen auf, sowie vom Mega Drive/Sega Master/GG/NES/GB/Neo Geo. Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Tausche, verkaufe, kaufe Super Nintendo-Spiele, Tel. 04131/47491

Wer tauscht Nigel Mansell F1-Challenge gegen Parodius? Suche auch Super Aleste, Tel. 05063/5192

Suche Kontakt zu Leuten, die auch ein Kopiergerät für Super Nintendo haben. Helmut Wechselberger, Dorf 11, A-6474 Jenzers/Osterreich. Tel. 0043/5414/660

Verkaufe, kaufe u. tausche S-NES-Games! Habe neue u. alte Spiele (US, jp., dt.)! Tel. 0781/75646 Olaf ab 18 Uhr

Verkaufe, kaufe u. tausche S-NES-Games! Habe immer die neuesten Spiele (US, jp., dt.)! Tel. 0781/75646 Olaf ab 18 Uhr

Tausche, verkaufe, kaufe alles für S-NES. Habe ältere und neueste Games wie z.B. Turrican. Suche Dungeon Master, Might + Magic und Starwing! Tel. 02564/1720 ab 19 Uhr

Verk., kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo Duo, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Mak, usw. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Kaufe gebr. Famicomspiele für höchstens 40 DM. Nehme auch schlechte Spiele z.B. Thunder Spirits. Tausche immer auch neue Spiele, Tel. 09264/1467 Markus ab 19 Uhr

Verk., kaufe, tausche Module + Konsolen für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Mak, usw. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk. S-NES + Street F. + Act Raiser + Wrestlingmania + Universal Adap. + 2 Joypads + Spielberater. Bitte erst ab 17.00 Uhr anrufen unter Tel. 06081/8755 (Marcel). Verkaufe auch Game Gear + 2 Spiele!

Verkaufe Super-NES (US, RGB) + Ufo Super Drive! Sehr günstig! Tel. 07545/6561

Verkaufe Sega Mega Drive + Sega Master System-Spiele für 60.00 DM pro Spiel! Tel. 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670

Tausche, kaufe u. verk. Spiele fürs Neo Geo. Suche Mega CD (alte Vers.). Verkaufe Lynx + 8 Spiele, verk. MD-Module. Suche Magiccom/Magic Drive Kontakte. Verk. S-NES-Spiele, Tel. 089/4701827

Tausche, kaufe u. verk. S-NES-Spiele: Suche Desert Strike, Strike Eagle, Mechwarrior, WWF 2, S. Conflict, Bomberman, S. Soccer II, Starwing, R. Clem. Baseball, Tel. 0821/522802

Verkaufe Spiele: S-NES: Axelay, Parodius, Prince of Persia je 60,-, Pilot Wings, Super Ghouls'n Ghosts je 50,-, MD: Ghostbusters, W. o. Illusion, Shinobi, je 45,-, Tel. 09971/32847

Tausche, kaufe u. verk. Spiele fürs Neo Geo. Suche Mega CD (alte Vers.). Verkaufe Lynx + 8 Spiele. Verk. MD-Module. Suche Magiccom/Magic Drive Kontakte. Verk. S-NES-Spiele, Tel. 089/4701827

Verk. King of Monsters, Turtles, W; Mario Paint für S-NES, Shinobi für Game Gear und NES-Spiele, Tel. 0211/6799298 Leo

Verk Super Magicom Pro 2 (Wild Cart) mit FX-Chip, 32 MBit Erweiterung, neuesten Menü Files und vielen Spielen für 500 DM. Tel. 030/4018584 Cornelius

Verk., suche SF.G. Habe: Twin Bee, King Arthur W., Wing Commander, Super Aleste, Hook, Jacki Crush, Tiny Toon, Axelay, A. Tennis, Batman, H. H. Adventure, Tel. 06473/1430

Kaufe und verkaufe Module für Super-NES, Mega Drive und Game Boy. Suche speziell: Jimmy Connors Tennis, Gradus III, Axelay, Sim City, Zelda III. Telefon: 05382/4858

Tausche S-NES-Spiele: z.B. Axelay dt., WWF 1 dt., Tiny Toons dt., Face Ball 2000 US, Mario Paint dt. Suche: Royal Rumble, NHLPA Hockey, Amazing T. usw., Tel. 030/08616203 Jens

Verkaufe/kaufe und tausche Spiele für Super Nintendo und Mega Drive. Kaufe evtl. auch ganze Sammlungen, Tel. 04763/1509 Yoyo

Verkaufe Axelay dt. mit Anleitung für 70 DM. Alter des Spiels: 1/2 Jahr, 100 % in Ordnung! Thomas Müller, Wallbergweg 3, 85748 Garching

Verk. Super Magicom (Kopierstation für S-NES), Preis: VB. Tausche auch mein Neo Geo-Modul gegen Dein Mega Drive. Telefon: 0551/45649. Tausche Neo Geo-Module!

Kaufe Deine durchgezockten Spiele (solange die noch warm sind) für Super-NES MD, NES, GB und MDCD, oftmals mit Konsole u. Zubehör, Tel. 0641/84874 Karl-Heinz

Verk.: Kopierstation für S-NES, Preis 600-700 DM. Verk. Riding Hero für Neo Geo, VB oder tausche geg. Magician Lord, Robo Army o. andere oder geg. Mega Drive, Tel. 0551/45649

Tausche King Arthur + Another World + Cool Spot + Streetfighter II + Magical Quest + Goal fürs MD NHL Hockey 93 + Chuck Rock + Lemmings, Tel. 05376/1222 Frank

Verkaufe 2 Super-NES-Spiele: Mickey Mouse für 75,- DM und Super Formation Soccer.jp. für 55,- DM. Alles 1A mit Anleitung u. Verpackung. Harald Tel. 02402/36816

Suche dringend das S-NES-Spiel Mystical Ninja! Tel. von 20.00-23.00 Uhr (nehme auch das Spiel Pocky & Rocky!) Tel. 0201/703883 Renee

Verkaufe, kaufe Module und Konsolen S-NES, Neo Geo, Mega Drive, Turbo Duo. Auch ganze Bestände, Tel. 02151/302320 ab 18 Uhr

Verk. für S-NES: Super Mario Kart 60 DM, WWF Royal Rumble 80 DM, Sim City 50 DM, Zelda 3 50 DM und F-Zero 50 DM, kpl. für 250 DM! Tel. 07307/21860

Tausche, kaufe Spiele für S-NES, neue + alt. Titel. Verkaufe auch S-NES + 4 Pads + Adapter + 17 Sp. Suche auch MD: Spl. h. 3, Jungle Str., bis 21 Uhr, Tel. 06271/71281

Suche: Street Fighter II (dt.), biete Super Castlevania 4 (dt.) zum Tausch, tausche auch MD, z.B. Streets o. R. I. S. Shinobi, Mario Lemieux H., Undeadeine, Golden A. 2. Tel. 030/3627770

Tausche S-NES-Spiele. Tausche Game Boy mit 2 Spielen gegen 1 Top S-NES-Spiel. Habe z.B. Protector, Mickey Maus, Zelda, Smash-TV u.v.m., Tel. 04962/5190 Jörg

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Suche: S-NES-Games: Star Wars, NHLPA Hockey Lost Viking 5 US, dt. Tauschmat. vorhanden, z.B. Alien 3, T. Toons, Another World u.v.a., Mo-Fr. 15-17 h. Tel. 05261/16061

Verk. Axelay für 110 DM (NP 140 DM) und F-Zero für 60 DM (NP 100 DM), Tel. 07121/290087

Fast neues NES mit 4 Spielen (Gradus, Castlevania 3, Protector 2, Super Mario 1), NES + SMB VB 90,- pro Spiel, VB 70,-, Tel. 09131/13348 (Stefan)

Verk. S-NES m. Spielen, Mega Drive m. Spielen, Amiga 500 m. 1 MByte, Drucker und Spielen. Suche Neo Geo m. Spielen, Preise VB. Eventuell Tausch. Tel. 0211/216327, 16-19 Uhr

Suche S-NES und Spiele, Neo Geo oder Turbo Duo. Kaufe defekte Geräte aller Systeme. Verkaufe Automatenplatinen und Abspielgerät. Tel. 0821/487608 ab 18 Uhr

Super-NES: Suche unbedingt Spiel Fatal Fury und Starfox. Tausche oder kaufe. Habe z.B. Super Starwars, Rival Turf, Final Fight, Turtles usw., Tel. 08586/5222 (Michael)

Zum Tausch: MD + 4 Sp. + Pad gg. US-SNES (60 Hz) + 1 Sp. o. verk. für 300 DM. Biete GB + 10 Sp. und SF2 + WLR (S-NES dt.) gg. andere. Biete Amiga-Sp., Grot, Groothegen 60, 21509 Glinde, mögl. RHH

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Diverses

PC-Club sucht Mitglieder. Info bei T. Kerschenteiner, Buchenweg 15, 89616 Rottenacker (frankierter Rückumschlag)

Verkaufe jp. S-NES-Spiele Prince of P. 30 DM, Pilot Wings 30 DM und Mega Drive-Spiele Road Rash 25 DM, Shining in t. D. 40 DM (Am), PC-Spiele auf Anfrage, Tel. 05321/63705

Tausche, kaufe u. verk. Spiele fürs Neo Geo. Suche Mega CD (alte Vers.). Verkaufe Lynx + 8 Spiele, verk. MD-Module. Suche Magiccom, Magic Drive Kontakte, verk. S-NES-Spiele, Tel. 089/4701827

Verkaufe NES-Super-Set mit 4 Spielen für 200 DM und den Freer Action Cartridge, Super IV für A500/500+ für coole 100 DM, Tel. 06261/37517 zwischen 16-20 Uhr, Denny

Verk. nagelneues, fast unbenutztes, 100 % intaktes NES inkl. umfangreiches Zubehör + 2 Spitzenmodule + Multi-Adapter + 2 Joypad für nur 300 DM (!!!) T. 02129/50246

Verkaufe Spiele für NES u. Lynx, z.B. Low G Man, Mega Man 3; Pinball Jam; Out Run (GG), Preis VB, Telefon ab 18.00 Uhr: 0202/507960 - Suche GG Aleste

Verk. Neo Geo RGB mit 1 Joyboard, Memory Card u. 4 Spielen (Last Resort, Burning Fight, Robo Army u. Bowling) für DM 950 Festpreis. Tel. 0441/485182

Verk. Sega Master-System 2 mit 2 Joypads, 1 eingeb. Spiel + Sonic, Super Monaco GP, Back to the Future 2 für 170,- DM. Wenig gebr. 100 % o.k., Originalverp., Tel. 07121/338240

Suche Spiele + Konsole für Super Nintendo, Nintendo Sega Mega Drive + Master System, PC Engine! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670, 0431/641670

Tausche MD + 9 Spiele + Game Gear + 5 Spiele + 9 MS Spiele gegen Neo Geo + 2 Joypads + 1 Spiel, Tel. 08233/8111 (Werner)

Verkaufe für S-NES: Mario Kart, Tiny Toons, Super Soccer, Final Fight, F-Zero, Protector, Parodius, Streetfighter 2 u. Zelda 3, Tel. 09355/1899, Jan

Kaufe MD-Konsolen, Super-NES-Konsolen bis DM 100,-, MD Spiele u. Super-NES-Spiele bis DM 40,-, Suche auch Game Gear, Tel. 02262/4561

Verkaufe: Original Syndicate für nur 50 DM, Tel. 07303/7600 (nach Tassilo fragen)

Verk. orig. Chuck Yeager's A.F.T. 2.0 20 DM, Populous 2 und Battle Isle je 45 DM, Nachnahme + 5 DM für Porto, Tel. 09639/420 (Alexander)

Neo Geo 50/60 Hz + 2 Joypads + Memory Card + Art of Fighting + Ghost Pilots + Cyber Lip nur 1150,- DM (nur komplett!) ca. 6 Monate alt/US-HUC Card Bomberman 380,- DM (neu), Tel. 0261/52007

Verkaufe, kaufe Module und Konsolen S-NES, Neo Geo, Turbo Duo, Mega Drive. Auch ganze Bestände, Tel. 02151/302320, ab 18 Uhr

Sammler sucht gut erhaltene alte + neue Master System-Spiele mit Anleitung und Verpackung, zahle gut, abends ab 20.00 Uhr, Tel. 0711/7970285

Verkaufe: X-Wing (DV) 2 x je 80 DM, X-Wing Missions (DV) 3 x je 50 DM, Indy 4 (DA) 3 x je 60 DM. Schreibe an: Markus Thumm, Am Reichenberg 1, 89537 Giengen, oder ruf mich an Tel. 07322/7419

Verk. RGB Neo Geo mit 2 Joypads (Sticks), Memory Card (noch unbenutzt) mit World Heroes II für 800 bis 850,- DM! (NEU!) Tel. 089/3138334. Fragt nach Dieter!

Neo Geo: Suche Baseballstars 2, Tel. 04841/81935

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Hallo Trekkies - für 5 DM in Briefmarken erhalten Ihr eine PD-Version des super MS-DOS Startrek SW-Spiels Turbo Trek bei K. Hoberg, Eichholz 3, 32689 Kalletal

"Nintendo-Spiele-Club" sucht JNES- und NES-Module (auch größere Spielesammlungen!) zu kaufen. Tel. 0641/71250

Kaufe Konsolenspiele der Marken Nintendo und Sega, ganze Modulsammlungen, gerne auch mit Konsole, Zubehör und Literatur! Anruf werktags ab 14.00 Uhr, Tel. 0641/84874

Verkaufe Automatenplatinen und Abspielgerät, tausche auch gegen anderes System. Joypad Neo Geo kompatibel VB 60 DM, Tel. 0821/487608 ab 18.00 Uhr

Verk. Sega Master System I, 2 Joypads, 1 Joystick, 4 Segatelespiele, After Burner 1, Secret Command-Rambo 1, Hang on, Thunderblade 1, NGR, komplett für 270 DM, Tel. 089/5706121, ab 18 Uhr

Suche Spiele + Konsole für Super Nintendo, Nintendo, Sega Mega Drive + Sega Master + PC Engine! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670

Schweiz! Verkaufe US Genesis + CD-ROM, Cox-Adapter, Finalflight CD, Wonderdog, usw., auch Module: Sunset Riders, USA Basket, usw. Fr. 1500,-, nur Schweiz, Tel. 056/454442

Verkaufe Turbo Duo + 18 Games (z.B. Lords o. Thund., Bombern., Neutopia 1 + 2), 6 Mon. alt - Topzustand DM 1099! Kaufe Neo Geo Spiel für 50-60 % v. Neupr.! Tausche Mega Dr. Spiele! Tel. 089/4701827

Suche die Power Play Ausgaben 8, 9, 10/90, 5/91, 2/92, 1/93. Zahle den Neupreis. Ich bin nur am Wochenende erreichbar. Tel. 07032/34694

PC: Strike Comm. 60,-, X-Wing 60,-, Comanch 60,-, PC-Engine: GT (Handheld) + 12 Spiele 400,- VB, Mega Drive + CD-ROM + 12 Spiele 600,- VHB. Super-NES-Spiele ab 40,-, Tel. 06622/2988, ab 17 h

Tausche Super Nintendo mit 7 top Spielen + Mega Drive mit 3 Spielen gg. Neo Geo RGB + 2 Joypads und 2 Spielen, Tel. 08431/41991 od. 2564

Verkaufe Telespiel Mattel-Intellivision mit 12 Spielen 100,- DM, Tel. 05303/5435

Kaufe Neo Geo + Modulsammlungen auf sowie von S-NES/NES/GB/Mega CD/Mega Drive/Sega Master/GS. Kaufe. Suche. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas). Suche

Suche Konsolen & Spiele, biete 35,- f. S-NES-Spiele, 100,- f. Kons. I 25,- f. Mega Drive Spiele, 100,- f. Kons. I 20,- f. NES-Spiele, 60,- f. Kons. I Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Verk. A-500-Buch 29,- + Assembler-Buch + A-Basic je 39,- + Das große Floppy Buch + W6: Bane + Pools of Darkness (dt.) + Rechtschreibprofi je 50,-, Tel. 06404/1202 (Christian)

Verkaufe Spiele für Super-NES/Mega Drive/Game Boy/NES/Sega Master/Lynx/Game Gear, Tel. 04521/74501 ab 15.00 h

Neo-Geo: Verkaufe Viewpoint gegen Gebot (kein Tausch!!). Und verk. f. SFC: Joystick XE-1 SFC 150,- DM, Tel. 08241/2951

Verk. Neo-Geo (RGB) + 2 Joypads + Last Resort + Magician Lord + 3 Memorycards für 1150 VB. Tel. 08241/2951

Küppenshreck Systems - die Mailbox für den Großraum Europa! Tel. +43-732-52628 (Linz, Austria)

Verk. Drucker, MT81, seriell mit 9-Nadel-Druckkopf, kaum gebraucht, mit Ständer, für nur 80,- DM. Andre Hackert, Gansbergweg 51, 46569 Hünxe, Tel. 02858/7538

Neo Geo! Tausche, kaufe, verkaufe neue u. alte Spiele! Tel. 07545/6561 (Hannes)

Suche gebr. Neo Geo (RGB) + Neo Geo Spiele! Tel. 07545/6561 (Hannes)

Kontakte

Der Neue! APC/TCP-Computerclub sucht Mitglieder! Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen RP + Leerdisk bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, Tel. 08642/6279

Der Neue! APC/TCP-Computerclub sucht Mitglieder! Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen RP + Leerdisk bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, Tel. 08642/6279

Praxis-Wissen für den privaten User

0/93

PC go!

**PC-Tuning
leichtgemacht**



SEITE 13

SEITE 14

So optimieren Sie das Setup
Fallen beim Speicherausbau

**Der Multi-
Media PC**

NEU

Auf die Plätze ... fertig ... PC go!

**Test: Festplatte
unter 500 Mark**

Lohnen sich Billig-Platten?



SEITE 24

**Kurse zum
Mitmachen**

MS-DOS 6.0 und
Visual Basic



SEITE 65

**Bauanleitung:
Lüftersteuerung
unter 10 Mark**



SEITE 132

Das neue Magazin
für den
privaten User

PCgo!

= das neue PC - Magazin für den

Die erste Ausgabe erscheint am 15. September 1990

PCgo!

heißt Faszination!
Hobby! Aktiv sein!
Mitmachen!

PCgo!

PC ist Ihr Hobby?
Lassen Sie sich
überraschen von den
vielen Ideen, die PCgo!
Ihnen jeden Monat
liefert!

PCgo!

Aktiv werden?
Legen Sie los!
PCgo! ist das Magazin
zum Mitmachen!

PCgo!

Wollen Sie Know-How?
Nutzen Sie die
Erfahrungen der
Spezialisten, die
für PCgo! schreiben!

PCgo!

PC noch schneller?
Kein Problem! PC go!
macht Ihnen
Vorschläge, wie Sie
Ihrem Prachtstück
Spitzenleistung
entlocken!

PCgo!

PC optimieren?
PCgo! hilft beim PC-
Tuning! Schritt für
Schritt.

PCgo!

Angst vorm Lötkolben?
Große Ideen in PCgo!
zum Basteln und Löten
für den kleinen
Geldbeutel.



Auch ältere
Computer
lassen
sich für
wenig Geld
zu Höchst-
leistungen anspornen.
Ein neuer Quarz
erlaubt eine bis zu 30
Prozent höhere
Geschwindigkeit

Moderne Programme verlangen immer schnellere Prozessoren. Während vor drei Jahren ein 386er mit 25 MHz noch State of the Art war, ist er nun deutlich überfordert. Komplexe und rechenintensive Anwendungen, wie CAD, oder Malprogramme unter Windows beanspruchen den armen Prozessor so stark, daß der Anwender streiks wirkt.

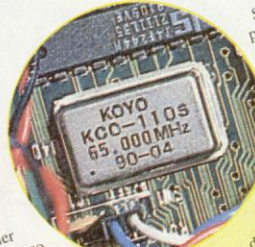
Soll man jetzt den, vor einigen Jahren teuer bezahlten, Computer wegwerfen und eine neue schnellere Maschine kaufen? Die Computer werden ständig leistungsfähiger und das bei sinkenden Preisen. Für den alten Computer bekommt man deswegen auch kaum noch Geld. Sieht man die Kleinanzeigen durch, finden sich dort solche Computer zuhauf.

Es gibt aber eine Möglichkeit, das alte System aufzupeppen. Mit ein wenig Geld, ca. 10 - 15 Mark und etwas Bastelarbeit, läßt sich die Performance Ihres alten Systems um bis zu 30 Prozent steigern.

Die Performance eines Computers hängt neben anderen Kriterien in erster Linie vom Prozessor ab. Dieser wird mit einem Quarzoszillator angetrieben. Ein 25 MHz Computer besitzt also einen Quarzoszillator mit 50 MHz. Im Computer wird dieser Takt einmal geteilt, um ein exaktes Rechtecksignal mit 50 Prozent Taktverhältnis zu erhalten.

Die meisten Prozessoren können ohne weiteres mit einer höheren Taktfrequenz als angegeben betrieben werden. Sie werden zwar etwas wärmer, aber die Temperaturerhöhung liegt in den meisten Fällen innerhalb der zulässigen Toleranzgrenzen. Trotzdem sollte der Prozessor mit einem Kühlkörper ausgestattet werden.

30 Prozent schneller für 15 Mark



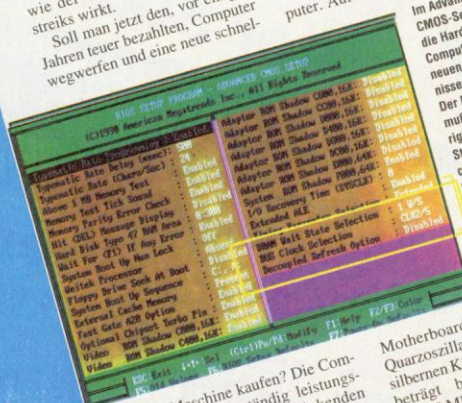
hier nicht so wichtig, es funktionieren auch Quarze mit 60, 65 oder 62,375 MHz. Auf einigen Hauptplatinen ist dieser Oszillator allerdings fest eingelötet. Hier muß der Hauptplatinenhersteller die Hauptplatine ausgebaut. Beschriften Sie zuerst alle Kabelverbindungen, dann ziehen Sie sie ab und schrauben das Motherboard los. Es wird dann ziehen Sie sie ab und schrauben das Motherboard los. Es wird dann ziehen Sie sie ab und schrauben das Motherboard los.

Tuning für den 386

Öffnen Sie zunächst den Computer. Auf der Hauptplatine, dem

Im Advanced CMOS-Setup wird die Hardware des Computers den neuen Taktverhältnissen angepaßt.

Der Bus-Clock muß evtl. erniedrigt und ein Wait-State für den Speicherzugriff eingefügt werden. Für eine optimale Konfiguration sollte der Computer aber erst ohne Änderung hochgefahren werden.



Lösen Sie nun den Quarz aus. In der freierwerdenden vier Bohrungen wird eine Präzisionsfassung gesteckt. Die überzähligen Beine sind vorher mit einer Zange aus der Fassung zu brechen. Nur die vier Eck-Pins bleiben in der Fassung. Der neue Quarzoszillator läßt sich nun leicht in die Fassung stecken. Der Zusammenbau erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

Der Umbau: Schritt für Schritt

- 1 Öffnen des Computers
- 2 Alten Quarzoszillator aus Fassung ziehen
- 3 Neuen Quarz einsetzen
- 4 Booten des Rechners
- 5 Falls er nicht hochgefahren wird, das Setup neu einstellen
- 6 Temperatur des Chips überprüfen, falls nötig, mehr anlöten
- 7 Fertig

Setzen Sie zuerst das Motherboard wieder ins Gehäuse, schließen alle Steckverbinder an und starten den ersten Testlauf ohne Gehäuse zu schließen.

Der erste Start

Schalten Sie den Computer ein. In den meisten Fällen wird er frei booten. Wenn Sie ihn nicht booten lassen, ohne ihn zu ändern, wird er vorzunehmende Änderungen aber nicht aufnehmen Sie einpunkt und wählen p". In "Advanced Ckaktum diesem stellen Sie den Bootvorgang. Ist dies noch inakt, erneuern Sie das Motherboard. Beschriften Sie die Speicherbausteine, um die Speicherbausteine einzuwechseln. Nach dem Booten der Com lassen sich die Speicherbausteine einwechseln.

Windows-

CORNER

Windows ist ein so komplexes Betriebssystem, daß wohl kaum jemand alles darüber Ständig ersinnen kluge Köpfe neue Tricks, wie man das ein oder andere fast perfekten System verbessern kann besten finden Sie hier, in unserer W-Ecke.

Format im Hintergrund

Windows als Multitasking-Betriebssystem gestattet es ohne weiteres, neben dem Programm, mit dem man sich gerade selbst beschäftigt, auch eins oder mehrere im Hintergrund abzuarbeiten. Dazu gehört auch der Format-Befehl.

Wenn man jedoch eine Diskette im DOS-Fenster formatiert und dabei das Programm wechselt (mit <ALT TAB>), stoppt das Floppy-Laufwerk. Woran liegt's? Ist der Format-Befehl nicht multitasking-tauglich?

Nein, die Ursache liegt ganz woanders: Der DOS-Eingabeprompt wird nicht einfach durch die Befehlszeile

>Command.com< aufgerufen, sondern über eine PIF-(Programm Information File) Datei namens dosprompt.pif. Wenn Sie sich

die Datei mit dem PIF-Editor aufrufen, wird Sie sehen, daß der Hintergrund nicht zugelassen

helfen unter rechts, Bilden Sie dieses Feld an und Sie die DFatei erneut.

Wenn Sie nun das nächste Mal das Fenster formatieren, werden die Probleme in eine

Gruppe wechseln, der Gang läuft weiter, und sogar auf zwei

Formatieren der Laufwerks Speicher, das noch fo

gibt. Alle von kein Sicherheit in Da mer

3

gene PIF-Datmen (z. B. Fmat 720 KB; dort als Programmat.exe, fallsprechende ben. Unter setzen Sie kannten werksbez /f:720 für Vergess grund-B Ansc Komfo gramr mäter teien ren -- fach im V

In Multimedias res

Eindrucksvolle Grafik, Video, Sound und Animation werden künftig verstärkt bei Urlaubsfilmen, Lernprogrammen, aber auch Spielen das Publikum fesseln. Mit Multimedia sind viele Fragen verbunden, die wir hier klären wollen.



Der Videoabend beginnt amüsant: Der amerikanische Präsident Clinton begrüßt die Anwesenden, verwandelt sich dann in den russischen Präsidenten Jelzin, dieser avisiert die nachfolgenden Filme und nach einer Metamorphose zu Bundeskanzler Kohl verabschiedet sich dieser in breitemestem Pfälzisch. Die Urlaubsfotos und Filmsequenzen danach stammen natürlich nicht vom Videoband, sondern kommen direkt von der

niemandem mehr langweilig und wahrscheinlich muß man sogar Platzkarten für das nächste Sofa-Medienespektakel verteilen. Natürlich wurde Multimedia nicht primär für den Privatmann erfunden, im Vordergrund stand von Präsentationen und Schulungen, Informations- und Trainingssysteme und unter ihrem starken Gähnfaktor litt. Doch auch der Privatmann kann mit Multimedia einsteigen. Da ist natürlich laubschriebenes Urgrammvideo oder das selbstprogrammierte Spiel. Auch wenn man den Kindern die große Welt

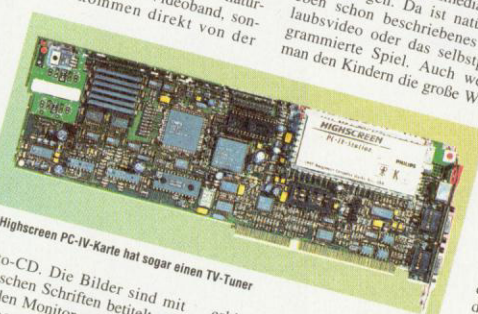
fürher, technische Unterlagen, Handbücher und gebildete Dateien werden interessanter und informativer.

Neues Zubehör

Zu Multimedia gehören in gleichem Maße Hard- und Software. Auf der Hardwareseite unterscheidet sich ein Multimedia-PC von einem herkömmlichen PC eine Soundkarte samt zwei externen Stereolautsprechern, eine Videokarte, ein CD-ROM-Laufwerk und eine Videokamera.

Das hört sich unterm Strich zunächst recht teuer an, was es auch durchaus werden kann, muß es aber nicht. Auf eine Videokamera kann man oft verzichten, denn Bilder dürfen auch vom Videorekorder kommen. Außerdem gibt es z.B. bei Softline eine Menge Bild-CDs mit copyrightfreien Motiven. Soundkarten sind zum Glück recht preiswert geworden, außerdem gibt es Karten, die gleichzeitig den Anschluß für das CD-ROM beherbergen. Bei der Videokarte sollte man nicht sparen, denn sie ist das Herz des Bildes überhaupt in den Computergangs Karten, wie die von Vobis,

die über einen eigenen Fernseh-Tuner verfügen und somit Fernsehbilder direkt in den Computer einspielen können. Alle anderen Videokarten haben wenigstens einen FBAS-Eingang, oft aber auch ei-



Die Highscreen PC-TV-Karte hat sogar einen TV-Tuner

Photo-CD. Die Bilder sind mit plastischen Schriften betitelt, die über den Monitor propellern und u einer Gleitschirmsequenz later hat Mut gezeigt! fetziger Sound von Guns'n

er ähnlich können Film-phon heute ablaufen. Da mand mehr ein, da ist

erklären oder etwas nützliches beibringen möchte, ist Multimedia die ideale Hilfe. Aber selbst wenn nur vorgefertigte Multimedia-Konserven konsumiert werden, lohnt es sich seinen PC mit den notwendigen Gerätschaften auszustatten, denn jedes Spiel, jedes Lernprogramm (z.B. für den Führerschein), aber auch Reise-

Highscreen PC-TV-Karte

Kombinierte VGA-, Video- und TV-Karte für Windows

Hersteller: Vobis

Preis: 998 Mark

Chipset: Philips C&T

Hardwarekompression: Nein

Videonorm: PAL, NTSC

Externe Videoeingänge: zwei

Videospeicher: 768 KByte

max. Frame Größe: 30

Grafikdarstellung: overlay

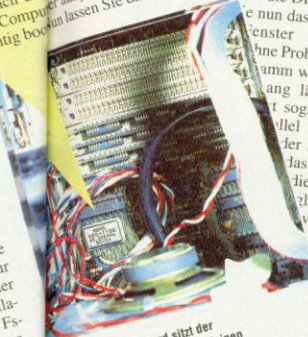
max. Auflösung: 640 x 480, 256 Farben

Bildspeicher: 512 KByte

Audiounterstützung: ja

Anschlüsse: Sub-D-VGA, Cinch

Unterstützung Video für Windows: ja



Man auf dem Motherboard sitzt der aktivierende Quarz. Mit einem feinen Lotbaßen wird der 50 MHz-Quarz ausgeleitet. Der neue mit 65 MHz verspricht eine Performancesteigerung von ca. 30 Prozent.

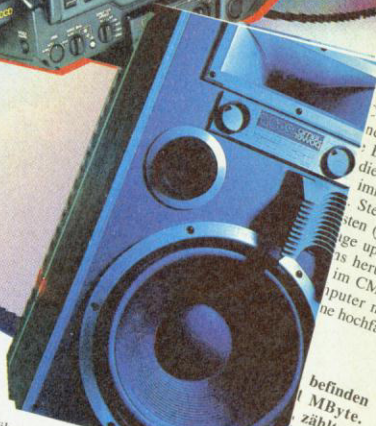
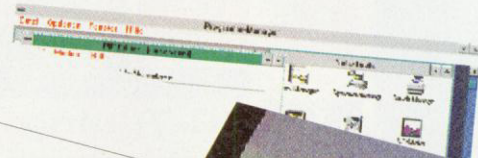
System einige Zeit laufen. Erwärmt sich der Prozessor oder einige Bausteine im Rechner so stark, daß Sie sie nicht mehr mit der bloßen Hand berühren können, muß ein Kühlkörper her. Die-der ist im Fachhandel für ein paar Mark zu haben. In der Mitte des Kühlkörpers wird etwas Wärmepaste und auf die Ecken jeweils ein Tropfen Sekundenkleber aufgetragen. Nun wird er schnell auf ein IC gesetzt. Vorsicht! Sobald der Kühlkörper Kontakt mit der IC-Oberfläche bekommt, sitzt er sofort fest. Nachträgliches Aus-

Hardware-

CORNER

Erste Hilfen Hardware diese beiden Se Kleine Ursache können gerade be PC große Wirkun zeigen. Wir helfen Ihnen mit einfachen Mitteln den Fehler auszutricksen.

ser abgespült. Obwohl die Tasten keinen elektrischen Kontakt bewirken, müssen sie vollkommen von der klebrigen Flüssigkeit frei werden. Die Tastenmechanik arbeitet nämlich äußerst präzise. Der Zucker würde kurz oder lang die Tasten zerstören.



MULTIMEDIA

befinden MByte, zählt er te hoch, stehen. Anson- los. Wo

(Wuppertal)

sondern

30.10.93

3 Ausgaben für nur DM 9.-

Ihre PCgo! Start-Vorteile!

- Superpreisvorteile:
nur DM 3.- statt
DM 6,80
(Einzelheftpreis)
- Programmdiskette
im Start-Preis
enthalten
- Sie erhalten PCgo!
als erster, bevor Sie
es im Handel kaufen
können.
- Lieferung per Post
frei Haus

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

PCgo! Start-Coupon

Ja, ich möchte das Start-Angebot von PCgo! mit 3 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 3,- pro Heft, statt DM 6,80 (Einzelverkaufspreis). Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! nach dem Start-Angebot mit 3 Ausgaben dann regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 5,80 pro Heft statt DM 6,80 (Einzelverkaufspreis). Im anderen Fall teile ich 7 Tage nach Erhalt des letzten Heftes (3 Ausgaben) kurz mit, daß ich keine weiteren PCgo!-Hefte möchte. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

PCgo93

den privaten User Markt Technik

PCgo!

PC-Tuning leichtgemacht
SEITE 13 So optimieren Sie das Setup
SEITE 14 Fallen beim Speicherausbau

Der Multimedia PC
Die ideale Ausstattung:
Soundkarten ▶ Videokarten ▶ Speicher

Test: Festplatten unter 500 Mark
SEITE 24 Löhnen sich Billig-Platten?

Kurse zum Mitmachen
SEITE 65 MS-DOS 6.0 und Visual Basic

Bauanleitung Lüftersteuerung unter 10 Mark
SEITE 132

NEU
ab 15.9.93

PCgo!

Faszination pur,
das ultimative
Computer-Magazin für
Freizeit und Hobby

Jeden Monat aktuell,
jetzt zum Superpreis

Bitte einsenden an

PCgo!
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Fax 07132 / 959244

Day of the Tentacle

Mit diesem Player's Guide wird LucasArts Tentakeljagd zum Kinderspiel. Wir durchleuchten für Euch Schritt für Schritt die Rätsel dieses schrillen Adventures.



Nachdem die drei Zimmergenossen Laverne, Bernard und Hoagie den verzweifelten Hilferuf des grünen Tentakels vom fleißigen Posthamster erhalten, eilen sie prompt zur Maniac Mansion, um dort ihre schleimigen Freunde zu befreien. Als sie eintreten, nimmt die unglückliche Geschichte ihren Lauf...



Eine ganz normale Zeitreise

Bernard untersucht die Pendeluhr bei der Treppe genauer (open) und findet einen Geheimgang zu Dr. Fred Edisons Forschungslabor. Der nun folgende Film ist an Dramatik kaum zu überbieten. Hoagie landet in der Vergangenheit und Laverne auf einem Baum in der Zukunft.

Bernard muß zwei Millionen Dollar besorgen, um einen neuen, echten Diamanten zu kaufen. Außerdem müssen Laverne und Hoagie ihre Chrono-O-Johns an eine Energiequelle stöpseln, um heil nach Hause zu kommen. Bei Laverne ist das kein Problem, aber wo will Hoagie seine 220 Volt im 18. Jahrhundert herbekommen? Eine



Die Maschine des Grauens

Superbatterie muß her! Nur wo sind die Pläne des zerstreuten Dr. Fred? Bernard findet sie an der Pinnwand im Labor. Das Dokument muß per Chrono-O-John-Toilette zu Hoagie geschickt werden.

Bernard Holmes

In der Gegenwart unternimmt unser Physikstudent Bernard eine Großuntersuchung des Hauses. Schnell findet das Genie heraus, daß die Mansion in ein Hotel umfunktioniert wurde. Anscheinend sind die Edisons in finanziellen Schwierigkeiten. In der Lobby fischt Bernard eine Münze aus dem kaputten Telefon an der Wand. Das "Help Wanted"-Schild am Fenster scheint genau das

richtige für Hoagie zu sein. Bernard spült es also in die Vergangenheit. Nachdem er die Staubsaugeranzeige mitgehen läßt, wirft er noch einen Blick in Dr. Freds Büro. Die Kombination des Wandtresors ist seit dem letzten Teil leider geändert worden. Ein Blick in das Sparbuch auf dem Schreibtisch bestätigt alle Befürchtungen: Die Edisons sind arm dran. Aus der Schublade nimmt sich Bernard den Tippex "Boo-boo-b-Gone". Im Kaminzimmer trifft er auf Oozo, den Prügelclown ("Drücke Oozo"). Benommen vom Kampf öffnet er den Ventilator-schacht am Boden, um dort vielleicht

Geld zu finden. Daraufhin spricht Bernard mit dem Zigarrenverkäufer und läßt sich prompt eine Havanna andrehen. Leider explodiert diese direkt vor Bernards Gesicht – schade um die Zigarre. Bernards Interesse fixiert sich auf die Klapperröhre. Er versucht, das wahnwitzige Gebiß in die geöffnete Ventilationsöffnung beim Ka-

weile schaltet Bernie den Fernseher an. Er traut seinen Augen nicht! Der Einkaufskanal hat gerade einen echten Diamanten im Angebot. Während des Telefonats erfährt Bernard jedoch, daß sie (noch) nicht vorhandenes Geld dafür verlangen. Die Münze benützt er im Schlitz des Massagebets. Von innen schließt er die Tür und entdeckt einen attraktiven

Zwei Massagen und der Pullover gehört Euch



Scherzartikel begeistern alle: Weird Ed freut sich über sein zugrunde gerichtetes Briefmarkenalbum

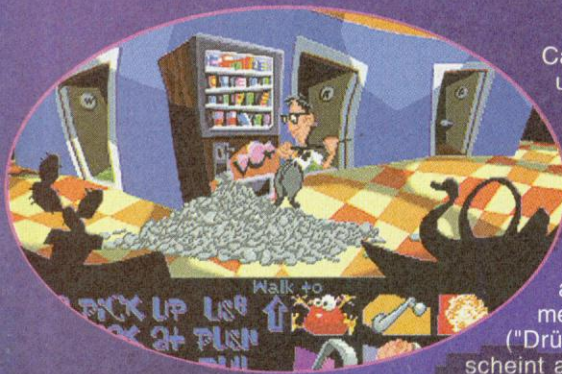
Meister Propper: Der Kaugummi ist nur mit der Brechstange vom Boden zu lösen



min zu treiben, um es im gefangenen Zustand mitnehmen zu können. In der Küche nimmt er sich beide Kaffeesorten und die Gabel. Im Waschraum öffnet Bernard den Schrank und findet einen Trichter. Im ersten Stock betritt er die Flitterwochensuite, um dort einem Gast beim Schnarchen zuzuhören. Aus Lange-

Schlüsselbund, der nur darauf wartet, mitgenommen zu werden. Im Raum nebenan versperrt uns eine Kette den Weg. Tja, Bernard nimmt trotzdem die Scherztinte vom Tisch und besucht das grüne Tentakel einen Raum weiter. Dort findet er eine Videokassette. Bevor er die Stereoanlage anschaltet, gibt er der rechten Box





Candyautomaten und hebt alle herausgefallenen Münzen nacheinander auf. Endlich bei Edna angelangt, will sie sich nicht aus dem Zimmer stoßen lassen ("Drücke Edna"). Es

scheint aussichtslos, da sie sich immer am Arm der Statue festhalten kann. Bernard braucht Hilfe.

Hard Rock Hoagie

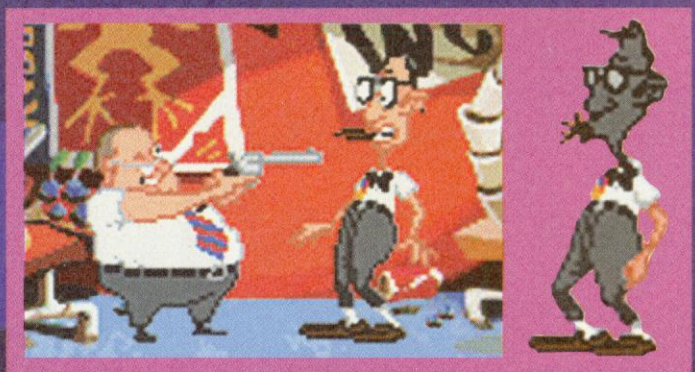
Vor 200 Jahren versuchte auch Hoagie zurück in die Zukunft zu kommen. Er konnte sich nicht davon abhalten,



Mit dem passenden Schlüssel bricht es sich leichter ein

Bernard natürlich ein, bevor er das Album an den Besitzer zurückgibt. Auf dem Dach (zu erreichen durch den Kamin oder durch das Fenster im Dachgeschoß) nimmt sich der Physiker die Kurbel. In Dr. Freds Labor schüttet er dem überarbeiteten Wissenschaftler den entkoffeinierten Kaffee in seine "Herzchentasse". Dr. Fred beginnt in sein Büro zu schlafwandeln. Der Schlüsselbund des fetten Schnarchers übergibt der überaus freundliche und naive Bernie dem netten und verzweiferten Autoknacker. Als Gegenleistung bekommt er dafür die Brechstange. Auf den Weg nach oben zu Ednas Überwachungszentrale nimmt sich Bernard noch die Kotze und hebt den Kaugummi und die Münze mit der Brechstange vom Boden. Nochmals macht er einen Zwischenstop, da er die neue Münze auch in das Vibrierbett steckt. Als Ergebnis präsentiert sich ein triefender, schleimiger Pullover. Als letzte Haltestelle vor Edna benützt Bernard die Brechstange am

einen Blick in Red Edisons Briefkasten zu werfen. – Er nahm sich auch noch die Freiheit, den Brief an sich zu reißen. Im Haus öffnete Hoagie die große Pendeluhr und trat ein. Dort gab er die Pläne an Red und erfuhr, daß er Öl, Essig und Gold für seine Superbatterie braucht. Hoagie nahm sich den Hammer (er liebte gefährliche Werkzeuge schon immer) von der Wand



Peng, du bist tot! Die Zigarre haut Bernhard regelrecht um.

und zeigte Red Edison sein "Help Wanted"-Schild. Sofort wurde er als Assistent eingestellt. Also nahm er sich den dafür notwendigen Laborkittel. Wieder oben im Erdgeschoß traf er drei der Gründungsväter: John Hancock, Thomas Jefferson und George Washington. In der Küche nebenan nahm er sich die Spaghetti und das Salatöl für die Batterie. Eine Tür weiter (in der damaligen Waschküche) fand er eine Bürste im Schrank und einen Eimer. Er füllte den Eimer mit dem Wasser aus der Pumpe in der Küche. Der nächste Raum, den er besuchte, war das Schlafzimmer des George Washington. Er konnte sich nicht überwinden, das Bett zu verwüsten und daraufhin die Glocke klingen zu lassen. Das Zimmermädchen hatte viel zu tun, und während

sie aufräumte, konnte Hoagie eine Seife aus dem Wagen des Zimmermädchens ergattern. Im nächsten Raum entdeckte er Betsy Ross, die sich als gestreßte, designierende Gründungsmutter entpuppte. Ein Zimmer weiter entdeckte Hoagie Franklins Arbeitszimmer. Ihn interessierten aber nicht die genialen Pläne, sondern eine simple Weinflasche auf einer Holzkiste. Im zweiten Stockwerk traf er auf ein sprechendes Pferd, welches er ignorierte – vorerst. Im Raum gegenüber des Pferds tauschte er üblicherweise den Rechtshänder gegen den Linkshänderhammer. Damit war das Problem mit dem Statuenarm wohl gelöst. Im Dachgeschoß nahm sich Hoagie die rote Farbe. Jetzt muß Bernard aber an die Kombination kommen.



Aus Orangen werden Kirschen und Washington freut sich



Auch ohne neue Postleitzahlen schnell: Der Bote überbringt Briefe aller Art

Erkenne die HUK!



Für **MICH.** Für **DICH.** Für **ALLE.**

HUK

Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude
NEU:
BAUSPAREN
HUK-VISA-Card

Auf den ersten Blick sind alle Versicherungen gleich. Aber

es gibt eine besonders günstige: die HUK. Wenn Du in der

ultrabunten Vielfalt genau hinsiehst, erkennst Du die Vor-

teile einer HUKgünstigen Versicherung. Schau genau hin.

**Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in
jedem örtlichen Telefonbuch.**

HUK-Coburg
Versicherungen · Bausparen

Telefon (0 95 61) 96-0 · Bahnhofplatz · 96444 Coburg



Wer Mumien stranguliert, brät auch Hamster in der Mikrowelle

101,999,57

Bernard versucht wieder, Edna aus dem Zimmer zu schubsen – dieses Mal mit Erfolg. Er steckt die Videokassette in den Schlitz und schaut auf den großen Bildschirm. Er drückt auf den roten Aufnah-

weiß, geht Bernie runter in Dr. Freds Büro und öffnet ohne Probleme den Tresor hinter dem Selbstportrait. Nachdem er den ärmlichen Inhalt gänzlich geplündert hat, steckt er den Pullover in den Trockner in der Waschküche und wirft alle seine Münzen ein. Der gefangene Wissenschaftler ist ganz oben im Dachgeschoß. Um dorthin zu kommen, benützt Bernard den Kaminschacht.

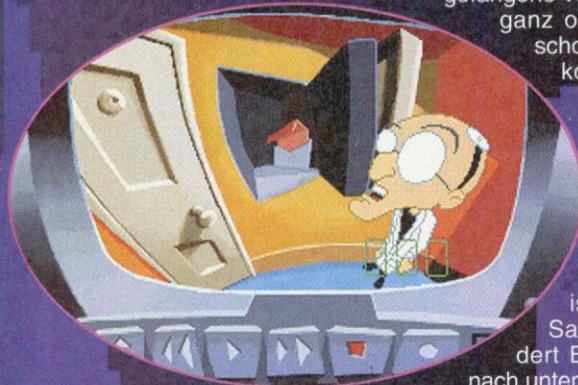
Oben steigt er durch das rechte Fenster in den Raum. Dr. Fred vom Seil zu befreien, ist die leichtere Sache. Wie befördert Bernard ihn aber nach unten? Das mitgenommene Seil benützt er mit dem Flaschenzug am Dach. Bernie flitzt per Kamin nach unten, wo er das andere Ende des Seils an der Mumie Ted befestigt. Wieder oben, zieht Bernard voller Schmackes am Seil... und schafft es, den Toten nach oben zu ziehen. Hoagie muß Bernard schnell die rote Farbe zuschicken, damit er den weißen Ted in einen roten Ted



Habt Ihr Dr. Fred befreit, muß die Mumie ran

umfärben kann. Er benützt Ted mit Dr. Fred und bindet den befreiten Edison an das Seil. Von außen zieht Bernard wieder am Seil und läßt sich inklusive Dr. Fred nach unten reißen. Im Labor steckt Ber-

stellen. Als nächstes klebt er die erhaschte Briefmarke auf den Umschlag und schickt ihn zu Rockerkumpel Hoagie in die Vergangenheit. Hoagie verschickte den Brief dann sofort, indem er selbigen in



meknopf. Dr. Fred versucht verzweifelt, den Safe aufzusperrern. Danach wird er von IRS-Leuten festgenommen. Für Bernards getrübbte Augen ist die Kombination aber zu schnell. Er legt den Schalter von "SP" (Speedplay) auf "EP" (Extended Play) und spielt die Aufnahme nochmal langsam ab. Jetzt, wo er die Nummern

nard dem erkalteten Dr. Fred den Trichter auf den Mund und flößt ihm heißen, koffeinhaltigen Kaffee ein. Als nächstes muß Doc Fred den Vertrag unterschreiben. Dazu muß Bernard den kleinen Zeitmaschinenkonstrukteur zur Rede



Ein freundlicher Schubs und der Videoraum gehört Euch

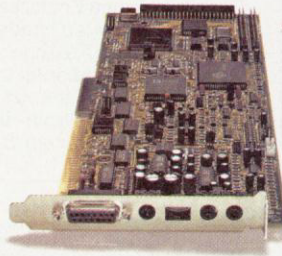
den Briefkasten legte und den Postboten rief. Geld spielt nun in der Gegenwart keine Rolle mehr. Danach ruft Bernard mit dem Telefon beim Einkaufskanal an und bestellt den Diamanten. Fortsetzung in der nächsten POWER PLAY.

den Briefkasten legte und den Postboten rief. Geld spielt nun in der Gegenwart keine Rolle mehr. Danach ruft Bernard mit dem Telefon beim Einkaufskanal an und bestellt den Diamanten. Fortsetzung in der nächsten POWER PLAY.



Rettung, wem Rettung gebührt: Der Doc muß durchs Fenster aus den Klauen der Steuerfahnder befreit werden

Hier sehen Sie, warum die SOUND GALAXY NX PRO 16 *der überlegene Sound-Sieger ist!*



DIE EINZIGE SOUND-KARTE, DIE 5 SOUND-STANDARDS UNTERSTÜTZT

Selbstverständlich kompatibel mit den bekanntesten Sound-Standards wie AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source, unterstützt diese Sound-Karte in echter CD-Stereo-Qualität auch **Microsoft Windows Sound System**. Damit öffnet sich Ihnen die größte Bibliothek an Software-Titeln unter DOS und Windows.



GROSSE AUSWAHL AN AT-BUS-SCHNITTSTELLEN

Die AT-BUS-CD-ROM-Schnittstellen steuern entweder Mitsumi- oder Panasonic-CD-ROM-Laufwerke an. Wenn darüber hinaus ein SG-Adapter an die Mitsumi-AT-BUS-Schnittstelle angeschlossen wird, steuert sie auch das SONY-AT-BUS-CD-ROM-Laufwerk an. Zu guter Letzt haben Sie die Upgrade-Möglichkeit, nicht nur um ein großes Angebot von SCSI-CD-ROM-Laufwerken anzusteuern, sondern auch um an der Schnittstelle bis zu sieben weitere Geräte anzuschließen.



WAVE TABLE SYNTHESIS UPGRADE

Der Aufbau der Karte ermöglicht es, eine PCM Wave-Table Synthesis anzusteuern. Stecken Sie einfach die Sound Galaxy Wave Power auf Ihre 16-Bit-Stereo-Sound-Karte, und Ihr PC verwandelt sich im wahrsten Sinne des Wortes in ein phantastisches Musikinstrument.



MEHR MÖGLICHKEITEN, BESSERE LEISTUNG

Diese **16-Bit-Stereo-Sound-Karte** erlaubt Ihnen die Aufnahme verschiedenster Quellen, wie Stereo, FM, Stereo-Mikrofon, Stereo-Line-In, Stereo-CD-Audio und Covox/Disney Sound Source Stimmen. Mit der Sampling Rate von 4 bis 44,1 KHz ist die NX PRO 16 auch in der Lage, Sounds in High Fidelity aufzunehmen und wiederzugeben. Der dynamische Filter reguliert selbsttätig die Filterhöhe und garantiert damit eine optimale Aufnahme und spätere Wiedergabe in unübertroffener Klangqualität.

Verbinden Sie die Karte mit der MIDI-Schnittstelle, und Sie haben alles, um eigene Musikstücke zu komponieren und sogar ein Orchester unterschiedlichster Instrumente – von Rap bis zur Klassischen Musik – zusammenzustellen. Oder Sie stecken einfach den Joystick ein und erfreuen sich an einer aufregenden Flugsimulation oder einem spannenden Adventure.



EINFACH ZU INSTALLIEREN

Vergessen Sie Ihre Probleme beim Jumper-Setting. Die Konfigurations-Einstellung erfolgt – bequem für Sie – über die Software, also besonders anwenderfreundlich.



EXTRAS OHNE EXTRAKOSTEN

Neben den vielen Möglichkeiten und dem unglaublichen Sound hält die Sound Galaxy weitere Extras bereit: HSC Interactive Software für Multimedia-Schöpfungen, WINDAT (TM) OLE für Audio-Bearbeitung, Monologue Text für den Sprach-Synthesizer, Audio-Station, CD-Spieler, Zubehör und Windows-3.1-Treiber.

Wenn Sie ein erfolgreiches Audio-Kraftpaket zu günstigem Preis wollen, entscheiden Sie sich für die Sound Galaxy NX PRO 16.

See us at

**intermedia
europe**

Stand 4206, Hall 4



**SOUND
GALAXY**™

AZTECH

Germany Office: AZTECH SYSTEMS GmbH World Trade Center, Birkenstrasse 15, 28195 Bremen, Federal Republic of Germany.
Tel: (0421) 169-0843, Fax: (0421) 169-0845, Tlx: 245610 AZTEC-D
Authorised Distributor: KM Computer und Kommunikation Handels GmbH Kirchheimerstr 48, 73249 Wernau,
Tel: 07153/31095-98, Fax: 07153/38286

All trade names & marks are registered trademarks of respective company. Specifications subject to change without prior notice.



Fünf vor zwölf



Noch ist die Welt in Ordnung – die Katastrophe steht kurz bevor

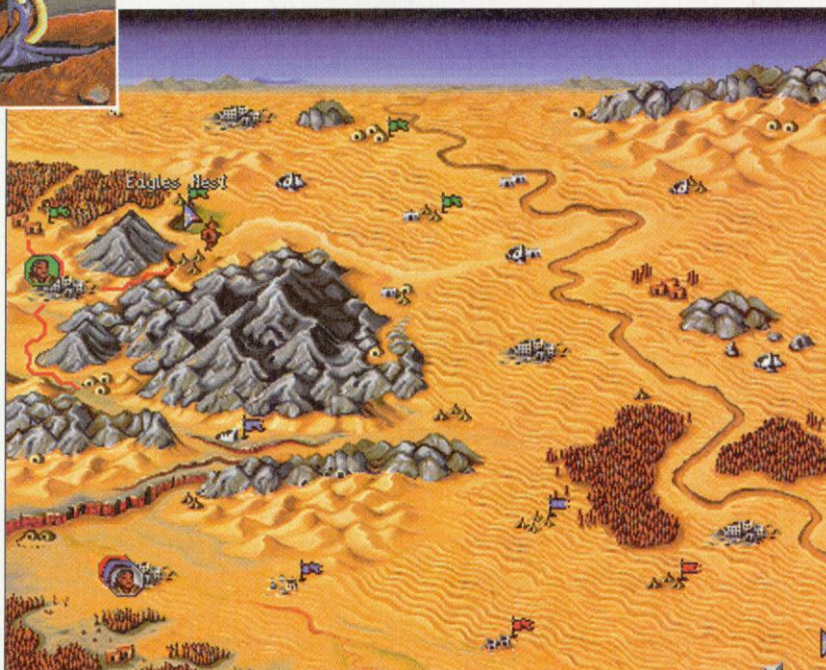
Burntime

Es begann schleichend und wir wurden erst auf die Katastrophe aufmerksam, als alles zu spät war. Die Verblüfung war immens und jeder tat was er konnte, doch es war längst zu spät. Die Auswirkungen waren schrecklich, die folgenden Jahre qualvoll und zermürend. Wälder starben, Flüsse trockneten aus, Mutationen nahmen überhand.

Unsere Zukunft liegt im Dunkeln und niemand weiß, wann sie beginnt. Max Designs *Burntime* stimmt alle Computerspieler auf die kommenden Jahre ein und erzieht sie zu kompromißlosen Survival-Spezialisten. Zu Beginn wählt Ihr Euch den passenden Charakter aus und startet den Überlebenskampf um Euer klägliches Dasein in einem kleinen Nest. Euer Ziel ist es, möglichst viele Landstriche zu besetzen und zur mächtigsten Person der noch fiktiven Welt aufzusteigen. Bis zu drei Computergegner und wahlweise ein zweiter Spieler machen Euch dabei



Wer verhungert oder zusammen-geschlagen wird, endet in einer Schlammgrube



Die *Burntime*-Welt im Überblick

Es ist schon deprimierend: Allein die ersten 80 Seiten der *Burntime*-Anleitung veranschaulichen das bereits anrollende Umwelt-Knock-Out dermaßen eindrucksvoll, daß man die darauffolgende Woche nur noch Fahrrad fährt und Müsli in Massen konsumiert.

Das Spiel selbst macht anfangs einen ähnlich abschreckenden Eindruck, verleitet aber später zu ständigem Weiterspielen. Einerseits kommen Entdeckernaturen auf ihre Kosten, andererseits werden auch Freunde von Wirtschaftssimulationen bestens bedient. Zu guter Letzt erfreuen sich auch Strategie- und Endzeitrollenspieler an *Burntime*.



Das unverbrauchte Spielprinzip und die knackige Atmosphäre motivieren dabei ordentlich. Die *Burntime*-Mankos sind jedoch sehr augenscheinlich: Grafisch sind bis auf Zwischenbilder Popel-sprites angesagt und der Echtzeitkampf geht schon konzeptionell ins Hörschen, denn

Glück entscheidet hier mehr als ein geschickter Mausclick. Dank der fetzigen Spielidee, einem nicht zu unterschätzenden Motivationspotential und dem genialen Handbuch, darf sich der Genre-Mix gerade noch ins obere Drittel einreihen. Echte Endzeitstimmung, wie im legendären *Wasteland*, kommt leider zu keinem Zeitpunkt auf.



Der Charakterbildschirm



Ratten gelten als Delikatessen



Mutanten-Match: Heftige Gefechte winken in abgelegenen Orten

das Leben schwer. Die *Burntime*-Welt wird auf einer scrollenden Landkarte dargestellt und besteht aus den Überbleibseln großer Städte sowie kleineren Ortschaften und ehemaligen Industrieanlagen. Bis auf die Städte, läßt sich in jeder Ortschaft ein Lager eröffnen. Dazu stellt Ihr einen oder mehrere vorher angeworbene Charaktere zum Schutz des Ortes ab. Diese produzieren mit den entsprechenden Hilfsmitteln Nahrungsmittel oder buddeln nach wertvollem Wasser. So will Euer Held auch ständig mit genügend Wasser und Nahrung (Ratten, Maden, etc.) versorgt sein. Ihr zieht währenddessen strebsam weiter und eröffnet einen Stützpunkt nach dem anderen. Ab und an finden sich nützliche Utensilien, aus denen teilweise Apparaturen gebaut werden

SUPERSERVICE

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1 · 55116 MAINZ · Ladenpreise = Versandpreise

INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Syndicate	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	Sam & Max	PC	DM 99,90
Lands of Lore	PC	DM 89,90	Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
Pirates Gold	PC	DM 99,90	Aces over Europe	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Rebel Assold	PC	DM 99,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 15,50 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC
	DM	DM		DM	DM		DM	DM
1869	DV	74,90	Jonathan	DV	79,90	The Greatest	DV	69,90
A-Train	DV	99,90	Jordan in Flight	DA	74,90	The Legacy	DV	89,90
A.T.A.C.	DA	89,90	Jurassic Park		59,90	The Lost Vikings	DV	79,90
Abandoned Places 2	DV	74,90	KGB	DV	59,90	Tornado		i.V.
Aces over Europe	DV	i.V.	Kings Quest 6	DV	79,90	Transarctica	DV	69,90
Aces of the Pacific		79,90	Lands of Lore	??	i.V.	Trolls	DA	49,90
Aces of the Pacific + Data	DV	89,90	Leather Goddesses 2	DA	84,90	Ultima 6	DA	69,90
Aces Miss. Disk	DA	39,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	Ultima 7	DV	99,90
Alone in the Dark	DV	99,90	Legend of Kyrandia 2	DV	i.V.	Ultima 7 Data		49,90
Arabien Nights		64,90	Lemmings 2	DA	69,90	Ultima 7 II	DA	99,90
Armour Geddon 2	DA	64,90	Links 386 Pro	DA	99,90	Ultima Underworld 1	DA	79,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	Links Banff		49,90	Ultima Underworld 2	DA	84,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	74,90	Links Barton Creek		49,90	Unlimited Adventures	??	i.V.
Battle Chees 4000	DA	69,90	Links Bay Hill		49,90	Veil of Darkness		84,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	Links Belfry		49,90	WWF European Rampagne		59,90
Battle Team	DA	64,90	Links Bountiful		44,90	Walker	DA	64,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	Links Firestone		44,90	Whale's Voyage	DV	64,90
Betrayal at Krondar		79,90	Links Hyatt Dorado		49,90	War in the Gulf	??	69,90
Bitmap Br. 1	DA	54,90	Links Mauna Kea		49,90	Wing Commander 1		34,90
Body Blows		54,90	Links Pinehurst		44,90	Wing Commander 1	DV	44,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	74,90	Links Tron North		44,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA	94,90
Burrasic Park		i.V.	Lion Heart	DA	59,90	Wing Commander 2	DV	99,90
Burning Steel	DV	89,90	Lost Treas. 1		99,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA	49,90
Burntime		i.V.	Lost Treas. 2		99,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA	49,90
Buzz		89,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	Wing Commander Speech		49,90
Campaign	DV	79,90	Might & Magic 3	DV	79,90	Wizardry 7	DV	89,90
Car and Driver	DA	74,90	Might & Magic 4	DV	59,90	X-Wing	DA	94,90
Castles 2	DA	69,90	Might & Magic 5	DV	94,90	X-Wing Data	DA	49,90
Chaos Engine	DA	69,90	Monkey Island 1	DV	74,90	X-Wing + Data	DA	129,90
Civilization	DV	74,90	Monkey Island 2	DV	89,90	Xenobots	DA	94,90
Comanche	DV	84,90	Morph		49,90	Zool	DA	39,90
Comanche Data	DV	54,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90	CD-Rom		
Comanche + Data	DV	129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	7th Guest		139,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	No. Collection	DV	69,90	Battle Chess		i.V.
Combat Classics	DA	59,90	Patriot	DA	i.V.	Chessmaster 5 Billion and One		89,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	Der Patrizier		99,90
Day of Tentacle	EV	i.V.	Pinball Dreams	DA	69,90	Inca		109,90
Day of Tentacle	DV	94,90	Pinball Fantasiea	DA	69,90	Indiana Jones 4		i.V.
Der Patrizier	DV	79,90	Pirates Gold	??	99,90	Legend of Kyrandia		i.V.
Desert Strike	DA	69,90	Populous 2	DA	89,90	Space Quest 4		74,90
Die Schöne und das Biest	DV	89,90	Populous 2 Plus	DA	69,90	Hot News		29,90
Dogfight	DA	89,90	Premiere Manager		54,90	Mega Drive		
Doom		i.V.	Railroad Tycoon	DA	79,90	Alien 3	dt.	109,90
Dream Team	DA	54,90	Railroad Tycoon Deluxe		99,90	Flashback	dt.	119,90
Dune 2	DV	74,90	Reach for the Skies	DA	59,90	Shining Force	US	124,90
Eishockey Manager	DV	74,90	Rebel Assold		99,90	Tiny Toons	dt.	94,90
Elisabeth 1.	??	i.V.	Red Baron	DV	74,90	Super NES		
Elite 2	DA	i.V.	Red Baron + Data		89,90	Alien 3	dt.	129,90
Eye of Beholder 2	DV	89,90	Return of Phantom	DV	99,90	B.O.B.	dt.	119,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	Ringworlds	DA	74,90	Bubsy	US	119,90
F-15 Strike Eagle 3	DA	99,90	Roma AD 92	DV	69,90	Desert Strike	dt.	104,90
Falcon 3.0	DA	99,90	SWOTL		74,90	Final Fight 2	US	114,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA	59,90	SWOTL Datas		i.V.	Jimmy Connors Tennis	dt.	129,90
Fields of Glory	??	99,90	Sensible Soccer 92/93	DA	69,90	Jungle Strike	US	i.V.
Fire & Ice	DA	54,90	Shadow the Beast 3	DA	29,90	Star Wing	dt.	114,90
Flashback	DV	69,90	Shadow of the Comet	DV	84,90	Street Fighter	dt.	94,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	Sherlock Holmes	DV	99,90	Super Bomberman	US	i.V.
Freddy Pharkas	DV	79,90	Suttle	DA	54,90	Super Mario Kart	dt.	94,90
Front Page Football	DA	79,90	Silent Service II	DA	89,90	Super Propotector	dt.	109,90
Goal!	DA	69,90	Sim Life	DV	i.V.	Super Star Wars	dt.	119,90
Goblins 2		59,90	Space Hulk	DA	84,90	Super Turracan	US	119,90
Gunship 2000	DA	89,90	Space Quest 5	DV	i.V.	Techmo NBA Basketball	US	134,90
Gunship 2000 Senario		74,90	Street Fighter 2	DA	69,90	Mortal Combat	dt.	i.V.
Hannibal	DV	69,90	Strike Commander	DA	99,90	Ultima 6	US	i.V.
Harrier Jump Jet	DA	99,90	Strike Commander Speech	DA	49,90	Jurassic Park	US	i.V.
History Line 14/18	DV	89,90	Strike Commander + Speech	DA	139,90	Wing Commander Special Operations	dt.	129,90
Humans		54,90	Stunt Islands	DA	i.V.	WWF 2 Royal Rumble	dt.	139,90
Humans Race	DV	69,90	Superfrog	DA	49,90	Soundkarten / Zubehör		
Inca	DV	99,90	Syndicate	DV	69,90	Sound Blaster 16		399,00
Indiana Jones 4	DV	89,90	Task Force 1942	DA	99,90	Sound Blaster 16 ASP		479,00
Island Dr. Brain	DV	74,90	Terminator 2029		99,90	Joystick		
						Gravis Pro		79,90
						Thrust Master		149,90
						Gamepad		44,90

Mehrere 1000 Programme auf Lager!

Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404

05021/910416 und 910417

IBM	IBM	AMIGA	AMIGA
1869	79,90 DM	1869	69,90 DM
8 Ball Deluxe	DA 64,90 DM	Hexuma	EA 89,90 DM
A-Train	DA 89,90 DM	3-D Constr. Kit 2	DA 54,90 DM
-Con-Kit	DA 49,90 DM	A-Train	DA 54,90 DM
Aces of Pac.	DA 74,90 DM	A-Train Con-Kit	DA 49,90 DM
-Scenario	EA 49,90 DM	Aces of gr. War	DA 39,90 DM
Aces over Europe	DA 79,90 DM	Addams Family	DA 69,90 DM
Alone in Dark	DA 89,90 DM	Adv. Coll.	DA 59,90 DM
Ambush Sor.	DA 84,90 DM	Air Land Sea	DA 89,90 DM
Ancient Art	DA 79,90 DM	Air Support	DA 69,90 DM
Another World	DA 59,90 DM	Alien 3	DA 49,90 DM
Arabian Nights	DA 49,90 DM	Anc. Art of War	DA 64,90 DM
Archers Pool B.	EA 64,90 DM	Another World	DA 54,90 DM
ATAC	DA 79,90 DM	Apache	DA 69,90 DM
B-17 Fly. Fortr.	DA 79,90 DM	Apocalypse	DA 79,90 DM
Bal 2	DA 74,90 DM	Aquatic Gam.	DA 49,90 DM
Battle Team	DA 49,90 DM	Arabian Nights	DA 64,90 DM
Battle Isle D. 2	DA 69,90 DM	Arabian Nights	DA 49,90 DM
Battletech. 4000	DA 49,90 DM	Archers Pool B.	DA 69,90 DM
Battletoads	DA 79,90 DM	Assassin	DA 49,90 DM
Bazooka Sue	EA 79,90 DM	Arm. Gedd. 2	DA 64,90 DM
Beltr. at Kronor	EA 79,90 DM	ATAC	DA 49,90 DM
Beltr. at Kronor	EA 79,90 DM	B-17 Fly. Fortr.	DA 74,90 DM
Birds of Prey	DA 84,90 DM	Ball. Dipl.	DA 79,90 DM
Body Blows	DA 59,90 DM	Bart vs. World	DA 74,90 DM
Burntime	DA 79,90 DM	Bat 2	DA 74,90 DM
Bund. Man. Pr.	DA 64,90 DM	Battle Team	DA 49,90 DM
Burning Steel	DA 79,90 DM	Battle Isle Data 2	DA 49,90 DM
-Superschiffe	DA 39,90 DM	Bazooka Sue	DA 59,90 DM
-America i. A.	DA 89,90 DM	BC Kid	DA 59,90 DM
Buzz Aldrin	EA 69,90 DM	Best of Best	DA 54,90 DM
Caesar	EA 59,90 DM	Box Box 2	DA 59,90 DM
Cal. Games 2	DA 49,90 DM	Billis Tornato G.	DA 59,90 DM
Campaign	DA 79,90 DM	Birds of Prey	DA 69,90 DM
-Data	DA 49,90 DM	Bitmap Bt. 1	DA 49,90 DM
Car and Driver	DA 74,90 DM	Black Sect	DA 39,90 DM
Carman S. D.	EA 69,90 DM	Blue Max	DA 59,90 DM
Carrier Strike	EA 74,90 DM	Body Blows	DA 59,90 DM
Carriers at War	EA 69,90 DM	Brain Chall.	DA 59,90 DM
-Constr. Kit	DA 74,90 DM	Buck Rogers 2	DA 59,90 DM
Castles 2	DA 69,90 DM	Bug Bomber	DA 59,90 DM
Castles	DA 39,90 DM	Bund. Man. Pr.	DA 69,90 DM
-Data	DA 89,90 DM	Burntime	EA 59,90 DM
Chess Maniac	DA 69,90 DM	Caesar	DA 74,90 DM
Chess Yeager AC	DA 84,90 DM	Campaign	DA 49,90 DM
Chuck Steel	DA 84,90 DM	-Data	DA 39,90 DM
Comanche	DA 59,90 DM	Castles	DA 59,90 DM
-Mission	DA 59,90 DM	-Data	DA 49,90 DM
Combat Class.	DA 64,90 DM	Catch'em	DA 49,90 DM
Complete Chess	DA 44,90 DM	Champ. Man.	DA 49,90 DM
Contraptions	DA 79,90 DM	Chaos Engine	DA 49,90 DM
Cool World	DA 79,90 DM	Chuck Rock	DA 49,90 DM
Creepers	DA 79,90 DM	Chuck Rock 2	DA 74,90 DM
Crisis in Crem.	DA 59,90 DM	Civilization	DA 59,90 DM
Curse of Ench.	DA 79,90 DM	Clash 2	DA 64,90 DM
Cyber Race	DA 79,90 DM	Comb. Air P.	DA 69,90 DM
Daemongate	DA 74,90 DM	Conquestador	DA 39,90 DM
Dagger of A. Ra	DA 54,90 DM	-Data	DA 49,90 DM
Dark Half	DA 79,90 DM	Contraptions	DA 49,90 DM
Dark Queen o. K.	DA 99,90 DM	Cool World	DA 49,90 DM
Darklands	DA 74,90 DM	Creatures	DA 64,90 DM
Das schw. Auge	DA 79,90 DM	Creepers	DA 59,90 DM
Daught. Serp.	DA 79,90 DM	Cruise I. Corpse	DA 59,90 DM
Dav. Lb. Golf	DA 79,90 DM	Curse of Ench.	DA 74,90 DM
Der Patrizier	EA 79,90 DM	Cyberspace	DA 59,90 DM
Design own RR	DA 89,90 DM	Cytron	DA 59,90 DM
Doglight	DA 79,90 DM	Darkmere	DA 69,90 DM
Doom	DA 69,90 DM	Das schw. Auge	DA 74,90 DM
Dune 2	DA 64,90 DM	Daughter of S.	DA 69,90 DM
Dungeomaster	DA 69,90 DM	Der Patrizier	DA 64,90 DM
Dynablaster	DA 69,90 DM	Desert Strike	DA 69,90 DM
Dynatech	DA 79,90 DM	Doglight	DA 59,90 DM
Eishockey Man.	EA 64,90 DM	Dream Team	DA 59,90 DM
El Fish	EA 79,90 DM	Dune 2	DA 59,90 DM
Empire Deluxe	EA 59,90 DM	Dung. M./Csb.	DA 59,90 DM
Epic	EA 64,90 DM	Dynablaster	DA 59,90 DM
Eric the Unready	DA 79,90 DM	Dynatech	DA 69,90 DM
Eye of Beh. 2	DA 69,90 DM	Eishockey M.	DA 59,90 DM
Eye of Beh. 3	DA 79,90 DM	Elysium	DA 64,90 DM
Elysium	DA 69,90 DM	Entity	DA 59,90 DM
F-15 Str. Ea. 3	DA 39,90 DM	Epic	DA 79,90 DM
F-19 Stealth	DA 84,90 DM	Eye of Beh. 2	DA 74,90 DM
Falcon 3.0	DA 59,90 DM	F-15 Str. E. 2	DA 39,90 DM
-Miss.	DA 89,90 DM	F-19 Stealth	DA 74,90 DM
-Mig 29	DA 79,90 DM	Fant. Worlds	DA 49,90 DM
Fant. Worlds	DA 89,90 DM	Fire & Ice	DA 64,90 DM
Fields of Glory	DA 59,90 DM	Flashback	EA 69,90 DM
Fire and Ice	DA 69,90 DM	Flies Att. on E.	DA 64,90 DM
Flashback	DA 89,90 DM	Fly harder	DA 74,90 DM
Form. I GP	EA 69,90 DM	Form. I GP	DA 49,90 DM
Front Page	EA 69,90 DM	Form. I Champ.	DA 59,90 DM
Freddy Pharkas	DA 69,90 DM	G 2	DA 59,90 DM
Freddy Pharkas	DA 89,90 DM	Game of Life	DA 59,90 DM
Global Cong.	DA 69,90 DM	Global Gladiators	DA 59,90 DM
Global Eff.	DA 64,90 DM	Goal	DA 59,90 DM
Goal 1	DA 74,90 DM	Goblins 2	DA 59,90 DM
Goblins 2	DA 84,90 DM	Goblins 2	DA 69,90 DM
Gunship 2000	DA 59,90 DM	Graham Taylor	DA 69,90 DM
-Scenario	DA 79,90 DM	Gunship 2000	DA 69,90 DM
Hannibal	EA 59,90 DM	Hannibal	DA 69,90 DM
Hardball 3	EA 69,90 DM	Hired Guns	DA 74,90 DM
Harrier Assault	DA 69,90 DM	History Line	DA 49,90 DM
Harrier Jumpj.	DA 89,90 DM	Hook	DA 39,90 DM
Heart of China	DA 59,90 DM	Hot Numbers	DA 69,90 DM
JOYSTICKS GRAVIS PC	DA 69,90 DM	CD-ROM	129,90 DM
Analag	DA 74,90 DM	7th Guest	79,90 DM
Limited Edition Clear	DA 79,90 DM	Der Patrizier	89,90 DM
Analag Pro	DA 79,90 DM	Game Power	74,90 DM
		Maniac Mansion 2	79,90 DM

DA=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar. Irr-
tümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren. Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Ein Info-
Bildschirm gibt
über den Zustand
der Ortschaft
Auskunft



Per Gespräch
werden Kumpare
geworben

können oder die Ihr an einen Händler verschreibt. Geld spielt in *Burntime* jedoch keine Rolle – gehandelt wird ausschließlich mit Waren. Kontrolliert Ihr Ortschaften, bestimmt Ihr gleichzeitig über die an diesem Ort vorbeiführenden Handelswege oder über in der Nähe liegende Städte. Die Städte nehmen in *Burntime* einen ganz besonderen Status ein: In ihnen darf nicht gekämpft werden und nur hier finden wir Bars, Restaurants und Niederlassungen von Händlern oder Ärzten. Letztere werden zur Behandlung eventueller Verletzungen konsultiert. Ob es Euch gut oder weniger blendend geht, zeigt Eure Energieleiste an. Bei Werten über 50% regeneriert sich Euer Körper selbständig, seid Ihr schwerer verletzt, geht's zum Doc. Gekämpft wird in Echtzeit, Waffen müssen vorher jedoch beschafft werden. So harren neben normalen Messern zum Beispiel Schrotflinten oder Mistgabeln ihrer Opfer. Auf diesem Wege werden aggressive Mutanten, bissige Hunde oder unliebsame Konkurrenten aus dem Weg geschafft.



Der Händler sieht ungesund aus

Wie es sich für ein umfangreiches Spiel gehört, darf natürlich jederzeit ein Spielstand auf Festplatte gebannt werden.

Genre: Strategie

Hersteller: MAX Design

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: MAX Design

MS-DOS

69%

Grafik: 59% Sound: 65%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz,

Maus, VGA, 5 MB Festplatte

Unterstützt: Soundblaster,

Adlib

Geplant für: CD-ROM,

Amiga, A 1200



Eine gute Quelle ist mehr wert, als so manches Menschenleben

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

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.

Eisbonbon



NHL Hockey leitet eine neue PC-Sportspiel-Qualität ein

NHL Hockey

Wenn die Sonne den Asphalt zum Blubbern bringt, ist die Zeit für ein kühlendes Spielchen gekommen. Das ultimative Softeispaket zum sommerlichen Zenit kommt von Electronic Arts: Mit einer Eishockey-Simulation, nämlich *NHL Hockey*, wird Euer PC zur Klimaanlage umfunktioniert. Konsolenbesitzer konnten schon etwas länger dem Puck hinterherjagen, denn nicht von ungefähr bilden die Mega-Drive-Besitzer schon seit Ewigkeiten den harten Kern der Eishockeyfans. *EA Hockey* und *NHLPA Hockey* standen monatelang unangefochten an Nummer Eins der

Lesercharts. Auch die Super-NES-Freunde durften sich schon seit einiger Zeit auf den Kufen üben. Trotz der unübersehbaren Erfolge der Konsolenversionen wurde die erste Computerkonvertierung immer wieder auf die lange Bank geschoben. Ganze zwei lange Jahre mußten seit der Erstveröffentlichung von *EA Hockey* vergehen, bevor nun endlich auch auf dem PC die Sirene heult.

Wie in den Konsolenversionen, hat der Spieler für das organisatorische und spielerische Wohlbefinden seiner Mannschaft zu sorgen. In Personalunion darf der gestreßte

Eine Wintersportart mitten im Sommer zu präsentieren, ist schon eine kleine Gemeinheit: Während auf dem Monitor lustig übers Eis geflitzt wird, kullern dem amtierenden Redakteur die Schweißtropfen über die Stirn. Allerdings nicht zu Unrecht – denn *NHL Hockey* macht seinem Namen alle Ehre: Eine durchdachte Steuerung, eine langzeitmotivierende Liga, atemberaubende Samples und eine solide Grafik lassen *NHL Hockey* auf das oberste Treppchen aller derzeit auf dem PC verfügbaren Sportsimulationen klettern. Technisch läßt *NHL Hockey* den Rest der Sportspielsippe ziemlich blaß aussehen. Das erstklassige Scrolling macht das Spielfeld zur kühlen Kuschelwiese. Ebenfalls erstklassig ist die Geräuschunterlegung – *NHL Hockey* lebt von

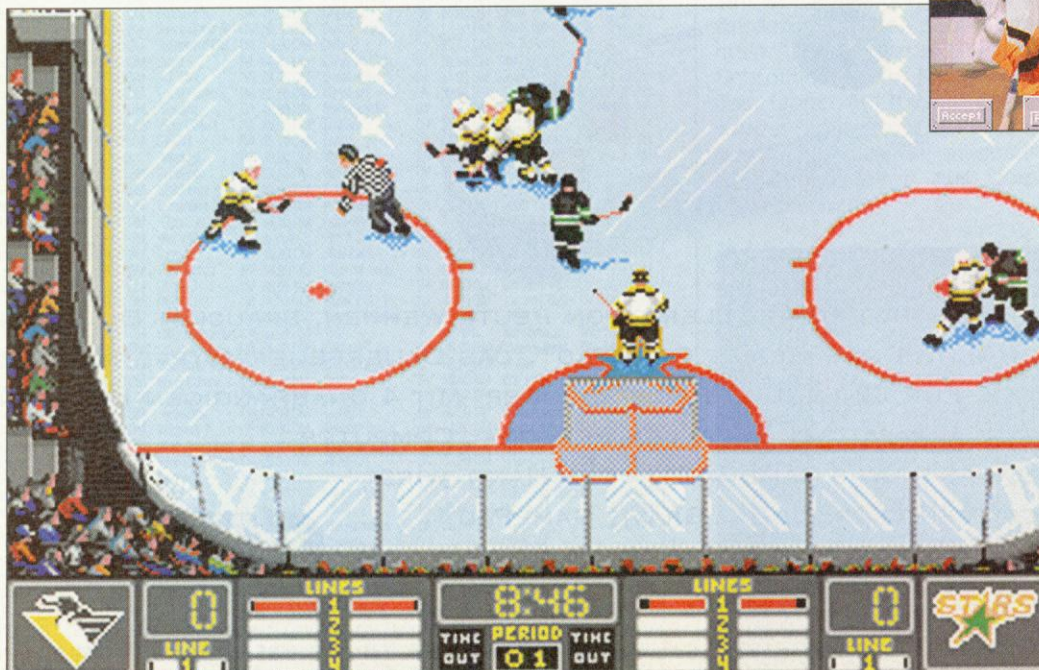


den digitalisierten Samples: Die Originalstimme des Kultmoderators Ron Barr sorgt schon vor dem ersten Bully für Furore, während des Spiels sorgen erstklassige Spielgeräusche und das mitfiebernde Publikum für den nötigen Ansporn. Auch beim Spieldesign darf sich Electronic Arts auf die Schulter klopfen: Mit einer ganzen Palette von echten Tricks, wie schlitzohrige Schlenzer oder raffinierte Doppelpässe sind bei *NHL Hockey* kein Problem. Durch die zahlreichen Spieloptionen gestaltet sich *NHL Hockey* recht vielgestaltig und wird ohne Probleme sowohl mit dem engagierten Eishockeyspieler wie auch mit dem actionorientierten Sportfan fertig. Kurzum: Steht bei Euch ein Sportspiel auf dem Plan – dann holt Euch *NHL Hockey*.

NHL-Hockey-Spieler seine Mannschaft clever durch die Liga führen – dabei kann nicht nur organisatorisch der spitze Bleistift geschwungen, sondern auch auf der Eisfläche gehörig in die Tasten gegriffen werden. *NHL Hockey* bietet dem verwöhnten Eishockeyfreak alle vorstellbaren Optionen: Allein oder gegeneinander, als Trainer oder als Aktiver kann sich ins Getümmel

gestürzt werden. Neben der Schnelleinsteiger-Warmspielecke und einer Play-Off-Runde darf eine Liga nicht fehlen. Wie der Name des Spiels schon andeutet, dürft Ihr Euer Glück in der NHL, der amerikanischen National Hockey League, versuchen. Dabei achtete Electronic Arts mit peinlicher Genauigkeit auf alle Details, nicht nur an die komplette Namensliste wurde gedacht,

**Dauerbrenner
Liga: In einer
Saison müssen
84 Spiele
durchgestanden
werden**



Wirre Szenen hinter der blauen Linie: Der puckführende Spieler wird mit einem Stern hinterlegt

sondern auch die Stärken und Schwächen der verschiedenen Spieler wurde nicht vergessen. Gleich 14 verschiedene Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Schußkraft oder das Stockhandling wurden berücksichtigt. Steht also erst einmal ein Star wie Wayne Gretzky oder Jeremy Reonik unter Vertrag, dann habt Ihr den Sieg schon so gut wie in der Tasche. Als Alternative zur letzten NHL-Saison könnt Ihr auch eine Liga per Zufall auswürfeln lassen. Anfallende Statistiken und Tabellen werden abgespeichert und können später ausgiebig ausgewertet werden. Über eine Import/Export-Funktion können Spielstände auf



FOLGT SIE DEN BULLEN ODER LIEBER DOCH DEN BÄREN

Wie eng die Verflechtungen der internationalen Wirtschaftssysteme sind, hat die Weltöffentlichkeit auf spektakuläre Weise im Herbst 1987 erfahren.

Die Börsen von Tokio über Frankfurt bis nach New York standen über Wochen im Brennpunkt des Interesses, und täglich gab es neue, verwirrende Nachrichten aus den geheimnisvollen Nervenzentren der Weltwirtschaft.

Dabei ist die Grundregel für das gesamte Börsengeschehen doch so einfach: buy low, sell high.

Die Schwierigkeit liegt einzig darin, den richtigen Zeitpunkt zu treffen.

Wie man das macht, kann man im »Planspiel Börse« lernen, das die Sparkasse seit Jahren mit wachsender Beteiligung veranstaltet.

Mit fiktiven Einsätzen nehmen Jungbörsianer hier am realen Börsengeschehen teil, schöpfen Gewinne ab und kompensieren Verluste.

Die zunehmende Zahl begeisterter Teilnehmer hat auch diese Sparkassen-Initiative zum Erfolg geführt.

Sparkasse 

Ein Unternehmen der  Finanzgruppe

MEGA PLAY

Versand-Service

MS-DOS

1869*	74,90
A-Train*	89,90
Aces over Europe**	74,90
Airbus A 320 USA**	79,90
Ambush at Sorin**	79,90
A.Mc Lean's Pool***	59,90
Alone in the Dark*	84,90
Amazon	79,90
Battlechess 4000**	64,90
Battle Isle Data 2**	49,90
Battletoads***	49,90
Bazooka Sue*	74,90
Betrayal at Krondor	74,90
Bundesliga Man.Pro*	64,90
Burntime*	69,90
Buzz Aldrin**	74,90
Car & Driver**	69,90
Chessmaster 3000	59,90
Chess Maniac 5 Bl.*?	89,90
Civilization*	89,90
Clash of Steel	69,90
Comanche*	79,90
Comanche Data*	49,90
CyberRace***	74,90

AMIGA

Mc Donald Land***	54,90
Might & Magic 5*?	79,90
Patriot**	74,90
Pirates Gold*	79,90
Prince of Persia 2**	69,90
Privateer**	79,90
Protostar*	69,90
Railr. Tyco.Deluxe**	74,90
Red Baron + Data**?	74,90
Return o.t. Phantom*	74,90
Sensible Soccer**	49,90
Sherlock Holmes*	74,90
Shadow o.t. Comet*	79,90
Space Hulk**	79,90
Space Quest 5*	64,90
Sim City Deluxe**	74,90
Street Fighter 2***	59,90
Space Legends**	69,90
Spaceward Hol*	64,90
Spellcraft**	69,90
Star Trek*	74,90
Strike Commander**	79,90
Str.Comm.Speech**	34,90
Stronghold	64,90

Pirates Gold * 79,90

Das schwarze Auge*	74,90
Day of t.Tentacle**	69,90
Der Patrizier*	74,90
Dune 2*	59,90
Dogfight**	89,90
Dynatech*	64,90
Eight Ball Deluxe**	59,90
Eishockey Manager*	74,90
Elysium*	64,90
Empire Deluxe	74,90
Eric the Unready	59,90
Eye of Beholder 3*?	74,90
Fatty Bear	59,90
F-15 Strike Eagle 3**	84,90
Fields of Glory**	84,90
Football Manager 3*	74,90
Formula 1 GP**	89,90
Fire and Ice***	54,90
Flugsimul. 5.0*?	99,90
Freddy Pharkas*?	59,90
Goal I **	59,90
Goblins 2*	79,90
Hannibal*	74,90
Harrier Jump Jet**	89,90
Hattrick*?	74,90
Hired Guns**?	74,90
Indiana Jones 4*	79,90
Inca*	89,90
Ishar 2*	59,90
Island of Dr. Brain?	59,90
Jonathan*	74,90
Jordan in Flight**	69,90
Jurassic Park*?	64,90
Kings Quest 6*	74,90
Lands of Lore*?	59,90
Legacy**	84,90
Lemmings 2**	74,90
Liberation***	59,90
Links 386 Pro**	84,90
Lord of Rings 2**	64,90
Lost Sec.o.t.R.*?	59,90
Lothar Matthäus F.*?	64,90
Lotus 3**	59,90
Napoleonic**	74,90
Patriot***	74,90
Pinball Dreams**	54,90

CD-ROM

Battle Chess 1**	84,90
Chessmaster Pro**	79,90
Dagger of Amon Ra	74,90
Day of t. Tentacle**	79,90
Der Patrizier*	74,90
Freddy Pharkas***	74,90
King's Quest 6**	79,90
The 7th Guest	124,90
Ultima Underw. 1+2**	79,90

Macintosh

A-Train**	84,90
Civilization**	89,90
Eight Ball Deluxe**	59,90
Fatty Bear*	59,90
Indiana Jones 4	84,90
King's Quest 6**	79,90
Lemmings 1**	79,90
Monkey Island 2	84,90
Sim City Deluxe**	89,90
Spellunx*	64,90
V for Victory 3***	79,90

Disketten

10 HD 3.5 NoName	12,90
10 DD 3.5 NoName	8,90

* = Deutsche Version ;

** = Deutsche Anleitung ;

? = bei Druckunternehmenschluss noch nicht lieferbar

Tel. : 040 / 721 13 97

Persönliche Bestellannahme : Mo. - Fr. : 15 - 19 ; Sa. : 10 - 14 Uhr
24 h Bestellmaschine ; Fax : 040 / 724 09 73

Versandkosten : Bei Vorkasse 8,90 DM, bei Nachnahme +3 DM
zzgl. NN-Gebühr, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM

Bestellen Sie schon heute die MEGAPLAY-Hits von morgen vor !
Gesamtpreisliste (liegt jed. Lieferung bei) gg. 3,-DM in Briefmarken.

**MEGAPLAY Bergedorfer Str. 117
21029 Hamburg**

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.



Die Aufmachung wurde streng an die Normen der NHL angelegt, hier darf der amerikanische TV-Prominente Ron Barr das nächste Spiel einläuten

Diskette ausgelagert und so unkompliziert an andere Saisonteilnehmer verteilt werden. Da alle 24 Mannschaften von menschlichen Mitspielern übernommen werden können, steht dem Fernduell nichts mehr im Wege. Fehlen Euch trotzdem einige Mitspieler, um alle Mannschaften zu besetzen, ist dies auch kein Beinbruch, in diesem Fall hilft der Computer aus.

Richtig zur Sache geht es auf dem Eis: Da das Spielfeld größer als der Monitor ist, wird bei NHL Hockey kräftig gescrollt. Ob vertikal oder horizontal, spielt dabei keine Rolle. Im Mittelpunkt des Monitors steht immer der Puck. Notwendige Spielinformationen findet Ihr am unteren Bildschirmrand: Tore, Konditionsbalken, die noch verbleibende Spielzeit und etwaige Strafminuten sind so immer im Blickfeld. Dabei empfiehlt es sich gerade, auf den Fitneßzustand seiner Pappenheimer ein Auge zu werfen. Vier verschiedene Spielerreihen können beliebig ausgewechselt werden. Sitzt die ausgepumpte Reihe auf der Bank, erholen sich die Recken nach kurzer Zeit und können dann wieder voll mithalten.

Der puckführende Spieler ist durch einen Stern gekennzeichnet, jegliche Verwechslung ist damit ausgeschlossen. Mit "nur" zwei Feuerknöpfen

gestaltet sich die Fortbewegung auf dem Eis nicht ganz so einfach wie mit den von Knöpfen strotzenden Gamepads. Der erste Feuerknopf dient seiner eigentlichen Bestimmung, nämlich Schießen des Pucks, der zweite zum Verteilen der Pässe an andere Spieler. Mit den verschiedenen Richtungen kann außerdem die Höhe und die Richtung des Schusses festgelegt werden. Je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, um so stärker wird der Puck über das Eis gezwiebelt. Habt Ihr gerade eine schwache Phase und kämpft in der Defensive, wird per Feuerknopf der nächste Spieler aktiviert. cd

Genre: Sportspiel

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 86%

Grafik: 70% Sound: 82%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, 640 KByte, 1 MByte EMS, 7 MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus

Geplant für: -

Return To	Statistics Type	Teams Sorted By				
						
TEAM DEFENSE						
		GP	W	L	T	GA
1	CHICAGO BLACKHAWKS	84	47	25	12	230
2	TORONTO MAPLE LEAFS	84	44	29	11	241
3	PITTSBURGH PENGUINS	84	56	21	7	268
4	BOSTON BRUINS	84	51	26	7	268
5	VANCOUVER CANUCKS	84	46	29	9	278
6	ST. LOUIS BLUES	84	37	36	11	278
7	DETROIT RED WINGS	84	47	28	9	280
8	MONTREAL CANADIENS	84	48	30	6	280
9	CALGARY FLAMES	84	43	30	11	282
10	WASHINGTON CAPITALS	84	43	34	7	286
11	MINNESOTA STARS	84	36	38	10	283
12	NEW YORK ISLANDERS	84	40	37	7	287
13	BUFFALO SABRES	84	38	36	10	287
14	NEW JERSEY DEVILS	84	40	37	7	288
15	QUEBEC NORADQUES	84	47	27	10	300
16	NEW YORK RANGERS	84	34	39	11	308
17	PHILADELPHIA FLYERS	84	36	37	11	319
18	WINNIPEG JETS	84	40	37	7	320
19	TAMPA BAY LIGHTNING	84	23	54	7	332
20	EDMONTON OILERS	84	26	50	8	337
21	LOS ANGELES KINGS	84	39	35	10	340
22	HARTFORD WHALERS	84	26	52	6	369
23	OTTAWA SENATORS	84	10	70	4	395
24	SAN JOSE SHARKS	84	11	71	2	414

In zahlreichen Statistiken könnt Ihr Euch über die Stärken und Schwächen aller Mannschaften schlau machen

So heiß, daß es den MegaDrive zum Schmelzen bringt!

F-15 STRIKE EAGLE

Erleben Sie jetzt auf Fingerdruck Hunderte von mitreißenden Flugabenteuern mit der realistischsten Jet-Flugsimulation, die je für den Mega Drive produziert wurde!

MicroProse bringt Ihnen das Spiel, auf das Sie schon lange gewartet haben!

Alle Ihre sieben Sinne sind gefragt, wenn Sie den Luftkampf gegen die gefährlichsten modernsten Düsenjäger aufnehmen und den technisch ausgefeilten, tödlichen Raketen ausweichen, mit denen Ihr Gegner sich verteidigt.

Überfliegen Sie exakt kartographierte Gebiete, in denen Sie strategische Bodenziele angreifen, und lassen Sie sich dabei mehr und mehr von dieser einmaligen Flugsimulation fesseln!

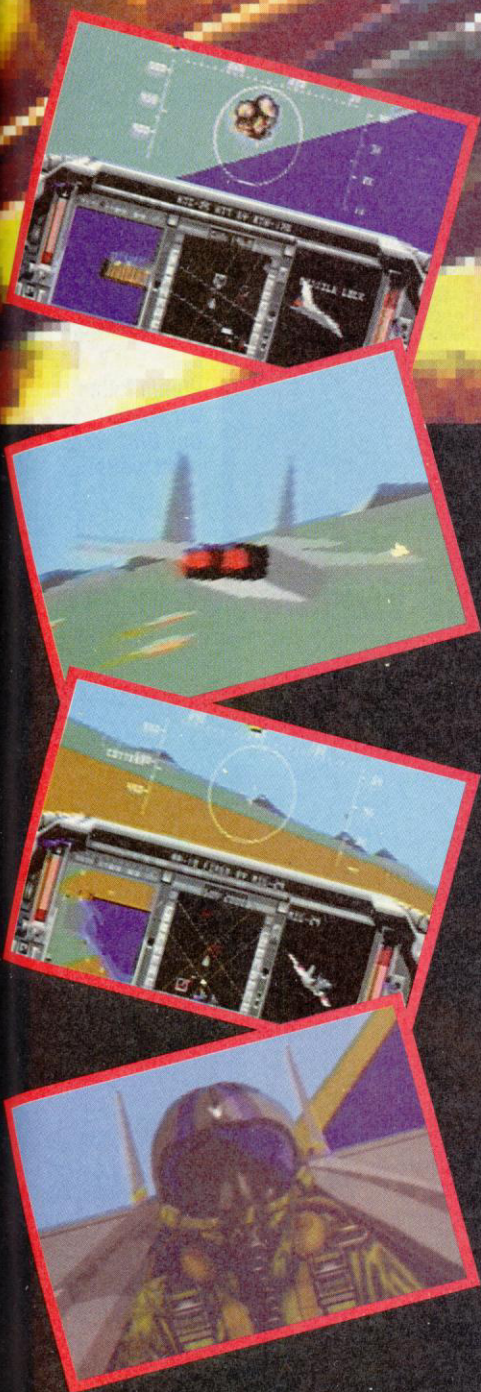
Zahlreiche Einsätze mit Haupt- und Sekundärzielen über sechs echten Kriegsgebieten, auf vier Schwierigkeitsstufen, mit einer großen Auswahl an Cockpit- und Außenansichten... Kein Wunder, daß dieses Spiel alle anderen um Längen schlägt!

Gehen Sie mit Ihrem Mega Drive aufs Ganze - nehmen Sie die Herausforderung an, den heißesten Kampffäger der Welt zu fliegen!

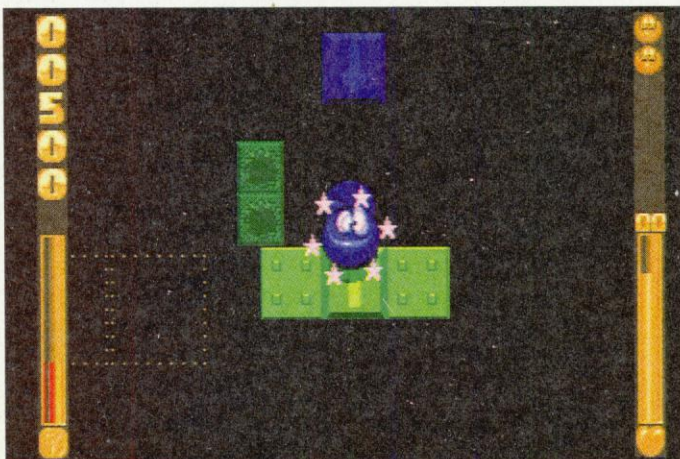
Stürzen Sie sich in die Hitze des Gefechts!

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

SEGA
MEGA DRIVE



Wabbel des Grauens



Prallt unser Held zu heftig auf eine Plattform sieht er Sterne

Blob

Die Zeiten sind nicht leicht im Blob-Universum. Unser Held, der *Blob*, fährt eine Fuhrer Baby-Bloblets nach der anderen zum Nachbarstern und langweilt sich dabei übermäßig. Seine Hoffnungslosigkeit verpufft jedoch just in dem Moment, in welchem der Gute Schiffbruch erleidet und seine gesamte Ladung Baby-Bloblets im All verstreut wird. Das Blob-Universum unterscheidet sich jedoch grundlegend von unserem und besteht nicht aus "Nichts", sondern aus Unmengen Plattformen und einer gehörigen, alles umfassenden Gravitation. So darf *Blob* sich auf den Weg machen, um in 50 Levels nach Bloblets, Raumschiffteilen und Tankfüllungen zu suchen.

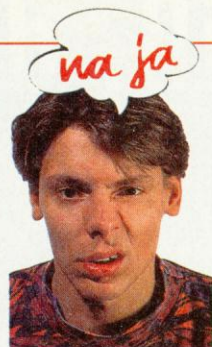
Wie nicht anders zu erwarten, schlüpft Ihr in die Rolle der drolligen Kugel namens *Blob* und hüpf via Joystickknopf

von Plattform zu Plattform. Das Geschehen seht Ihr dabei allerdings aus der Vogelperspektive, die Plattformen "zoomen" hoch und runter. Euer Augenmerk liegt darauf, erstens nicht von den Plattformen zu kullern und somit in den Tiefen des Alls zu verschwinden, und zweitens pro Level den Ausgang, Bloblets oder Raumschiffteile zu entdecken. Um *Blob* dieses Unterfangen noch etwas zu erschweren, springt der kleine Wabbel in einem Zeitlimit um sein Leben, kämpft gegen Seitenwinde an und hat sich mit den unterschiedlichsten Plattformen auseinanderzusetzen. Einige schubsen ihn willkürlich von sich, andere kippen einfach um, schleudern ihn in schwindelerregende Höhen oder zerbröseln einfach unter *Blobs* Plattfüßen. Die etwas netteren unter den Plattformen



Über Blob befindliche Plattformen deuten Punkte an. Rechts und links werden verbleibende Zeit und Energie angezeigt.

Dreidimensionale Jump'n'Runs gehören ohne Zweifel zu spielerischen Ausnahmen, was nicht bedeutet, daß sie qualitativ vor Ideen überschwapfen müssen. Paaren sich diese Outsider zudem mit Stars aus Horrorfilmen, könnte die explosive Mischung so manchen verschrecken. Der *Blob* zum Beispiel jagt bis heute nicht nur im Horrorfilm den Konsumenten diverse Schrecken ein, sondern erweitert sein Wirkungsfeld nun auch auf alle Amiga-Besitzer.

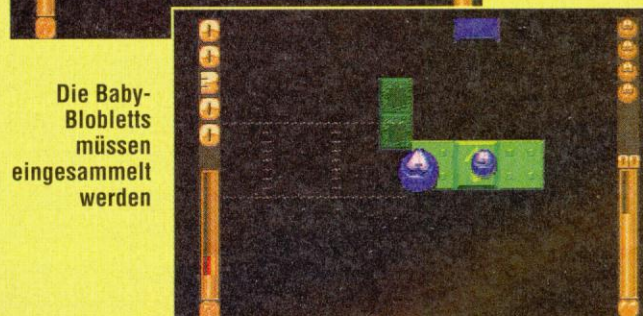


Also Vorsicht! Der *Blob* frustriert und langweilt dank banaler Spielidee mächtig. Der Schwierigkeitsgrad ist zudem recht knusprig und die wabbelige Steuerung erinnert unabdingbar an den schleimigen Held des Films. Hüpfspaß ist dem *Blob* nur in den Anspielminuten zu entlocken, danach wechseln sich, dank mangelnder Abwechslung und zunehmendem Chaos im Leveldesign, gähnende Langeweile und nervenaufreibende Frustration ab.

Grausam:
Der *Blob*
verschwindet
in den Weiten
des Alls



Wohin fallen
wir zuerst?
Der *Blob* weiß
nicht weiter.



Die Baby-
Bloblets
müssen
eingesammelt
werden

rekrutieren sich aus Teleportern, Schaltern oder paßwortspendenden Infosteinen. Doch damit nicht genug, setzt sich unser Held auch mit Aliens auseinander, die Mario-like zersprungen werden dürfen. Dabei laden rotierende Sägeblätter oder schleimspuckende Kanöchen zum gemütlichen Zerspringen ein. Berührt Ihr die Gegner von unten oder von der Seite, wird Euch kostbare Lebensenergie abgezogen. Habt Ihr alle fünf Leben in den Weiten des Alls verloren, bleibt Euch allein das hoffentlich erspielte Paßwort. Continues sucht man vergeblich. kn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Core Design

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Core Design

AMIGA

42%

Grafik: 33%

Sound: 40%

Schwierigkeit:

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: -

Geplant für: -

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
A-Train/dt.	84,95	92,95	—
A-Train Construction Set/dt.	42,95	42,95	—
A320 Airbus USA-Edition/dt.	94,95	94,95	105,00
Aces of the Pacific & Mission Disk/dt.	—	79,95	—
Aces over Europe/dt.	—	75,00	—
Amberstar/dt.	73,95	79,95	74,95
Ambush at Sorinor	—	82,95	—
Ancient Art of war/dt.	62,95	86,95	69,95
Arabian Nights	49,95	—	—
B.C. Kid/dt.	49,95	—	—
B17 Flying Fortress/dt.	68,95	89,95	69,95
Battle Isle & Data Disk/dt.	69,95	74,95	—
Battle Isle Data Disk. 2/dt.	48,95	48,95	—
Betrayal at Krondor/dt.	—	79,95	—
Blaster/dt.	49,95	—	—
Blue Force	—	89,95	—
Body Blows/dt.	47,95	57,00	—
Bundesliga Manager Prof./dt.	69,95	69,95	72,95
Burntime/dt.	72,95	84,95	—
Campaign/dt.	62,95	72,95	—
Campaign Mission Disk/dt.	42,95	42,95	—
Chaos Engine/dt.	49,95	—	54,95
Chuck Rock 2/dt.	47,95	—	—
Civilization/dt.	76,95	89,95	69,95
Comanche/dt.	—	89,95	—
Comanche Mission Disk/dt.	—	49,95	—
Das Schwarze Auge /dt.	74,95	86,95	—
Das Schwarze Auge 2/dt.	V. mö.	V. mö.	—
Day of the Tentacle	—	89,00	—
Der Patrizier/dt.	72,95	87,95	74,95
Desert Strike/dt.	54,95	—	—
Dune 2/dt.	52,95	62,95	—
Dungeon Master & Chaos strikes back/dt.	62,95	—	65,95
Eight Ball Deluxe	—	69,95	—
Eishockey Manager/dt.	74,95	81,95	—
Empire Deluxe	—	79,95	—
Eye of the Beholder 3/dt.	—	89,95	—
Fields of Glory/dt.	—	89,95	—
Fire & Ice/dt.	49,95	—	49,95
Flashback/dt.	62,95	69,95	—
Flight Simulator 5/dt.	—	119,95	—
Formula 1 Grand Prix/dt.	77,95	89,95	77,95
Global Gladiators	49,95	—	—
Goal/dt.	52,95	—	—
Gunship 2000/dt.	69,95	89,95	—
Hannibal/dt.	67,95	81,95	—
Historyline 1914 — 1918/dt.	81,95	81,95	—
Indiana Jones 4/dt.	87,95	91,95	—
Ishar 2/dt.	58,95	58,95	62,95
King's Quest 6/dt.	—	79,95	—
Lands of Lore/dt.	—	66,00	—
Leather Goddesses of Phobos 2/dt.	—	59,95	—
Legend of Kyrandia/dt.	63,95	63,95	—
Lemmings 2/dt.	63,95	81,95	64,95
Links 386 Pro/dt.	—	92,95	—
Lionheart/dt.	54,95	—	—
Lost Vikings/dt.	69,95	79,95	—
Lothar Matthäus/dt.	V. mö.	V. mö.	—
Lotus 1-3 Compilation/dt.	58,95	—	—
Lotus 3/dt.	49,95	64,95	51,95
Michael Jordan in Flight/dt.	—	76,95	—
Might & Magic 5	—	94,95	—
NHL Hockey/dt.	—	83,00	—
Overdrive/dt.	49,95	—	—
Pinball Dreams/dt.	46,95	61,95	—
Pinball Fantasies/dt.	56,95	—	—
Pirates! Gold/dt.	—	89,00	—
Prehistorik 2/dt.	—	69,95	—
Prince of Persia 2/dt.	—	69,95	—
Privateer/dt.	—	94,95	—
Privateer Speech Pack/dt.	—	39,95	—
Railroad Tycoon/dt.	76,95	85,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe/dt.	—	94,95	—
Red Baron & Mission Disk/dt.	—	79,95	—
Seal Team/dt.	—	82,95	—
Secret of Monkey Island 2/dt.	86,95	86,95	—
Sensible Soccer '93/dt.	49,95	58,95	51,95
Shadow Caster/dt.	—	82,95	—
Silent Service 2/dt.	76,95	76,95	77,95
Sim City Deluxe/dt.	84,95	84,95	—
Space Legends/dt.	74,95	79,95	—
Space Quest Compilation 1-4	—	89,95	—
Space Quest 5/dt.	—	69,95	—
Special Forces/dt.	77,95	86,95	77,95
Stereo	—	109,00	—
Street Fighter 2/dt.	57,95	—	58,95
Strike Commander/dt.	—	89,95	—
Strike Commander Speech Pack/dt.	—	34,95	—
Stronghold	—	69,95	—
Superfrog/dt.	49,95	—	—
Syndicate/dt.	62,00	81,00	—
Taskforce 1942/dt.	—	89,95	—
Tornado/dt.	—	69,00	—
Transarctica/dt.	49,95	49,95	—
Traps'n'Treasures/dt.	64,95	—	—
Twilight 2000/dt.	—	89,95	—
Ultima 7/dt.	—	84,95	—
Ultima 7 Teil 2/dt.	—	79,95	—
Ultima 7 Teil 2 -	—	—	—
The Silver Seed Zusatzdiskette/dt.	—	39,95	—
Ultima Underworld/dt.	—	76,95	—
Ultima Underworld 2/dt.	—	76,95	—
WWF European Rampage Tour	52,95	59,95	52,95
Walker/dt.	58,95	—	—
War in the Gulf/dt.	69,95	74,95	—
Warlords 2	—	87,95	—
Wing Commander/dt.	39,95	41,95	—
Wing Commander Mission 1&2/dt.	—	39,95	—
Wing Commander 2/dt.	—	84,95	—
Wing Commander 2 Special Oper. 1 oder 2/dt.	—	41,95	—

Bachler

Computersoftware

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Wing Commander 2 Speech Pack	—	37,95	—
X-Wing/dt.	—	89,95	—
X-Wing Mission Disk/dt.	—	43,95	—
Yo! Joe!dt.	56,95	—	—
Zool/dt.	49,95	59,95	54,95

Sonder-Angebote

Alien Breed Edition	22,95	—	—
Battlehawks 1942	25,95	25,95	25,95
California Games 2	22,95	22,95	22,95
Castles/dt.	29,95	—	—
Castles 2/dt.	—	29,95	—
F-15 Strike Eagle 2/dt.	30,95	30,95	31,95
F-19 Stealth Fighter/dt.	30,95	30,95	31,95
F17 Challenge/dt.	24,95	—	—
Lord of the Rings 2/dt.	—	29,95	—
M1 Tank Platoon/dt.	28,95	28,95	30,95
Midwinter 2/dt.	30,95	30,95	31,95
North & South	21,95	21,95	21,95
Pinball Magic/dt.	22,95	22,95	22,95
Pirates!dt.	24,95	24,95	24,95
Populous 2/dt.	—	—	29,95
Power Monger/dt.	—	29,95	29,95
Project X/dt.	23,95	—	—
Sherlock Holmes/dt.	—	39,95	—
Star Trek/dt.	—	39,95	—
Tennis Cup 2	18,95	18,95	19,95
Turrican 2/dt.	18,95	—	22,95

MEGA-HITS:

Aces over Europa/dt.	75,00	IBM-PC
Body Blows/dt.	57,00	IBM-PC
Day of the Tentacle/dt.	89,00	IBM-PC
Flight Simulator 5/dt.	119,00	IBM-PC
Lands of Lore/dt.	66,00	IBM-PC
NHL Hockey/dt.	83,00	IBM-PC
Pirates! Gold/dt.	89,00	IBM-PC
Syndicate/dt.	62,00	Amiga
	81,00	IBM-PC
Tornado/dt.	69,00	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Advanced Gravis Analog Joystick PC	75,00
Das Lucasfilm-Buch/dt.	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2/dt.	29,80
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Gravis PC Game Pad	48,00
Sound Blaster 16 ASP/dt.	439,00
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition/dt.	149,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition/dt.	249,00

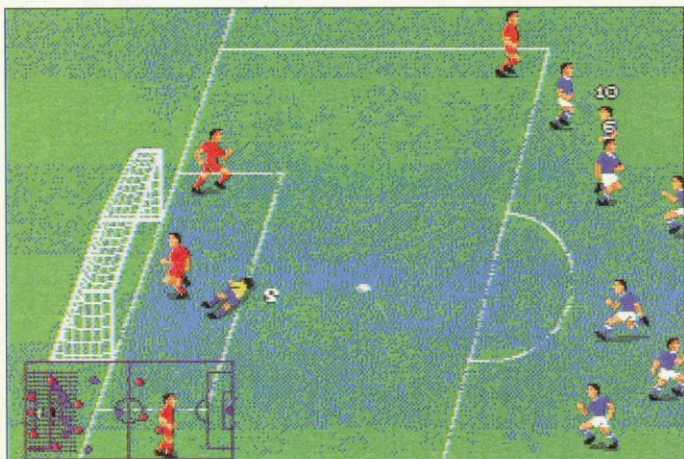
SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,00 DM) oder per Vorkasse (+ 4,00 DM).
Ab 100,00 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 11 13 • Blücherstr. 24
46397 Bocholt

Der Pate



Bei Nässe gleicht der Rasen eher einem Sumpf, denn einem Spielfeld

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation

Uns Lothar, Weltmeister und zweimaliger Weltfußballer, hat in letzter Zeit mit argen Popularitätsproblemen zu kämpfen. Derzeitiger Brötchengeber Bayern München und vor allem die Fans halten dem armen Mann nach jeder Niederlage Wehrkraftersetzung vor, und Lothar stürzt, dank mangelnder Akzeptanz von einer Formkrise in die nächste. Allein die Familie inklusive Ehefrau Lolita richten den angeschlagenen Star wacker auf und stehen hinter ihm. Richtig so, denn warum soll ein Superstar nicht auch mal ein Formtief genießen. Zwischenzeitlich poliert Lothar Matthäus sein Image wieder auf und hat sich als Zielgruppe nun auch den Fußballnachwuchs auserkoren. Was lag da näher, als für ein Computerspiel Pate zu stehen? Bomico, Ocean und Herr Matthäus wurden sich schnell einig und

erarbeiteten gemeinschaftlich ein Fußballspiel mit dem klangvollen Namen *Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation*.

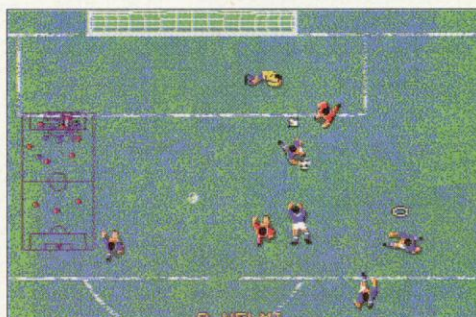
Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, einem Liga- und dem Europapokal-Modus. Wer will, darf einen Kumpel einstöpseln und gegen oder gemeinsam mit ihm um die Wette bolzen. An Mannschaften stehen Euch die 93/94er Bundesliga-Teams und die Mannen namenhafter internationaler Teams zur Verfügung. Nachdem Ihr Euch für Spieldauer, Taktik, Schwierigkeitsgrad, Platzbeschaffenheit und für eine von drei unterschiedlichen Steuerungsmethoden entschieden habt, wird angepiffen. Das Spielfeld läßt sich wahlweise aus der Vogelperspektive oder von der Seite betrachten. Je nach Steuerung wird auf Knopfdruck geßat,

Neben solch durchgestylten Spielen, wie *Sensible Soccer* und *Goal*, hat es ein *Lothar Matthäus* nicht leicht, die Kundschaft zu beeindrucken. Neben Zugpferd *Lothar* mußte etwas Neues und Innovatives die Kundschaft locken. Ansatzweise ist Ocean dies auch gelungen: Drei verschiedenen Steuermodi bieten für jeden Geschmack das richtige, zwei Spielfeldansichten sorgen für grafische Abwechslung. Hinsichtlich der einstellba-



ren Optionen und Features bietet das Spiel eher Durchschnittliches – technisch teilweise sogar Unterdurchschnittliches. So erweckt die Grafik einen durchaus dilettantischen Eindruck, der Sound klingt nur wenig besser. Dank der recht komplexen, aber trotzdem leicht zu erlernenden Steuerung spielt sich die Bolzerei hervorragend. Allein die schlampige Technik versagt Ocean den Sprung in die Fußball-High-Society.

Rechts seht Ihr die Torszene von der Seite ...



... und links die gleiche Situation aus der Vogelperspektive

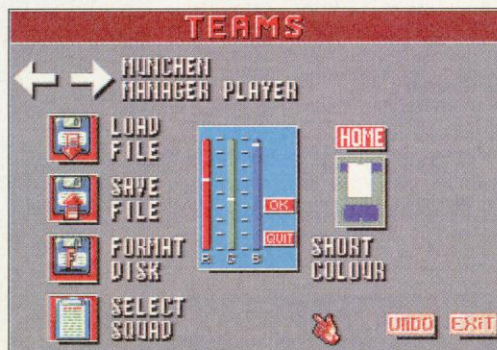
gegrätscht oder geschossen. Selbst Hackentricks und Kopfbälle sind integriert. Nach jeder Torszene startet eine Zeitlupenfunktion, die sich wie ein Videorecorder inklusive Standbild, Vor- und Rücklauf bedienen läßt. Aktuelle Spielstände werden bei Bedarf nach jedem Match auf Diskette gespeichert. kn



Replay: Torszenen lassen sich im nachhinein genau studieren

STANDINGS										
GERMAN FIRST DIVISION										
	P	L	D	L	F	A	P			
8 SCHALKE	0	0	0	0	0	0	0			
9 SAARBRÜCKEN	0	0	0	0	0	0	0			
10 NÜRNBERG	0	0	0	0	0	0	0			
11 HAMBURG	0	0	0	0	0	0	0			
12 BOCHUM	0	0	0	0	0	0	0			
13 FRANKFURT	1	0	0	1	2	3	0			
14 DRESDEN	1	0	0	1	1	2	0			
15 LEVERKUSEN	1	0	0	1	1	3	0			
16 MÜNCHEN	1	0	0	1	32	66	0			

Bundesliga: Lothar Matthäus' Hausmannschaft spielt sich bereits zu Beginn ans Ende



Mal mit mir: Die Trikots lassen sich dank RGB in einem ganz individuellen Farbton kreieren

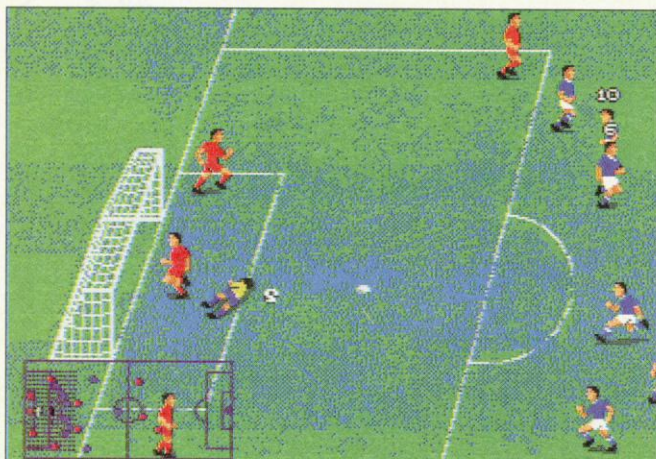
Genre: Sportspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Bomico

AMIGA 74%

Grafik: 48% Sound: 62%
Schwierigkeit:
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: MS-DOS

Kasse 18,00 DM

Der Pate



Bei Nässe gleicht der Rasen eher einem Sumpf, denn einem Spielfeld

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation

Uns Lothar, Weltmeister und zweimaliger Weltfußballer, hat in letzter Zeit mit argen Popularitätsproblemen zu kämpfen. Derzeitiger Brötchengeber Bayern München und vor allem die Fans halten dem armen Mann nach jeder Niederlage Wehrkraftzersetzung vor, und Lothar stürzt, dank mangelnder Akzeptanz von einer Formkrise in die nächste. Allein die Familie inklusive Ehefrau Lolita richten den angeschlagenen Star wacker auf und stehen hinter ihm. Richtig so, denn warum soll ein Superstar nicht auch mal ein Formtief genießen. Zwischenzeitlich poliert Lothar Matthäus sein Image wieder auf und hat sich als Zielgruppe nun auch den Fußballnachwuchs auserkoren. Was lag da näher, als für ein Computerspiel Pate zu stehen? Bomico, Ocean und Herr Matthäus wurden sich schnell einig und

erarbeiteten gemeinschaftlich ein Fußballspiel mit den klangvollen Namen *Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation*.

Zu Beginn habt Ihr o Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, einem Liga- und dem Europapokal-Modus. Wenn Ihr wollt, darf ein Kumpel einsteigen und gegen Euch spielen. Gemeinsam mit ihm um die Wette bolzen. An Mannschaftsstandards stehen Euch die 93/94 Bundesliga-Teams und die internationalen Teams zur Verfügung. Nachdem Ihr Euch für Spielmodus, Taktik, Schwierigkeitsgrad, Platzbeschaffenheit und für eine von drei unterschiedlichen Steuerungsmethoden entschieden habt, wird angepfiffen. Das Spielfeld läßt sich wahlweise aus der Vogelperspektive oder von der Seitenansicht betrachten. Je nach Steuerung wird auf Knopfdruck gepaßt

STANDINGS										
GERMAN FIRST DIVISION										
	PL	W	D	L	P	A	P			
8	SCHALKE	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	SÄARBRÜCKEN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	NURNBERG	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	HAMBURG	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	BOCHUM	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	FRANKFURT	1	0	0	0	1	2	0	0	0
14	DRESDEN	1	0	0	0	1	1	1	1	0
15	LEVERKUSEN	1	0	0	0	1	1	1	1	0
16	MÜNCHEN	1	0	0	0	1	32	66	0	0

Bundesliga: Lothar Matthäus' Hausmannschaft spielt sich bereits zu Beginn ans Ende



Mal mit mir: einem ganz

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04

D-85531 Haar b. München

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

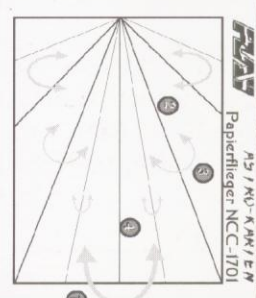
Jungfrau
24. August bis
23. September

Die Jungfrau entwirrt je- des Joystickkabel, ent- staubt täglich ihr Mega Drive und bewahrt ihren Game Boy in einem "Carry Case" aus Hartplastik vor Kratzern. Mit anderen Worten: Die Jungfrau hat einen abnormen Ordnungssinn. Putzspiele stehen somit auch ganz, ganz oben im Spieleregale: Ob die Labyrinthreinigung, Pac-Man oder die Recycling-Oper Eco Quest – die vir-

tuelle Säuberung ist für die Jungfrau ein Riesenspaß. Ansonsten stehen sich in der heimlichen Sammlung alle Spiele von Virgin Games – Jungfrauen hatten eben zusammen. Ideologische Systemvorlieben hat die Jungfrau allerdings nicht; sie denkt nur praktisch:

Was spielt die Jungfrau?

Amiga: PacMania
Game Boy: PacMania
Mega Drive: Alien 3
MS-DOS: -
Super Nintendo: Alien 3



PP-Sternenschwalbe NCC-1701
system schmeckt dem Fleckenfänger Jungfrau schon eher. Das "Nintendo Ultimate Kit" ist daher das ultimative Geburtstags- geschenk für die Jungfrau.



CALL AND PLAY
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel	PC	Amiga
Aces over Europe	DV x69,95	
Betr. at Krondor	DV x69,95	
Day of Tentacle	DV 74,95	
Dune 2	DV	57,95
Eye of the Behol.	DV x79,95	
Freddy Pharkas	DV x64,95	

Titel	PC	Amiga
Goal	DV x59,95	49,95
Jurassic Park	DV	x54,95
Jurassic Ami 1200	DV	x59,95
Lothar Matthäus	DV x64,95	x59,95
Might&Magic 5	DV x79,95	
Patriot	DA 79,95	

Titel	PC	Amiga
Pirates Gold	DV x84,95	
Prince of Persia 2	DA 67,95	
Protostar	DV x79,95	
Star Trek	DV 79,95	x69,95
Syndicate	DV 77,95	59,95
War in the Gulf	DV 72,95	69,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel	PC	Amiga	Titel	PC	Amiga	Titel	PC	Amiga
1869	DV 74,95	69,95	Elysium	DV 67,95	x57,95	Sim City Deluxe	DA 82,95	x82,95
A - Train	DV 89,95	77,95	Erben des Throns	DV 77,95	59,95	Sim Earth	DV 87,95	79,95
A - Train Constr.	DV	42,95	Fallen Empire	DV 84,95	79,95	Sim Life	DV 79,95	
Airbus Europa	DA 69,95	69,95	Flies Att. on Earth	DV 79,95	67,95	Space Hulk	DA 79,95	x64,95
Airbus Amerika	DA 79,95	79,95	Flashback	DV 67,95	62,95	Streetfighter 2	DA x54,95	49,95
Alienbreed	DA x64,95		Form. 1 Grand Pr.	DA 84,95	69,95	Strike Command.		
Alone in the Dark	DV 89,95		Global Gladiators	DA	x54,95	und Speech	DA 119,95	
Arabien Nights	DV	59,95	Gobliins 3	DV i.V.	i.V.	Strike Command.	DA 84,95	
Archer McL. Pool	DA x59,95	49,95	Gunship 2000	DA 84,95	62,95	StrikeCom.Speech	DA 39,95	
B-17 Flying Fortr.	DA 89,95	67,95	Hanniball	DV 79,95	67,95	Stunt Island	DV 89,95	
Bazooka Sue	DV x79,95	x79,95	History Line 14-18	DV 77,95	77,95	Superfrog	DV	49,95
Beauty and Beast	DV 79,95		Humans Race	DV 54,95	54,95	Take a Break	DA x69,95	
Blaster	DA	x49,95	Indy 4 Adventure	DV 82,95	77,95	Tornado	DA 77,95	x59,95
Blue Force	DV x79,95		Ishar 2	DV 59,95	54,95	Transarctica	DV 57,95	54,95
Body Blows	DA x64,95	49,95	Inca	DV 89,95		Traps'n Treasure	DA	64,95
Bug Bomber	DA 59,95	57,95	Jordan in Flight	DA 72,95		Turrican 3	?	i.V.
Bund.Manag. 2.0	DV 62,95	62,95	KGB	DV 62,95	49,95	Twilight 2000	DV 89,95	
Burning Steel	DV 77,95		Kings Quest 6	DV 79,95		Ultima 7 Part 2	DA 77,95	
Burn.Steel USA	DV 34,95		Lands of Lore	DV x59,95		Veil of Darkness	DV 77,95	
Burn.Steel Schiff.	DV 34,95		Legacy	DV 89,95		Walker	DA	62,95
Burning Editor	DV x34,95		Legend of Kyrand.	DV 64,95	59,95	Whales Voyage	DV 72,95	59,95
Burntime	DV x79,95	x69,95	Lemmings 2	DA 79,95	62,95	Wizardry 7	DV 86,95	i.V.
Buzz Aldr. Race	DA 79,95		Lionheart	DA	52,95	Yo ! Jo	DA	59,95
Campaign	DV 79,95	69,95	Lost Vikings	DV 77,95	67,95	X - Wing und		
Campaign Data	DV 42,95	42,95	MC Donalds Land	DA x64,95		X-Wing Data	DA 119,95	
Chaos Engine	DA	49,95	Morph	DA	49,95	X -Wing	DA 79,95	
Comanche	DV 82,95		Nicky Boom 2	DA	59,95	X - Wing Data	DA 42,95	
Comanche Data	DV 49,95		One Step Beyond	DA x54,95	x54,95	CD - ROM		
Cyber Race	DA	x79,95	Pinball Dreams	DA 59,95		7th Guest	DA 119,95	
Das schw. Auge	DV 74,95	69,95	Ragnarok	DV 87,95	x79,95	Day of Tentacle	DA 79,95	
Das schw. Auge 2	DV i.V.	i.V.	Reach for t. Skies	DA 62,95	57,95	Der Patrizier	DV 82,95	
Der Patrizier	DV 77,95	67,95	Return of Phant.	DV x89,95		Inca	DV 109,95	
Desert Strike	DA	57,95	Ringworld	EV 49,95		Kings Quest 5	DA 79,95	
Dog Fight	DA 89,95		Sens. Soccer 92/93	DV 59,95	49,95	Kings Quest 6	DA 79,95	
Eish. Manager	DV 74,95	69,95	Sim Ant	DV 79,95	79,95	Space Quest 4	DA 79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

Druckfehler vorbehalten

3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM

Laden

Traum Welt
 Telefon: 0355 - 792777
 Lausitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

Versand

PC

1869	89,95	Gobliins 2	99,95
A - Train	99,95	Grand Prix Unlimited	69,95
A - Train Construction Set	44,95	History Line	89,95
Aces of the Pacific	75,95	Hattrick! *	89,95
Access over Europe	89,95	Ishar 2 *	69,95
Air Commander	75,95	Jonathan	89,95
Airbus A320 Europa Edition	75,95	KGB	69,95
Airbus A320 USA Edition	99,95	Land of Lore *	69,95
Alone in the Dark	99,95	Legend of Kyrandia	89,95
Amazon	89,95	Leisure Suit Larry 5	75,95
BAT 2	89,95	Lemmings 2 - The Tribes	89,95
Battle Chess 2	69,95	Lotus 3 *	89,95
Battletoads *	55,95	Lothar Matthäus Fußball *	79,95
Burntime *	89,95	Mario wird vermisst	85,95
Campaign	75,95	Mad News *	89,95
Bundesliga Man. Prof. 2.0	99,95	Mc Donalds Land *	69,95
Buzz Aldrin's Race i. Space	89,95	Monkey Island 2	89,95
Campaign Data	45,95	Nigel Mansell's World Cham.	59,95
Car and Drive	79,95	Prince of Persia 2	75,95
Civilisation	99,95		
Comanche - O. White L.	99,95	Pirates Gold!	99,95
Comanche Mission Disk 1	49,95	Return of the Phantom	99,95
Dark Queen of Krynn	89,95	Rome AD 92	75,95
Darkseed 1.5	79,95	Sensible Soccer 92/93	59,95
Das Schwarze Auge	89,95	Sherlock Holmes	89,95
Day of the Tentacle	85,95	Space Quest 5	75,95
Der Patrizier	89,95	Star Trek	89,95
Die Schöne und das Biest	89,95	Steigenberger Hotelmanager	59,95
Dune 2 Battle for Arrakis	69,95	Strike Commander	99,95
Eishockey Manager	89,95	Strike Commander Sp. Pack	39,95
Eye of the Beholder 2	89,95	Stunt Island	99,95
Eye of the Beholder 3	89,95	Syndicate	89,95

Noch mehr PC - Games in unserer aktuellen Preisliste

Football Manager 3	89,95	Tornado	89,95
Freddy Pharkas	79,95	Ultima Underworld 2	85,95
Games - Summer Challenge	69,95	X - Wing	89,95
Games - Winter Challenge	69,95	X - Wing Mission Disk	45,95

Amiga

A-Train	89,95	Indiana Jones 4	89,95
Airbus A320 Europa Edi.	74,95	John Madden Football	59,95
Airbus A320 USA Edi.	99,95	Kid Pix	49,95
Bat 2	79,95	Lemmings 2 - The Tribes	69,95
BC Kid	49,95	Lionheart	59,95
Ballistic Diplomacy	45,95	Legends of Valour	99,95
Bundesliga Manager 2.0	75,95	Lotus 3	49,95
Civilisation	89,95	Monkey Island 1	74,95
D/Generation	42,95	Monkey Island 2	89,95
Daughter of Serpents	79,95	Pinball Dreams	49,95
Der Patrizier	75,95		
Dune 2 - Battle for Arrakis	59,95	Pinball Fantasies	59,95
Dyna Blaster	69,95	Populous 2	69,95
Eishockey Manager	79,95	Rambart	69,95
Flashback	69,95	Sensible Soccer 92/93	49,95
Formula one Grand Prix	89,95	Spezial Forces	89,95
Goal!	59,95	Street Fighter 2	59,95
Gunship 2000	75,95	Super Sports Challenge	74,95
Hexuma	89,95	Syndicate	69,95

Weitere Amiga Spiele ständig auf Lager

History Line	89,95	Wing Commander 1	89,95
Indiana Jones 3	69,95	Zool	49,95

Unsere Traumhaften Leistungen:

Ihr wohnt in Berlin oder Cottbus?

Bei Bestellungen die bis Freitag 18.30 Uhr bei uns eintreffen, liefern wir euch das Spiel am Samstag eigenhändig nach Hause !!

Postversand wird noch am Tag der Bestellung abgeschickt !!

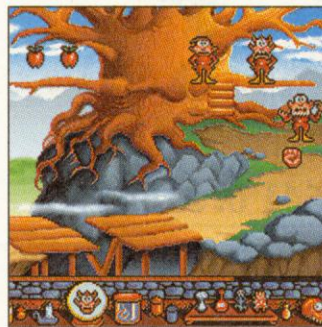
Versandkosten:

Bis 100 DM Bestellwert: 10,00, bis 200 DM Bestellwert 6,00 DM, ab 400 DM Bestellwert Zustellung kostenlos

Fordert unsere kostenlose Preisliste an. Anruf genügt

* zur Druckerlegung noch nicht lieferbar, Preis steht aber fest

computerspiele/tests



Gobliins

Kaum ein anderes europäisches Softwarehaus setzt seine Produkte qualitativ so hochwertig auf CD um, wie Coktel Vision. Allerliebste CD-Musik und Sprachausgabe gehören zum Standard. Coktel Visions erstes wirklich erfolgreiches Produkt *Gobliins*, ist nach *Inca* die zweite Umsetzung, die den Titel CD-ROM-Spiel verdient. Spielerisch hat sich dabei nichts verändert. Ihr hetzt immer noch zu dritt dem Zauberer Niak hinterher, auf daß er Euren kranken König helfe. So habt Ihr von Raum zu Raum die unterschiedlichsten Rätsel zu lösen und dabei die Begabungen der drei Kobolde richtig zu kombinieren. Der große Unterschied zur Originalversion und zu manch anderen CD-ROM-Produkten ist der Sound: Aus den Lautsprechern weht uns CD-Musik erster Güte entgegen. So hat jeder Raum sein eigenes atmosphärisches Musikstück, und in den Zwischensequenzen hören wir gar deutsche Sprachausgabe. Wer den ersten *Gobliins*-Teil 1992 verpaßt hat, muß sich die Scheibe zulegen – allein die geniale Musik ist das Geld wert. **kn**



Flashback

Der brave Bürger Conrad Hart, seines Zeichens Agent für galaktische Untersuchungen, macht eine unangenehme Entdeckung: Mit Hilfe seines selbstgebastelten Molekularlichteanalysators stolpert er über einige komprimierte Zeitgenossen, die sich als eindeutig nicht menschlichen Ursprungs entpuppen. Nachdem er versucht, die Alien-Unterwanderung zu stoppen, geschieht das kaum Faßbare: Ein Killerkommando entführt den Helden, um ihm bei einer Gehirnwäsche das Mütchen zu kühlen. Doch bevor sich die Pforten der Psychiatrie hinter Conrad schließen, schwingt er sich todesmutig auf ein Raummotorad, schnappt sich die nächstbeste Laserpistole und ergreift die Flucht. Allein, verlassen und ziemlich ahnungslos, findet sich Conrad im Dschungel wieder. Aus seinem allwissenden Holowürfel erfährt er, daß er sich bei einem Freund melden muß. Zahlreiche Fallen und Hindernisse muß Conrad überwinden, um in die Zivilisation zurückzukehren und den Alienskandal aufzudecken. Die mit schnuckligen Rätseln angereicherte Jump'n'Run-Atmosphäre gleicht der Amigaversion wie eine Banane der anderen. Allerdings darf Conrad nun in 256 Farben durch den Urwald hupsen, was sich angenehm in seinem Teint bemerkbar macht. Leider wurde an der chaotischen Steuerung nichts geändert: Tastaturspielern rollen sich nach einigen Sprüngen die Fingernägel auf. Ein guter Joystick ist unerlässlich. Trotzdem gehört *Flashback* zu den besten Titeln Jump'n'Runs, die je über PC-Monitore flimmerten. **cd**

Genre: Denkspiel

Hersteller: Coktel Vision

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Coktel Vision

CD-ROM 73%

Grafik: 70% Sound: 83%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286/12 MHz, 640 KB, VGA CD-ROM

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Proaudio

Bereits erschienen: PC, Amiga

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: U.S. Gold

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 77%

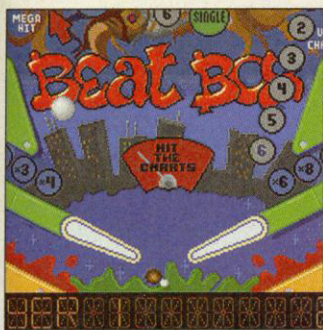
Grafik: 71% Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286/12 MHz, VGA, 640 KB, Festplatte 7 MByte

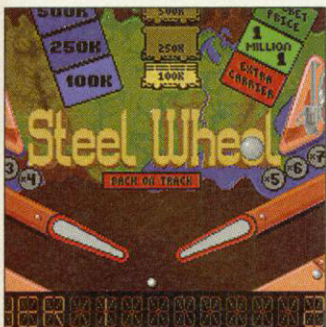
Unterstützt: Soundblaster, Roland

Bereits erschienen: MD, Amiga



Pinball Dreams

Nachdem die Blondschröpfe von 21st Century Entertainment mit *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies* zwei hervorragende Amiga-Flipperrautomaten auf die Beine stellten, war nun endlich die Zeit für eine PC-Umsetzung reif. Um sich bei dieser Angelegenheit keine grauen Haare zu holen, wurde die Sache kurzerhand außer Haus gegeben. So kam es wie es kommen mußte, denn anscheinend jagte ein minderbemitteltes Programmerteam die Daten durch einen Amiga-PC-Konverter. Außer dem Originalspieldesign finden sich sogar die echten Amiga-Musik-Module in der Directory wieder. Es wundert also keinen, daß sich *Pinball Dreams* auf einem musikalischen Alptraumniveau bewegt. Doch richtig sauer stößt dem Flipperfan die seltsame Kugelphysik auf. Gerechtigkeitshalber muß erwähnt werden, daß das Vertikalscrolling gut gelungen ist. Mit den bekannten vier Flippern, einer durchschnittlichen Musik und einer merkwürdigen Kugelphysik empfiehlt sich die PC-Version nur dem aufgeschlossenen 21st Century-Fan. **cd**



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: 21st Century Ent.

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

64%

Grafik: 73%

Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286/12MHz, VGA, 640 KB, Festplatte 4 MB

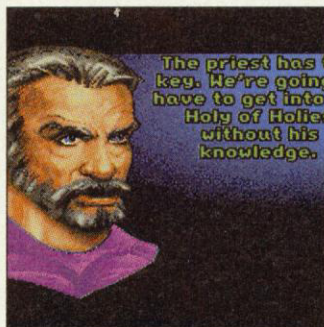
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland

Bereits erschienen: Amiga, GB



Ringworld

Larry Nivens *Ringwelt*-Bücher gehören zu den Klassikern des Sf-Genres. Kein Wunder also, daß sich eine Softwarefirma – in diesem Fall die Ex-Sierra-Programmierercrew Tsunami – dieses Lizenzhähppchen unter den Nagel riß, um ein Computerspiel mit dem Namen der *Ringwelt* zu schmücken. Mit *Ringworld: Revenge of the Patriarch*, lockte Tsunami allerdings keinen Space-Abenteurer aus der Luftschleuse. Dürrtge Puzzles, Patzer bei der Benutzerführung und ein viel zu niedriger Schwierigkeitsgrad disqualifizierten *Ringworld* schon in der *POWER PLAY* 5/93. Jetzt gibt's das gleiche Programm auf CD. Dies schont jedoch nur die Festplatte, aber nicht Eure Nerven. Denn an der Silberling-Fassung hat sich rein gar nichts geändert. Weder Grafik, noch Sound wurden entsprechend aufgebohrt, das Manko der Benutzerführung blieb unangetastet. Dem Adventure hilft auch der Originalroman nicht auf die Sprünge, der freundlicherweise der Spieleschachtel beiliegt. Aber den Lesespaß könnt Ihr auch deutlich preiswerter haben. **mh**



Genre: Adventure

Hersteller: Tsunami

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Tsunami

CD-ROM

48%

Grafik: 56%

Sound: 40%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 386 SX/16 MHz, VGA, Maus, CD-ROM

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland

Bereits erschienen: MS-DOS

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND
TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3,5" Amiga	PC 3,5" Amiga	PC 3,5" Amiga
7th Guest (CD-ROM) 114: H	Flashback 64: D	Quest for Glory 3 62: D
Abandoned Places 2 74: D	Freddy Pharkas DV 59: D	Return o. Phantom 87: D
Alone in the Dark 84: D	Gateway 44: E	Rise of the Dragon 39: H
Arabian Nights 60: D	Goblins 2 64: D	Rome AD 92 64: H
B.A.T. 2 78: D	Heimdal 34: D	Secret Monkey Idd 78: D
Bards Tale 3 24: H	Hexuma 78: D	Shadow o. Comet 78: D
Bards Tale Constr. 60: H	Indiana Jones 4 79: D	Shadowlands 34: D
Trilogy (BT 1-3) 72: H	Ishar 2 59: D	Shreklock Holmes 74: D
Buzokko Sue 75: D	Jonathan 74: D	Space Hulk 79: H
Betrayal at Knodor 69: E	Kathedrale 25: D	Space Quest 5 62: D
Captive 28: H	Kings Quest 6 72: D	Spillanmer 64: E
Cruise Ex. Europe 84: D	Kings Q & B CD Rom 78: H	Sphinx 64: E
Considerers of Dark D-Generation 42: H	Lands of Lore * 57: D	Star Trek 78: D
Dark Queen o. Kryn 78: D	Laura Bow 2 64: D	Treas. of Sav. Front 39: E
Darkseed 1.5 72: D	Legends o. Kyandia 64: D	Ultima 6 39: H
DSA 78: D	Leisure S. Larry 5 64: D	Ultima 7 78: D
Das Stundenglas 44: D	Lord of the Rings 64: H	-Data Forge of Vir 42: H
Daughters of Serje 75: D	Lord of the Ring 2 64: H	Ultima 7-2 Serp. Is 78: H
Death King o. Kryn 75: D	Lost in Time 74: D	-Data Silver Seed 39: H
Die Schöne u. Biest 34: D	Lost Sec. of Rainf 60: E	Ultima Trilogy 2 72: H
Dune 58: D	Lure of Temptress 34: D	Ultima Underworld 69: H
Dungeon Master 66: D	Maniac Mansion 2 69: E	Ultima Underw. 2 69: H
Eco Quest 39: H	Might and Magic 4 78: D	Unlimited Adventu. 40: E
Elvira 2 Jaws of C 45: D	Might and Magic 5 69: E	Veil of Darkness 78: D
Eric the unspeaky 60: E	Monkey Island 2 74: D	Warworks 59: D
Eye of Beholder 1 64: D	Police Quest 3 64: D	Wheel 84: D
Eye of Beholder 2 74: D	Pools of Darkness 78: D	Wholes Voyage 69: D
Eye of Beh 3 Druch * 74: D		Willy Beamish 64: H
		Worlds of Legend 49: E

ACTION/ARCADE

Adams Family 29: H	Fire And Ice 54: H	Puffy 48: H
Alien Breed SE 92 24: E	First Samurai 60: H	Risky Woods 60: H
Azaxxon 48: H	Gravitar 24: H	Rocket Ranger 21: E
Back to Future 3 27: H	Harlequin 30: D	Sheepwalker 64: H
Balance 34: D	HDI 53: H	Steel Empire 64: H
Battlelance 48: H	Human Race Standal 54: D	Street Fighter 2 59: H
BC Kid 60: H	Humans 48: H	Support 48: H
Blaster 46: H	Jurassic Park 63: D	Take a Break Pmb. 64: D
Blues Brothers 27: H	Leggings 2 74: H	Terazway Thomas 48: H
Body Blows 27: H	Lion Heart 58: H	Terminator 2029 69: E
Bug Bomber 60: H	Locomotion 60: H	-Operation Scour 45: E
Chaos Engine 49: H	The Last Viking 75: D	Teris 62: H
Chuck Rock 2 48: H	McDonald 54: H	The Oath 25: H
Coal World 72: H	More Lemmings Data 27: H	Traps n Treasures 44: H
Creatures 48: H	Morph 49: H	Trails 54: H
Greepers 78: H	Obitus 31: H	UGH 1 54: H
Dyna Blaster 64: H	P.P.Hammer 25: H	Walker 48: H
EB 66: H	Pinball Dreams 57: H	WWF Wrestling 2 64: H
Emerald Mine 24: H	Pinball Fantasies 54: H	Xenobots 69: H
Emerald Mine 3 30: H	Pinball Wizard 18: H	Yet J'uf 53: H
Emerald Mine 3 Pro 24: H	Premiere 60: H	Zine Warrior 57: H
Excalibur 24: H	Prince of Persia 2 64: H	Zool 42: H

SONSTIGES/ZUBEHÖR

4D Sports Boxing 25: H	Games - Summer Cha 64: H	Lotus Compil (1-3) 49: H
4D Sports Driving 25: H	Games - Winter Cha 64: H	Manchester United 27: H
Apocalypse 45: H	Global Gladiators 52: H	NCAA Basketball 34: H
A.M.C. 60: H	Goal 49: H	Nigel Planes WC 39: H
Big Box 2 54: H	Grand Prix unlimit 39: H	The Secret Place 54: H
Bimaps Brothers 1 60: D	Grass Comp. 60: D	Pinthouse Hot Num 33: D
Bund-Man. Prof. 2.0 63: D	Hardball 3 65: E	PGA Tour Golf Plus 64: H
Car and Driver 69: H	Hatrick! 63: D	-Courses 30: H
Carl Lewis Olympic 32: H	Hyperspeed 30: D	Rainbow Collection 25: H
Chad o. Dr. Brain 39: D	Jaguar XJ 220 48: H	Sansio Soccer 92/93 54: H
Crazy Cars 3 32: D	Jimmy Barnes Soccer 66: H	Skat 92 60: D
Deluxe P.A.S. AGA 188: D	John Barnes Soccer 75: H	Space Legends 69: H
Dream Team Com. 66: H	Jordan in Flight 66: H	Star Wars R2 Coll. 64: H
Euro Soccer 78: D	Kings of Adventure 78: H	Strip Poker 2 25: H
Excelsior Manager 30: H	Links 386 Pro 90: H	Strip Poker Deluxe 22: H
Fantastic Worlds 72: H	-Belly With (386) 39: H	Strival Pursuit 64: D
Fuzzy Bear 57: E	-Hyatt u. and je 36: H	Wayne Gretzky 3 78: E
Football Manager 3 78: D	Lothar Matthäus * 63: D	Wickid 64: H
Formula One GP 85: H	Lotus 3 59: H	WWF Wrestling 29: H
Front P.S. Football 64: E		Zero 60: H

STRATEGIE/SIMULATION

1869 74: D	Doelicht 88: H	Red Baron 62: D
1980 93er Edition 74: D	Empire Deluxe 78: E	-Mission Disk 1 78: E
A-Train 87: D	Epic 60: H	Secret Wreap of LW 78: E
-Construction Set 42: D	Erben des Throns 72: D	SWOT kompil CD ROM 84: E
A.T.C. 80: H	F 15 Str. Eagle 3 49: H	-Jie 162 36: E
AA - War Lickies 84: H	F 19 Stealth Tight 49: H	
Acas of Great War 42: H	Falcon 3.0 90: D	Sage 59: E
Acas of I. Pacific 42: H	Fallen Empire 54: H	-Data Dogs of War 42: E
-Mission Disk 1 48: E	Fields of Glory 84: H	Silent Service 2 75: H
Acas of Europe D 69: D	Global Effect 64: H	Sim Ant 78: D
Air Support 90: H	Go Simulator 78: H	Sim City Jazatz je 34: H
Airbus A 320 Amer. 62: D	Gunsling 2000 62: H	Sim City Deluxe 78: D
Amibush at Sarnor 80: H	Gunsling 2000 Data 54: H	Sim Earth 78: H
B 17 Flying Fortress 79: H	Hannibal 74: D	Sim Life 79: D
Ballistic Diplomacy 90: H	Harrier Jump Jet 62: D	Space Crusade 60: H
Battle Chess 24: H	High Command 79: E	Spaceward Hot 78: D
Battle Chess 2 40: H	History Line 14-18 74: D	Special Forces 39: E
Battle Chess 4000 62: H	Imperium 24: D	Stengenb. Hotelm. 54: D
Battle Team 69: H	Incredible Machine 64: D	Strike Commander 79: H
Battlefield 2 48: H	Kaiser 84: D	Str. Comm. + Speech 112: H
Bords of Prey 72: H	Knights of the sky 29: H	-Speech 39: H
Burning Steel 74: D	M 1 Tank Platoon 64: H	Sunt Island 84: D
Buzz Aldrin 24: D	Mad News 77: D	Syndicate 74: D
-Mission Disk 1 41: H	Mad TV 74: D	Task Force 84: H
Campania 74: D	Megalo-Mania 25: H	Theatre of War 64: H
Carrier at War 75: D	Monopoly 72: D	Their Finest Hour 66: H
-Construction Kit 66: E	On the Road 60: D	-Mission Disk 30: H
Castles 66: H	Pacific Strike 79: H	Thunderhawk 39: H
-Data Disk 28: H	Pattos strike back 74: D	Tornado 75: H
Centurion Def. Rome 24: H	Perfect General 74: D	Transcendia 34: H
Centurion Pro CD ROM 96: E	-Data Disk 39: H	Triple Action 1.2 je 84: D
Chuck Y. Combat 24: H	Pirates Gold * 84: D	V for Victory 1 od 2 63: E
Clash of Steel 72: E	Populous 29: H	V for Victory 2 69: E
Command 84: D	Populous 2 Plus 64: H	Viking Fields 78: H
-Mission Disk 1 45: D	Powermonger 64: H	Wall Str. Manager 75: D
Combat Air Patrol 54: E	Privateer * 79: D	War in the Gulf 69: H
Command HQ 78: D	Project Terra 60: H	Wild West World 34: D
Compl Chess System 78: D	Ragnarok 82: D	Wing Commander DV 42: H
Cyber Race 78: D	Railroad Deluxe 77: D	Wing Commander 2 74: D
Delivery Agent 39: D	Railroad Tycoon 84: H	-Jazatz je 39: H
Der Patriarch 78: D	Rampart 80: H	Wallpaper 64: E
-CD ROM 84: D		X-Wing DH 79: H
Desert Strike 58: H		-Mission Disk 1 39: E
		Zepplin 75: D

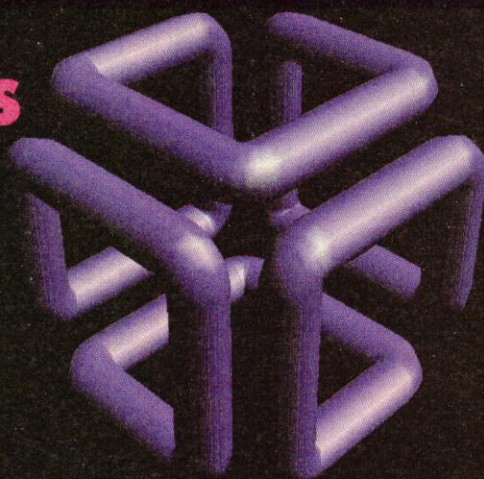
Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Respo-
sten* Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten * Preise für Amiga, PC und CD44 gegen frankierten Rückumschlag, Versandkosten: 2,-
Ab 25,- ohne Versandkosten (für Vorkasse 12,- Ab 40,- ohne Versandkosten) * Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,-
oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Guthaben * Nachnahme-Guthaben + 3,- Zahlkartengebühr *

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer, 34121 Kassel, Ludwig-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453 Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68

Silicon Graphics

DIE HÄRTE



Profis wollen nur das Beste. Ob es die Spezialeffekte für "Jurassic Park" oder "Terminator 2" sind oder eine besonders coole Introsequenz. – Meist sitzt der Zeichenkünstler an einer sündhaft teuren Workstation von Silicon Graphics Inc. und schwelgt in 16 Millionen Farben und 1280 x 1024 Pixeln. Daß auf diesen Grafikwundern auch phantastische Spiele laufen, wissen dagegen die wenigsten.

Der Name Silicon Graphics genießt unter Computerkünstlern einen Ruf wie Donnerhall. Ob AutoCAD-Anwender, Multimedia-Entwickler oder Designer, Computer der Silicon Graphics Familie sind für viele das Nonplusultra. Schon die reinen Leistungsdaten bringen jeden Computefreak an den Rand des neuronalen Systemabsturzes: Ein 64-Bit-RISC-Prozessor (mit

100 bzw. 150 MHz getaktet), standardmäßig mit 64 MB Ram bestückt, eine Festplatte mit 2.9 GigaByte und ein 21-Zoll-Monitor mit einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln, True Color (16,7 Millionen Farben) blasen den glücklichen Anwender direkt ins Computernirvana. Natürlich immer vorausgesetzt, man verfügt über das nötige Kleingeld. Für das leistungsschwächste Compu-

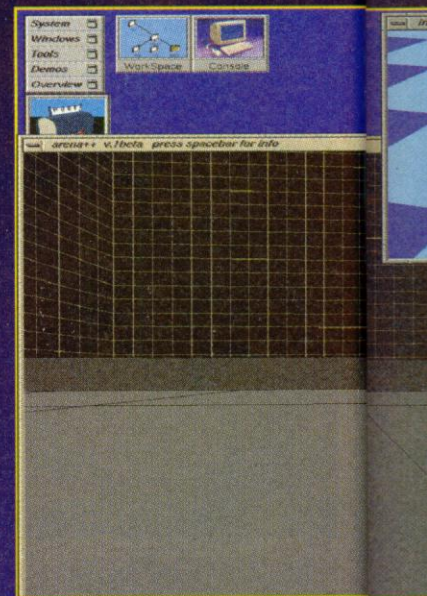
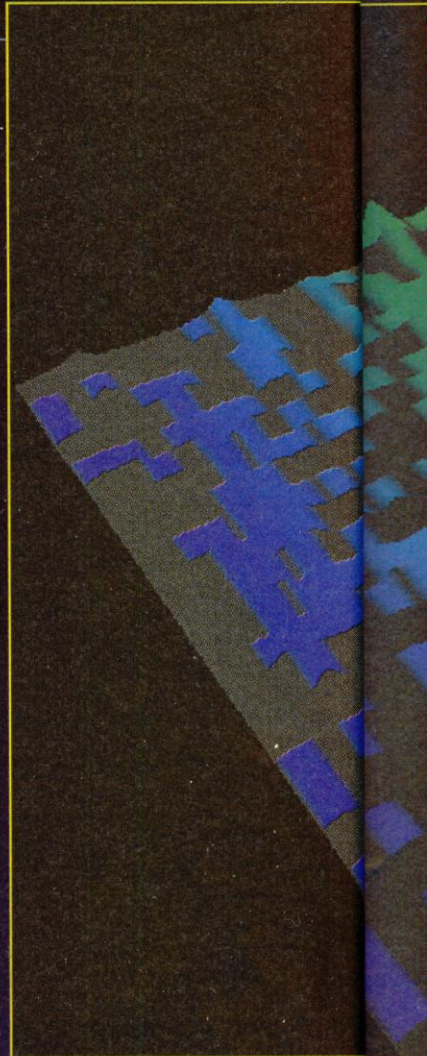
ter-Modell von Silicon Graphics darf man schon an die 15000 Mark berappen, weiter nach oben sind praktisch keine Grenzen gesetzt. Ambitionierte Anwender können leicht 1 Million Mark anlegen.

Schon durch diese finanziellen Hürden ist der Kreis der Benutzer arg eingeschränkt. So werkeln z.B. die Intro-Bastler von Sierra an einer "Iris INDIGO" von Silicon Graphics und auch bei "Industrial Light & Magic", der Special Effects Division von Lucas Film schwört man auf so eine Workstation. Weiterhin erstellen Grafiker bei Psygnosis und DID ihre Intros auf SGI-Maschinen. Kein Wunder also, daß die Nachfrage nach einfachen Spielen für solche Rechner eher begrenzt ist. Deshalb gibt es auch nur ein einziges

Arachnophobia: In ARX kommen Kammerjäger auf ihre Kosten und dürfen die virtuelle Klatsche schwingen

Programm, das auf "normale" Weise für die SG-Workstations vertrieben wird: das gute alte *Sim City* von Maxis. Alle anderen Spiele sind Public Domain. Das muß nun nicht heißen, daß es sich hier um alte Kamellen und Langweiler handelt. Im Gegenteil: Die meisten dieser Spiele nutzen die Hardware aufs beste aus und bie-

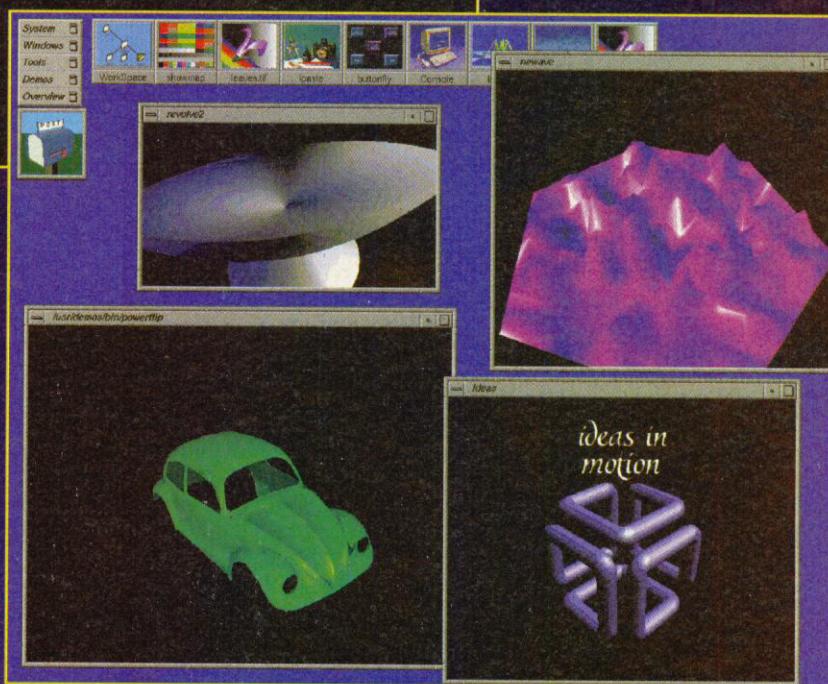
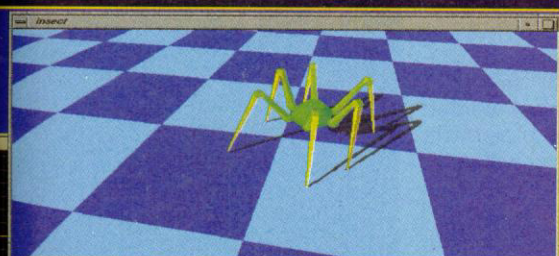
Fliegen völlig unbeschwert: Auf den SGI's wird die Rechenpower aus den vollen geschöpft





Madonna ist nun auch stimmlich
sehenswert – Amesh visualisiert
Geräusche

dafür ausgelegt ist, daß mehrere Workstations im Netz zusammengeschlossen werden, können natürlich auch beliebig viele Spieler an einem Luftkampf teilnehmen. Sind gerade keine menschlichen Herausforderer zur Hand, zeichnet man einfach seine eigenen Flugmanöver in einer Datei auf. Diese Datei dient dann als Grundlage für die nächste Flugsession: Man fliegt hinter der eigenen Maschine her und kämpft sozusagen gegen sich selbst. Dies zeichnet man dann wieder auf und fügt noch beliebig viele weitere Flugzeuge hinzu. Apropos Flugzeuge: Insgesamt stehen derer acht zur Wahl. Von Passagiermaschinen (B747, B727, Cessna) über eine Maschine aus dem 2. Weltkrieg (P83) bis zu modernen Kampflugzeugen (F16, F18, F14D) ist alles vertreten. Natürlich besitzt jede der Maschinen ein komplett anderes Flugverhal-



X-Windows zum Anfassen: Bunt, schnell und
wirklich multitaskingfähig – die
Benutzeroberfläche der SGI läßt keine Wünsche
offen

ten einen kleinen Ausblick auf die Zukunft der elektronischen Unterhaltung.

SGI Flight Simulator

Das immer noch eindrucksvollste Spiel ist der *SGI Flight Simulator*. Bevor Ihr dieses Programm startet, solltet Ihr Euch lieber anschnallen. – Die Grafik ist so atemberaubend, daß man oft nur staunend vor dem Monitor sitzt und dabei

ganz vergißt das Flugzeug zu steuern. Der "Flight" nutzt den ganzen Bildschirm (1280 x 1024) und läuft im True Color-Modus mit 16,7 Millionen Farben. Trotz der Tausenden von Berechnungen, die der Computer ununterbrochen zu machen hat, rast die Grafik unglaublich schnell und butterweich über den Bildschirm. – Kein Ruckeln, keine Pausen.

Des Rätsels Lösung: Ein superschneller Grafik-Bus. In diesen High-End-Workstations findet der eigens von SGI ent-

wickelte "GIO-Bus" Verwendung. Seit einer Weile kommt sogar der "GIO2" zum Einsatz, mit dem Transfer-Raten von 266 MByte/s möglich sind. Wenn man bedenkt, daß ein MS-DOS PC mit der neuesten Local-Bus Technologie durchschnittlich 66 MByte/s umschaukeln kann, wird einem schnell klar: Hier gelten ganz andere Dimensionen.

Natürlich hat der *SGI Flight Simulator* auch spielerisch einiges zu bieten. Da das Betriebssystem von vorneherein

ten. Jeder Flieger setzt sich aus mehreren tausend Polygonen zusammen. Anders als bei 3D-Bitmap-Grafiken (etwa *Wing Commander*) zerfallen sie sogar aus allernächster Nähe nicht in ihre einzelnen Pixel.

Im direkten Vorbeiflug kann man sogar die Piloten im Innern des Cockpits bewundern. Trotzdem handelt es sich nicht um ein MByte schweres Programm, das von einer riesigen Programmier-Crew entwickelt wurde. Im Gegenteil: Der *SGI Flight Simulator* belegt gerade mal 700 KByte auf der Festplatte und wurde in relativ kurzer Zeit von einem

Jenseits des Supercomputers

Es scheint abstrakt, aber in Sachen Rechenpower haben Silicon Graphics Workstations das Ende der Fahnenstange noch längst nicht erreicht. So denkt ein großer Autohersteller zum Beispiel daran, die Crash-Simulation in Echtzeit ablaufen zu lassen. Eine SGI-Workstation ist damit gnadenlos überfordert und bedarf eines kräftigen Beistandes. Diesen Beistand finden Industriekonzerne und

gekühlte Prozessoren. Selbst eine 64000-Prozessor-Maschine ist praktisch herstellbar und würde dabei mehr als ein TerraFlop erreichen – nur will sie bis heute noch niemand haben.

In den Parsytec-Gräten stecken Inmos IMS T9000-Prozessoren. Diese Transputer sind reine RISC-Prozessoren, die gegenüber "normalen" Prozessoren den Vorteil haben, daß sie neben eigenem 32-Bit-Prozessor, 16K-Cache und 64-Bit Floating-Point-Einheit auch einen Kommunikationsprozessor an Bord haben. Mit dieser Einheit wird das Hauptproblem der MPP-Rechner fast bedeutungslos: Die Interaktion zwischen den Prozessoren. Viele MPP-Einheiten mit "konventionellen" Prozessoren (z.B. 68000er Serie) benötigen im Gegensatz dazu für jeden Prozessor einen zweiten, der sich ausschließlich mit dem Datenfluß beschäftigt. Der T9000 wird mit 50 MHz getaktet und erreicht dabei eine Peak Performance von 400 MIPS, 25 MFlops und 8 x 100 MBits/s.

Wozu werden nun diese Geräte benötigt? An erster Stelle stehen natürlich Wissenschaft und Industrie. Rechenaufwendige Strömungssimulationen und Anlagenoptimierung sind dabei die häufigsten Anwendungsgebiete. Wie aufwendig diese Operationen sind, macht ein Beispiel aus den sogenannten "Grand Challenges" klar. Die "Grand Challenges" sind heute nicht mehr konventionell lösbare Aufgaben. Dazu gehört zum Beispiel die Wettervorhersage. Es ist theore-



Wie in einem Legobaukasten geht es im GC-3 zu – mit 1024 Prozessoren geht der Uni Paderborn nie die Luft aus

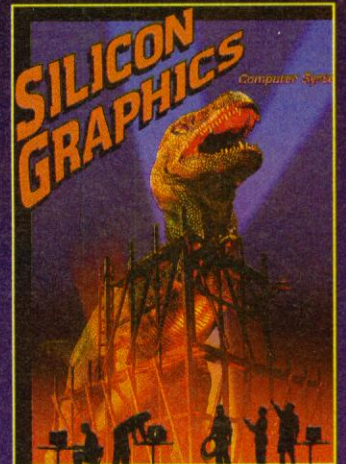
tisch und praktisch durchaus möglich, das Wetter von Morgen mit einem Rechner fast exakt vorherzusagen. Das große Problem dabei ist, daß die Simulation der atmosphärischen Strömungen immense Rechenleistungen voraussetzen. Was nützt also die Berechnung des morgigen Wetters, wenn ein Riesenrechner 1 Woche daran arbeitet?

Die Zukunft gehört also den zur Zeit schnellsten Rechnern der Welt, den massiv-parallelen Rechnersystemen, die fast uneingeschränkt ausgebaut werden und so selbst komplizierteste Aufgaben in Sekundenbruchteilen lösen können. Zur Zeit sind diese Geräte, schon aus finanziellen Gründen, ausschließlich der Wissenschaft und Technik vorbehalten. Optimale Bedingungen würden sie allerdings auch in Virtual-Reality-Anwendungen finden. Daß damit die Verbindung zur multimedialen Unterhaltung geschlossen ist, liegt auf der Hand. *kn*

einigen Programmierer entwickelt. Es ist nicht nötig, erst selbst aufwendige 3-D-Routinen zu entwickeln, diese werden bereits als Bibliothek mitgeliefert. Für zusätzlichen Geschwindigkeitsschub sorgen spezielle Chips, die nur die Schatten der Objekte oder die Effekte einer zusätzlichen Lichtquelle ausrechnen. Der Hauptprozessor wird dafür kaum in Anspruch genommen.

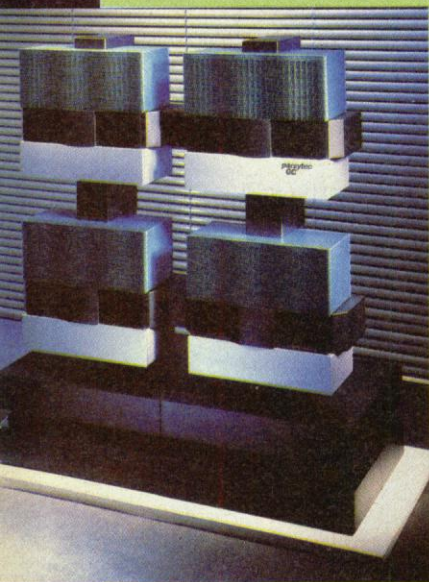
Backseat Driver

Bodenlose Flüge durch den virtuellen Computerhimmel sind nicht jedermanns Sache. Zur Abwechslung darf man sich hinter das Steuer des *Backseat Driver* setzen und im Stil von *Race Drivin* oder *4D Sports Driving* einen Flitzer möglichst unbeschadet über



Ohne die Grafikpower der SGI würden die Dinos noch in der Urzeit schmoren

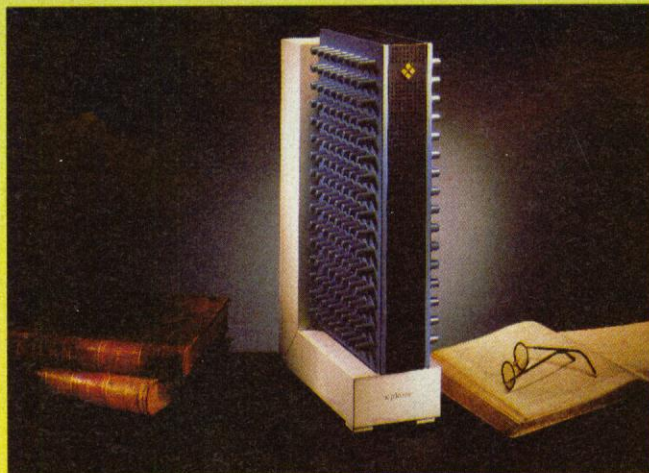
einen Parcours bringen. Schön an diesem Programm sind die Sound-Samples. Schon die einfachsten Modelle der Silicon Graphics Workstations haben einen DSP eingebaut, mit dem man 16-Bit-Stereo-Sound mit bis zu 48 kHz wiedergeben und einspielen kann. Man kann sich vorstellen, daß der *Backseat Driver* hier einiges zu bieten hat. Vom Anlassergeräusch bis zum markerschütternden Reifenquietschen wurde so ziemlich alles digitalisiert, was am Auto Töne macht. Ein mitgeliefertes Editor-Programm sorgt für zusätzliche Kurzweil. Ihr könnt Eure eigenen Strecken entwerfen und das Aussehen der Flitzer beliebig verändern.



Parsytec GC-2: Mit 256 parallel geschalteten T-9000-Prozessoren bleiben Waitstates außen vor

Universitäten immer häufiger in den sogenannten MPP-Rechnern ("massiv parallel processing"). Diese Rechner bestehen aus einer bestimmten Anzahl Prozessoren, die sich die Rechenarbeit regelrecht teilen. Die MPP-Rechner funktionieren dabei als riesengroße Rechenknechte, die PC's, Mac's oder Workstations rechenintensive Vorgänge abnehmen. Die magische Zahl bei den Parallelmonstern liegt, man sollte es kaum glauben, bei einem TerraFlop (zum Vergleich: Die größte SGI Indigo macht 70 MegaFlops).

Die Aachener Firma Parsytec ist Deutschlands einziger MPP-Hersteller und stützt sich dabei vor allem auf die X-Plorer und GC-Serie. Sind die Parsytec X-Plorer mit ihren 8 bis 16 Prozessoren noch eher für den "Heimwender" geeignet, bietet schon die kleinste GC-Einheit 64, die größte 16384 wasser-



Xplorer fliegen nicht nur durchs All – der MPP-Rechner für den Heimgebrauch

Berliner Spieleherbst !



Senftenberger Ring 3
im 1. OG
13439 Berlin
Tel. 416 20 04

**Im MÄRKISCHEN
ZENTRUM**

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Seit dem 1. August !!!

NEU



Scharnweber Str. 25
bei L + P
13405 Berlin
Tel. 412 10 60

**Am Kurt-Schumacher-
Platz**

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Wir haben ständig eine riesi-
ge Auswahl an Sonderposten
für Sie auf Lager ab DM 4,95.

Parkplätze auf dem Hof !



Bernauer Straße 71
16515 Oranienburg
Tel. 03301 / 80 25 00

ORANIENBURG

**Am ehemaligen
Gesellschaftshaus**

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Außer Computerspielen füh-
ren wir auch Hardware, Zube-
hör, Literatur und alles was
sonst noch zum Computer
gehört.

Umtauschaktion!

Wir bitten alle unsere Kunden die Ihre englische Versionen von **Pirates Gold** oder **Railroad Tycoon Deluxe** noch nicht gegen die deutsche Version getauscht haben, dies bis spätestens zum 25. September zu erledigen, da wir sonst DM 20.- Aufpreis berechnen müssen!



Schwedenstraße 18c
13357 Berlin Wedding
Tel. 492 20 56
Fax. 492 20 57

**AMIGA
PC GAMES**

**Über 7000
Spiele
lieferbar !**



Schönwalder Str. 65
13585 Berlin Spandau
Tel. 375 60 13

**AMIGA
PC GAMES**

**Probieren Sie
vor dem
Kauf !**

Suche
gebrauchte
NEO GEO
Spiele !

030 /492 78 68

*Berlins Fachgeschäfte
für Computerspiele !*

**Qualität
überzeugt**



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM PC und kompatible

Aces over Europe * DV	79,90 DM
Airbus A320 US DV	84,90 DM
Archer Mac Leans Pool DV	59,90 DM
Betrnyal at Kronor DH	79,90 DM
Chess Maniac 5B & 1 DV	94,90 DM
Cyberace * DV	79,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM
Eight Ball Deluxe EV	59,90 DM
Empire De Luxe EV	79,90 DM
Fields of Glory DH	94,90 DM
Flight Simulator V * EV	119,90 DM
Flashback DV	64,90 DM
Lands of Lore* DV	56,90 DM
Lothar Matthäus Fußball * DV	64,90 DM
Links 386 Belfry Course EV	39,90 DM
Might & Magic 5 EV	74,90 DM
Mig 29 Mission f. Falc. 3.0 EV	79,90 DM
Pinball Dreams DH	59,90 DM
Pirates Gold* DV	94,90 DM
Privateer * DH	94,90 DM
Sensible Soccer 92/93 DV	49,90 DM
Silver Seed Data D.U7/2 DH	44,90 DM
Space Hulk DH	79,90 DM
Strike Commander DH	84,90 DM
Stronghold EV	79,90 DM
Syndicate DV	79,90 DM
Tornado DV	79,90 DM
Wallstreet Manager * DV	79,90 DM
Wayne Gretzky 3 EV	79,90 DM
Warlords II EV	79,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Imperial Pursuit DH	39,90 DM

Amiga 1MB

A-Train DV	79,90 DM
Armourededdon 2 * DH	56,90 DM
Apocalypse * DH	44,90 DM
Ballistic Diplomacy.* DV	32,90 DM
Burn Time * DV	64,90 DM
Combat Air. Pat. * DH	59,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Delivery Agent * DH	32,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Dune 2 DH	54,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Global Gladiators DH	54,90 DM
Gunship 2000 DV	64,90 DM
Goal DV	49,90 DM
Hired Guns * DH	56,90 DM
Jurassic Park * DV	52,90 DM
Napoleonic * DH	64,90 DM
Lothar Matthäus * DV	56,90 DM
Space Hulk DV	59,90 DM
Syndicate DV	59,90 DM
Virus Control 4.0 DV	69,90 DM
XCopy Tools DV	89,90 DM

High End Joystick

Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Analog Clear	74,90 DM
Gravis Mousestick	169,90 DM
Wico Ergostick Amiga	59,90 DM
Wico Ergostick IBM	89,90 DM

CD ROM für IBM Kompatible

Chessmaster Pro EV	99,90 DM	PD ROM 10Pack EV	99,90 DM
GIF Galaxy 2CD EV	129,90 DM	Shareware 93 EV	64,90 DM
Color Magic EV	69,90 DM	World Vision 3 CD EV	89,90 DM
Monst Disk2 CDROM EV	99,90 DM	Windows Sharew93 EV	64,90 DM
Night Owl 9.0 EV	59,90 DM	World Atlas Media EV	109,90 DM

CD ROM GAMES

Day of the Tentacle DH	84,90 DM	Jütland DV	144,90 DM
D.E.R 2000 Spiele CD DV	89,90 DM	Kings Quest 6 EV	84,90 DM
Dune 1 EV	89,90 DM	Ultima Underw. 1+2DH	89,90 DM
Dagger of Amon Ra DH	84,90 DM	Revell Motorstars EV	109,90 DM
Eric the Unready EV	59,90 DM	Ringworld EV	64,90 DM
Gunship 2000 + Miss. EV	94,90 DM	Indiana Jones 4 DH	84,90 DM

CD ROM Double Sp. LW

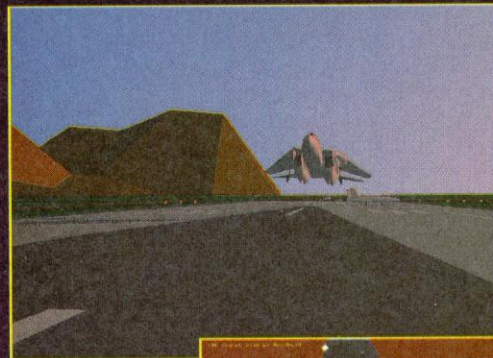
Adaptec 1542 C SCSI Co.	499,00 DM
SB CD 563 + Photostylar SE	589,00 DM
Wie oben + Contr.	649,00 DM
Toshiba 3401 mit Contr.	1198,00 DM
Soundblaster CD 16 Kit	1049,00 DM

Creative Labs Soundkarten

SB 2.0 DeLuxe Edit.	159,00 DM
SB Pro DeLuxe Edit.	269,00 DM
SB 16	329,00 DM
SB 16 ASP	479,00 DM
Waveblaster f.16 ASP	399,00 DM

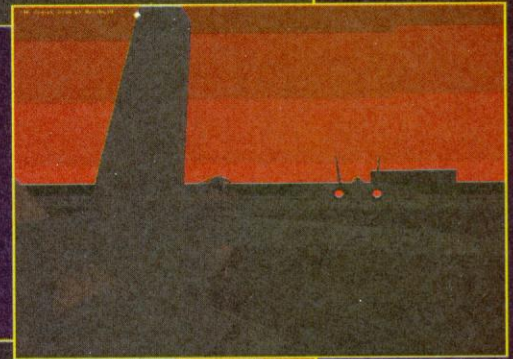
Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. * = Vorankündigungen.

thema

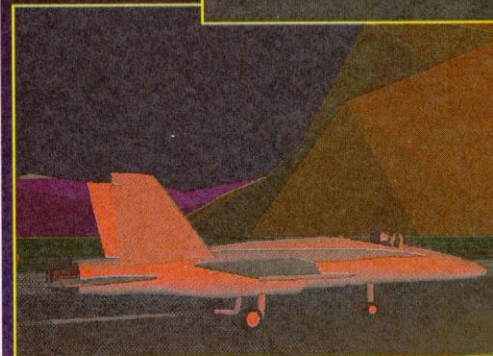


Auch vor der SGI macht die F-15 keinen Halt: Mit einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln und saftigen 16,7 Millionen Farben bleibt kein Auge trocken.

Abendstund hat Gold im Mund: Die F-18 folgt der F-15 stehenden Fußes.



Zoomen, drehen, heiße Perspektiven sind für die SGI die kleinste Nebensache der Flugwelt



Arena

Spiele im Netzwerk sind in und Kampfböter sind in – die Synthese heißt Arena. In diesem Spiel steuert Ihr einen "Battlemech" über eine riesige dreidimensionale Kampfarena und liefert Euch mit den Netzwerkcollegen in einem Labyrinth heiße Zweikämpfe und Massenduelle. Fehlen die Mitspieler, dann übernimmt der Computer die Rolle der Gegner. Inzwischen ist eine grafisch- und spielerisch weiter aufgebohrte Version namens Arx erschienen. Müßig zu erwähnen, daß auch Arx eine Menge Sound-Samples bietet.

Wer noch realistischer mit seinem Computer interagieren möchte, landet schnell beim arg strapazierten Begriff "Virtual Reality". Was uns hier nicht schon alles als virtuelle Realität untergejubelt wurde, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung schnell als Vektor-



Für den 3-D-Designer IRIS-Inventor ist selbst das Spiel der Spiele kein Problem

simpelspielchen. Wen wundert's, daß auch hier die Silicon Graphics Workstations deutlich mehr zu bieten haben.

Dive

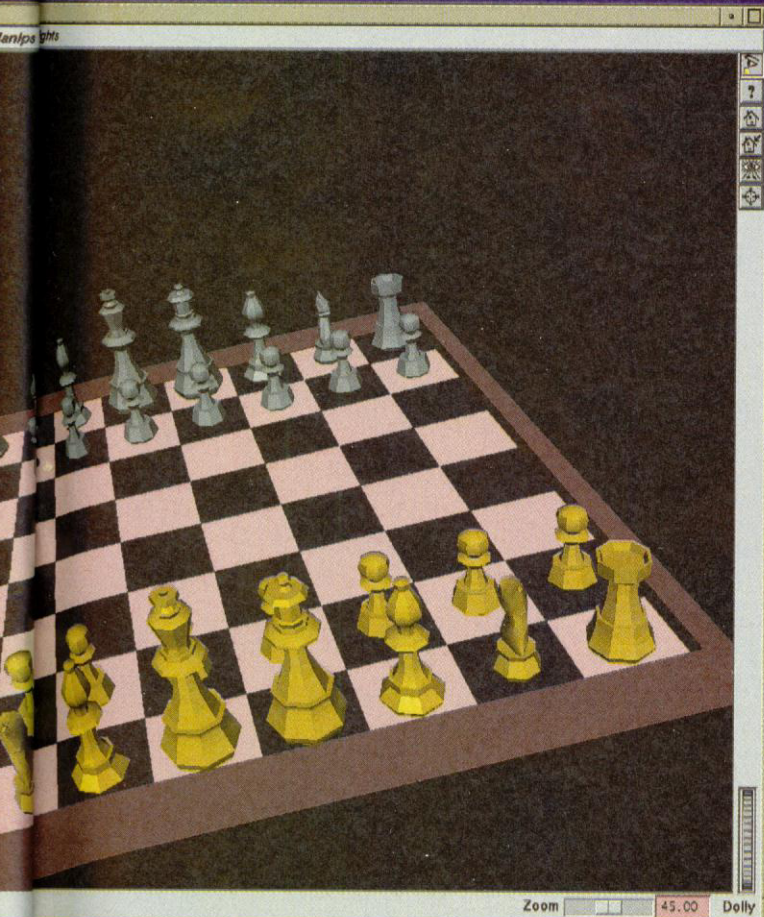
Neben diversen (nicht gerade preiswerten) Hardwarelösungen ist seit kurzem auch das kostenlose Softwarepaket *DIVE* erhältlich. Das Spielprinzip dieses ausgewachsenen Virtual-Reality-Systems ist denkbar einfach: Ihr erkundet eine imaginäre Landschaft. Dort sind Portale und Türen versteckt, die wieder zu anderen Computerwelten führen und so weiter. So banal das klingen mag, es macht unheimlich viel Spaß. Selbstverständlich kann man auch eigene, neue Landschaften oder ganze Welten zusammenbasteln. Daneben ist es möglich, einzelne Objekte zu bewegen und kleinere Aufgaben in die virtuelle Welt einzubauen. Mit etwas Geduld und viel Phantasie ist es so möglich, sein eigenes Rollenspiel oder Adventure zu basteln. Die bereits fertige mitgelieferte Welt zeigt einige der unbegrenzten Möglichkeiten auf. So darf der gestreifte Spieler in einem virtuellen Schwimmbaden planschen oder in

einer surrealen Welt auf Entdeckungsreise gehen.

Natürlich unterstützt das Programm eine ganze Reihe von Ein- und Ausgabegeräten. Sparsame User benutzen zur Ausgabe nur den Monitor und zur Eingabe die Maus. – Das virtuelle "Feeling" kommt hierbei aber kaum auf. Interessant wird's, wenn Ihr Cyberspace-Equipment bei der Hand habt. Mit Datenhandschuh und 3-D-Brille wird die *DIVE*-Welt erst richtig schön. Natürlich hat das Programm auch Multiplayer-Routinen eingebaut. So kann man z.B. mit der Kollegin, die im Zimmer nebenan ebenfalls an einem SGI Computer sitzt, einen kleinen Abstecher in die virtuelle Sauna wagen (und noch einiges mehr).

SGI Space Simulator

Wem nach soviel Imagination der Sinn nach handfester physikalischer Kost steht, setzt sich hinter die Kontrollen des *Space Simulator*. Das Programm ist ein besonderes Leckerli für astronomisch Interessierte. Das Ganze funktioniert als eine Art "Erkunde den Weltraum"-Spiel. Der Spieler wird mit einem Raumschiff



Damit bist Du unschlagbar!



Das COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN
PLAY TIME
DM 5,90
Zwei Poster-Motive
ASTERIX und JUNGLE STRIKE
Mit riesigem
TIPS & TRICKS Teil
Das nächste Mammot-Projekt von Microprose
STAR LORD
Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das Neueste über **aktuelle Games**: der riesige **TIPS & TRICKS**-Teil und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es ab diesem Heft das große **PLAY TIME** Kartenspiel zum Sammeln! Nicht zu vergessen das Riesenposter jeden Monat, und, und, und... für konkurrenzlose

DM 5,90

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PT PP10

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

Amiga		
A-Train Construction Set	(dV)	49,00 DM
Airbus A 320	(dV)	79,00 DM
A320 US Edition	(dV)	97,50 DM
Blab		i.V.
Burntime	(dV)	75,00 DM
Dune 2	(dV)	56,00 DM
F 117 A Nighthawk	(dA)	78,50 DM
Flashback	(dV)	65,00 DM
Fly Harder	(dA)	71,00 DM
Global Gladiators	(dA)	49,50 DM
Goal	(dV)	55,00 DM
Gunship 2000	(dA)	71,00 DM
Hannibal	(dV)	72,50 DM
Humans Race Data 1	(dA)	37,50 DM
Hired Guns	(dA)	73,50 DM
Indiana Jones IV	(dV)	89,00 DM
Ishar 2	(dV)	55,00 DM
James Pond 2	(dA)	51,00 DM
Jurassic Dino Park	(dV)	64,50 DM
Lemmings 2	(dA)	66,00 DM
Last Vikings	(dV)	77,00 DM
Lofkar Mothaus	(dV)	73,50 DM
Morph	(dA)	52,50 DM
Napoleonic	(dA)	76,50 DM
Nicky Boom 2	(dA)	67,50 DM
Pinball Fantasies	(dA)	61,00 DM
Robocod	(dA)	57,50 DM
Sensible Soccer	(dA)	52,00 DM
Sim Life	(dV)	98,50 DM
Space Hulk	(dA)	73,50 DM
Super Sports Challenge	(dA)	82,00 DM
Syndicate	(dV)	66,50 DM
Traps'n Treasures	(dV)	74,00 DM
Unidrum 2		i.V.
Walker	(dA)	59,50 DM
Woody's World	(dA)	52,50 DM
Worlds of Legend		
Yo Joe	(dA)	59,00 DM
Amos Professional Compiler		69,50 DM
Amos Creator		112,50 DM
Amos Professional		137,50 DM
De Luxe Paint 4.1		238,00 DM
Final Copy 2	(dV)	239,00 DM
Kid Pix	(dV)	61,00 DM
X Copy & Tools	(dV)	82,00 DM
Gravis Joystick		65,50 DM
Beetle Mouse blau, rot, schwarz		54,90 DM
KCS Power PC Board A500		315,00 DM
Speichererweiterung um 1 MB mit Uhr		171,00 DM
Speichererweiterung auf 2 MB		259,00 DM

MS-DOS

Aces over Europe	(dV)	i.V.
Airbus 320	(dV)	79,00 DM
A320 US Edition	(dV)	97,50 DM
Beauty & Beast	(dV)	93,50 DM
Betrayal at Krondor		82,50 DM
Boom		i.V.
Burntime	(dV)	87,50 DM
Buzz Aldrins Race	(dA)	97,50 DM
Caesars Palace	(dA)	56,50 DM
Campaign Data 1	(dV)	49,00 DM
Clash of Steel	(dV)	75,00 DM
Comanche	(dV)	96,50 DM
Dynamix Pinball		i.V.
Fallen Empire	(dV)	99,50 DM
Fields of Glory	(dA)	95,00 DM
Flashback	(dV)	72,50 DM
Freddy Pharkas	(dV)	81,50 DM
High Command	(dV)	87,50 DM
Human Race	(dV)	85,00 DM
Ishar 2	(dV)	59,50 DM
Indiana Jones 4	(dV)	95,00 DM
Jurassic Dino Park	(dV)	80,50 DM
Lands of Lore	(dV)	67,50 DM
Legend of Kyrandia	(dA)	65,50 DM
Lemmings 2	(dA)	86,50 DM
Links Betty Course		45,00 DM
Last Vikings	(dV)	71,00 DM
Maniac Mansion 2	(dV)	97,50 DM
Might & Magic 5	(dV)	97,50 DM
NHL Hockey	(dA)	89,50 DM
Patriot	(dA)	87,50 DM
Pinball & Ball de Luxe		71,50 DM
Pinball Dreams	(dA)	68,50 DM
Pirates Gold	(dV)	95,00 DM
Prince of Persia 2	(dA)	72,50 DM
Protostar	(dV)	85,00 DM
Pool 256	(dA)	67,50 DM
Railroad Tycoon de Luxe	(dA)	85,00 DM
Space Hulk	(dA)	87,50 DM
Street Fighter 2	(dA)	68,00 DM
Strike Commander	(dA)	94,00 DM
Stronghold		71,00 DM
Syndicate	(dV)	87,50 DM
TERMINATOR		75,00 DM
TFX		i.V.
Tornado	(dA)	72,50 DM
Ultima VII Teil 2	(dA)	82,50 DM
Veil of Darkness	(dV)	90,00 DM
War in the Gulf		87,00 DM
Warlords 2		89,50 DM
Whales Voyage	(dV)	71,50 DM
Wing Commander Academy		89,00 DM
X-Wing	(dA)	94,50 DM
X-Wing Mission Disk		39,00 DM
Gravis Analog Pro		85,00 DM
Gravis Joystick		70,00 DM
Gravis Game Pad		45,00 DM
Screen Beat Aktiv Boxen		49,50 DM
Soundblaster de Luxe		175,50 DM
Soundblaster Pro de Luxe		299,00 DM
Virtual Pilot (Flugzeuglenker)		179,00 DM

CD-ROM

Dune 1		109,00 DM
Gunship 2000 inkl. Mission		105,00 DM
Indiana Jones 4	(dA)	97,50 DM
Illland		i.V.
Kings Quest 6	(dA)	89,50 DM
Legend of Kyrandia	(dA)	81,00 DM
Monster Disk		97,50 DM
Sherlock Holmes 3		116,00 DM
Shuttle	(dA)	109,00 DM
Ultima Underworld 1 & 2		65,00 DM
Wing Commander 2 inkl. Miss.	(dA)	108,50 DM

* Vorankündigung
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie unsere KOSTENLOSE PREISLISTE an! (Bitte Computertyp angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör variieren.
Vork. DM 6,- Postnachr. DM 9,- Ausland Vork. DM 15,-

PEROKA SOFT

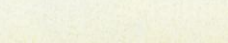
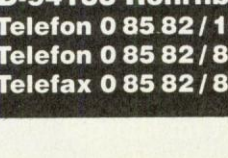
Ruth Langebartels

Tel.: 0 21 61/17 90 18, Fax: 0 21 61/17 90 19
Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach

Groß Electronic

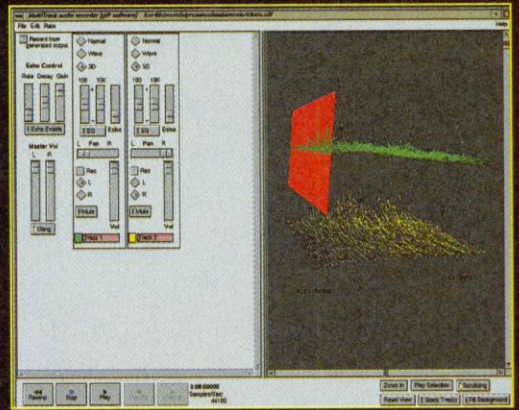
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

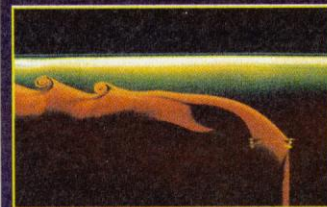


thema

Auf Bernsteins
Spuren: In
MTRACK
(MultiTracker)
dürft Ihr den
digitalen
Taktstock
schwingen



irgendwo in unserem Sonnensystem ausgesetzt und darf nun nach Herzenslust durch das All düsen. Ihr bewundert die Planetenbahnen, schwenkt in den Orbit der einzelnen Himmelskörper und könnt von dort aus in aller Ruhe die Kontinente und Meere bewundern. Im Zeitraffer könnt Ihr die Planeten auf ihren Bahnen bewegen und Euch viele Sternkonstellationen genauer ansehen. Habt Ihr Euch im Weltall verlaufen, schaltet Ihr einfach den Autopiloten ein, der Euch sicher zur Mutter Erde zurück navigiert.



Ohne Strömungssimulation
keine Wettervorhersage

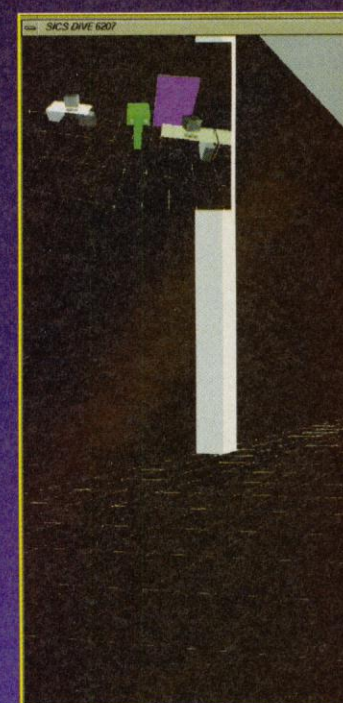
Das Ende der Fahnenstange

Wer jetzt, angesteckt von der Spieleeuphorie, gleich bei der SGI Hotline anruft, um seine persönliche Workstation zu bestellen, dem müssen wir leider einen herben Dämpfer aufsetzen.

Zwar sind die einfacheren Modelle (z.B. die Indigo) schon zu Preisen ab 15000 Mark erhältlich, für eine Spielmaschine sind solche Summen aber völlig indiskutabel. Selbst wenn Ihr Großverdiener seid, sollte man vom Kauf absehen. Denn, was viele vergessen: Je mehr Power der Rechner hat, desto schwieriger wird es, diese Kraft unter Kontrolle zu halten. Das heißt, daß das

System-Management einer solchen Maschine auf jeden Fall langjähriger Computerefahrung bedarf. Das SGI Betriebssystem ist ein Derivat von UNIX. Für die grafische Benutzeroberfläche kommen die Programm-Pakete MOTIF und X-Windows zum Einsatz. Wem dies nichts sagt, der sollte lieber gleich die Finger von Silicon Graphics-Rechnern lassen. Zwar sind diese Systeme jedem MS-Windows, AmigaDOS oder TOS überlegen, die Einarbeitungszeit beträgt jedoch mehrere Jahre. Wenn die Zeit für die großflächige Verbreitung solcher Rechner reif ist, wird aber sicher auch ein anwenderfreundlicheres Betriebssystem zu Verfügung stehen.

Im Moment werden solche Rechner für professionelle, ernsthafte Anwendungen genutzt. Sie kommen zum Beispiel bei Autoherstellern beim Testen neuer Sicherheitssysteme zum Einsatz. Dazu werden die Crash-Dummies als 3-D-



Dive: Die Eingangshalle
eines Bürogebäudes gibt
sich eher schlicht

**Aktuelle
Ausgabe
jetzt im Handel
erhältlich!**

SPELRAUM GBR

A. Frank V. Meyer
Haid 6 · 94428 Eichendorf

TEL. 099 37/14 43
FAX 099 37/14 42
24 h 099 37/14 45

***** Versand *****
von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

CD-ROM / Macintosh

7th Guest	149,95	—
Capitalist Pig	—	84,95
Carriers at War	—	99,95
Dune I	129,95	i.V.
Eric the Unready	84,95	—
Eye of the Beholder 3	89,95	—
Freddy Pharkas	—	119,95
Gunship 2000 + Sce.	99,95	—
History Line 1914-1918	94,95	—
Indiana Jones 4	99,95	79,95
Jack Nicklaus Golf	—	59,95
Kings Quest 5 + 6	139,95	—
Maniac Mansion 2	94,95	—
Monkey Island 1	a.A.	79,95
Monkey Island 2	—	89,95
Sherlock Holmes 3	89,95	—
Sim Life	—	74,95
Space Quest 4	—	69,95
Ultima 1-6	139,95	—
Ultima Underworld 1+2	89,95	—
Wing Com. + Ultima 6	49,95	—

Amiga / PC

Air Bucks (A 1200) dt.	74,95	79,95
Airbus 320 dt.	84,95	84,95
A 320 North Amer. Edit.	84,95	94,95
Alien Breed Spec.	39,95	79,95
B.A.T. II dt.	89,95	64,95
Battle Isle Data 2	64,95	89,95
Birds of Prey dt.	79,95	114,95
Blue Force e	84,95*	a.A.
Burntime e	—	79,95
Buzz Aldrin Race into.	—	i.V.
Chaos Engine dt.	64,95	94,95
Comanche dt.	—	54,95
Comanche Mission Disk	—	i.V.
Desert Strike dt.	64,95	79,95
DSA - Die Schicksalskl.	89,95	94,95
Dune II dt.	59,95	69,95
Eight Ball Deluxe	79,95	84,95
Eishockey Manager	—	i.V.
Empire Deluxe e	—	99,95
F1 Grand Prix	—	79,95
Football Manager III	—	99,95
Goal I dt.	49,95	89,95
History Line 1914-18 dt.	89,95	i.V.
lands of Lore e	—	59,95
Lemmings Spec. Edition	59,95	94,95
Lemmings II	84,95	79,95
Lost Vikings e	79,95	94,95
Might and Magic 5 e/dt.	—	94,95
Monkey Island 1 dt.	79,95	94,95
Monkey Island 2 dt.	79,95	94,95
Napoleon III	??	69,95
Pinball Dreams	59,95	59,95
Pirates I Gold e/dt.	—	99,95
Prince of Persia II	79,95*	79,95
Protostar dt.	—	94,95
Railr. Tycoon Deluxe dA	—	109,95
Robocop 3 e	59,95	59,95
Sensible Soccer	59,95	79,95
Special Forces dt.	89,95	129,95
Strike Com. + Speech Pack	—	89,95
Syndicate dt.	69,95	79,95
Tornado dA	79,95	94,95*
Turrican III	79,95*	89,95
Ultima 7/2 dt.	—	44,95
Silver Seed Ult. 7/2 Data	—	74,95
Ultima Underworld II dt.	—	69,95
Warlords 2	69,95	79,95
Whales Voyage dt.	79,95	79,95
Wing Commander dt.	39,95	94,95
Wizardry 7 dt.	—	84,95
X-Wing dA	—	54,95
X-Wing Mission 1	—	69,95
X-Wing Strategy Guide	—	79,95
Yo! Joe I dt.	79,95	—

Atari ST

Der Patrizier	84,95	Lemmings 2	79,95
Chaos Engine	79,95	Populous 2	79,95
Spec. Forces	89,95	Reach f. t. Skies	79,95
Dungeon Master / Chaos strikes back	—	—	79,95

Super NES / Mega Drive

Action Replay	SNES/MD	99,95
Another World	SNES	119,95
B.O.B.	SNES	109,95
Bulls vs Blazers	SNES	109,95
Fin. Fant. Mystic Quest	SNES	99,95
Desert Strike	SNES	89,95
Cods	SNES	129,95
Jimmy Connors	SNES	119,95
J. Madden Football 93	SNES	109,95
Lemmings	SNES	119,95
Mechwarrior	SNES	129,95
NHLPA Hockey 93	SNES	119,95
Powermonger	SNES	124,95
Striker	SNES	134,95
Super F-Zero Race	SNES	89,95
Mario Paint mit Maus	SNES	99,95
Zelda 3	SNES	99,95
Andre Aggassi	MD	119,95
Battletoads	MD	99,95
Bubsy	MD	99,95
Castle of Illusion	MD	89,95
Dragons Fury	MD	49,95
Jungle Strike	MD	119,95
Muhammed Ali Boxing	MD	89,95
NHLPA Hockey 93	MD	99,95
Shining i. t. Darkness	MD	69,95
Warriors o. t. etern. Sun	MD	79,95

Game Boy

Castlevania	69,95	Dr. Mario	49,95
Star Wars	79,95	The Humans	49,95
F-1 Race mit 4 Player-Adapter	—	—	59,95
Mega Man	49,95	Turrican	49,95
Parasol Stars	59,95	R-Type	49,95
Snoopy's Magic Show	—	—	49,95

Und: Game Gear, Lynx, Lösungen, Neo-Geo, Brettspiele, Mega-CD, Konsolen und 1000x mehr
Zu Wegelagererkosten:
Ein Spiel 10,-, 2 Spiele 8,-,
Drei Spiele 6,-, darüber frei!
Vorkasse = 1/2 der Kosten, Express 8,-
Service: Wir tauschen defekte Spiele usw.
Wir klären Ihre Softwareprobleme
Wir sind 24 Stunden erreichbar
Fordern Sie unseren Katalog an - Kostenlos!
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

Okay Soft

Am Graben 2 92577 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

1869	PC	AMIGA
Aces over Europe	DV 81,90	67,90
Battle Isle 2	DV 46,90	46,90
Battle Team	DA 73,90	64,90
Body Blows	DV 47,90	—
Day of Tentacle	DV 87,90	—
Das schwarze Auge	DV 81,90	68,90
Der Patrizier	DV 81,90	67,90
Eco Quest II	DV 79,90	69,90
Eishockey Manager	DV 66,90	59,90
Flashback	DV 82,90	67,90
Football Manager 3	DA 52,90	63,90
Goal (Kick off 3)	DA 86,90	—
Gunship 2000	DA 56,90	—
Mission Disk	DV 79,90	64,90
Hannibal	DV 86,90	77,90
Indiana Jones IV	DV 72,90	—
Ishar 2	DV 82,90	—
James Pond 2	DV 78,90	—
Kings Quest 6	DV 62,90	59,90
Lands of Lore	DV 66,90	59,90
Legend of Kyrandia	DA 79,90	69,90
Lemmings II	DA 82,90	49,90
Lost Vikings	DA 64,90	49,90
Morph	DA 66,90	—
Pinball Dreams	DA 84,90	—
Pinball 8 Ball Deluxe	DA 66,90	—
Pirates Gold	DA 66,90	—
Prince of Persia 2	DA 57,90	48,90
Sensible Soccer 92/93	DV 90,90	81,90
Sim Life	DA 79,90	69,90
Space Hulk	DA 77,90	—
Space Legends	DV 69,90	57,90
Space Quest V	DA 86,90	—
Streetfighter 2	DA 41,90	—
Strike Commander	DA 66,90	—
Speech Pack	DV 81,90	48,90
Stronghold	DV 60,90	—
Superfrog	DV 81,90	60,90
Syndicate	DA 68,90	—
Tornado	DA 75,90	—
Ultima Underworld II	DA 76,90	—
Ultima 7/Teil II	DA 55,90	69,90
Walker	DV 77,90	69,90
War in the Gulf	DA 92,90	55,90
Warlords 2	DA 87,90	—
Worlds of Legend	DA 45,90	—
X-Wing	DV 69,90	55,90
- Mission Disk	—	—
Yo! Joe!	—	—

Soundblaster 16 ASP	429,-
CD 16 Edutainment Kit	1190,-
Soundblaster 2.0	159,-
Audio Blaster PRO 4.0	289,-
Audio Blaster 2.5	169,-
Wave Blaster	389,-
GRAVIS	79,-
CD-ROM, intern, Philips	395,-

Nachnahme DM 7,90 Ausland DM 12,50
Vorkasse / Stammkunden DM 4,90

Softprobe gefällig?

Die SofThek macht's möglich!

Hier finden Sie uns:

Darmstadt
Holzhofallee 1a, 061 51/367272
Frankfurt
Wielandstr. 25, 069/590180
Karlsruhe
Nelkenstr. 1, Nähe Gutenbergplatz,
0721/844914
Landau
Stadthausgasse 15, 06341/20971
Ludwigshafen
Mundenheimerstr. 262 (ab 4.9.93),
06 21/58 39 78
Mainz
Kirschgarten 6

Wollen auch Sie eine
Softhek-Filiale eröffnen?
Wir haben ein
professionelles Konzept!

VDS GmbH
Wielandstr. 25
60318 Frankfurt
069/5976041

Kröten in Nöten



Auch Kröten töten: Mit Schellen und Gewichten geht's ans Richten.

Battletoads in Battlemaniacs

Einer der etwas jüngeren Hits aus der Kultschmiede Rare ist *Battletoads*. Nach einer mäßigen Game-Boy- und den fetzigen Mega-Drive- und NES-Umsetzungen, verprügeln die mutierten Kröten endlich auf Nintendos 16-Bitter die Schergen der Dark Queen. Statt wie gehabt intergalaktische Abenteuer zu bestehen, bleiben die drei Freunde dieses Mal auf dem Heimatplaneten.

Professor T.Bird stellt im Tibet seine neueste Spielemaschine vor: die T.R.I.P.S. 21. Das Tolle daran ist aber das Tolle darin: Dieser Automat versenkt den Spieler in eine "virtuelle Realität" und läßt ihn seine Abenteuer am Leibe spüren. Bei der Testfahrt entpuppt sich das Maschinchen aber als dermaßen real, daß aus den Tiefen der T.R.I.P.S.-21-Dimension die vier apokalypti-



Spiegelblank: Die Bonusrunde glänzt mit blankem Boden



Bösewicht Volkmire und die Dark Queen haben Produzententochter...

Fehlschläge sind bei Rare eigentlich rar, was deren Existenz jedoch nicht ausschließt. So entpuppt sich *Battletoads in Battlemaniacs* als relativ dumpfes Äquivalent zur Mega-Drive-Variante: Sämtliche innovativen Extras und Ideen wurde kurzerhand rausgeworfen. So fehlen die geliebten Waffen, die umgehauenen Kontrahenten abgenommen werden durften, und die geniale Idee mit den Seilen in der vertikal scollenden Tunnel-Stage. Die *Battletoads* segeln stattdessen auf schlichten Plattformen daher und erfreuen



en sich ganzer zwei Schlagarten. Ein weiterer Grund, die drei Freunde besser in eine Schildkrötensuppe zu werfen, ist der Schwierigkeitsgrad. Spiele sollten natürlich nicht allzu leicht sein, doch für unfaire Stellen, die gleich in Sechserpaks auftauchen, hat selbst der härteste Prügler wenig Verständnis. Allein der abwechslungsreiche Levelaufbau, eine eindrucksvolle Bonusrunde und der fetzige Soundtrack verhelfen der Klopperei zu einer überdurchschnittlichen Wertung. Die Mega-Drive-Version spielt sich deutlich besser.



Anschnallen Pflicht! Ohne Gurt, sausen wir nur allzu schnell ins Nirvana.

Die *Battletoads* zeigen den Schweinen, wo der Hammer hängt.



schen Schweinereiter auftauchen und die anwesende Produzententochter Michiko plus Kampfkröte Zitz entführen. Die beiden verbleibenden Freunde Rash und Pimple schlüpfen ebenfalls in die nicht mehr ganz virtuelle Welt und verdreschen auf der Suche nach Freund und Freundin Heerscharen von Gegnern.

Der Spielaufbau blieb im Vergleich zu Mega-Drive-Variante fast identisch: Wahlweise zu zweit prügeln sich die Kröten durch abwechselnd horizontal und vertikal scrollende Levels. Die Highspeed-Runde und ein Bonusspielchen, in dem Ihr Kegeln für Punkte und

Extraleben sammelt, sind ebenfalls integriert. Auf Knopfdruck verhaut Ihr eventuelle Gegner und springt, dank extrafeiner Amphibienschinkel, in die Höhe. Sind die vorgegebenen vier Leben und die dazugehörigen Energiebalcken ausgehaucht, ändert Professor T.Bird kurzerhand den Sourcecode des Programms und gewährt Euch zwei weitere Einstiegsmöglichkeiten. kn

Genre: Action

Hersteller: Tradewest

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Game Express

SUPER NES 70%

Grafik: 66% Sound: 59%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: US-Import, Zwei-Spieler-Modus



...Michiko samt Kampfkröte entführt

Damit bist Du unschlagbar!

Games Disc & Mag

9/93 DM 7,-

PERIPHERIE IM TEST: **Hardware Power**

GRAVIS ULTRASOUND HERCULES DYNAMITE TEAC CD-50

SPLENDID HÖHENFLUGE: **Day of the Tentacle**

Aces over Europe

FORTSETZUNG: **Wing Commander Academy**

OVERDISK: **BUSH AT SORINOR**

Spiel für Strategie- Rollenspiellern

640K • Maus • VGA

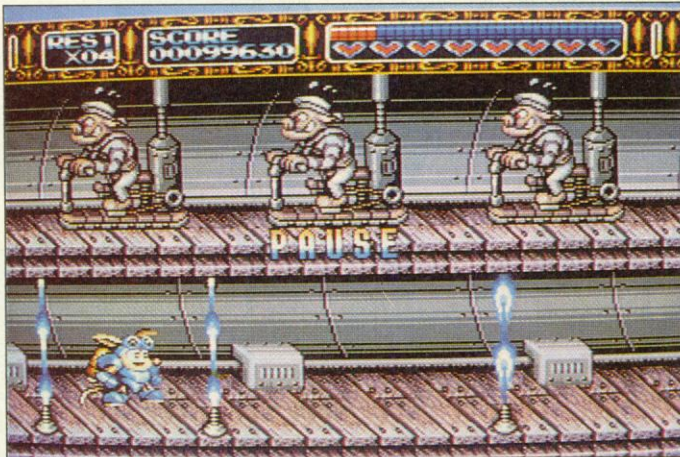
MITMACHEN & GEWINNEN

DM 7,-

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schweine im Weltall



Umweltfreundliche Energiequelle: Schweine haben starke Beine

Rocketknight Adventures

Nach der *Tiny Toon*-Hasenfamilie hilft Konami jetzt den ungeliebten Ratten auf die Sprünge: Hinter dem materialistischen Namen *Rocketknight* verbirgt sich nichts weiter als die gemeine Kanalratte. Ungewöhnlich sind die Fähigkeiten der Raketenratte: Dank eines umgeschnallten Raketenrucksacks mit Afterburner und einem Zauberschwert verwand-

delte sich der Nager zum gefährlichsten Kampftier der Galaxis. Zum Glück handelt *Rocketknight* völlig uneigennützig und ist mit einem Gerechtigkeitssinn bedacht: Anstatt Handtaschen zu entwenden, Banken zu überfallen und kleinen Kindern den Lolli zu rauben, stellt sich *Rocketknight* auf die Seite der Unterdrückten und gegen die Unterdrücker: Rosahäutige Tierchen mit Ringelschwanz – den Schweinen. Letztere haben ein gigantisches Imperium errichtet und eine Vielzahl abartiger Waffen produziert: feuerspeiende Stahlfische, gepanzerte Schlangen und riesige Spiralschweinroboter. Auch herumliegender Raumschrott wurde

Dank Konami habe ich bereits *Toon-Hasen*, *Parodius*-Tintenfische und *Probotector*-Kampfroboter in mein Herz geschlossen – jetzt werden mir sogar Ratten sympathisch. *Rocketknight Adventures* vereint alle Tugenden eines erstklassigen Jump & Runs: Nahezu perfekte Spielbarkeit, Abwechslung en masse, schnuckelige Grafik und einen mitreißenden Soundtrack. Einige rostige Stellen trüben allerdings den Glanz der Rattenritterrüstung: Paßwort oder Bat-



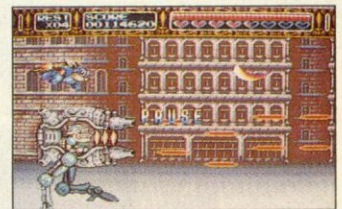
terie wäre ein tolles Geschenk für *Rocketknight*, und Flackerorgien sorgen ab und an für gepflegte Verwirrung. Das sollte allerdings keinen Mega-Drive-Besitzer abhalten, die nötigen 120 Mark zusammenzukratzen und die Ratte im nächsten Tierladen zu erstehen – sonst entgeht Euch eines der besten Jump & Runs für das Mega Drive. Freunde des Hausschweins halten trotzdem Distanz: Dieser Spezies wird bei *Rocketknight Adventures* tüchtig eingeheizt.



Kein Schwein gehabt. – Der Raketenritter war fitter



Rocketknight rollt ungewollt



Gradius läßt grüßen

konsequent verwertet: Der erste *Gradius*-Obergegner stoltzt jetzt auf Walker-Beinen und ein Luftschiff sorgt für eine riskante *Super-Probotector*-Hangelpartie.

Um dieser Übermacht von Zwischen- und Endgegnern Paroli zu bieten, nutzt *Rocketknight* sein ganzes Repertoire: Neben typischen Rattentalenten wie Laufen, Springen und Schwimmen darf unser Held auch mit einem kleinen Schwert zuschlagen, mit seinem

Raketenrucksack herumdüsen und die berühmte "Dash-Attack" einsetzen: Auf Knopfdruck sammelt *Rocketknight* Energie, die ihn beim Loslassen der Taste vorwärts, nach oben oder schräg-oben zwischen läßt – natürlich mit gezücktem Schwert.

Wer viel ausprobiert, entdeckt auch viel: Geheimgänge, Extraleben und Energieauffrischer zaubern ein Lächeln auf das Gesicht der Ratte. – Eine Paßwortfunktion oder einen Batteriespeicher sucht man allerdings vergeblich. js

Oben links: Spiegelverkehrt lebt sich's gänzlich unbeschwert

Karlsson vom Dach: Rocketknight überfliegt die idyllische Skyline

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Konami

MEGA DRIVE 80%

Grafik: 76% Sound: 69%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –
Erschienen: Super Nintendo



SPIELE POWER

Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik



Die X-Wing-Piloten-Power

PC

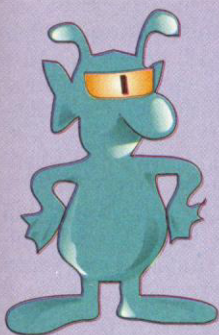
Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80



DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER

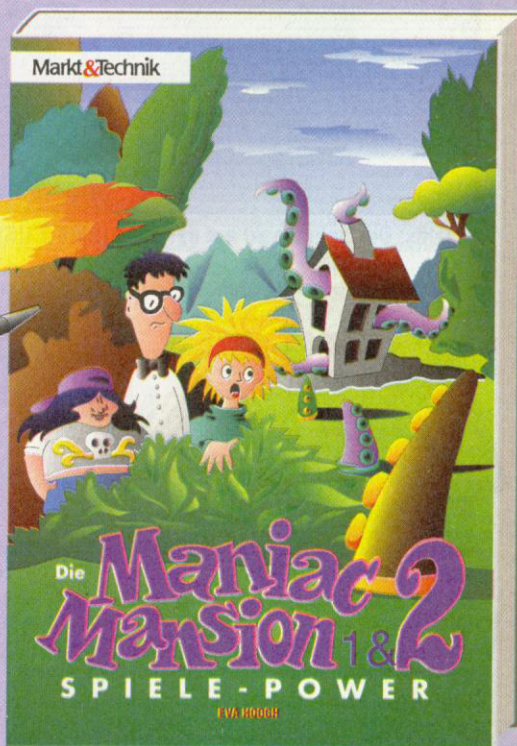
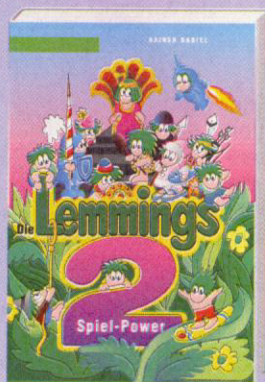
PC und Amiga

Rainer Babel

Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!

1993, ca. 150 Seiten, ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80



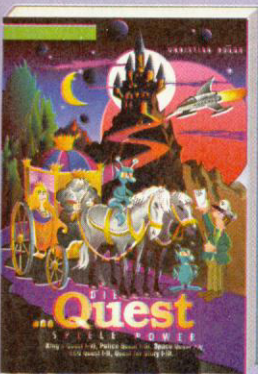
Die Maniac-Mansion-1 & 2-Spiele-Power

PC

Eva Hoogh

Der schrillste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels“ wird geknackt, auch der Klassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet! Wer keinen Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!

1993, 128 Seiten, ISBN 3-87791-508-6, DM 19,80



Die ...Quest-Spiele-Power

PC und Amiga

Christian Rogge

Das vollständige „Quest-Kompodium“! Ein ausgezeichnete Spieleführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-V), King's Quest (I-VI), Police Quest (I-III), Eco Quest (I-II), Quest for Glory (I-III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.

1993, 238 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80

The Legend of Zelda III

Super Nintendo

Eva Hoogh

Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.

1993, 250 Seiten

ISBN 3-87791-413-6

DM 29,80

Adventures

Rainer Babel and friends

Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!

Alone in the Dark, Indiana Jones 4,

Laura Bow 2, Freddy Pharkas,

Maniac Mansion 2,

Monkey Island 2, Sherlock Holmes,

Space Quest 5, Eric, The Unready.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80



Super Mario World

Super Nintendo

R. Babel/U. Krockenberger/J. Matheuzig

Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-453-5

DM 19,80

Bitte
senden Sie mir
den Markt&Technik
Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Straße, Nummer

PP/SP2

PLZ, Ort



Die fantastischen Vier

POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Grazios: Der Balanceakt auf der Vase (SMB 2 US)

Super Mario

Allstars

Der Schrecken vieler Mütter und Putzfrauen ist mausgrau, altmodisch eckig, blockiert Fußböden oder die Oberseite des Fernsehers und ist als Staubfänger berüchtigt. Es trägt die Aufschrift "Nintendo Entertainment System", ist etwa zehn Jahre alt und hoffnungslos veraltet. Die einzige Existenzberechtigung dieses antiquierten Kastens heißt *Super Mario* – nicht wenige Videospiele halten *Super Mario Bros.* und *Super Mario Bros. 3* für die besten Spiele aller Zeiten. Doch nur die liebevoll NES genannte 8-Bit-Konsole konnte den Mario-Modulen Leben einhauchen und den rotbemützten Rohrverleger aus den Tiefen der ROMs auf den Bildschirm bringen.

Jetzt darf das Gewehr für den Gnadenschuß entschert und durchgeladen werden:



Nintendo bringt eine Kompilation aller NES-Abenteuer von *Super Mario* auf einem Modul für das Super Nintendo. – Es heißt Abschied nehmen vom 8-Bit-NES.

Alle vier NES-Mario-Spiele durften den Quantensprung von 8 auf 16 Bit miterleben und wurden zu diesem Zweck einer leichten kosmetischen Operation unterzogen: *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3* und *Super Mario Bros. 2* (letztenanntes gleich zweimal – siehe Kasten) wurden mit mehr Farben und detaillierter Grafik aufpoliert.

Doch bei der angesprochenen Schönheitspflege haben es die Nintendo-Modulbauer nicht belassen: Der *Super Mario Collection* wurde noch ein Batteriespeicher implantiert – je vier Spielständen gewährt dieser Baustein großzügig Asyl.

Weitere Änderungen würde selbst Lupenfetischist Sherlock Holmes nicht entdecken: Die Super-Nintendo-Marios gleichen ihren Vorgängern vom Inhalt und Spielgefühl wie ein Yoshi-Ei dem anderen. Die liebeliche Prinzessin Toadstool wird immer noch vom

Wahrscheinlich wurde Michael als kleines Kind immer von fiesen Jungs in roten Latzhosen gehänselt und in Pfützen geschubst – falls nicht, kann ich mir seine Aversion gegen den netten Mario und seine Sympathie für den fiesen Wario kaum erklären. Wer keine Vergangenheitsbewältigungs-Probleme hat, muß sich und seinem Super Nintendo diese einzigartige Kompilation gönnen. Ihr bekommt einiges geboten: Zwei der wirklich besten Spiele aller Zeiten (*Super Mario Bros. 1* und *3*, ein gutes Geschicklichkeitsspiel (Teil 2 US/Europa) und die verschollene Perle für alle Mario-Maniacs: *Super Mario Bros. 2 Japan*. Wer ansonsten alle NES-Ausflüge von Super Mario besitzt, für den sollte diese schwer verdauliche Delikatesse allein den Kauf rechtfertigen.



Ansonsten gilt nach wie vor: *Mario 3* ist der beste Mario aller Zeiten (Zeitlos genial: die vierte, vergrößerte Welt). – Dank Batteriespeicher wurde den Kritikern auch das letzte Haar aus der Pilzsuppe genommen. Zum Schluß noch eine Bemerkung für Technokraten und F/X-Freaks: Natürlich kann das Super Nintendo technisch mehr, aber wer will das? Nintendo hat das Mario-Spielgefühl 100prozentig bewahrt – kein verwirrender Geheimgang wurde vergessen, keine praktische Warp-Zone wegrationalisiert und jeder geliebte Trick funktioniert. Wenn ich nur ein einziges Super-Nintendo-Spiel auf eine einsame Insel mitnehmen dürfte, ich würde die *Super Mario Collection* einpacken. Bei aller Euphorie ein Appell an Sigeru Miyamoto und Nintendo: Wir warten auf *Super Mario 5*.

Freaks: Natürlich kann das Super Nintendo technisch mehr, aber wer will das? Nintendo hat das Mario-Spielgefühl 100prozentig bewahrt – kein verwirrender Geheimgang wurde vergessen, keine praktische Warp-Zone wegrationalisiert und jeder geliebte Trick funktioniert. Wenn ich nur ein einziges Super-Nintendo-Spiel auf eine einsame Insel mitnehmen dürfte, ich würde die *Super Mario Collection* einpacken. Bei aller Euphorie ein Appell an Sigeru Miyamoto und Nintendo: Wir warten auf *Super Mario 5*.



Materialist: Alles Gold, was glänzt (SMB 1)

bösen Bowser entführt, Mario und Luigi verspeisen Power-Pilze und Feuerblumen, zertreten Schildkrötenpanzer, rennen auf Knopfdruck schneller und springen weiter. Im dritten Abenteuer kann Mario sich sogar in Steinstatuen verwandeln und ein Waschbären-Kostüm überstreifen. Erstge-

nanntes macht unverwundbar und immobil, letztgenanntes erlaubt ausgiebige Ausflüge in luftige Höhen. Goldmünzen, Warp-Zones und Bonusrunden wurden ebenfalls nicht vergessen. – Außerdem darf Mario auf Tauchtour gehen, auf Walfontänen balancieren, sich durch Treibsand wühlen und vieles mehr.

Beschlagene Mathematiker errechnen sogar fünf Mario-Abenteuer: *Super Mario Bros. 3* bietet noch einen fetzigen Zweispieler-Versus-Modus, der sich an den Arcade- und Videospielklassiker *Mario Bros.* anlehnt. – Held Mario und Klemperkollege Luigi bewerfen sich auf einem kompakten Spielfeld gegenseitig mit ausgeknocktem Getier; Zwist gibt es eben in den besten Familien.



Das Felsengesicht frohlockt: Gleich gibt's ein Festmahl – frischen Mario-Bruder am Drehspeiß (SMB 3).

Eigentlich sollten keinem halbwegs versierten Videospieler die Abenteuer von *Super Mario* und seinem besten Kumpel Luigi fremd sein, die Jump & Run-Saga des japanischen Program-

miers Sigeru Miyamoto ist der Grundstein zum Nintendo-Triumph und *Super Mario Bros.* ist mit schätzungsweise 25 Millionen verkauften Exemplaren das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten. js



Gegensätzlich: Der kleine Toad und der große Schlüssel (SMB 2 US)

2 mal 2

Nach dem phänomenalen Erfolg von *Super Mario Bros.* in Japan brachte Mario-Vater Sigeru Miyamoto einen zweiten Teil mit neuen, härteren Spielstufen auf den Markt. Dieses *Super Mario Bros. 2* unterscheidet sich technisch kaum vom Vorgänger und war nur für die hierzulande unbekannte NES/Famicom-Diskettenstation erhältlich. Für den amerikanischen und europäischen Markt schmie-

dete Nintendos Marketingabteilung andere Pläne: das japanische Jump & Run *Doki Doki Panic* wurde mit Mario-Figuren ausgestattet und in *Super Mario Bros. 2* unbenannt – Kein Wunder also, daß dieser zweite Streich vom geliebten Mario-Spielgefühl abweicht und die Klasse der anderen Marios knapp verfehlt. Jetzt sorgt die *Super Mario Collection* für eine späte Familienzusammenführung.

Der Pilzkopf zupft in SMB 2 US massenweise Rüben aus dem Boden: Neben Extras fungieren die Pflanzen auch als Waffe.

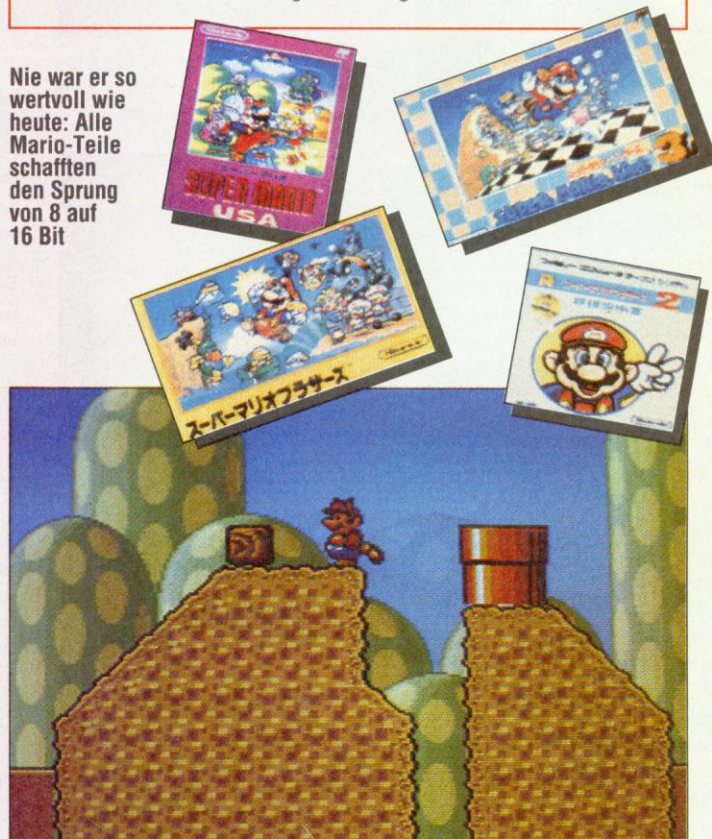


Macho oder Militarist? Mario steht jedenfalls mächtig auf Kanonen (SMB 1)



Bequemes Automapping inklusive: Die dritte Welt im dritten Teil (SMB 3)

Nie war er so wertvoll wie heute: Alle Mario-Teile schafften den Sprung von 8 auf 16 Bit



Ein Fall für die BPS? Mario und sein Schwanz (SMB 3)



In letzter Zeit lebe ich gefährlich: Während der Rest der Redaktion mit wachsender Begeisterung die auf dem Super Nintendo wiederbelebten Oldie-Abenteuer des dicken Klempters Mario verfolgt, kriege ich beim Anblick einer roten Latzhose einen mittelschweren Schreikrampf. Ich verstehe bis heute nicht, was Millionen Spieler auf dieser Welt an diesem Rohrbruchexperten finden: Für mich privat ist ein neues Mario-Modul immer ein Grund, für eine Super Nintendo-Abstinenz – sehr zum Leidwesen der Kollegen, die ihren Liebling aufs Heftigste mit verbalen Superlativen verteidigen. Zugegeben: Für Marionisten fällt mit der Veröffentlichung der *Mario Allstars* Weihnachten und Ostern zusammen. Endlich gibt's alle Mario-NES-Klassiker, gra-

fisch aufgepeppt, zusammen auf einer Cartridge. Anhänger von Mario Megastar schweben im siebten Himmel (oder besser: in der nächstgelegenen Warpzone). Mag sein, daß das Spielprinzip der gesammelten *Super Mario Bros.*-Spiele zeitlos genial ist, die Suche nach

versteckten Extras, verborgenen Abkürzungen und geheimen Levels die Motivation in höhere Regionen treibt, die verschiedenen Levels perfekt durchgestylt sind, und Jump'n'Run-Junkies derzeit keine bessere Wahl treffen können. Ich gönne den Mario(netten) ihren Spaß und halte mich an einen Satz aus einem Nintendo-Werbespot. Für das harsche "Vergeßt Mario!" aus der *Wario*-Werbung bin ich Nintendos Marketingstrategen ewig dankbar.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Nintendo

Zirka-Preis: 150 Mark

Testmuster: Galaxy

SUPER NES 94%

Grafik: 64% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Japanimport, Batterie

POWER PLAY LESER SERVICE



10⁹²

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psynosis. 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.



2⁹²

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play 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". Randle 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



3⁹²

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2



8⁹²

Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalio's Turrican-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



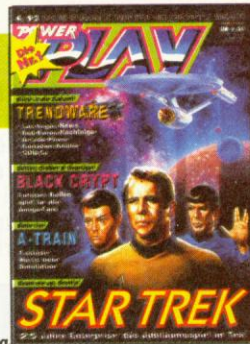
10⁹¹

Software des Gravens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



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 AUSSTRENGEND 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

Vive la France!

story



Mit *Gobliins* und *Inca* hat

das französische Softwarehaus Coktel Vision seinen eher mäßigen Ruf an den Nagel gehängt und stieß innerhalb eines halben Jahres in ganz neue Computerspielregionen vor. Wir schauten uns in Paris nach Neuigkeiten um.

Der Name Coktel Vision stand nicht immer für feinste Computerunterhaltung. Vor einigen Jahren schockten Spiele, wie *Bargon Attack*, *Geisha* oder *Emmanuelle* die Computerspielgemeinde, und die französische Softwarefirma ward abgestempelt. Erst letztes Jahr brach Coktel Vision mit dem witzigen *Gobliins* das Eis. Die grafisch und musikalisch beeindruckende Abenteueri *Inca* und der noch bessere Koboldnachfolger *Gobliins 2* beamten den Ruf der Pariser Softwarefirma wieder in sehr angenehme Sphären. Für die zweite Hälfte dieses Jahres hat sich Coktel Vision einiges vorgenommen – **POWER PLAY** war für Euch



Masse und Klasse: In der Disziplin "Rätsel pro Pixel" liegt *Gobliins 3* ganz vorn

vor Ort und sah sich zukünftige Produkte etwas näher an.

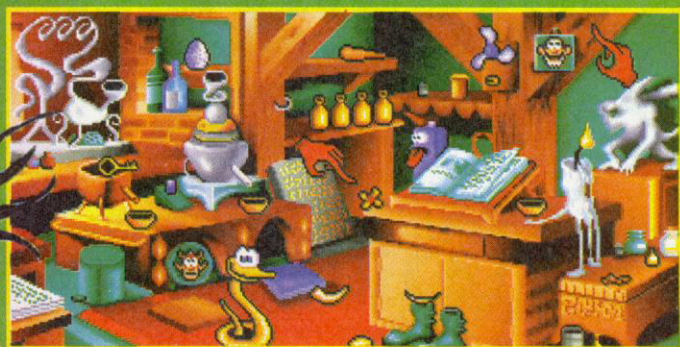
Gobliins 3

Der große Erfolg für die Franzosen stellte sich erst letztes Jahr mit *Gobliins* ein. Anfang 1993 folgte die Fortsetzung *Gobliins 2* und Ende die-

Auf dem Luftschiff beginnt Eure gefährliche Jagd nach dem allmächtigen Juwel

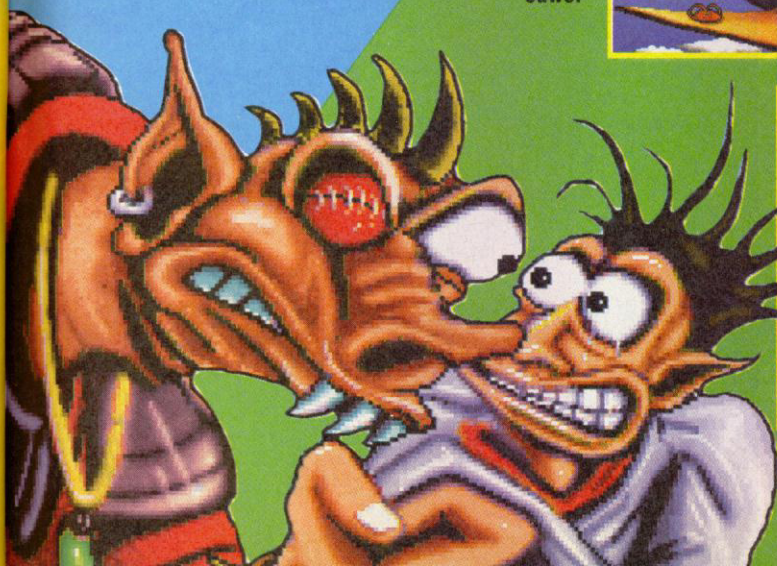


ses Jahres soll bereits der dritte Teil fertig sein. Um die Zusammengehörigkeit aller drei Koboldrätselreihen zu repräsentieren, hat sich Coktel Vision etwas ganz besonderes einfallen lassen. Ein kleiner mathematischer Zusammenhang sorgt für Erstaunen: Die Anzahl der "i"s im Namen ist



Vollgepfropft: Dieser Raum ist *nicht* fertig – die Entwickler sind sich nicht sicher, ob die hier vorliegende Rätseldichte

stets genauso groß, wie die Anzahl der Helden. In *Gobliins 3* haben wir es demnach mit nur einem Helden zu tun. Dieser gehört ausgerechnet zur wißbegierigen Garde der Journalisten und schreibt für die "Gobliins News". Auf der Suche nach der Story seines Lebens kam ihm die zündende Idee. Königin Xina und König Bodd liegen seit Jahren im Clinch: Beide sind auf der Suche nach einem Juwel, der Unsterblichkeit und ewige Macht verspricht und behindern sich gegenseitig dermaßen, daß weder der eine noch der andere an den ersehnten Stein kommt. Blount, der *Gobliins 3*-Held, macht sich auf den Weg, die beiden rachsüchtigen Herrscher zu interviewen und schliddert auf der gefährvollen Reise in ein ungeahnt spannendes Abenteuer: Es stellt sich heraus, daß Blount den





Burn Time

dt
IBM

89.90

Uridium 2

**
AMIGA

74.90

SONDERANGEBOT

3.5"	
A.T.A.C.	49.90
A-Train	74.90
Abend. Places dt.	29.90
B-17	49.90
Bane o.Cosmic F. dt.	29.90
Battlechess 2 **	39.90
Blues Brothers **	19.90
Dragon Strike	19.90
Eco Quest 1 dt	39.90
KGB dt	39.90
Legend of Fairghill dt	29.90
Legend of Kyrandia dt	39.90
Loom	34.90
M1 Tank Platoon **	34.90
Maniac Mans. engl.	29.90
Mantis	34.90
Might & Magic 3	39.90
Pirates (Bootdisk) **	29.90
Prince o.Persia	29.90
Railroad Tycoon	39.90
Reach for the Skies **	49.90
Rise of the Dragon dt	29.90
Shadowlands **	29.90
Shuttle **	29.90
Silent Service 2	39.90
The Advent. Comp. **	29.90
Traiders dt	39.90
Zool **	44.90
5.25"	
Birds of Prey **	49.90
Cadaver **	24.90
Die Kathedrale dt	39.90
Great Courts 2 **	39.90
Kaiser dt	49.90
Lure o.the Temptress dt	29.90
Risky Woods	39.90
Sherlock Holmes dt	59.90
Star Trek dt	59.90
Waxworks dt	39.90
CD ROM	
Air Warrior SVGA	99.90
Joysoft CD	19.90
Europ.Champ.Ship92**	39.90
Great Courts 1 **	39.90
Magnetic Scroll Comp.	39.90
(Fish, Corruption, Guilt o.Th.)	
Realms	39.90
Spirit of Excalibur	39.90
Wing Com./Ultima 6	49.90
World Atlas	64.90

Mehr Angebote findet
ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN 41
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN 1
0221 239526

MÜNSTERSTR. 18
53111 BONN 1
0228 659726

PEMPFELFORTER 47
40211 D'DORF 1
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT 1
069 280170

BLONDELSTR. 10
52062 AACHEN 1
0241/406912

KAISER STR. 54
53721 SIEGBURG
TEL bitte erfragen

BALD AUCH IN
DEINER STADT

VERSANDADRESSE:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

SONDERANGEBOT

AMIGA	
Alien Breed 92 Ed.	24.90
Air Support (Psygnosis)	39.90
Baby Jo **	19.90
Bane o.Cosmic F.dt.	29.90
Battlechess 2 **	39.90
Carl Lewis Challenge **	29.90
Castels **	39.90
Celtic Legends dt.	19.90
Centerbase dt	29.90
Chaos Engine **	44.90
Chart Attack Compil. **	29.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Curse of Azur Bonds **	29.90
Euro Soccer **	24.90
Face Off Ice Hockey	24.90
First Samurai **	34.90
Heart of China dt	39.90
Hill Street Blues	24.90
Indy 3 dt.	39.90
Jaguar XJ 20 **	29.90
Jim Power **	29.90
Last Ninja 3 **	24.90
Leg.o.Kyrandia dt.	39.90
Lotus 3 **	29.90
Lure of t.Temptress dt	29.90
Maniac Mans.engl.	29.90
MC Donald Land **	29.90
Megatraveller 2 dt	39.90
Midwinter 2 **	39.90
Nigel Mansell GP **	34.90
Pirates **	29.90
Pools of Darkness	29.90
Powerhits-10 Spiele	49.90
Reach for the Skies **	44.90
Rise of the Dragon dt	39.90
Shuttle dt	39.90
Sensible Soccer **	39.90
Silent Service 2	39.90
Sim Earth	49.90
Space Crusade+Data **	39.90
Space Quest 1 **	29.90
Space Quest 4 dt	39.90
The Advent.Comp.	29.90
Vision dt	29.90
UGH!	24.90
Ultima 4	29.90
Ultima 5	29.90
Utopia **	29.90
Wing Com. dt.	49.90
Wing Com. engl.	29.90
Zak Mc Cracken **	39.90

HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

Über 1000 super
Titel+genialen
Beschreibungen
findet ihr in
unserem Katalog

KOSTENLOS

NHL Hockey

IBM

89.90

8 Ball

**
IBM

74.90

*DU MÖCHTEST DEIN
PROGRAMM SO SCHNELL
WIE MÖGLICH? DU
WOHNST IN KÖLN, BONN,
D'DORF ODER F'FURT?
RUF SOFORT DIE FILIALE
IN DEINER STADT AN.

WAS...DU WILLST
DEIN PROGRAMM
IN
1 Std.??*

WENN DEIN PROGRAMM
VORRÄTIG IST, WIRD ES
DIR EIN KURIERDIENST, SO
SCHNELL WIE MÖGLICH,
BRINGEN. ZUSÄTZLICHE
KOSTEN ERFRAGST DU BEI
DEINEM VERKÄUFER.

VERSANDANSCHRIFT:

Dürener Str. 394 50935 Köln 41 Tel: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157
bis 200 DM : 9 DM - ab 200 DM : kostenlos - UPS + 4 DM - EILPOST + 8 DM bei VORKASSE : 4 DM VK-AUSLAND : 15 DM postbar

Sicherheitsverpackung 2,50 DM - Vorankündigung - dt. Anleitung - Irrtümer - Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

story

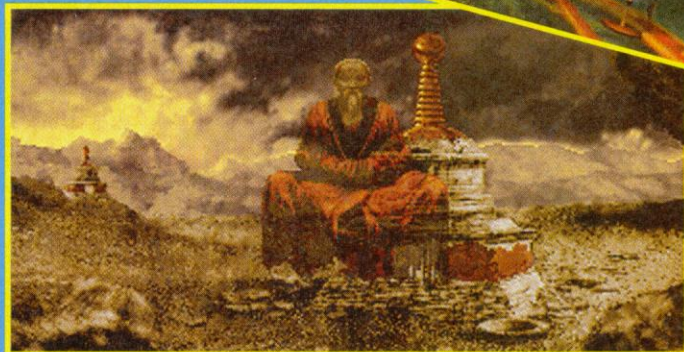
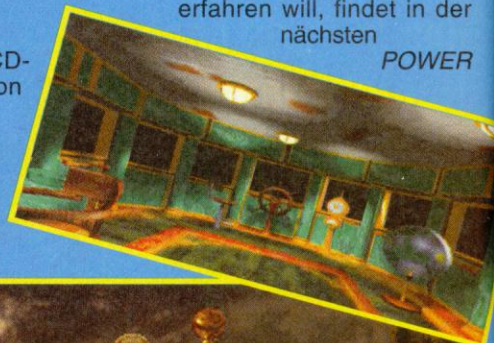
Stein des Anstoßes finden muß. Nichts leichter als das, rätselt sich unser Held in feinsten Koboldmanier durch etliche Levels und findet sich so zum Beispiel in Monsternägen oder Schattenwelten wieder. Nebenbei verwandelt sich Blount in einen Werwolf und verliebt sich unsterblich in eine Prinzessin. Gänzlich allein hat er das Abenteuer jedoch nicht zu bestehen. Er trifft auf einen netten Papagei, eine Schlange oder auf Prinzessin Wynonna, die ihm bei allerlei knackigen Rätseln kräftig zur Hand gehen.

Das grafisch beeindruckende Goblins 3 stammt wieder aus der Feder von Muriel Tramis und Pierre Gilhodes. Geplant sind eine MS-DOS- und CD-ROM-Version.

Inca 2

Vor allem die CD-ROM-Version von

Inca 2: 3-D-Spielszenen wechseln sich mit atemberaubenden und handgemalten Sequenzen ab



Inca begeisterte die Computervelt. Fetziges Musik direkt von CD und grafische Exzesse schlugen Computerspieler in ihren Bann, täuschten jedoch nicht ganz über durchaus vorhandene spielerische Mängel hinweg. In Inca 2 sollen diese gänzlich ausgemerzt werden. Während im ersten Teil die Inca-Hoffnung Eldorado dem Oberbösewicht Aguirre durch Raum und Zeit hinterherhetzte, darf in Inca 2 sein Sohn ran. Der Conquistador Aguirre hat seine Mannen zum vernichten den Schlag gegen die Menschheit um sich geschart, und Euch wird die rühmliche Aufgabe zuteil, dessen Stützpunkt irgendwo in den Weiten des Alls zu atomisieren. Neben Raumkämpfen à la Wing Commander (erste Demos sahen

rasant gut aus), darf wieder fleißig gerätselt und durch Dungeons gewetzt werden. Auch in Sachen Zwischensequenzen soll Inca 2 neue Standards setzen. Aufwendige 3-D-Studiofilme, die auch während der Raumkämpfe eingeblendet werden, belegen die unerhört vielen Megabytes. Schon aus diesem Grund wird Inca 2 von Südamerika-Fan Yannick Chosse und seiner Crew hauptsächlich für CD-ROM und CDI entwickelt. Eine abgespeckte Diskettenversion für MS-DOS-Rechner soll ebenfalls erscheinen. Wer mehr über die zweite Inca-Saga erfahren will, findet in der nächsten

POWER

PLAY einen ausführlichen Bericht.

Multimedial

Daß Cocktail Vision CD's liebt, weiß man spätestens seit Inca. Jetzt werden unter anderem alle Goblins-Teile (Test Goblins-CD in dieser Ausgabe)





Links das
"Hauptmenü"
aus Adibou



Die Grafikorgie *Lost in Time*
kommt schon sehr bald



Pierre Gilhodes und Muriel Tramis
haben gut lachen: *Goblins 3* hat das
Zeug zum Rätselklassiker

auf Silberlinge umgesetzt.
Die Franzosen haben sich
jedoch eines zum Ziel
gesetzt: Wenn schon CD,
dann soll das Medium auch ordentlich
ausgenutzt werden.
So werden alle in Deutschland
erschiedenen CD-Produkte



Lesen und Rech-
nen gelehrt. *Adi-
bou* ist ein
witziges Ein-
stiegsprodukt
für die Klein-
sten,
während in
Adi und *Adib-
ac* die GröÙe-
ren an die
Arbeit mit Com-
putern gewöhnt

auch
deutsche
Sprachausgabe und feinste
Hifi-
Musik haben. Schon in der
nächsten Ausgabe stellen wir
Ihnen das CD-ROM-Spektakel
Lost in Time vor, das vor auf-
wendigen Animationen und
Sprachausgabe nur so strotzt
(siehe Preview in *POWER
PLAY* 6/93). Die Education-
Software aus der *Adi*-Serie ist
in nächster Zeit ebenfalls in
Deutschland zu haben. In den
zahlreichen Teilen, die je nach
Altersanforderung ausgelegt
sind, wird spielend Schreiben,

Name
Goblins 3
Hersteller
Coktel Vision
Genre
Denkspiel
System
MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin
4. Quartal 93

Name
Inca 2
Hersteller
Coktel Vision
Genre
Action-Adventure
System
CD-ROM, CDI, MS-DOS
Erscheinungstermin
4. Quartal 93

Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten
sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit auf der Straße.

„Kein Henker am Lenker“ ist ihr Slogan. Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts,
meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen
Verkehrswacht befaßt sich mit der
überdurchschnittlichen Unfallgefährdung
junger Autofahrer und hält interessantes
Informationsmaterial für Sie bereit.



Aktion Junge Fahrer, Am Pannacker 2, 5309 Meckenheim

☐ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

VIDEOSPIELE UND MEHR !

MEGA DRIVE
SUPER NES
GAMEBOY



GAMESTORIE

Rüttenscheider Straße 181 (nähe Messe/Gruga)
45131 Essen · Telefon 02 01/77 72 25

Laden & Versand

Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr, Donnerstag 10.00–20.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr
Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken

NEU IN DÜSSELDORF

NEU IN ESSEN

COMPUTER
BOX

Wir arbeiten,
damit Sie spielen können....

"Das" Wiener Softwarehaus
FÜR PC- UND AMIGA-GAMES

NEUERÖFFNUNG AM 1.10.1993:

Am Bermudadreieck

A-1010 Wien, Marc-Aurel-Straße 2b

Tel.: (0222) 535 12 30

A-1100 Wien, Gudrunstraße 158

Tel.: (0222) 602 26 18

A-1030 Wien, Fasangasse 16

Tel.: (0222) 78 35 03



Behauptungen nicht im geringsten. Ihr berichtet oft von dem sagenumwobenen FM-Towns, den es nur in Japan zu kaufen gibt. Könntet Ihr mal die technischen Daten dieses Wundercomputers veröffentlichen?

Andreas Stocker, Bad Dürkheim

Nächstens NeXT?

Ich habe eine Frage zu Eurem Doom-Bericht. Dort berichtet Ihr am Ende über eine Version auf Steven Jobs neuen Super-Computer NeXT. Auch in Eurem Apple-Bericht habt Ihr diesen kurz erwähnt. Nun wäre ich sehr dankbar, wenn Ihr vielleicht ein bißchen über diesen Computer berichten könntet (Spezialitäten, Vor- und Nachteile gegenüber anderen Computern; eine kleine Datentabelle vielleicht). Oder Ihr widmet ihm eine ganze Seite. Wäre doch eine ganz nette Ergänzung zum Apple-Bericht. Ich denke zwar, daß es sich um einen sündhaft teuren Super-Computer handelt, aber es würde mich trotzdem interessieren. Denis Scholvin, Berlin

Das mit dem NeXT lassen wir uns mal ernsthaft durch den Kopf gehen. Zum Thema Supercomputer findest Du aber in dieser Ausgabe schon einen Schwerpunktbericht über die noblen Kisten der Firma Silicon Graphics. mh

Effektattraktionen

Könntet Ihr nicht einmal einen Bericht darüber schreiben, wie Spiele programmiert werden, zum Beispiel den Unterschied zwischen Pixel und Vektorgrafik (in welcher Programmiersprache), wie Effekte gemacht werden (zoomen, drehen...), und ob Konsolenspiele auch auf Computersprache programmiert werden? Wie funktioniert es, daß z.B. Strike Commander in der niedrigsten Detailstufe aussieht wie plumpe Vektorgrafik, aber in der höchsten Stufe schön gezeichnete Pixelgrafik? Und ob bei Super NES-Spielen à la Starfox in Zukunft die Grafik von Privateer oder Strike Commander in der höchsten Auflösungsstufe erreicht werden kann oder nicht (z. B. mit CD-ROM-Hilfe)? – Wie könnte der Erweiterungsport des Halken JB-King technisch genutzt werden (z. B. Pedale für Flugsimulatoren oder Rennspiele)?

Robert Reiter, Wien

Gut & billig

Super! Die letzte Ausgabe der **POWER PLAY** (7/93) ist Euch wirklich grandios gelungen. Sowohl inhaltlich als auch vom äußeren Erscheinungsbild (kein Bildervertauschen usw.) konnte man an der letzten Ausgabe nichts aussetzen. Soweit ich das sehen kann, habt Ihr Eure DTP-Probleme soweit in den Griff bekommen. Macht weiter so! Nun zu einem anderen Thema. In Ausgabe 5/93 im Leserbrief "The Looser is..." bemängeln zwei IBM-Fans die Mentalität der Discounter und Billiganbieter. Dabei behaupten sie, daß die Computer dieser Billigprofis schnell kaputtgehen und daß man nach der Reparatur den Preis eines Markencomputers erreicht hat. Diesen Statements kann ich keinesfalls zustimmen. Natürlich verwenden diese Anbieter nicht gerade teure High-Tech-Bauteile, weil sonst diese niedrigen Preise gar nicht zustandekommen würden. Auch werden diese Computer oft nicht so sauber verarbeitet, und der Service der Anbieter ist oftmals auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Aber daß die Teile dieser Billiganbieter schneller kaputtgehen, entspricht nicht der Wahrheit. Bei jedem noch so teuren Computer, sei es von IBM oder anderen Markenherstellern, muß bei intensiver Benutzung mal ein Bauteil ausgewechselt werden. Schließlich verwenden diese Billiganbieter nicht irgendwelche exotischen Bauteile, sondern anstatt einer teuren Beschleunigergrafikkarte wird eben eine langsame Super-VGA-Grafikkarte verwendet. Aber wo wir gerade bei Billiganbietern und Markenherstellern sind: Wo sind die Grenzen zwischen diesen beiden Anbietern? Selbst Computerriesen IBM produziert seit einiger Zeit, unter dem Firmennamen Ambra, Billigcomputer. So gesehen greifen die aufgestellten

PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALIEN BREED VGA 3,5 *	59,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	85,90
AMBUSH AT SORROW VGA 3,5 *	89,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA *	59,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CONCORD VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5 *	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BURN TIME KOMPL. VGA *	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5 * KOMPL. DT. VGA	45,90
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT	69,90
CHESS MANIAC DT. ANL. VGA	89,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. COMMONKEY ISLANDS	99,90
INDIANA JONES/MANIC MANSION/CAZ MCKRACKEN	79,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERS. VGA	79,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
CYBERRACE DT. ANLEITUNG VGA 3,5 *	85,90
DARK MARE VGA	89,90
DAS SCHWARZE AUGES SCHICKSALSK. KPL.DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DAY OF TENTACLE -MANSION 2-KOMPL.DT. VGA	85,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DR. FLOYD DESKTOP TOYS VGA 3,5 *	65,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS	65,90
TERMINATOR 2/WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	75,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	69,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	65,90
ECHOQUEST 2-LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	75,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	69,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5 *	69,90
EL FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS.	79,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA *	85,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	85,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	75,90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5 *	75,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5 *	99,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT. VGA	75,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY II - HOMEWORLD - VGA 3,5 *	89,90
GOBLINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	65,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER JUMPJET DT. ANL. VGA	109,90
HIGH COMMAND VGA 3,5 *	89,90
HIREG GUNS VGA *	85,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
IKCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5 *	59,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5 *	79,90
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5 *	75,90
KING QUEST 4 VGA KOMPL. DT. VGA	99,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA *	59,90
LANDS OF LORE ENGL. VERS. VGA 3,5 *	65,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR 48 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MANA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BELTLY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5 *	45,90
LINKS SCENERY SANDREWS VGA 3,5 *	45,90
LINKS SCENERY KAPALUA VGA 3,5 *	45,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LOST VIRKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. VGA 3,5 *	85,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 ENGL. VERS. VGA	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5 *	85,90
NIGEL MANSALL DT. ANL. VGA	69,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT VGA	79,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL WINDOWS DYNAMICS DT. ANL. VGA 3,5 *	69,90
PIRATES GOLD 1 DT. ANL. VGA *	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5 *	89,90
PRIVATER SPIDER CRACK VGA 3,5 *	39,90
PROTOSTAR - WAR ON THE FRONTIER - VGA 3,5 *	75,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA	89,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5 *	89,90
RETURN OF THE PHANTOM VGA	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
ROBOCODE - JAMES POND 2 - DT. ANL. VGA	89,90
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3,5 *	85,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,50
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5 *	85,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	79,90
SHADOW PRESIDENT VGA	89,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5 *	85,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5 *	49,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. VGA	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE HULK DT. VGA	85,90
SPACEWARD HO 1 KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST SAGA TEL 1 - 4 ENGL.	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF	69,90
INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	79,90
BLACK GOLDSPEACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	45,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486/SOUND/BL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5 *	39,90
STRONGHOLD VGA 3,5 *	89,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	79,90

PC/IBM

THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	69,90
/DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TONEY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA 7 TEL 2 - SILVER SEED - DATA 3,5 *	45,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5 *	89,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WARRLORDS 2 VGA	89,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT. VGA 3,5 *	79,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5 *	69,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORLD LEGEND DT. ANL. VGA 3,5 *	49,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90
X WING MISSION DISK DT. ANL. VGA	45,90
Y O I JOE KOMPL. DT. VGA 3,5 *	65,90

PC/IBM Sonderposter

688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5 *	29,90
AIR, LAND, SEA COMP. INCL. STORMWOLF SU 25/	39,90
INDIANAPOLIS 500/688 ATTACK SUB. DT. ANL. 5,25 *	39,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5 *-MICROPROSE-	34,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6-KPL.DT.3,5 *	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25 *	29,90
BATTLECHESS 1942 NUR 5,25 *	29,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25 *	29,90
CAPTIVE	29,90
CAR & DRIVER DT. ANL. 5,25 *	34,90
CARLEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5 *	19,90
CASTLES II DT. ANL. 5,25 *	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	19,90
CHESSMASTER 2100	19,90
COMANCHE-OPER.W. LIGHTING-KPL. DT. VGA 5,25 *	49,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA- 3,5 *	29,90
CONQUEST OF LONGBOW -SIERRA- VGA 5,25 *	34,90
COVER GIBL STRIP POKER VGA NUR 3,5 *	24,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5 *	24,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5 *	29,90
CYCLES-ACCOLADE-	19,90
DARK HALF -ACCOLADE- 3,5 *	29,90
DELUXE INFOCOM -	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5 *	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5 *	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5 *	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
ECHOQUEST 1 VGA 5,25 *	29,90
ELITE PLUS VGA 5,25 *	29,90
GOLDRUSH -SIERRA-	29,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE-	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25 *	29,90
HARPOON VERS. 1.2.1. DT. ANL. 5,25 *	34,90
HEROES OF THE 35TH DT. ANL. 5,25 *	29,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25 *	34,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5 *	34,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-KPL.DT. 5,25 *	49,90
KRG - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5 *	34,90
KRIS IN THE KREIM VGA	34,90
LAFIER UTILITIES -SIERRA-	29,90
LEGEND OF KYRANIA KOMPL. DT. VGA NUR 3,5 *	45,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5 *	29,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE- NUR 5,25 *	34,90
LINKS GOLFS -ACCESS VGA	34,90
LOOM -LUCASFILM- VGA 3,5 *	29,90
LORD OF THE RINGS 2 -TWO TOWERS- DT. ANL. 3,5 *	29,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5 *	29,90
M TANK PLATOON VGA NUR 3,5 *	34,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 5,25 *	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPIATION	19,90
INCL. FISHCORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5 *	29,90
MANIAC -MANSION-	29,90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE - VGA NUR 3,5 *	29,90
MAUPITI ISLANDS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5 *	24,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA 5,25 *	34,90
MINDGAMES INCL.	29,90
WATERLOO CONF. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	29,90
OBITU 3,5 -PSYGNOSIS-	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PINBALL MAGIC NUR 3,5 *	34,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5 *	49,90
POLICE QUEST 2 -SIERRA-	34,90
POWERDOWNER DT. ANL. VGA 5,25 *	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5 *	29,90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5 *	39,90
RAMPART DT. ANL. 5,25 *	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5 *	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROR 2 3,5 *	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 NUR 3,5 * VGA	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA 3,5 *	34,90
SPYCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5 *	29,90
STANTREK 25TH ANNIVERSARY KPL.DT. VGA 5,25 *	39,90
SUPER TETRIS 5,25 *	39,90
TEAM YANKEE -PANZER-SIMULATION- VGA 3,5 *	29,90
TENNIS CUP 2 3,5 *	24,90
TERMINATOR 2 3,5 *	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25 *	34,90
THUNDERHAWK AH 73 MGA	19,90
TOYOTA CELICA 40 RALLY NUR 3,5 *	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH 13,5 *	29,90
ULTIMA -MARTIAN DREAMS NUR 5,25 *	34,90
UTOPIA NUR 3,5 *	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE- 3,5 *	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25 *	34,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- ACCOLADE 3,5 *	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5 *	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25 *	34,90
ZAZ MCKRACKEN NUR 3,5 *	29,90
ZOO! DT. ANL. 3,5 *	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISK FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECAR. -GRAVIS-	69,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THURSTMAST.	105,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THURSTMA.	105,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MUSMATE	6,90
REDACTOR	399,00
RUDDER PEDALS THURSTMASTER	219,00
SCREENBATE ACTIVBOXENWALL SOUNDK.	48,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	429,00
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,00
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,00
WAVEBLASTER -CREATIV-	359,00

**"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"**

C64 Disketten

90	COMPILOTION	2,90	ARKANO2	9,90
29,90	INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90	BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
	EGYPTEN -MULTIMEDIA-	75,90	COLOSSUS CHESS 4	14,90
39,90	AFRIKA -TRAVELMAGIC-	59,90	CONAN	9,90
34,90	ANIMATION MAGIC	75,90	MIGHTY BOMB JACK	9,90
29,90	AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	75,90	OR. IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
29,90	BIT FLYING C. & SILENT SERVICE 2	85,90	RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE	
29,90	BATTLECHES ENHANCED OEM VERSION	69,90	RAINBOW COLLECTION NEW ZEALAND STORY	19,90
29,90	BEAUTY AND THE BEAST	79,90	STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
29,90	BLUE FORCE	85,90	SUPER SPACE INVADERS	9,90
29,90	BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90	ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90
29,90	CASTLE MASTER/3 D KONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90		
34,90	CD 16 EDUATIONKIT INCL. SBLASTER 16 ASP/			
19,90	CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/	1.099,90		
34,90	CD SOFTWAREPAKET			
19,90	CD CADDYS	19,90		
19,90	CHESSMANIA 5 BILLION AND 1	85,90		
49,90	CHESS MASTER 3000	59,90		
39,90	CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90		
39,90	CHESSMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90		
34,90	COLOR MAGIC -CLUMP ARTS IM TIF FORMAT-	89,90		
29,90	CURSE OF ENCHANTIA	49,90		
24,90	DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90		
29,90	DER PATRIZER KOMPL. DT.	89,90		
19,90	DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90		
29,90	DINOSAUR ADVENTURE	79,90		
19,90	DUNE	85,90		
29,90	ERIC THE UNREADY	85,90		
29,90	EUROPEAN RACERS RENNISIMULATION INCL.			
29,90	MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90		
29,90	EYE OF BEHOLDER 3	69,90		
19,90	F17 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	99,90		
29,90	F15 STRIKE EAGLE 3 *	45,90		
29,90	GF IT NEWS	59,90		
34,90	GRAPH/MAGIC 2 -ausg. Grafik, PD & Shareware	85,90		
29,90	GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	19,90		
29,90	HOT NEWS	119,90		
34,90	INCA KOMPL. DT.	109,90		
29,90	INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANTED	109,90		
34,90	IRON HELIX *	39,90		
29,90	JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	79,90		
34,90	KINGS QUEST 5	65,90		
35,90	KINGS QUEST 6	79,90		
34,90	KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90		
34,90	LEGEND OF KYRANIA	79,90		
34,90	LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF	75,90		
29,90	LIVESTONE/BOUNTYFULBAY HIL. CLUB	89,90		
45,90	LUNA BOW 2 - DAGGER OF AMOR RA	79,90		
29,90	LONDON -MULTIMEDIA-	89,90		
34,90	LOOM	99,90		
29,90	LOST OF THE RINGS	89,90		
29,90	LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90		
29,90	MACRAN MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	149,90		
29,90	MICROSOFT -BESTHOVEN-	49,90		
34,90	MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	44,90		
34,90	MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	49,90		
	PEGASUS 2.0	54,90		
19,90	PIXEL PERFECT	59,90		
29,90	PUTT PUTT FUN PACK	35,90		
29,90	RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	85,90		
29,90	RINGWORLD	69,90		
29,90	SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	49,90		
34,90	SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	109,90		
34,90	SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DT/P, Grafik, Animat...	45,90		
29,90	SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	49,90		
29,90	SPACE SENSATION	45,90		
29,90	SPACE QUEST 4	95,90		
29,90	SUPER CD II SHAREWARE	29,90		
29,90	THE 7TH GUEST	69,90		
29,90	TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG -	69,90		
29,90	TRAVEL MAGIC	109,90		
29,90	TRIPLE TRIS COMPL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	49,90		
29,90	ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	79,90		
34,90	ULTIMA UNDERWORLD TEL. 1 & 2	79,90		
34,90	ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90		
29,90	VGA MAGIC	69,90		
29,90	WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90		
29,90	WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	44,90		
15,90	WOLF BEAMISH	85,90		
29,90	WOLFPACK *	39,90		
29,90	WORLD TRAVELLER			

MEGA DRIVE SEGA MEGA DRIVE DT. ANGL.
 MEGUMI SETA GRUNDERGERÄT DT. VERS.
 KRIELLE, DIE MEHJUNGSGRAU DT. ANL.
 BATMAN RETURNS DT. ANL.
 BATTLELEADS DT. ANL.
 B.O.B. DT. ANLEUTUNG
 SUSY BORCAT DT. ANL. *
 CHAKAN DT. ANL.
 EMMUTANTS DT. ANL.
 FATAL FURY DT. ANL.
 FLASHBACK DT. ANL.
 FLINTSTONES DT. ANLEUTUNG
 GENERAL CHAOS DT. ANLEUTUNG
 HARDBALL 3
 HOCKEY 94 DT. ANLEUTUNG
 JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *
 JAMES BOND 007-THE DUELL- DT. ANL.
 JUNGLE STRIKE
 KICK OFF DT. ANL.
 MEGA LO MANIA DT. ANL.
 LEMMINGS & DONALD DT. ANL.
 MICRO MACHINES DT. ANLEUTUNG
 MORTAL COMBAT *
 MUHAMMED ALI BOXING DT. ANLEUTUNG
 MUTANT LEAGUE FOOTBALL DT. ANLEUTUNG
 NHL PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.
 PEGASUS TOUR FORCE II DT. ANL.
 SHINING FORCE II DT. ANLEUTUNG *
 SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *
 SUPERMAN DT. ANL.
 SUPER KICK OFF DT. ANL.
 SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.
 STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.
 THUNDER CLASH DT. ANL. *
 THUNDERFORCE 4 DT. ANL.
 WARPSPEED DT. ANL.
 WONDERBOY IN MONSTER WORLD

Amiga

Preishits Amiga

SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL	69.90	MONSTERPACK VOL 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2 KILLING GAME SHOW	29.90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59.90	M.U.D.S. KOMPL. DT.	24.90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLDSPEACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69.90	NICK FALDO GOLF 1 MB	19.90
STEIGENBERGER VETULAMAN. KOMPL. DT.	59.90	NISSSEL MANGEL RACING DT. ANL 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL	59.90	NORTH & SOUTH	19.90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79.90	OBITU 1 MB	24.90
SUPERFROG DT. ANL 1 MB	49.90	OPERATION STEALTH DT. ANL.	39.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	69.90	OUTRIN EUROPE DT. ANL	19.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNK, JIMMI WHEAT SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	55.90	PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69.90	PAPERFACE 2 DT. ANL.	29.90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39.90	PARAMAX DT. ANL.	9.90
TORNADO DT. HANDSUCH 1 MB	79.90	PICTIONARY	29.90
TRANSARCICA KOMPL. DT. 1 MB	69.90	PINBALL MAGIC DT. ANL.	29.90
TRODDERS DT. ANL	65.90	PIRATES 1 DT. ANL 1 MB	29.90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL *	54.90	P.O.O.L OF DARKNESS	29.90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL 1 MB	65.90	P.P. HAMMER DT. ANL	19.90
WALKER DT. ANL	65.90	PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75.90	PRINCE OF PERSIA	29.90
WHALES VOYAGE DT. ANL 1 MB	75.90	R-TYPE	24.90
WOODYS WORLD DT. ANL 1 MB	39.90	R-TYPE 2	19.90
WORLD LEGEND DT. ANL	49.90	REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
YRJOEL DT. ANL	39.90	RICK DANGEROUS 2 DT. ANL	29.90
		ROBOCOOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
		ROBOTS 3	29.90

100	SD SPORTS BOXING DT. ANL.	19.90	SHUTTLE 1 MB	29.90
100	688 ATTACK SUBMARINE	19.90	SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	29.90
100	ADRENALYN DT. ANL.	19.90	SILLY PUTTY 1 MB	19.90
100	AGONY -PSYGNOSIS-	19.90	SILKWORM	19.90
100	ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90	SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24.90
100	AMNOS	15.90	SIM EARTH-MAXIS- 1 MB	34.90
100	AAVENTURA 1 MB	29.90	SIMPSONS DT. ANL.	19.90
100	ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90	SPACE CRUSADE 1 MB	29.90
100	BANE OF COSMIC FORCE -WIZARDRY 6- 1 MB	29.90	SPACE QUEST 1 SCI. DT. ANL. 1 MB	29.90
100	BARDS TALE 3 DT. ANL.	29.90	SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	34.90
100	BATTLEHAWKS 1942	29.90	SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	29.90
100	BATTLESLAQUARD DT. ANL.	19.90	STELLAR 7 -SIERRA-	29.90
100	BIG NOSE - THE CARAVAN -	29.90	SUPER HANG ON	24.90
100	BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90	SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
100	BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29.90	SUPP TETRIS	29.90
100	BSS JANE SEYMOUR	29.90	SWIV	29.90
100	BUDOKHAN	29.90	TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29.90
100	CADAVER 1 MB	29.90	TEARAWAY THOMAS	29.90
100	CALIFORNIA GAMES 2	29.90	TENNIS CUP 2	24.90
100	CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29.90	TERMINATOR 2	19.90
100	CAPTIVE DT. ANL.	19.90	TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29.90
100	CASTLES 1 MB DT. ANL.	34.90	TESTDRIVE 2 COLLECTION	29.90
100	CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29.90	INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29.90
100	CHAMPIONS OF KRYNN	29.90	THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
100	CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90	THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29.90
100	CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29.90	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	29.90
100	CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1	34.90	TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
100	VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	29.90	TURTLES TE. 2 DT. ANL.	19.90
100	CHRONOQUEST 2	15.90	TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29.90
100	CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	15.90	TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29.90
100	CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90	UGH!	29.90
100	COVER GIRL STRIP POKER	29.90	UTOPIA	29.90
100	CREATURES	29.90	VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29.90
100	CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29.90	WAXWORKS -ACCOLADE/HORRISOFT- 1 MB	29.90
100	MYCLES -MOTORRADRENNEN-	29.90	WING COMMANDER 1 MB	29.90
100	DEADLINE -INFOCOM-	15.90	WIZ KID	29.90
100	DELUXE STRIP POKER TEIL 1	29.90	WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29.90
100	DELUXE STRIP POKER 2	29.90	ZAK MCKRACKEN	29.90
100	DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29.90	ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
100	DOODLEBUG DT. ANL.	19.90	ZYCONIX DT. ANL.	19.90

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELEKTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
ROM/PROM PLATINE KIC 2.0/1.3 A 500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INC. HARDWARE	74,90

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

Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus 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

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Sekretariatsassistent: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

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

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

Layout: Andrea Danzer, Conny Pflanzner, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: Agentur Luserke

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,
Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,
Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H.K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice

Postfach 1163, 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90

(inkl. MwSt. Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,
85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, 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 können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koepppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

PZD Kennziffer B 10542E



powerpost



Trügerisch

Was mich wirklich gewaltig stört, ist folgendes Paradoxon: Viele Softwareentwickler (z.B. Thalio), neuerdings auch Psygnosis (siehe Ausgabe 7/93: Im Zeichen der Eule), spielen mit dem Gedanken, den Amiga (gleich welches Modell) zu Gunsten der PCs und Konsolen zu vernachlässigen. Als Grund wird hauptsächlich die "Schwemme" an Raubkopien auf dem Amiga angegeben, was, als isolierter Fact betrachtet, noch einigermaßen einleuchtend ist. Leider wird dabei (vielleicht auch absichtlich) übersehen, daß auch (oder besonders) auf MS-DOS-Rechnern massenweise kopiert wird, was die Disketten hergeben. Wie bekannt sein dürfte, sind Amiga-Spiele sogar meist besser geschützt als MS-DOS-Software, weil hier die Möglichkeit besteht, Fremdformate in Trackdiskloadern zu schreiben, während MS-DOS-Software, wenn überhaupt, nur mit Abfragen verschiedener Formen gesichert ist, die, machen wir uns nichts vor, immer in irgendeiner Weise reproduzierbar sind. Wenn man jetzt noch die Tatsachen in Betracht zieht,

- daß die Raubkopierszene auf dem Amiga weit aus älter und dementsprechend auch größer ist,

- daß MS-DOS-Rechner durch den momentanen gnadenlosen Preiskampf als Spielecomputer regelrecht verramscht werden,

- daß Computer- und Videospieleverleihe sich hoher und steigender Beliebtheit erfreuen, kommt man zu der Schlußfolgerung, daß der PC zumindest in Gefahr läuft, in einigen Jahren ebenfalls das Image eines raubkopierverseuchten Computers zu haben. Vielleicht heißt es dann in der *POWER PLAY* 7/95: "Nach Thalio und Psygnosis haben nun noch weitere Softwareentwickler die

Produktion von Computerspielen für MS-DOS-Rechner eingestellt..." Mag dieser Ausblick auch noch so übertrieben sein, der PC wird in Zukunft nicht besser dran sein, als der Amiga.

Jörg Urschey, Dinslaken

Sicherlich ist das Thema Raubkopien auf dem PC in letzter Zeit aktueller geworden. Aber man sollte eine Sache nicht unterschätzen: Vom PC sind weltweit erheblich mehr Geräte im Einsatz als beispielsweise vom Amiga. Somit ist der Anteil der PC-Spieler-Käufer um ein vielfaches höher als beim Amiga. Logisch, daß immer mehr Firmen ausschließlich für den PC entwickeln, wenn hier – trotz gestiegener Anzahl von Raubkopien – immer noch viel mehr Spiele verkauft werden können als auf dem Amiga. mh

Rüstungsgegner

Mit Interesse verfolge ich die laufende Diskussion um die Notwendigkeit der Verwendung vom High-Tech-PC als (reine) Spielmaschine. Ich selbst bin ein ebenfalls von der PC-Mania Erfaßter, der durch Eure Schuld in die Abgründe der Spielleidenschaft geschleudert wurde. Als alter Amiga 500-User entschloß ich mich, Eurer Beratung im *POWER PLAY* 12/91 folgend – im Oktober '92 (also knapp 10 Monate nach Erscheinen des Heftes) zum Ankauf eines PCs, den ich mir streng nach Euren Vorschlägen konfigurieren ließ. Also ab zum Händler, ca. 4000 Mark bezahlt und anfänglich auch mächtig stolz auf meinen Hyper-Super-Endzeit-PC gewesen. Bis, ja – bis mir der Comanche den Dienst verweigerte und nur nach deutlicher Reduktion verschiedener Programmdetails halbwegs ruckelfrei lief. Ähnliches passierte mir mit dem Strike Eagle II und dem Falcon 3.0. Mein 386/DX CPU gab auf. Also wieder zum Händler und nachgerüstet. Statt 386/DX ein 486 DX 2/66 – aber gleich mit dem ganzen Motherboard, denn ein CPU-Wechsel ist technisch nicht möglich – statt der 125-MB-Festplatte eine mit 250 MB etc., etc., unterm Strich nochmals satte 3800 Mark. Summa summarum hat mich also mein PC in der Zwischenzeit ca. 7800 Mark gekostet, Software natürlich nicht einge-

rechnet. Und jetzt könnte man noch über neue Sound- und Grafikkarten reden, das Stück um 1000 Mark versteht sich, und und und...

Da ich bereits ein reiferes Semester bin und dementsprechend gut verdiene, will ich mich nicht beschweren, aber habt Ihr an die Masse Eurer Leser gedacht, die schon altersbedingt diese Summen kaum aufbringen können werden? Wäre es nicht hoch an der Zeit, wenn schon nicht zur Abrüstung, so doch wenigstens zur Vernunft zu mahnen und die Softwareproduzenten auf den Boden der Konsumentenrealität zurückzuführen? Viele Eltern und User-Generationen wären Euch dafür sicher dankbar. Sollte nicht bald etwas geschehen, fürchte ich nämlich, daß sich der Trend "Weg vom PC und hin zur Spielekonsole" verstärkt fortsetzen wird. Ich kenne nämlich bereits eine Reihe junger Leute, die zwar gerne am PC spielen, aber mangels Cash zu Hause das NES oder Megadrive verwenden.

A. Trögmüller, A-Wien

Die Abrüstung fängt sicherlich auch im "Kopf" der Spielentwickler statt. Solange mangelnde Innovation durch technischen Überhang wieder wett gemacht wird, müssen wir wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und alle 12 Monate den eigenen Rechner umbauen. mh

Die Zeit bleibt im Leben niemals stehen! Das ist wahr! Aber müssen sich die Zeiten derart gravierend ändern, wie das zur Zeit im Computertertainment der Fall ist? Wo sind sie hin, die sanften Zeiten, in denen wir staunend vor dem 64er, CPC oder MSX saßen und Boulderdash spielten? Was ist aus ihnen geworden, den Starprogrammierern von Konami, die einem Z80 so richtig das Laufen beibringen konnten und die mit Nemesis 2 auf dem MSX eine ewige Legende schufen? Jeder von uns hatte schon mal was vom Amiga gehört, jenem Avantgarde-Rechner, den sich nur die "Großen" leisten konnten und der unser aller Traum war. Die Zocker-Szene war persönlicher, aufregender, kultureller. Zwar gab es hin und wieder Zoff zwischen ST und Amiga, aber jeder wußte: Beide hatten sie das gleiche Charisma. An die Stelle der

Software-Faszination ist die dumpfe Hardwaregeilheit getreten, die PC-Besitzer lehnen sich lässig zurück und warten gelangweilt auf den nächsten abwärtskompatiblen 80-ich-weiß-nicht-was-Prozessor, der ihrem X-Wing dann doch noch auf die Sprünge hilft. Ich persönlich staune auch noch. Einerseits über die Häßlichkeit von so manchem PC und die zigfachen Aufrüstungen, die nötig wären, um meinem Berufs-386/33 Pc ein bißchen Leben einzuhauchen. Andererseits darüber, wie professionell Team 17 und The Bitmap Brothers meinen alten A 500 von 1987 ausnutzen, und manchmal wird mir vor lauter herumschwirrenden Sprites und gewaltigem Chris-Hülsbeck-Sound fast schwindelig. Kein Zweifel, der PC ist der Rechner der Zukunft. Das Flair der Amigas und STs, der 64er und Sinclairs, der CPCs und Atari XIs wird und kann er jedoch nie erreichen!

Olaf Gaide, Duisburg

Ich spreche aus Erfahrung, wenn ich schreibe, daß man mit dem PC fast nur Ärger hat. Es ist schlichtweg lächerlich, wenn man sich heute die meisten Spiele anschaut, die auf einem 386er kaum etwas taugen, da dieser dafür schon zu langsam ist. Die ganzen Kids rennen jetzt in die PC-Shops, um endlich einen 486er, am besten DX zu ergattern, um das geniale Strike Commander richtig schön genießen zu können. Die Industrie verdient daran natürlich gewaltig, und so ist nicht weiter verwunderlich, wenn der PC-Markt jetzt (noch) boomt und jede Softwarefirma Spiele für die PC's releasen. Da ist dann jeder zufrieden. Die Softwarefirma kriegt ihre Spiele los, die PC-Shops verdienen kräftig an der Hardware und der nächste und schnellere Prozessor kommt ganz bestimmt. Wenn nicht heute, dann eben morgen. Also spart schon mal kräftig, denn in 1-2 Jahren ist Euer 486er auch nicht mehr viel wert und so mancher wird sich die Anschaffung des PC's für immer vorverfehen. Natürlich verbessern auch Commodore oder Acorn ihre Rechner, doch so ein Chaos wie auf dem PC-Markt wird es wohl für den Amiga als auch für den Archi niemals geben. Ich bin zwar kein Prophet, doch glaube ich, daß sich auf kurz oder

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise
+
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Lotus III 29,-DH
Red Baron 39,-DH
Vroom + Data Disk 29,-DH

AMIGA

Tip des Monats

Blastar 46,-DH
Lothar Matthäus 58,-DH
Sim Life 73,-DV

1869	63,- DV	Der Patrizier	62,- DV	Kings Quest 5	29,- DH	Secret Monkey Island	66,- DV
1990 93er Edition	35,- DV	Desert Strike	59,- DH	Legend of Valour	79,- DV	Sensi Soccer 92/93	47,- DH
40 Sports Boxing	25,- DH	Dogfight	75,- DH	Legends o. Kyandia	64,- DV	Shadowlands	34,- DV
A-Train	72,- DV	Doodlebug	35,- DH	Lemmings 2	59,- DH	Shuttle	53,- DH
-Construction Set	43,- DV	Double Dragon 3	29,- DH	Lion Heart	53,- DH	Silent Service 2	76,- DH
A.T.A.C.	78,- DH	Dream Team Com.	61,- DH	Lords of Time	52,- DH	Silkworm	13,- DH
AA - War i.L.s.kies	59,- DH	Dune 2	54,- DV	The Last Viking	64,- DV	Sim Ant	77,- DV
Abandoned Places 2	58,- DV	Dyna Blaster	60,- DH	Lotus Compil(1-3)	49,- DH	Sim City Deluxe	79,- DV
Air Warrior	75,- DH	Eschockey Manager	71,- DV	M 1 Tank Platoon	29,- DH	Sim Earth	77,- DH
Arbus A 320	62,- DV	EH	60,- DH	Mad News	65,- DV	Sleepwalker	59,- DH
Arbus A 320 Amer.	80,- DH	Elvira 1	42,- DV	Maestro	69,- DV	Space Crusade	25,- DH
Arabian Nights	59,- DV	Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	Manchester United	27,- DH	Space Hulk	72,- DH
B 17 Flying Fortr.	63,- DH	Epic	61,- DH	Night and Magic 3	64,- DV	Space Legends	63,- DH
B.A.T. 2	72,- DV	Erben des Throns	67,- DV	Monkey Island 2	75,- DV	Special Forces	39,- DV
Ballistic Dilemma	37,- DV	Euro Soccer	29,- DH	Monopoly	69,- DV	Star Trek	77,- DV
Bards Tale 3	24,- DH	Euro of Beholder 1	67,- DV	More Lemmings Data	26,- DH	Starbyte N.2 Coll.	65,- DH
Bards Tale Constr.	57,- DH	Eye of Beholder 2	76,- DV	Morph	44,- DH	Steinberg. Hotelm.	48,- DH
Battle Team	63,- DH	F-19 Stealth Fight	35,- DH	On The Road	60,- DV	Street Fighter 2	53,- DH
-Battlefield Data 2	45,- DH	Fallen Empire	82,- DV	Outsight	12,- DH	Strip Poker 2	25,- DH
Bazooka Sue	75,- DV	Fantastic Worlds	69,- DH	Ork	25,- DH	Strip Poker Deluxe	24,- DH
BC Kid	60,- DH	Fire And Ice	47,- DH	Pacific Island	60,- DV	Super Hero	60,- DH
Black Crypt	57,- DH	Flashback	59,- DV	Penthouse Hot Numb	34,- DV	Superflop	47,- DH
Body Blows	44,- DH	Formula One GP	39,- DV	-Data Disk	39,- DH	Syndicate	58,- DV
Bund.Man.Prof. 2.0	62,- DV	Global Gladiators	52,- DH	Pinball Dreams	48,- DH	Tearaway Thomas	45,- DH
Burntime	64,- DV	Goal!	50,- DH	Pinball Fantasies	54,- DH	Their Finest Hour	67,- DH
Campaign	69,- DV	Goblins 2	65,- DV	Pirates!	29,- DH	-Mission Disk	29,- DH
-Mission Disk 1	42,- DH	Greatest Comp.	55,- DV	Pools of Darkness	65,- DV	Thunderhawk	37,- DH
Carl Lewis Olympic	32,- DH	Gunship 2000	64,- DH	Populous	25,- DH	Transarcia	52,- DV
Centurion Def.Rome	25,- DH	Hannibal	63,- DV	Populous 2 Plus	63,- DH	Traps n Treasures	59,- DH
Chaos Engine	48,- DH	Hattrick!	63,- DV	Project Terra	62,- DH	Trois	45,- DH
ChetEm up 4.0	32,- DV	HOI	75,- DV	Prophecy of Shadow	67,- DV	Viking Fields	59,- DH
Chuck Rock 2	49,- DH	History Line 14-18	75,- DV	Putty	49,- DH	Walker	59,- DH
Chuck Y.Alt.2.0	25,- DH	Human Race Standal	54,- DV	Quiri	18,- DV	War in the Gulf	65,- DH
Civilization	74,- DV	Humans	49,- DH	Ragnarik	78,- DV	Ween	65,- DV
Combat Air Patrol	58,- DH	Imperium	25,- DH	Railroad Tycoon	39,- DV	Whales Voyage	66,- DV
Cruise i.a.Corpse	59,- DV	Indiana Jones 3	65,- DV	Rainbow Collection	26,- DH	Wing Commander	25,- DV
D-Generation	42,- DH	Indiana Jones 4	74,- DV	Reach i.L.s.kies	49,- DH	Wolfpack	29,- DH
Daily Cov.Girl Pok	29,- DH	Ishar	65,- DH	Risky Woods	51,- DH	Worlds of Legend	49,- DV
Darkseed 1.5	73,- DV	Ishar 2	54,- DV	Robocop 3	62,- DH	WWF Wrestling 2	59,- DH
DSA	69,- DV	Jaguar XJ 220	48,- DH	Rome AD 92	60,- DH	Yo! Yo!	52,- DH
Daughters of Serpe	76,- DV	John Barnes Soccer	25,- DH	Runes o.Engagement	26,- DH	Zool	43,- DH
Develty Agent	37,- DV	Jonathan	75,- DV	Scenario	59,- DV		
Deluxe P.4.5 AGA	189,- DV	RGB	57,- DH				

Sonderangebote

Aces of Pacific Miss.Disk 25,-DH
Elvira Accade 29,-DH
Red Baron Mission Disk 25,-DH

PC

Tip des Monats

Pirates Gold 83,-DV
Privateer 79,-DV
Lands of Lore 59,-DV

1869	75,- DV	Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	-Banff Spr(384)	39,- DH	Silent Service 2	76,- DH
40 Sports Boxing	25,- DH	Empire Deluxe	77,- DV	-Firestone	36,- DH	Sim City Deluxe	79,- DV
7th Guest (CD-ROM)	116,- DH	Epic	67,- DH	Lord of The Ring 2	65,- DH	Sim Life	81,- DV
A-Train	87,- DV	Euro Soccer	29,- DH	Lost Sec. of Rainf	59,- DV	Skat 92	59,- DV
-Construction Set	43,- DV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Lothar Matthäus	76,- DV	Space Hulk	82,- DH
Aces of T. Pacific	62,- DH	Eye of Beh 3 Dsch	75,- DV	Lotus 3	59,- DH	Space Quest 5	64,- DV
-Mission Disk 1	45,- DV	F 15 Str. Eagle 3	85,- DV	Lure of Tempres	39,- DV	Spacward Ho!	77,- DV
Aces over Europe D	69,- DV	Falcon 3.0	52,- DH	Mad TV	74,- DV	Spelljammer	65,- DV
Arbus A 320	62,- DV	-Mission Disk 1	52,- DH	Man of Steel	79,- DV	Star Control 2	67,- DH
Arbus A 320 Amer.	80,- DH	Fallen Empire	85,- DV	Maestro	79,- DV	Star Legions	70,- DV
Alone in the Dark	80,- DH	Fantastic Worlds	73,- DH	Magic Candle 3	73,- DV	Star Trek	79,- DV
Ambush at Sorinor	79,- DH	Fields of Glory	85,- DH	Maniac Mansion 2	69,- DV	Starbyte N.2 Coll.	74,- DH
B 17 Flying Fortr.	85,- DH	Fire And Ice	53,- DH	Mauspit Island	22,- DH	Steinberg. Hotelm.	54,- DH
Bards Tale 3	24,- DH	First Samurai	57,- DH	Mega-La-Mania	69,- DV	Stormovik	24,- DH
Bards Tale Constr.	57,- DH	Flashback	65,- DV	Night and Magic 3	77,- DV	Street Fighter 2	53,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	69,- DH	Football Manager 3	77,- DV	Night and Magic 4	77,- DV	Strike Commander	80,- DH
Battle Chess 4000	63,- DH	Formula One GP	85,- DH	Night and Magic 5	69,- DV	Str.Com. + Speech	114,- DH
Battle Team	70,- DH	Freddy Pharkas DV	59,- DV	Monkey Island 2	75,- DV	-Speech	39,- DH
-Battlefield Data 2	45,- DH	Go Simulator	79,- DH	Monopoly	78,- DV	Strip Poker 2	25,- DH
Betrayal at Kendor	69,- DV	Goblins 2	82,- DV	NCAA Basketball	34,- DH	Stunt Island	87,- DV
Bund.Man.Prof. 2.0	62,- DV	Grand Prix unlimit	39,- DH	Nigel Mansells WC	29,- DH	Syndicate	75,- DV
Burning Steel	75,- DV	Greatest Comp.	61,- DV	Obitus	29,- DH	Terminator	85,- DH
-Data 1 oder 2	36,- DV	Gunship 2000	84,- DH	Pacific Island	66,- DV	Time Force	73,- DV
Burntime	74,- DV	Gunship 2000 Data	51,- DH	Pacific Strike	79,- DH	-Operation Scour	43,- DV
Carl Lewis Olympic	32,- DH	Hannibal	75,- DV	Penthouse Hot Numb	34,- DV	Tornado	75,- DH
Carriers at War	74,- DV	Hardball 3	64,- DV	PGA Tour Golf Plus	30,- DH	Transarcia	52,- DV
-Construction Kit	66,- DV	Heart of China	39,- DV	Courses	30,- DH	Trois	45,- DH
Castles 2	63,- DH	Heimdal	35,- DV	Pinball Dreams	57,- DH	Twilight 2000	85,- DV
Castles o.Br.Brain	39,- DV	High Command	77,- DV	Pirates!	29,- DH	Ultima 7-2 Serpils	79,- DH
Castle Y.Air Combat	62,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Police Quest 3	63,- DV	-Data Silver Seed	39,- DH
Civilization	89,- DV	Human Race Standal	54,- DV	Pools of Darkness	77,- DV	Ultima Underw. 2	69,- DH
Clash of Steel	72,- DV	Humans	49,- DH	Populous 2	69,- DH	Unlimited Adventu.	59,- DV
Comanche	79,- DV	Loca	82,- DV	Powermonger	60,- DH	V for Victory 3	82,- DH
-Mission Disk 1	45,- DV	Incredible Machine	63,- DV	Prince of Persia 2	68,- DH	V for Victory 4	69,- DV
Comp.Chess System	79,- DV	Indiana Jones 4	79,- DV	Quest for Glory 3	64,- DV	Wall Str. Manager	76,- DV
Crisis in Kremlin	49,- DV	Ishar 2	59,- DV	Railroad Deluxe	76,- DH	War in the Gulf	69,- DH
Cruise i.a.Corpse	59,- DV	Jonathan	75,- DV	Reach i.L.s.kies	59,- DH	Waxworks	59,- DV
Das Sundegals	44,- DV	Jordan in Flight	72,- DH	Realms	59,- DH	Wayne Gretzky 3	79,- DV
Der Patrizier	74,- DV	Jurassic Park	63,- DV	Red Baron	64,- DV	Whales Voyage	69,- DV
-CD ROM	83,- DV	Kaiser	87,- DV	-Mission Disk 1	45,- DV	Wild West World	34,- DV
Die Schöne u.Biest	76,- DV	Katzenkade	25,- DV	Return o. the Dragon	89,- DV	Wing Commander 2	76,- DV
Dogfight	67,- DH	KGB	60,- DH	Rise of The Dragon	39,- DV	WC 2 Zusatz 3	39,- DH
Dream Team Com.	35,- DV	Kings Quest 6	74,- DV	Risky Woods	57,- DH	WWF Wrestling 2	65,- DH
Dune	59,- DV	Kings O.6 CD Rom	78,- DH	Secret Monkey Island	78,- DV	X-Wing	79,- DH
Dune 2	59,- DV	Laura Bow 2	65,- DV	Secret Weap. of LW	77,- DV	-Mission Disk 1	39,- DV
Dyna Blaster	66,- DH	Legends o. Kyandia	64,- DV	-DO 335	37,- DV	Xenobots	70,- DH
Eco Quest	39,- DH	Leisure S. Larry 5	64,- DV	Sensi Soccer 92/93	53,- DH	Yo! Yo!	58,- DH
Eschockey Manager	77,- DV	Lemmings 2	75,- DH	Shadowlands	34,- DV	Zool	43,- DH
Elvira 1	42,- DV	Links 386 Pro	88,- DH	Shedlock Holmes	75,- DV		

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
= deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch) DV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

Hol Dir den **POWER** Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische
Bestellung unter:
089/24 01 32 28

☒ **Ja**, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Stehbox

powerpost



lang folgende drei (!) Systeme durchsetzen werden: Amiga, Macintosh und Archimedes. Der Archimedes ist zwar nicht sehr verbreitet, doch auch er wird seinen Weg machen und wird den PC in Bezug auf Softwarequalität und Kompatibilität um Längen schlagen. Wie gesagt: Die letzte Schlacht hat bereits begonnen.

Tristan Schön Müller, Eitmann

Kurz angemerkt

Ausgabe 7/93 war geradezu perfekt! Geiles Layout, tolle Spiele, gute Interviews und gute Texte! Aber eins hat mir gefehlt und das war bei der Hitparade die Rubrik: "Diese Fortsetzung ist nötig!". Ja, genau – die 5 nötigsten Fortsetzungen könnten von den Lesern mit der **POWER PLAY**-Mitmachkarte gewählt werden. Ihr habt doch nichts zu verlieren oder?

D. Alsbach, Zwingenberg

Coole Idee: Also, schreibt uns einfach eine Postkarte mit Euren fünf dringendst geforderten Fortsetzungen. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Amiga oder PC (bitte gebt Euer Wunschsystem an). Schickt Eure Postkarten an folgende Adresse.

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Red. **POWER PLAY**
Stichwort: Fortsetzung
85531 Haar bei München

Zu zynisch

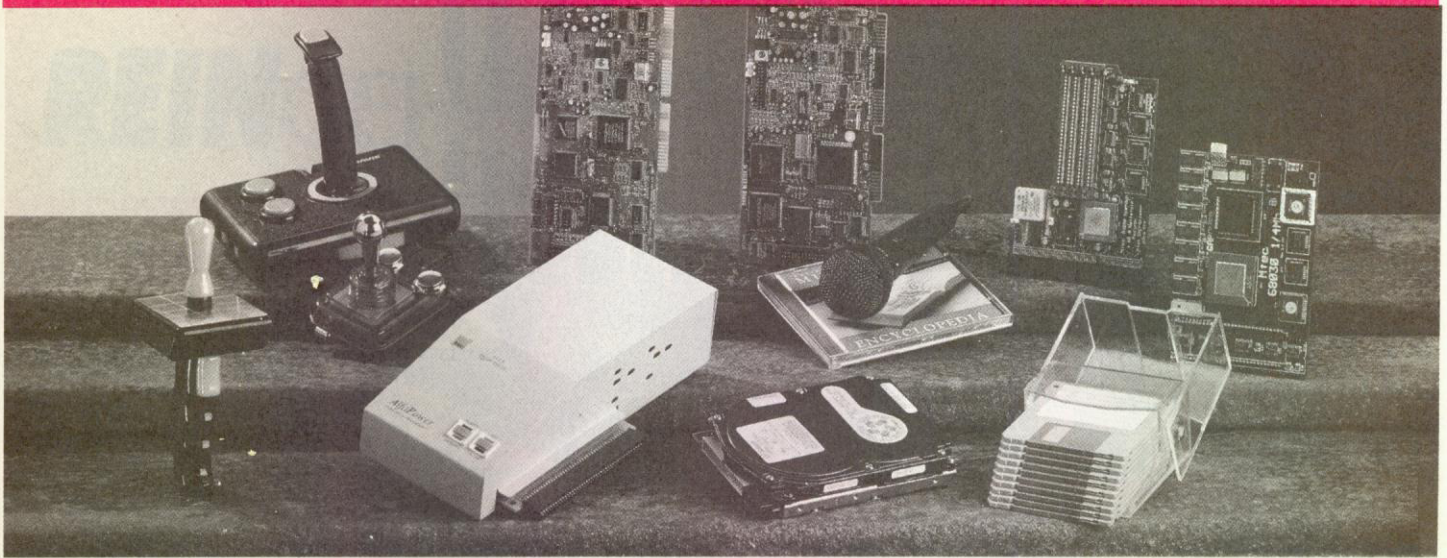
Vor kurzem kam mir bei einem Freund das von Euch hochgelobte "Syndicate" zwischen die Finger. Gleich vorweg: Das Programm ist brillant realisiert (ich komme auch aus der Softwarebranche)! Doch nach einiger Spielzeit steigerte sich weder unsere Motivation, noch garierten wir in einen Spielrausch. Etwas ganz anderes stellte sich ein: Zunehmender Widerwille, die nächste Mission anzunehmen, nach 7

oder 8 Aufträgen richtigen Ekel ob dieser sinnlosen Abschlächtereie, und uns wurde klar: Dieses "Spiel" ist blanker Zynismus. Hier wurde eine Grenze überschritten, dieser "Kick", der jedes neue Spiel einen Schritt weiter nach vorne verlegen muß, die unerträglich ist. Zum realistischen Empfinden des Tötens fehlen nur noch die grauenvollen Schreie der Niedergemetzelten. Nun sagt bloß nicht, dies alles sei ein Spiel: Wer, wie einer Eurer Tester, nachts Phantasien entwickelt, wie er wohl am besten eine Zeitbombe platziert, um möglichst viele Leute hochzujagen, sollte mal einhalten und darüber nachdenken, wie weit er sich schon gefühlstot in eine Einbahnstraße manövriert hat. Ich jedenfalls habe Syndicate der Bundesprüfstelle ans Herz gelegt. Und noch eines: Es ist mir klar, daß **POWER PLAY** nicht gerade als kritisches Forum zu diesem Thema betrachtet werden kann. Aber bitte betrachtet diesen Brief als ernstgemeinten Beitrag und, falls er Eure Beachtung findet, kommentiert ihn ohne pubertäre Sarkasmen.

Karl-Heinz Gille, Ettlingen-Spessart

Warum bitte soll die **POWER PLAY** nicht als kritisches Forum zu diesem Thema betrachtet werden? Ich würde fast sagen, daß dies sogar der am besten geeignete Platz für eine solche Diskussion ist! Ich bin übrigens auch weit entfernt davon zu sagen, *Syndicate* sei ein zynisches Spiel. Ich finde es viel eher schrecklich, daß nur ein paar hundert Kilometer von hier echte Menschen im Granathagel sterben und ein Haufen Spinner nichts besseres zu tun hat, als sich gegenseitig abzuschlachten. Der Zynismus liegt viel eher darin, daß die Weltöffentlichkeit dem Sterben echter Menschen so teilnahmslos zusieht, selbsternannte "Weltpolizisten" einen Kleinstaat im nahen Osten mit einem gigantischen Aufwand an Material und Menschen befreien, damit der Nachschub an Treibstoff gesichert ist, aber sich die gleichen Staaten nur in billige Parteipolemik flüchten, wenn es um die Metzeleien im ehemaligen Jugoslawien geht. Wir sind weder gefühlstot, noch verschließen wir unsere Augen vor dem Weltgeschehen, noch vergessen wir die Grenze zwischen einem Computerspiel und der Realität. mh

Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



Soundblaster Pro Deluxe
mit Lemmings und Indy 500 **288,88**
Soundblaster 16 SP, deutsch **333,33**
Soundblaster 16 ASP, deutsch **404,04**
Media-Concept Pro,
Soundblaster Pro kompatibel **222,22**

Matsushita 562 (Panasonic)
Double Speed CD-Rom, Multisession . **499,99**
Soundblaster 16SP und
Matsushita 562 Double Speed **808,88**
Soundblaster Pro deluxe, Lemmings, Indy
500+Mitsumi LU 005S CD-Rom ... **616,66**

Festplatten A500/A2000:
130 MB/15ms/8MB Ram option **666,66**
210 MB/15ms/8MB Ram option **777,77**
M-Tec Turbosysteme:
68030/1MB 32Bit Fastram **444,44**
68030/4MB 32Bit Fastram **666,66**

BURNTIME



nur DM 89,95

MANIC MANSION 2



nur DM 94,95

SYNDICATE



nur DM 84,95

MIGHT & MAGIC 5



nur DM 94,95

LARRY 6



nur DM 74,95

Software-Hits PC

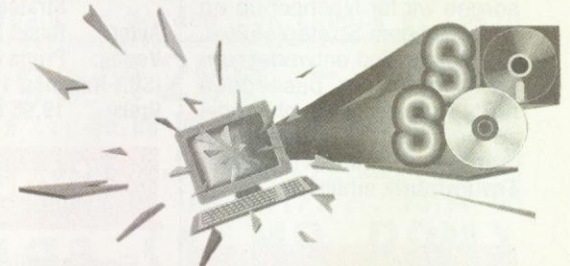
Cyberacer 89,95
Lands of Lore 74,95
Beholder 3 94,95
Die Siedler 89,95
Body Blows 69,95
Seal Team 89,95
Police Quest 4 74,95
Aces over Europe 94,95

Software Hits Amiga

Burntime 74,74
Tornado 74,74
Spacehulk 69,69
Die Siedler 74,74
Ballistic Dillpomy 49,49
Dune II 59,59
Syndicate 69,69
Walker 59,59

Hits ab 18 Jahren

CD Visual Fantasies, mehr
als 2600 Bilder 79,00
CD Moving Fantasies,
fast 200 Bewegt-Bilder .. 99,00
CD My first time,
1.2GB, 2CDs, TURE Movie mit
Musik, und Sprache 199,00
Abgabe nur an Volljährige!



Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden
wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

59 755 Arnsberg-Neheim Lange Wende 30 Tel.: 02932/1094
51 465 Bergisch-Gladbach Dr. Robert-Koch-Str.13 Tel.: 02202/43767
10 245 Berlin Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067
10 551 Berlin Oldenburger Str. 44 Tel.: 030/3962821
33 615 Bielefeld Schloßhofstr. 1 Tel.: 0521/138033
44 807 Bochum Herner Str. 383 Tel.: 0234/531018
53 123 Bonn Schiefelingsweg 24 Tel.: 0228/625076
38 118 Braunschweig Holwedestr. 10 Tel.: 0531/508231
44 227 Dortmund Stockumer Str.420 Tel.: 0231/759786
40 477 Düsseldorf Gneisenaustr. 1 Tel.: 0211/4910187
47 051 Duisburg Ulrichstr. 2-4 Tel.: 0203/21084
46 535 Dinslaken Friedrich-Ebert-Str.93 Tel.: 02064/59634
91 054 Erlangen Luitpoldstr. 15 Tel.: 09131/26658
60 487 Frankfurt-Bockenh. Am Weingarten 11 Tel.: 069/7078353
79 106 Freiburg Lehener Str. 24 Tel.: 0761/287112
35 390 Gießen Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/71967
58 085 Göttingen David-Hilbert-Str. 2 Tel.: 0551/46563
58 095 Hagen Bergischer Ring 5 Tel.: 02331/26774
20 144 Hamburg Beim Schlump 21 Tel.: 040/458115
22 083 Hamburg Beethovenstr. 57 Tel.: 040/2246
67 655 Kaiserslautern Fabrikstr. 32 Tel.: 0631/67411
76 153 Karlsruhe Lessingstr. 5 Tel.: 0721/853360

34 131 Kassel Lange Str. 81 Tel.: 0561/39463
24 116 Kiel Sternstr.18 Tel.: 0431/970046
56 068 Koblenz Markenbildchen Weg 24 Tel.: 0261/31848
50 670 Köln Von-Verth-Str. 20-22 Tel.: 0221/121806
50 939 Köln Gottesweg 149 Tel.: 0221/446499
47 807 Krefeld Kölner Str. 485 Tel.: 02151/300409
79 540 Lörach Kreuzstr. 104 Tel.: 07621/49690
67 063 Ludwigshafen Kreuzstr. 8 Tel.: 06121/632722
23 564 Lübeck Wakenitz Str.7 Tel.: 0451/794345
58 514 Lüdenscheid Schützenstr.2 Tel.: 02351/86 02 81
39 112 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage
68 159 Mannheim Jungbusch Str. 3 Tel.: 0621/101203
41 065 Mönchengladbach Neusser Str. 210 Tel.: 02161/601556
45 468 Mülheim Delle 47 Tel.: 0208/390370
48 147 Münster Ferdinand Str. 8 Tel.: 0251/278515
66 538 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 Tel.: 06821/26797
41 460 Neuss Hamtstr. 20 Tel.: 02131/278967
26 131 Oldenburg Edewachter Land Str. 4 Tel.: 0441/501445
49 074 Osnabrück Petersburger Wall 1 Tel.: 0541/586809
31 224 Peine Echnernstr. 14 Tel.: 05171/72923
66 953 Pirmasens Alleestr. 3 Tel.: 06331/75150
48 431 Rheine Auf dem Thie 8 Tel.: 05971/2219

66 121 Saarbrücken Mainzerstr.78 Tel.: 0681/638629
66 740 Saarlouis-Fraulaut. Saarbrücker Str. 22 Tel.: 06831/88159
58 239 Schwerte Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813
67 346 Speyer Wormser Landstr.24 Tel.: 06232/49107
66 386 St. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850
70 435 Stuttgart-Zuffenhsn. Straßburger Str. 45 Tel.: 0711/874087
54 290 Trier Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532
67 547 Worms Luisenstr. 10 Tel.: 06241/88444
35 576 Wetzlar Altenberger Str.30 Tel.: 06441/54520
38 300 Wolfenbüttel Heimstättenweg 23 Tel.: 05331/61820
42 485 Wuppertal Friedr.-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118

Bestellen Sie zu gängigen Geschäftszeiten bei Ihrer
nächsten SOFT & SOUND-Filiale oder von
Mo-Fr: 9.00-20.30 Uhr
Sa+So: 10.00-15.00 Uhr
bei der Zentrale Düsseldorf, Tel: 0211-633006

Soft & Sound Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/64 111 23

HEADWARE

Hilfe- stellung

Players-Guides und Strategiebücher des amerikanischen Verlags "Prima Publishing" gehören mit zum Besten, was sich der ambitionierte Fan einzelner Spiele gönnen kann. Schon in einer früheren Ausgabe der *POWER PLAY* haben wir die wichtigsten Bände vorgestellt. Jetzt sorgen wir für Nachschub an hochwertigem Strategiefutter. Die Bände sind entweder, unter Angabe der passenden ISBN-Nummer, im Buchhandel zu bestellen oder direkt bei dem Softwareversender **Traumfabrik** erhältlich.

X-Wing



Das Nonplusultra für jeden Star-Wars-Freak. Auf über 400 Seiten erfährt man wirklich alles über Lucas-Arts-Raum-

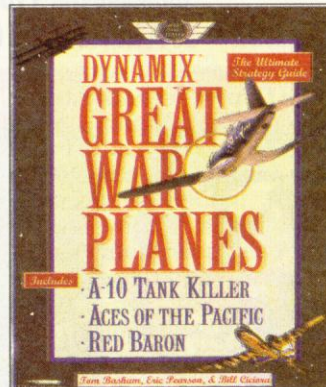
kampfsimulator. Jeder Auftrag und jede Mission wird bis ins kleinste Detail beleuchtet. – Zusätzlich werden die technischen Spezifikationen aller im Spiel auftretenden Raumer dargelegt und ihre Vor- und Nachteile diskutiert. Interviews mit Lawrence Holland, Edward Kilham und den anderen Mitgliedern des *X-Wing*-Design-Teams runden diese geballte Ladung Information ab. Die Macht sei mit Euch!

Titel: X-Wing – The Official Strategy Guide
Autor: Rusel DeMaria
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-375-4
Preis: 19,95 Dollar

Dynamix

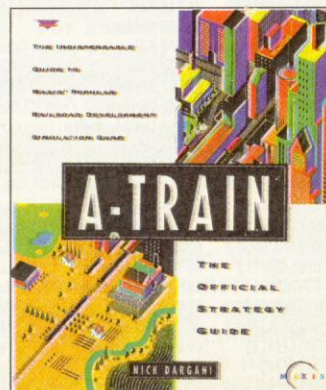
Eine stattliche Riege an Flugsimulationen kann das im amerikanischen Bundesstaat Oregon beheimatete Softwarehaus Dynamix aufweisen. *A-10 Tank Killer*, *Aces of the Pacific* und *Red Baron* haben unter Flugfans einen hervorragenden Klang. Umso nötiger das Buch von Tom Basham und Eric Pearson, die sich ausführlich mit diesen drei Simulationen beschäftigen. Alle Missionen werden von ihnen behandelt und alle beteiligten Flieger vorgestellt.

Titel: Dynamix – Great War Planes
Autor: Tom Basham, Eric Pearson
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-157-3
Preis: 18,95 Dollar



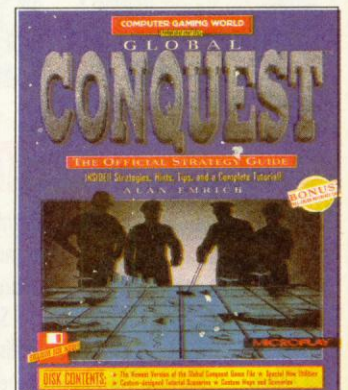
A-Train

Die Weichen falsch gestellt? Die Aktien im Keller? Ab jetzt sollte dies kein Problem mehr sein. Autor Nick Dargahi erklärt auf 360 Seiten anschaulich und spannend, wie jeder zu einem florierenden Bahnimperium kommt. Besonders ausführlich wird dabei die optimale Routenplanung der privaten Bahnline berücksichtigt. Zusätzlich werden todsichere Gewinnstrategien für jedes Szenario geboten.



Titel: A-Train – The Official Strategy Guide
Autor: Nick Dargahi
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-255-3
Preis: 18,95 Dollar

Global Conquest

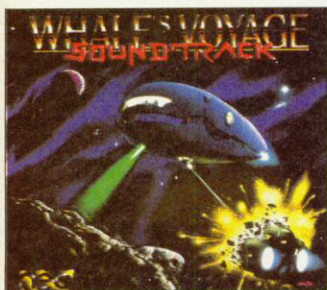


Dan "M.U.L.E." Buntens Multiplayer-Spiel *Global Conquest* gehört nicht gerade zu den einfachsten Strategiespielen auf dem Markt. Wer dieses Programm in seinem ganzen spielerischen Gehalt genießen möchte, kann durchaus ein paar gute Ratschläge gebrauchen. Der vorliegende Band hält davon eine reiche Auswahl bereit. Zusätzlich gibt's eine Diskette mit neuen Utilities, Szenarios und einem ausgewachsenen Tutorial.

Titel: Global Conquest
Autor: Alan Emrich
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-262-6
Preis: 24,95 Dollar

REIN GEHÖRT

Whales Voyage



Freunde von NEOs Rollenspiel dürfen sich ab sofort auch den Soundtrack von CD reinpfeifen. Das Titelthema und die Musik zum Endkampf wurden zu drei fetzigen Dancefloor-Tracks verarbeitet und mittels moderner Tontechnik kräftig aufgemotzt. Wer gern tanzt und das Spiel liebt, sollte probenhören, alle anderen greifen auf Profis zurück.

Front 242: Off



Die Belgier drehen jetzt total ab. Nach dem schon recht chaotischen *Up Evil*, legen die Elektriker noch eins drauf und lassen zu den besseren Dance-Tracks gar eine Frau ans Mikrofon. Fazit: Musikalisch bleibt nichts mehr von der guten alten Techno-Band – echte Front-242-Fans werden enttäuscht sein oder müssen sich geschmacklich ändern.

Billy Idol: Cyberpunks



Der gute, alte Billy mag zwar zu den Punks der ersten Stunde gehören, fällt im multimedialen Zeitalter als "Cyberpunk" aber kräftig durch. Vielleicht sollte Idol erst mal Gibson und Sterling lesen, bevor er sich an diesen Begriffen vergreift – die Musik vergault wahre Cyberpunks und läßt lediglich Mainstream-Herzen höher schlagen. Die CD erinnert so auch eher an typische Idol-Alben, denn an abgehobene Cyberspace-Ausflüge. Und die Moral aus der Geschichte: Man kann eben nicht sein, was man nicht ist.

U2: Zooropa



Lange erwartet und endlich da: Die neue U2-Scheibe haut nach der erfolgreichen und gleichnamigen Tour dermaßen rein, daß sie bereits in der ersten Woche auf Platz 1 der LP-Charts landete. Qualitativ ist die Platte im Gegensatz zu den tollen Live-Acts jedoch eher im Mittelfeld zu Hause. Die Arrangements sind teilweise zu unübersichtlich und fordern gnadenlos "reinhören". Einige Stücke, wie das abgefahrene "Numb" bilden dabei die Ausnahme. *Achtung Baby!* gefiel um einiges besser und bot mehr neue Ideen.

M.K. Elektronik

TITEL	AMIGA	IBM/PC	TITEL	AMIGA	IBM/PC
A-Train Construction Set	DV 42,00	42,00	Syndicate	DV 62,00	82,00
A-Train	DV 82,00	96,00	Super Sports Challenge	DA 69,00	—
Aces over Europa	DV 82,00	82,00	Terminator 2029	EA 76,00	—
Airbus A 320 America	DA 89,00	89,00	The Lost Vikings	DV 69,00	82,00
Ambush at sorinor	DA 89,00	89,00	The 7th Guest CD-ROM	DA 138,00	—
Ballistic Diplomacy	DV 34,00	—	The Legacy	DA 97,00	—
Betrayal at Krondor	DV 82,00	82,00	Tornado	DA 82,00	—
Buzz Aldrin's Race into Space	DA 90,00	90,00	Traps n' Treasures	DV 62,00	—
817 Flying Fortress	DA 69,00	89,00	V for Victory 3	DA 82,00	—
Caesars Palace	DV 55,00	55,00	World of Legend	EA 49,00	49,00
Campaign Data	DV 42,00	42,00	Whales Voyage	DV 62,00	76,00
Carriers at War Construction Kit	EA 69,00	69,00			
Comanche Data 1	DV 49,00	49,00			
Clash of Steel	EA 76,00	76,00			
Day o. t. Tentacle (Man. Man. 2)	DA 55,00	—			
Die Schöne und das Biest	DV 82,00	82,00			
Dune 2	DV 55,00	62,00			
Delivery Agent	DV 34,00	—			
Eye of Beholder 3	DV 82,00	82,00			
Empire Deluxe	EA 82,00	82,00			
Entity	DA 62,00	—			
Eight Ball Deluxe	DA 62,00	62,00			
Fields of Glory	DA 96,00	96,00			
Flashback	DV 62,00	62,00			
Freddy Pharkas	EA 69,00	69,00			
Fly Harder	DA 62,00	—			
Football Manager 3	DV 82,00	82,00			
Gateway to the Savage Frontier	DV 69,00	—			
Goal	DV 55,00	—			
Gunship 2000	DA 69,00	89,00			
Hannibal	DA 68,00	82,00			
High Command	EA 82,00	82,00			
Ishar 2-Messengers of Doom	DV 55,00	62,00			
Links Data Belfry Wishaw	EA 42,00	42,00			
Lotus 3	DA 62,00	62,00			
Mario wird vermißt	DV 76,00	76,00			
Monopoly	DV 76,00	76,00			
Morph	DA 49,00	—			
Napoleonic	DA 69,00	83,00			
Nicky Boom 2	DA 62,00	—			
Prince of Persia 2	DA 69,00	69,00			
Pinball Dreams	DA 54,00	62,00			
Pirates Gold	DV 97,00	97,00			
Ragnarok	DV 90,00	90,00			
Rinworld-Rev. of the Patriarch	EA 69,00	69,00			
Robod	DA 62,00	62,00			
Red Baron + Mission Disk	DV 83,00	83,00			
Return of the Phantom	EA 83,00	83,00			
Space Legends	DA 69,00	76,00			
Space Hulk	DA 82,00	82,00			
Sensible Soccer 92/93	DV 55,00	55,00			
Street Fighter 2	DA 55,00	62,00			
Space Quest 5	DV 69,00	69,00			

LADENVERKAUF: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR - TELEFONISCHE BESTELLUNG RUND UM DIE UHR UNTER: 021 33/41136 - VERSANDKOSTEN PER NN: POST 9 DM/UPS 15 DM

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG:

M.K. ELEKTRONIK - KREFELDER STR. 11-13 - POSTFACH 1027 - 41518 DORMAGEN

WIR SUCHEN WERBEPARTNER! - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Game Land Express

Der Versand im Norden zw. Lübeck u. Eutin

Amiga 1200 - 4000

Sim Life ... 90.00 DM ... 1869 ... 80.00 DM

Deluxe Paint 4.5 AGA ... 229.00 DM

Ishar - Legend Of The Fortr. ... 75.00 DM

Amiga (1 MB RAM)

War in the Gulf ... 89.00 DM Goal! ... 79.90

The Lost Vikings ... 80.00 DM Walker ... 69.95 DM

Ishar -2 Messengers of Doom ... 69.90 DM

Super NES

The Magical Quest /dt ... 99.00 DM

Wing Commander /dt ... 99.00 DM

Der Knüller!! SNES ACTION REPLAY ... 89.00 DM

Preisliste Kostenlos Anfordern, AMIGA-PC-SNES-NES-GB-

GAME LAND EXPRESS, Detlef Grün

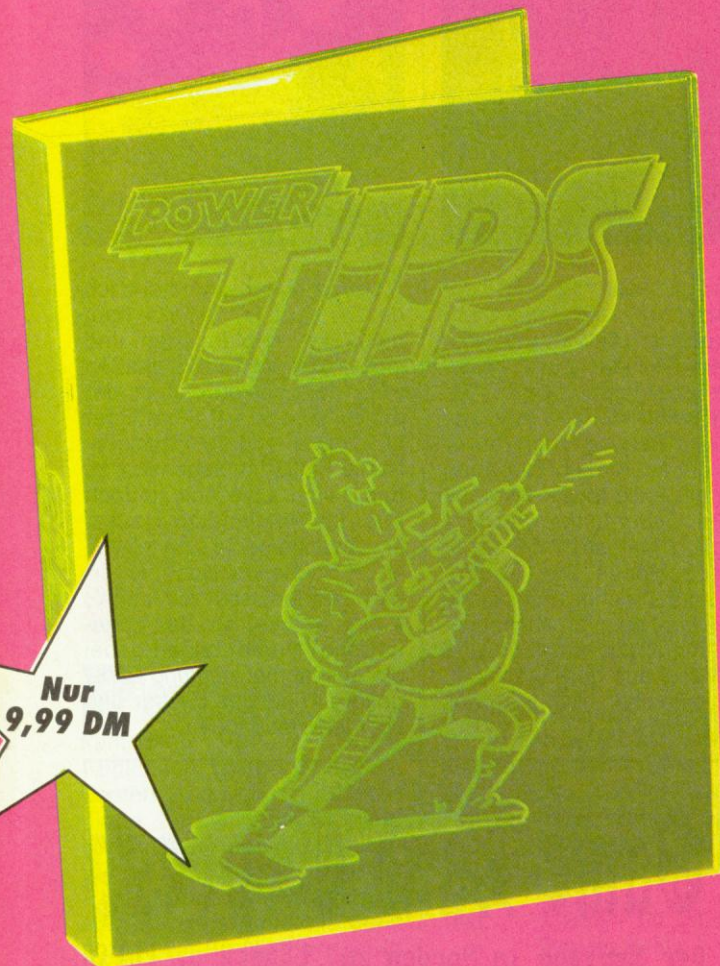
Plönerstr. 35, 23623 Ahrensböök

Telefax: 04525/3876

Bestellung: Schriftlich o. Telefax

Lieferung per N.N. zzgl. 8.-DM Porto

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

Ringordner

medien

Nippon-Nippel

Der Nachschub an japanischen Anime-Filme rollt mittlerweile auch in Europa. Einige der Nippon-Movies werden sogar in englischer Sprache synchronisiert und auf VHS-Videokassetten feilgeboten. Neuster Eurozugang ist der zweite Teil zum Gore & Sexstreifen *Urotsukidoji*. Die Handlung von *Urotsukidoji 2: Legend of the Demon Womb* ist nichts für zartbesaitete Gemüter. Aus diesem Grund wird der Film, selbst in der – gegenüber der Originalfassung – arg verstümmelten englischen Version, auch nur an Jugendliche über 18 Jahre verkauft.

Wie im ersten Part ist der Held des Films Amanojaku auf der Suche nach dem Chojin. Der Chojin soll, wie in Legenden vorherbestimmt, Herrscher über drei Welten sein: Unsere Erde und zwei Parallelwelten, von denen eine von Dämonen, die andere von Monstern bewohnt wird. Auf seiner Suche trifft Amanojaku, selbst ein Monstermensch, auf den Enkel eines verrückten Nazi-Wissenschaftlers. Myunhi Hausen Jr. ist selbst auf der Suche nach dem Chojin, allerdings, um mit dessen Hilfe selbst Herrscher der drei Welten zu werden.

den. *Urotsukidoji 2: Legend of the Demon Womb* ist sicher nicht ein Manga-Highlight, aber für Freunde von Filmen der härteren Gangart durchaus empfehlenswert.

Viele japanische Comichellen werden oft als Videospiel verbraten. Figuren wie Hunter Yoko trifft der Anime-Freund nicht nur auf der Matscheibe wieder, sondern auch immer öfter in Modulform. Videospieler, die sich mit der SNES-Prügelcartridge *Ranma 1/2* blaue Flecken holten, dürfen jetzt die Abenteuer ihrer Lieblichen auf Laserdisc bestaunen. Im Gegensatz zu *Urotsukidoji 2*:



Witzig: *Ranma 1/2* gehört in jede Laserdisc-Sammlung

Legend of the Demon Womb ist *Ranma 1/2* eher ein Familienfilm. Anstelle von Splatterszenen gibt's hier eine gehörige Portion Situationskomik. *Ranma 1/2* entlockt selbst Zuschauern, die nicht der japanischen Sprache mächtig sind, einige herzhaften Lacher.

Wer sich zudem für die Dialoge interessiert und Zu-



Die meisten Figuren aus *Ranma 1/2* tauchen im Videospiel auf



Babes 'n' Boobs: Leichtgeschürzte Damen gehören in einen Anime

gang zum Compuserve-Netzwerk hat, kann sich dort das passende englische Script-File besorgen. Mit dem Befehl *Go Comic* geht Ihr direkt in das Compuserve-Comic-Forum. Hier gib'ts für japanische

Filme eine Extraabteilung. Wer kein CIS-Konto hat, muß nicht verzweifeln: Bestellt Ihr den Film (siehe Kasten), könnt Ihr auf Wunsch das englische Script gleich mit anfordern. mh

Woher?

Derweil "normale" Anime-Filme auf VHS-Video und in englischer Sprache bei Videospielversendern wie CWM ohne Probleme geordert werden können, saßen die eingefleischten Fans, die möglichst die Originalversionen auf NTSC-Laserdisc und im japanischen Originalton kaufen wollten, meistens auf dem Trockenen. Nur wer gute Connections zu einem Spezialversand in den USA oder ein paar

Kumpels in Japan hatte, wurde ausreichend mit neuem Zeichentrickstoff versorgt. Mittlerweile können alle Freaks aufatmen. Der Münchner Videospielversand **Galaxy** bietet neben den herkömmlichen Videos nicht nur die Originalfassungen auf NTCS-Laserdisc an, sondern besorgt Euch zudem japanische Anime-Zeitschriften mit den Neuheiten auf dem Anime-Markt.



Ranma 1/2 gibt's bei Galaxy im Original

**Innovativ
Aktuell
Kompetent:**

**DIE
COMPUTER
BÜCHER
DES
MARKT
&
TECHNIK
VERLAGES.**

Jetzt im
Handel!*

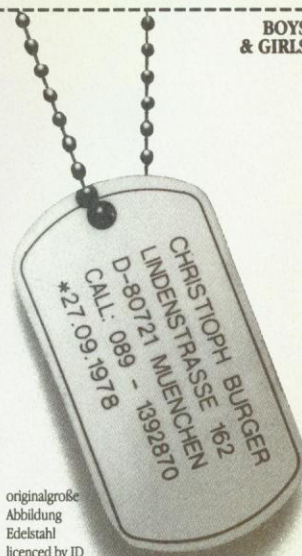
Jetzt im Buch- und PC-
Handel oder in den
Buchabteilungen der
Warenhäuser!



Markt&Technik

Markt&Technik Bücher-
das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

BOYS & GIRLS



originalgroße
Abbildung
Edelstahl
licenced by IT

Axl Rose

Ja! (Genau der!)
hat ihn natürlich auch:
Original - wie in der US Army
ID-Anhänger

Hol ihn Dir ! Jetzt !
Für Dich ganz **persönlich** oder
für Deinen **Lover**: Boys & Girls
oder für alle in Deiner **Clique** !

DM 39⁹⁰ only

**komplett mit 80cm-Kette (silberfarbig)
+ Nachnahme / Postversand DM 7.-**

Dieses **hypergeile** Teil
gibt's in ganz Europa nur bei uns:

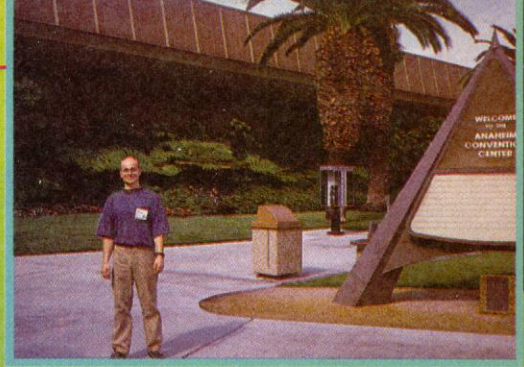
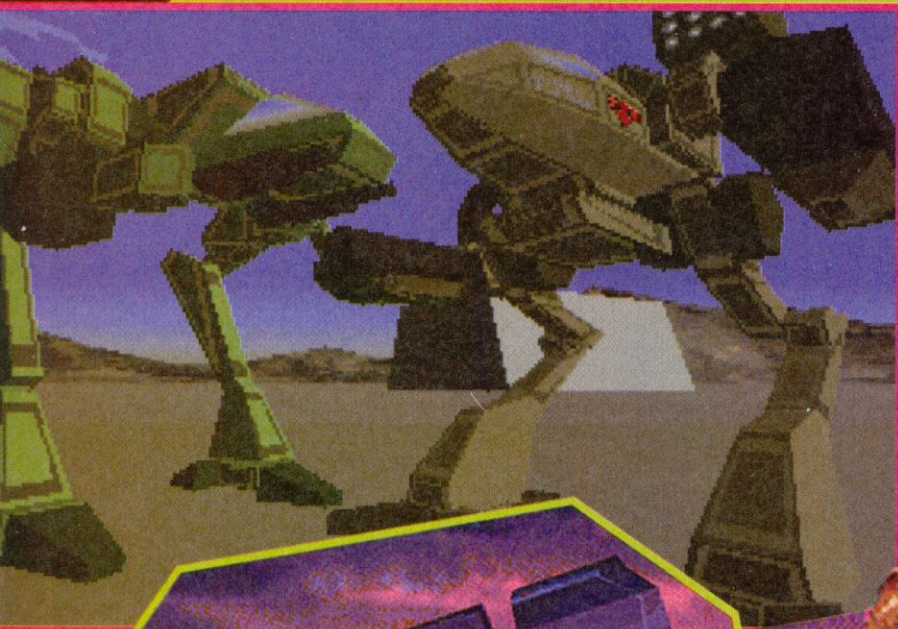
FUNTAStIC GmbH

PostBox 140209p, Müllerstr. 44
D-80452 München

...und so geht die Post ab mit Deiner Bestellung: Du hast 5 Zeilen mit je 23 Buchstaben. Schreib uns Deine eigenen Daten (bitte in klarer Druckschrift) genauso wie z.B. auf dem Foto Ausscheiden, rein in das Kuvert und losschicken! In ca. 14 Tagen ist er da - Dein Anhänger!

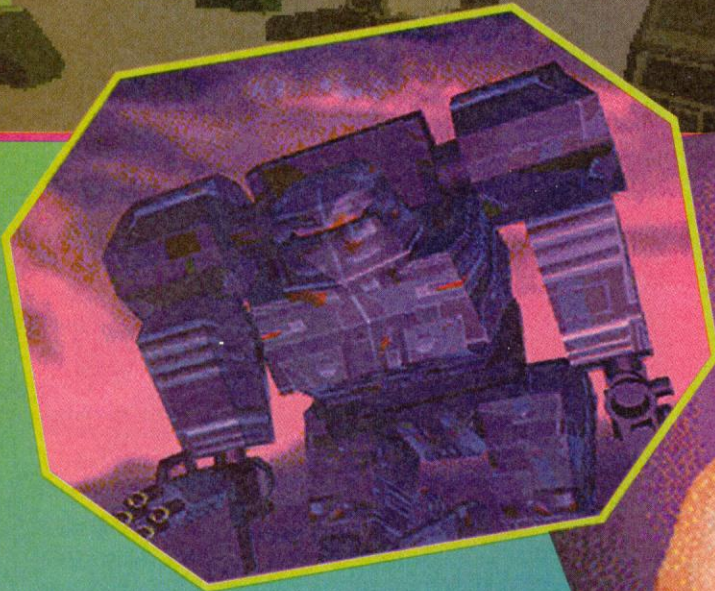
Okay! Ich will das Teil haben:
Bitte schicken Sie mir den ID-Anhänger

Datum meine Unterschrift
(unter 18 J. bitte die Eltern)



Beinhart: Alles über die Multimedia-Messe Siggraph

Knallhart: Al Lowe's Larry läßt im sechsten Teil alle Hüllen fallen



Stahlhart: Mechwarrior 2 von Activision (rechts) und Jagganath von Microprose

POWER
PLAY

◆ 11 ◆

erscheint am
13. Oktober 1993

Roboterrüpel wo man hinschaut: Simulationen mit gigantischen Kampfroßern sind groß im Kommen. Gleich vier Spiele mit den riesigen Stahlkolossen kommen auf uns zu: **Jagganath** von Microprose, **Mechwarrior 2** von Activision, Mirage schickt **Rise Robot** ins Rennen und Dynamix werkelt an einem Robotergeheimprojekt. Neben den Softwareschergewichten findet Ihr im nächsten Heft jede Menge Infos über den langerwarteten Amiga-Ballerknaller **Uriidium 2**, die heiße U-Boot Simulation **Subwars 2010**, den Falcon-Killer **Mig 29** und die Edelrollenspiele **Forgotten Castle** und **Stonekeep**. Sierra-Fan Sönke klickte sich mit **Larry 6** durch die niederen Gefilde menschlicher Regungen.

Außerdem besuchten wir für Euch die US-Pflichtmesse für Multimedia-Experten – in der nächsten Ausgabe der POWER PLAY berichten wir über alle Neuheiten, Trends und Tatsachen von der Siggraph.



Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.

SOUND GALAXY NX



DAS NEUE 16-BIT SOUND ERLEBNIS!



Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows , Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.

Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

Fachhandelspreise + Anfragen
nur mit Gewerbenachweis



KM Computer und Kommunikation
Handelsgesellschaft mbH
Kirchheimer Str. 48 · 73249 Wernau

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer

Der Kampf um die Vorherrschaft in der Galaxis ist entbrannt



STARLORD

Dunkle Mächte bedrohen den Frieden der Völker in der Galaxis

Der Gegner: Eine Allianz machthungriger und rücksichtsloser Clans. Die einzige Hoffnung: Ein echter Starlord, ein Mann wie Sie! Das Ziel: Die geraubte Macht wiederzuerlangen, und bis zum Imperator aufzusteigen - um dem Unrecht Einhalt zu gebieten!

Ungezählte andere aber, die auch ihre Chancen wittern, steigen ebenfalls auf. Andere, deren Absichten zweifelhaft sind; die vielleicht nur nach Macht, Geld und Besitz hungern. Nur eines kann helfen - ihnen zuvorzukommen!

Zuerst gilt es, die zerstreute Streitmacht der eigenen Kampfschiffe neu zu formieren, und dem Gegner - in spektakulärer 3-D-Action - einen unvermuteten Schlag zu versetzen. Doch dann sind schon Diplomatie, Handelsgeschick und zielgenaue Planung gefragt.

Vielleicht gelingt es Ihnen schon rasch, in der feudalen Gesellschaftsordnung aufzusteigen: Kalkulieren Sie Ihre Stärken und die Schwächen der Gegner, suchen Sie sich starke Verbündete - um mit aller Kraft zuzuschlagen!

Weiten Sie Ihren Einflußbereich über die Planeten in die ganze Galaxis aus - Reichtum bedeutet gleichsam politische Macht.

So kann es Ihnen gelingen, Ihre Familie zu stärken, Ihre Basen zu sichern, und immer mehr Allianzen zu schließen - um den dunklen Mächten schließlich den endgültigen Schlag zu versetzen!

Aber auch Vorsicht ist geboten! So, wie Ihre Macht steigt - steigt auch der Preis, der auf Ihren Kopf ausgesetzt ist!

Starlord. In Kürze für IBM-PC-kompatible und Commodore Amiga.

MICRO PROSE
Seriously Fun Software