3/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Die Nr.1

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.7700/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-



MEGA-MESSE

Preview 93: Die Knaller der Las-Vegas-Show

Schneller, bunter, besser

PC-POWER

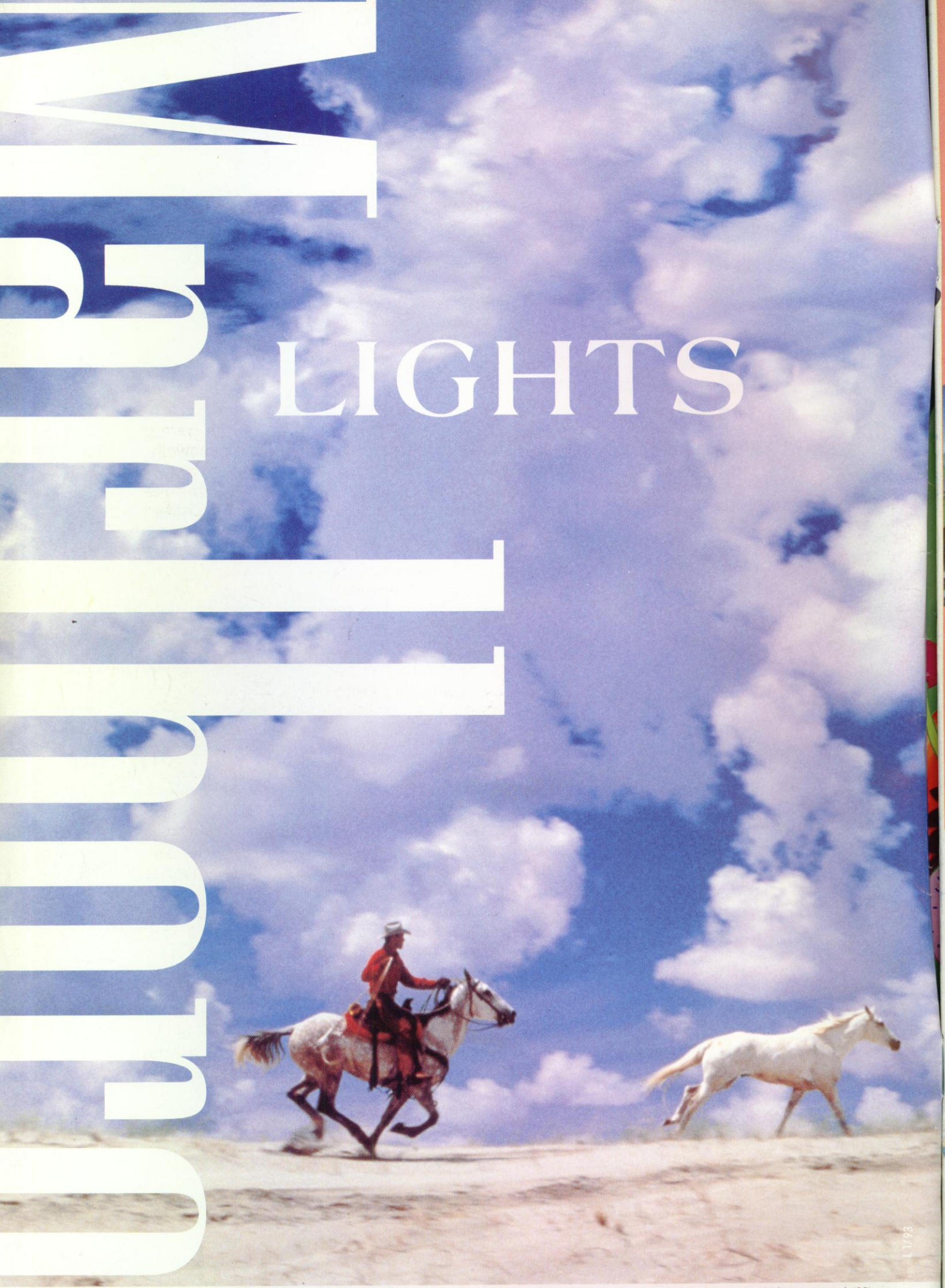
Vom Arbeitstier zum Spielertraum

TANZ DER MODULE

- Landstalker
- Arielle
- Streets of Rage 2
- Super Tiny Toons
- Cybernator
- Viewpoint

UNDERWORLD 2

Im Test: Das faszinierende 3-D-Epos wird fortgesetzt



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

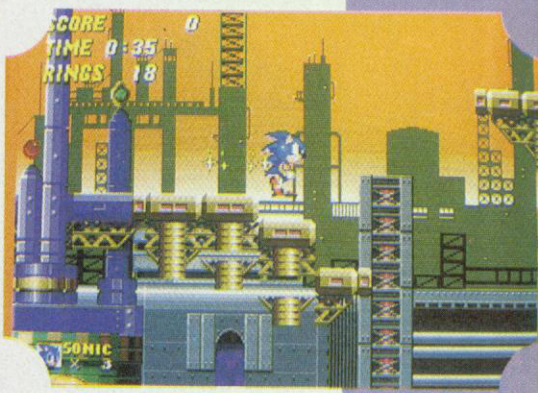
intern



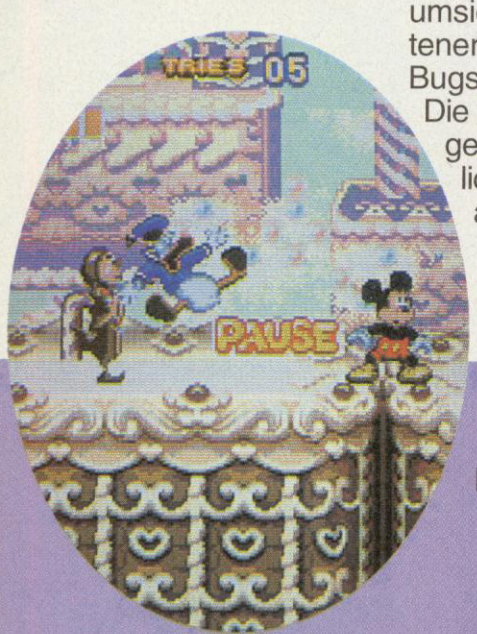
Wo bleiben sie nur? Computerspieler warten sehnsüchtig auf X-Wing, Strike Commander & Co.

Eiskalte Leidenschaft

Während sich typische Sommer-, Sonne- und Strandliebhaber über die Wintersaison nicht gerade freuen, schauen Spielefreaks der vor- und nachweihnachtlichen Jahreszeit jedesmal mit Glitzern in den Augen entgegen. Nicht nur der vielen Geschenke wegen – die Auswahl an interessanten Neuheiten nimmt traditionell dramatisch zu. Allerdings waren auch dieses Jahr etliche Firmen dem Terminstreß nicht gewachsen. Wo bleiben all die angekündigten Silvesterknaller? Hat LucasArts ihren X-Wing zunächst für einen Winterurlaub im Dagobar-System mißbraucht, um sich dort mit Roger Wilco zu treffen, der sein nächstes Space-Quest-Abenteuer einfach nicht antreten will? Verschollen im Weltraum scheint zur Zeit auch David Brabens Elite 2, mit dem Konami als Computerspielanbieter endlich durchstarten will. Von Strike Commander ganz zu schweigen. Die Entwickler sollten sich angewöhnen, mit Veröffentlichungsdaten etwas umsichtiger zu verfahren. Dann kommt es hoffentlich auch seltener vor, daß die Erstversionen von komplexen Spielen diverse Bugs aufweisen – schönen Gruß nach Texas!



Schnell & preiswert: Die Modul-Mogule Sega und Nintendo brachten ihre Weihnachtsknüller rechtzeitig zu einem fairen Preis in die Geschäfte.



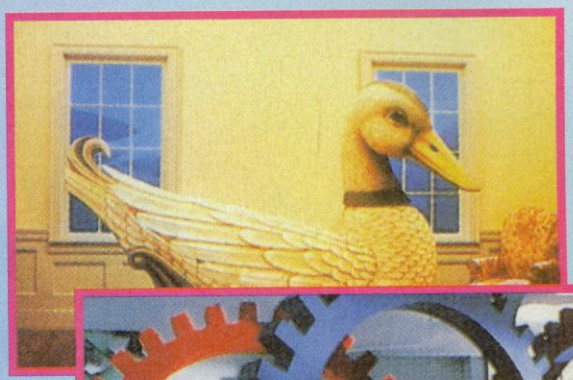
Die Videospielgiganten haben dagegen die meisten Versprechen gehalten. Segas Sonic 2 und World of Illusion kamen tatsächlich rechtzeitig zum Fest in die Läden – und sogar preiswerter als erwartet. Solange der Konkurrenzkampf zwischen Sega und Nintendo zu unseren Gunsten ausgeht (einer reduziert die Preise, der andere zieht postwendend nach), können wir uns nicht beschweren. Bleibt zu hoffen, daß es die beiden Duellanten nicht gar zu wild treiben, und etliche kleinere Fremdhersteller mangels Geldreserven auf der Strecke bleiben. Damit wäre keinem Spielefreund gedient.

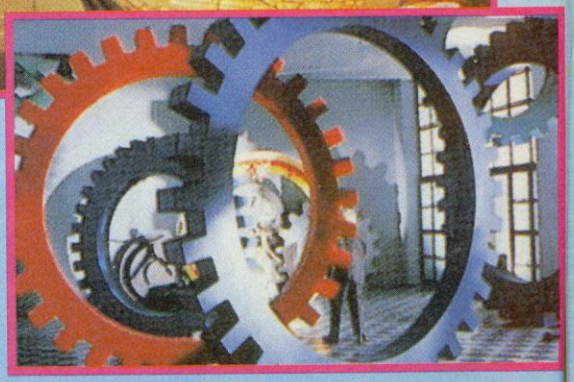
Das ein oder andere Schnäppchen wünscht

Euer

Power-Play-Team







6

CES: Robin Williams "Toys" läuft auch auf Konsolen an

6

CES: Sunsoft läßt Aero the Acrokat steigen

Aktuell

Editorial	3
Bericht von der Las-Vegas-CES	6
Abgesprungen: Ein neues Jump'n'Run von Mirage	12
Schnipsel aus der Softwareszene	14

Wettbewerbe

Welcher Titel hat Euch am besten gefallen?	40
Edle Piloten-Jacke zu gewinnen	44

Unter der Lupe

Katzenkiller in Action: Wing Commander jetzt auch für Amiga und Super NES	16
Rückblick & Vorschau: Die PC-Story	116

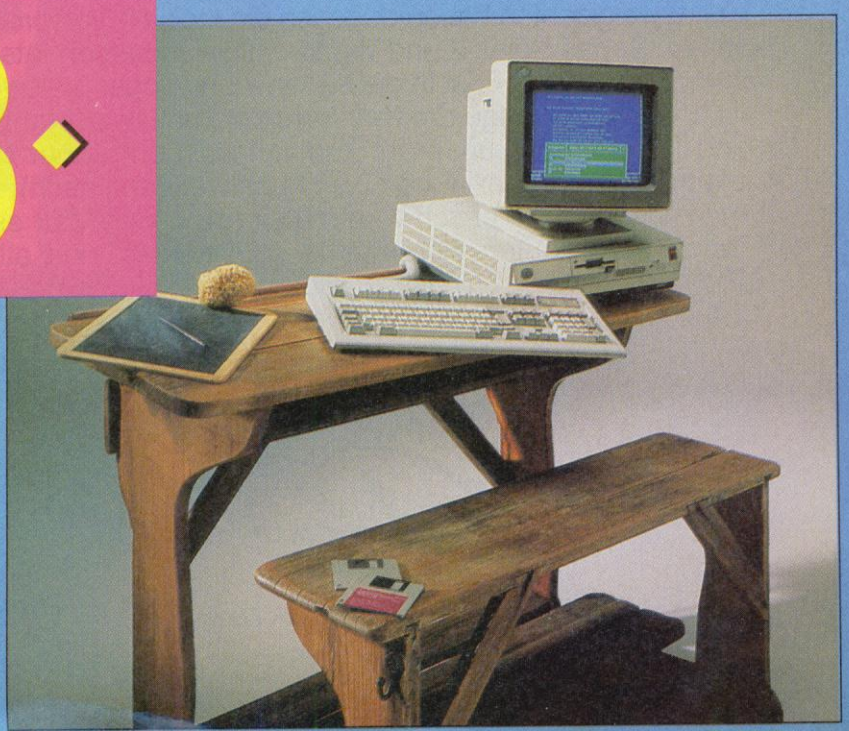
Computerspieletests

Battle Chess 4000	31
Conquest of the Kingdoms	29
Dune 2	26
Euro Soccer	31
European Rampage	33
Formula 1 GP	34
Gunship 2000	35
Indiana Jones 4	35
Lethal Weapon 3	36
Patriot	28
Piracy on the High Seas	38
Ragnarök	30
Shadow President	29
Street Fighter 2	37
Stunt Islands	32
Ultima Underworld 2	22
Valhalla	25
Kurztests Computerspiele	
Alcatraz	38
Erben des Throns	38
Gobliins 2	38
Rome AD 92	38
Winter Supersports '92	39
Sim Earth	39
Kangarudy 2	39
Erben des Throns	39
Cool World	39
Lethal Weapon 3	39

Videospieletests

Arielle	104
Batman Returns	106
Brawl Brothers	100
Championship Pro-Am	105
Cybernator	98
John Madden '93	101
King Arthur's World	99
Streets of Rage 2	102
Sunset Riders	103

·3·



116

Der PC im Aufwind: Die Spielemaschine der Zukunft unter der Lupe



26

Dune 2: Westwood im Strategierausch

22

Im Test: Ultima Underworld Teil 2



Super Tiny Toons	96
Teenage Turtles	106
Viewpoint	95
Kurztests Videospiele	
Lotus Turbo Challenge	108
Uncharted Waters	108
Out of this World	109
NHLPA Hockey '93	109
Arch Rivals	109
Powermonger	109
Push Over	110
World Class Leaderboard	110
Side Pocket	109
Q*Bert 3	108
Road Riot 4WD	108
Handheld Corner	
Cave Noire	110
Sonic 2	110
Indy 3	110
The Flintstones	110
Rampart	111
Spot	111
Miner 2049er	111
Max	111
Top Gun 2	111
Crash Dummies	111
Alien 3	111

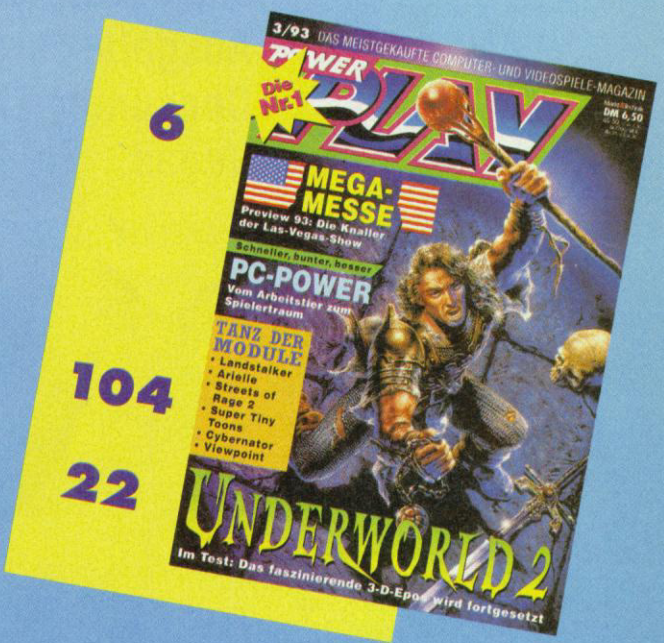
Ultima 7	58
Zool	54
Videospieletips	
Axelay	78
Desert Strike	76
Magical Quest	75
Prince of Persia	80
Sonic 2	75
Spanky's Quest	79
Super Mario Land 2	76
Track & Field	78
Clue Book	
Ultima Underworld, Teil 2 von 2	82

Rubriken

Hitparade	21
Compilation Corner	42
Leserbriefe	49
Headware: Multimediale Infos	128
Modem-Allerlei	86
Nippon-Corner	109
Laser-Age	112
Vorschau auf die kommende Woche	134
Impressum	49
Inserentenverzeichnis	94

Powertips

Computerspieletips	
Alien Breed – Special Edition	54
Alone in the Dark	70
Bill's Tomatoe Game	58
D-Generation	59
Flashback	58
History Line	58
Might & Magic IV	62
Starcontrol 2	54
The Incredible Machine	57



6

CES: Rolo to the Rescue rollt auf Mega Drive

·93·



LAS VEGAS TELEGRAMM



Einmal im Jahr der Nabel der Spielewelt: die CES in Las Vegas

Was bringt das Jahr an spielerischen Höhepunkten, mit welchen neuen technischen Innovationen dürfen wir rechnen? Vor unserem ausführlichen Messebericht in der nächsten Ausgabe, erste Eindrücke von der Consumer Electronic Show in Las Vegas.

Während die Hardwarebranche etwas besorgt in die Zukunft schaut, entdeckt man bei den Softwareentwicklern nur freundliche Gesichter. Man schreibt schwarze Zahlen und da der Markt boomt wie nie zuvor, wird dies auch noch einige Zeit so bleiben. Wer sich dabei das größte Stück vom Kuchen abschneidet, wird schon an der unterschiedlichen Standgröße überdeutlich. Japano-Multi Nintendo mietet gleich ganze Messehallen, Dutzende von freundlichen Hostessen sowie Batterien von Laserkanonen bieten so Schutz und Geborgenheit für unzählige Entwickler. Erzkonkurrent Sega bringt es noch auf halbe Hallengröße. Fast bescheiden dagegen das Auftreten der Computersoftware-Firmen, die fehlende Quadratmeter durch verstärkte Kreativität ausgleichen müssen.

vw/cd



Vorwärts, marsch!

Geht es nach den amerikanischen Entwicklern, dann werden wir 1993 kleine Computermänner über die Schlachtfelder dieser und anderer Welten steuern: Strategiespiele, wohin das Auge des Feldherren blickt. Besonders ergiebig ist in diesem Genre die Firma Mindcraft: In den nächsten Monaten steuern wir *Tegels Mercenaries* rundenweise durch eine feindliche Umwelt. Jeder unserer Söldner verfügt dabei über andere Fähigkeiten und Waffen. Fantasyritter dürfen sich mit *Dogs of War*, der ersten Datendiskette zu *Siege* vergnügen oder in *Ambusch* und *Dominion* erste Erfahrungen als SVGA-Feldherr sammeln.

Three Sixty bietet zwei neue Datendisketten für ihr *V for Victory* und wagt sich mit dem Edelstrategiespiel *Battlecruiser 3000* zum erstenmal ins Weltall. In dem leicht *Wing Commander* inspirierten 3-D-Spiel trudelt Ihr von einer Raumschlacht in die nächste, die ihr mit viel taktischem Geschick heil überstehen müßt.

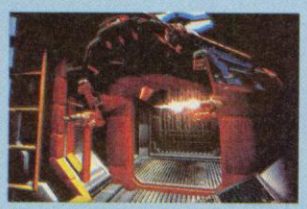
Ähnlich viel Durchblick erwartet Bullfrog's *Syndicat* von Euch. Hier steuert Ihr vier Söldner, à la *Powermonger*, durch eine isometrische Umwelt, rüstet die kernigen Burschen mit allerhand Hardware und bionischen Zutaten aus und befreit die Welt vom Joch der Unterdrücker. Der Clou dabei: *Syndicat* ist netzwerkfähig. Bis zu acht Spieler können gleichzeitig loslegen und sich die Laser um die Ohren hauen. Ebenfalls im Netz dürft Ihr Euch in Mark Baldwins *Empire DeLuxe* betätigen. Die technisch aufgepeppte Version des Strategieklassikers kann auch heute noch auf der ganzen Linie überzeugen.

Von Nova Logic erwartet uns nach ihrem Voxelspace-Debüt *Comanche* eine erste Missiondisk mit neuen Landschaften und der Schlachtfeldsimulator *Armored Fist*. Hier steuert Ihr vier Panzerverbände über ein zukünftiges 3-D-Schlachtfeld und plant eigene Szenarien.

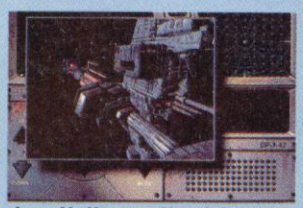
Nicht tot zu kriegen: Schachprogramme. Electronic Arts fährt mit *Gari Kasparov Gambit* gleich einen Weltmeister als Namensgeber auf, während Spectrum Holobyte sich an die amerikanische Ulktruppe "National Lampoon" hält und mit *National Lampoon's Chessmeister 5 Bilion and 1* einen extrem witzigen *Battlechess*-Nachzieher abliefert.

Compactes

Für die gute alte Diskette hat bald das letzte Stündchen geschlagen: Softwarefirmen und Entwickler setzen konsequent auf das CD-ROM. Fast alle geplanten Computerspiele werden in Zukunft nur als Compact Disc oder zumindest in einer akustisch und optisch aufgebohrten Form auf dem Silberling erscheinen. Besonders auffällig sind die Programmierer von Westwood bemüht, ihre Spiele auf den kleinen Speichergiganten zu schleusen. Der erste, ursprünglich von Cryo entwickelte *Dune*-Teil protzt dank Laserlicht nun mit original Filmsequenzen und das schon auf Diskette sehr gute *Legend of Kyrandia* dröhnt in voller CD-Sound Breitseite. Anwärter auf Virgins Spukhaussaga *The 7th Guest* können erleichtert aufatmen – das langerwartete Vorzeigespiel ist fertig. Nicht viel weniger gruselig geht's im Endzeitszenario von *Iron Helix* zu. Spectrum Holobytes knallharte Science-Fiction-Story überzeugt durch edle Grafik und einen Super Sound. Da auch alle anderen amerikanischen Softwareentwickler verstärkt auf die Silberlinge setzen, können wir nur dringend zum Kauf eines CD-Laufwerks raten.



***Iron Helix*: erscheint auf CD für den Apple Macintosh und den PC**



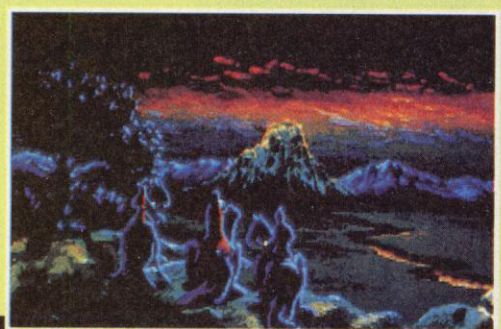
***Iron Helix*: scrollend durchs Raumschiff.**

Testpilot gesucht

Schlechte Zeiten für Computerpiloten: Den Programmierern gehen langsam die Flugzeugmodelle aus. Bis auf wenige Ausnahmen wie Dynamix *Aces over Europe* und Spectrum Holobytes *Warthog A10* weicht man zwangsläufig auf andere Simulationsvehikel aus. Electronic Arts schickt etwa das *Seal Team* in den Dschungel. Ein extrem blutiges *Special Forces* in 3-D, in dem Ihr ein Platoon amerikanischer Super-GIs durch den vietnamesischen Urwald steuert und ganze Scharen von Vietcong niedermetzelt.

Noch eisenhaltiger geht's in Electronic Arts *Xenobots* (erscheint hier wohl unter dem Namen *Ultrabots*) zur Sache. Hier stapft Ihr mit einem Kampfroboter über einen Planeten und zerstrahlt feindliche Blechkübel mit dem Laser.

Wer es etwas friedlicher mag, greift zu Cyberdreams *Cyberrace* und nimmt an einem futuristischen Rennen



Microprose ruft ins Abenteuer: Auf Ritterfang mit Dragonsphere



GESUCHT

Luftkampfpiloten für Einsätze von Flandern bis Irak

Wir suchen dringend:

Begeisterte Piloten für bis zu 12 Kampfflugzeuge in sechs Kriegen.

Zur Auswahl stehen Jäger von der Spitfire bis zur Phantom, der Fokker bis zur Mirage an Kriegsschauplätzen vom Ersten Weltkrieg bis zum Falklandkrieg.

Flugerfahrung nicht erforderlich, Ehrgeiz ist wichtiger.

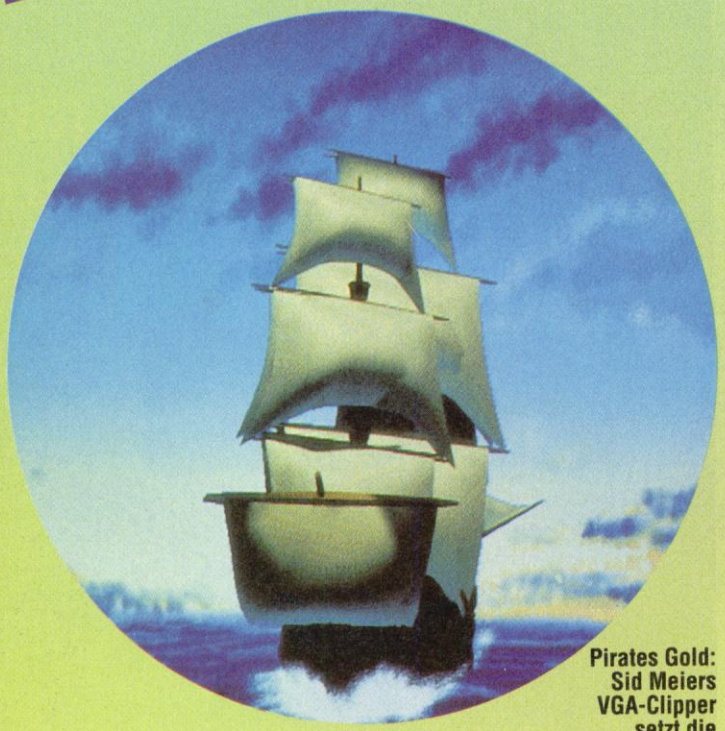
DOG FIGHT
80 YEARS OF AERIAL WARFARE

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

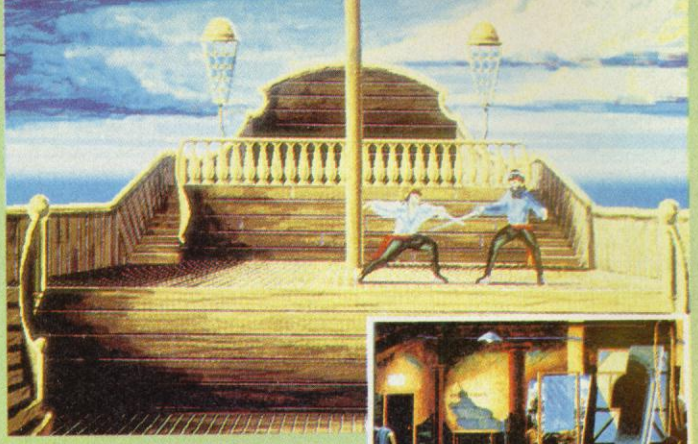
Bald auch für IBM PC und kompatible geräte erhältlich
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tel +44 (0) 666 504 326.

Immer noch nicht fertig: Microprose Neuauflage *Pirates Gold*

LAS VEGAS TELEGRAMM



Pirates Gold: Sid Meiers VGA-Clipper setzt die Segel.



Return of the Phantom: Das Richtige für Opernfans.

teil. Das von Syd "Bladerunner" Mead designte Rennspiel nutzt übrigens die gleiche Voxelspace-Technik wie Novalogics *Comanche*. Alle Versuche von Novalogic, auf dieses Grafikverfahren ein Patent anzumelden, wurden übrigens abgewiesen, da das Verfahren so neu gar nicht ist, und schon seit Jahren in der Computer-Kernspinn-Tomographie eingesetzt wird.

Noch etwas friedlicher wird's in Maxis Kuhmist und Dünger Simulation *Sim Farm*. Wie in *Sim City* baut Ihr kleine Häuser, betreut die Felder und kümmert Euch um die Finanzen. Der erste Eindruck war sehr vielversprechend. Nach all den abgehobenen Ameisen, Aquarien und Planetenbaukästen wieder ein Programm mit hohem Spielwitz.

Damit war zu rechnen: Auf Origin's *Strike Commander* und Lucas Arts *X-Wing* müssen wir (leider) noch warten. Während das neueste Demo von *Strike Commander* (man feierte das dritte "Wir zeigen wieder eine Demo"-Jubiläum), das Wasser im Munde jedes Piloten zusammenlaufen läßt, konnte *X-Wing* noch nicht voll überzeugen. Bleibt zu hoffen, daß bis zur Veröffentlichung noch ordentlich "gefeilt" wird.

Arme Ritter

Wo sind nur all die Zauberer, Monster und Burgfräulein geblieben? Bis auf Origins *Underworld*- und *Ultima*-Reihe, kümmerten nur noch Dynamics *Betrayal at Krondor* und SSI's *Eye of the Beholder Teil 3*, diesmal nicht von Westwood auf den Monitoren. Die bereits von SSI angekündigten Neu-Rollenspiele *Dark Sun* und *M* sind fürs erste verschoben.

Starfox

Um das neueste Nintendo-Produkt ins rechte Licht zu setzten, baute der Konsolenriese ein *Starfox*-Laserzentrum in die Messehalle. Mutige Piloten durften in Schalensitzen mit dröhnender Stereomusik vor übergroßen Bildschirmen erste Erfahrungen sammeln. Die Entwickler von *Starfox* scheinen einen tiefen Blick auf den Namco-Automaten *Starblade* geworfen zu haben. Dazu mischten sie eine Prise Star Wars und komplettierten das ganze mit einem neuen Superchip im Modul. Wie immer dreht sich das Science-fiction-Spiel um ein fernes Universum, in dem es der Bösewichter viele und der Helden wenige gibt. Als Fox McCloud, der Führer der Silver Stars habt Ihr gefälligst Frieden im Sternensystem Lylat zu schaffen. Per Minischiff patrouilliert Ihr über Polygon-Planeten, donnert durch das Meteoriten verseuchte Weltall und dringt sogar in feindliche Raumschiffe ein.

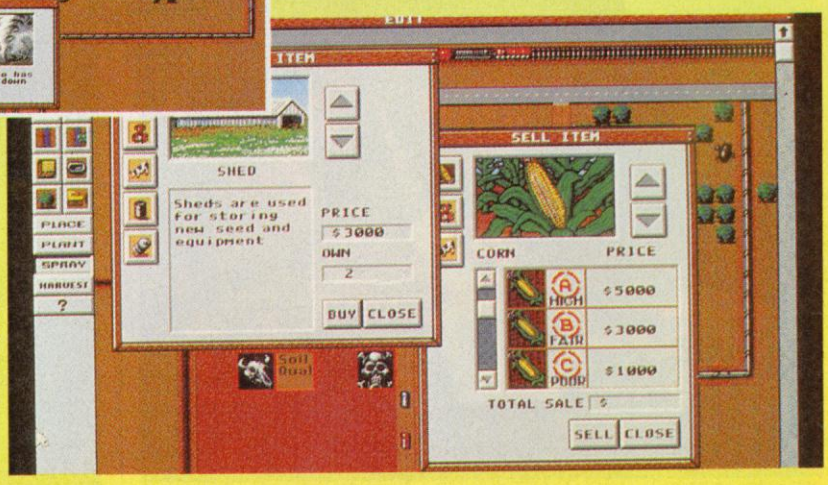
Möglich wurde die Grafik-Power durch den von Nintendo neuentwickelten "Super FX Chip". Der ins Modul eingebaute Rechenkünstler sorgt für schnelle Polygongrafiken und unterschiedliche Oberflächenstrukturen und Schattierungen der Objekte. Noch in diesem Jahr sollen zwei weitere 3-D-Module erscheinen. Davon, ob der neue Chip hält, was er verspricht, dürfen sich Konsolenhimmelstürmer ab Mitte März überzeugen.







Sim Farm: Der Butterberg wird abgebaut und die Milchquote gesteigert.



Sim Farm: Ohne die richtigen Informationen geht unser Betrieb den Bach runter.

DOGFIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE


Sopwith Camel

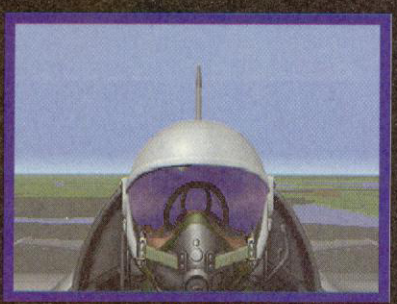

Fokker Dr. 1 Dreidecker


Messerschmitt Bf109E


Mk.II Supermarine Spitfire


F-86E Sabre

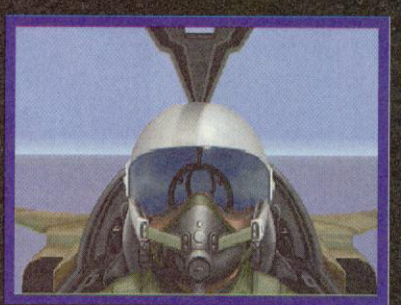

MiG-15


MiG-21F 'Fishbed'


F-4J Phantom II


FRS 1 Sea Harrier


Mirage IIIE


MiG-23S 'Flogger'


F-16A Fighting Falcon

Luftkampf Auge in Auge mit dem Feind

Erhältlich für IBM PC-Kompatible

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD, GB. Tel.: +44 (0)666 504 326.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

LAS VEGAS TELEGRAMM

Wenn kein Wunder geschieht, werden wir unsere Schwerter und Äxte demnächst einmotten müssen oder mit dem langsam langweilig werdenden *Might & Magic 4, Teil 2* vorlieb nehmen.

Zork, bitte melden!

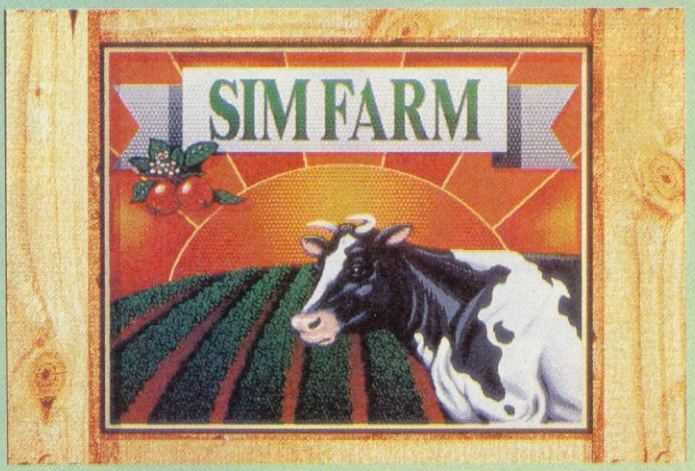
Ja, richtig gelesen. Activision veröffentlicht unter dem Infocom Label ein neues Zork-Adventure. *Return to Zork* hat aber bis auf den Titel und das Szenario mit den genialen Textabenteuern nicht viel gemeinsam. Die grafisch aufgemotzte Geschichte konfrontiert Euch mit digitalisierten Charakteren und Landschaften – getippt wird kein Wort.

Einen besonders fetten Lizenzbrocken hat sich die relativ junge Firma Tsunami Media, bei Accolade unter Vertrag, gesichert: Larry Nivens "Ringwelt". In dem Grafik-Adventure *Ringworld – Revenge of the Patriarch* löst Ihr mit Maus und Verstand eine Verschwörung im Kzin-Königreich.

Weiter am Ball bleibt Legend Chef Bob Bates. Nach dem etwas nüchternem *Gateway* und dem dritten Teil der Ernie Eaglebeak-*Spellcasting*-Reihe, liefert er mit *Eric – The Unready* ein vielversprechend, abgedrehtes Fantasy-Abenteuer um die Erlebnisse von Dumbatz-Ritter Eric. Für Textadventure Fans ein Muß. Weiterer Adventure-Nachschub erreicht uns von ungewohnter Seite. Simulationsprofi Microprose kündigt gleich zwei neue Abenteuer an. *Return of the Phantom* folgt locker der Story von Andrew Loyd Webers Kitschschmonzette "Phantom of the Opera". Ihr rettet die Freundin aus den Klauen des Phantoms und bringt natürlich den entstellten Bösewicht zur Strecke.

Dragonsphere nutzt das gleiche Spielsystem wie *Rex Nebular* und entführt uns in ein noch nicht näher definiertes Fantasyland mit dem genreüblichen Personal.

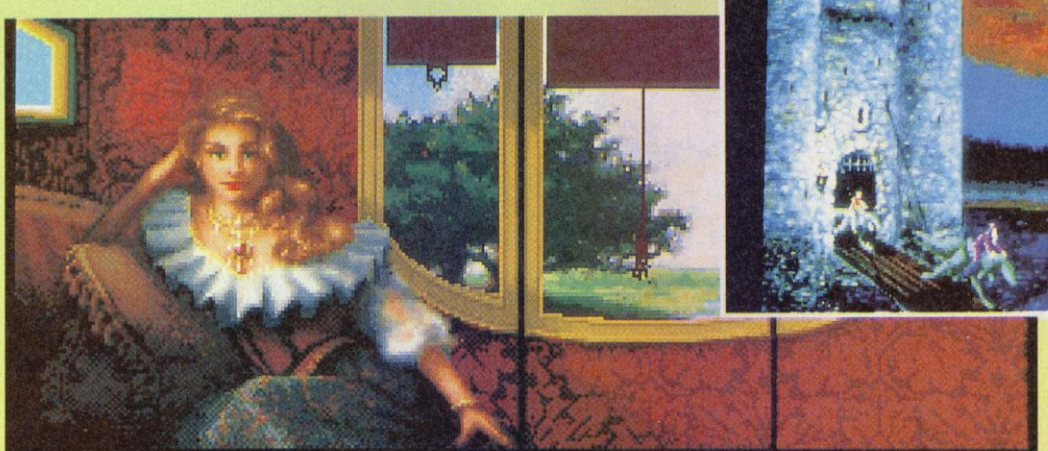
Reiche Abenteuerbeute erwartet uns wie immer von Sierra On-Line/Dynamix. *Space Quest 5* steht kurz vor der Auslieferung und macht einen hervorragenden Eindruck. Des weiteren könnt Ihr bald Al "Larry" Lowes neuen Hit *Freddy Pharkus Frontier Pharmacist* erwarten und Euch auf den zweiten Teil von *Eco Quest* freuen. *cd/vw*





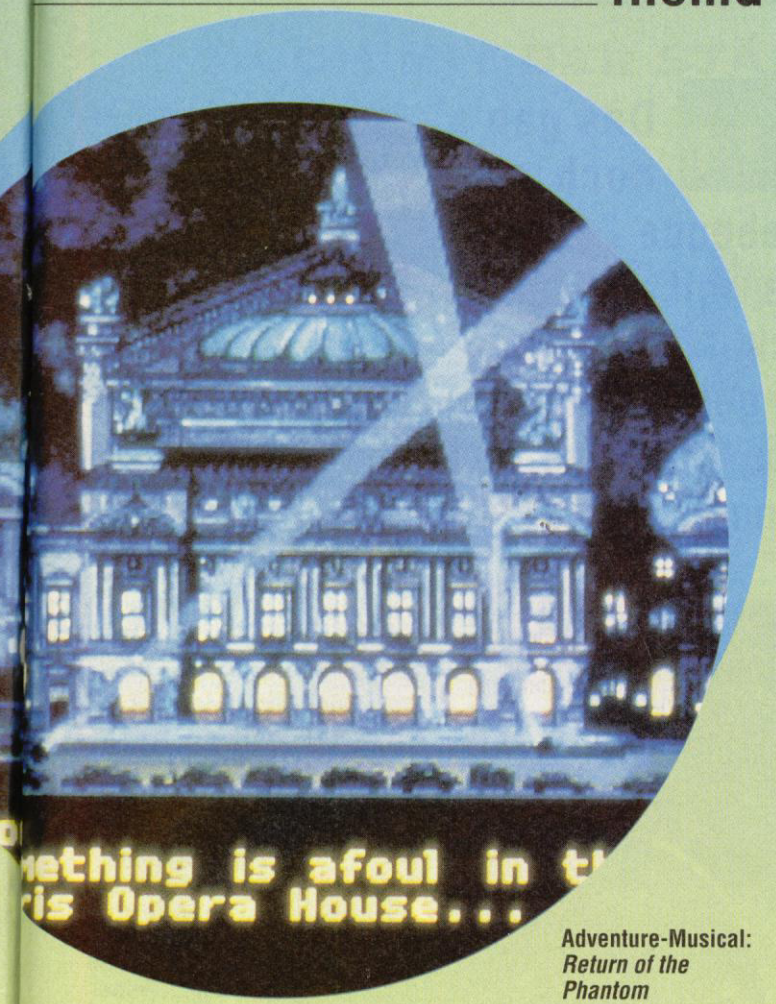
Schach-Ulk von Spectrum Holobyte: *Chessmeister 5 Billion*





Verlockende Aussichten: *Eric the Unready*

Microprose goes Fantasy: *Dragonsphere*



Adventure-Musical: ***Return of the Phantom***

Neu im Konsolenrennen: *LaserActive* von Poineer



Konsoliges

Neue Konsolen haben Hochkonjunktur. Mit großem Aufwand stellte Panasonic, das in Zusammenarbeit mit Electronic Arts, Time Warner und AT&T entwickelte "3DO" vor. Die Multimediaplattform ist mit einem 32-Bit-Prozessor, einem CD-ROM Laufwerk und zahlreichen Special-Chips gesegnet. Deutlich weniger beeindruckend waren dagegen die vorgeführten Spiele und Anwendungsprogramme. Obwohl bereits über 70 Entwicklerfirmen eine Zusammenarbeit zugesagt haben, bleibt abzuwarten, ob sich das 3DO-System am Markt durchsetzen und als frei zugänglicher Standard etablieren kann oder den unrühmlichen Weg der vorschnellen Konkurrenz geht.

HiFi-Riese Pioneer ließ sich einen besonderen Gag einfallen: Ein normaler Laser Disc Player bekam kurzerhand einen freien Steckplatz verpaßt, in den wahlweise ein Mega Drive, eine Turbo Grafix oder ein Karaoke System gesteckt werden können. *cd*

Time Soft

Tel. 0 30/3 21 82 72 · Tel. 0 30/6 85 56 93
Fax. 0 30/3 21 82 72
1000 Berlin 19 · Postfach 19 13 41

Stationen:

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

	Amiga	PC
1869	71,00	85,00
Amazon		85,00
An American Trail		57,00
Ancient Art of War in the Skies		92,00
Archer Macleans Pool	57,00	
Armour Geddon		85,00
AV8B Harrier Assault	67,00	
B.C. Kid	49,00	
Bat 2	77,00	85,00
Battle Tech Trilogy		64,00
Bills Tomato Game	64,00	
Bundesliga Man. Prof. Edition	85,00	85,00
Caesar	57,00	67,00
Campaign	64,00	78,00
Castles 2 - Siege and Conquest		82,00
Catch'em		57,00
Comanche - Maximum Overkill		92,00
Contraption		47,00
Cool World	50,00	
Curse of Enchantia		67,00
Cyberblaster	51,00	
Dalek Attack	42,00	
Dark Seed 1.5		77,00
Das Schwarze Auge	78,00	86,00
Dominium	70,00	70,00
Dyna Blaster	64,00	
Dynatech	57,00	
Elysium		70,00
Euro Soccer		50,00
Eye of the Beholder 2	85,00	85,00
F-15 Strike Eagle 3	99,00	
Fantastic Worlds	77,00	85,00
Front Page Sports		78,00
Global Conquest		99,00
Gobliins 2	57,00	67,00
Grand Prix Formula One	80,00	99,00
Harrier Jump Jet		99,00
Hexuma	75,00	75,00
History Line 1914-1918	85,00	85,00
Inca		85,00
Incredible Machine		78,00
Indiana Jones 4	85,00	92,00
Ishar Legend of the Fortress		71,00
Jimmy Whites Whirlw. Snook.	64,00	78,00
John Madden Football 2		64,00
KGB		67,00
Kings Quest 6		85,00
Leather Goddesses of Phobos 2		78,00
Legend of Kyrandia	71,00	77,00
Legend of Valour		85,00
Lethal Weapon	50,00	
Lost Files of Sherlock Holmes		92,00
Lotus Turbo 3	50,00	
Mario is Missing		71,00
Mega Mix	64,00	
Millennium 2 Return to Earth		78,00
Monkey Island 2	85,00	85,00
Motohead	39,00	
NFL American Football		71,00
Nicky Boom	50,00	
Nigel Mansell	57,00	
Pacific War		106,00
Pinball Fantasies	67,00	
Pool	50,00	
Powerhits Battletech		57,00
Powerhits Science Ficition		57,00
Powermonger		82,00
Premiere	64,00	
Prohecy of the Shadow		85,00
Push Over	57,00	
Quest for Glory 3		78,00
Raving Mad	57,00	

	Amiga	PC
Red Baron Data Disk		50,00
Rex Nebular		92,00
Road Rash	60,00	
Rome AD 92		82,00
Sabre Team	50,00	
Sensible Soccer 92/93	50,00	
Shadoworlds	50,00	
Shuttle	64,00	
Silly Putty	50,00	
Sim Life		71,00
Spellcasting 301		71,00
Spelljammer		67,00
Star Control 2		78,00
Star Legion		75,00
Star Trek		92,00
Strategie Master	70,00	77,00
Streetfighter 2		64,00
Sword of Honour	50,00	
Task Force		99,00
The Dagger of Amon Ra		85,00
The Humans	57,00	
The Summoning		78,00
Tomato Game	64,00	
Troddlers	57,00	
Trolls		50,00
Ultima 7 Deutsch		99,00
Viruscope 2 x	56,00	
Wax Works	64,00	64,00
Ween	57,00	
Wing Commander 1	84,00	
Wizardry 7 - Crusaders o.t.		
Dark Savant		85,00
WWF Wrestlemania 2		57,00
X-Copy Prof. Tools	70,00	
Zool	50,00	
Zyconix	42,00	

FÜR PILOTEN DES FS4

Aircraft + Facility Locator	42,00
Collection California	83,00
Designer	84,00
Europa IFR Auswahl	51,00
Flight Planer	62,00
Flight Simulator 4	140,00
Navigator 4.5	49,00
New Facilities Locator	63,00
Pro	56,00
Scen. Coll: B#9, #12	83,00
Scen. Collection A	70,00
Scen. Collection B	70,00
Scen. Disk 7	47,00
Scen. Disk 9	51,00
Scen. Disk 11	47,00
Scen. Disk 12	47,00
Scen. Enhancement Editor	56,00
Scen. Erweit. Deutschland	49,00
Scen. Europa IFR Auswahl	51,00
Scen. European	47,00
Scen. Grand Canyon	42,00
Scen. Great Britain	70,00
Scen. Hawaii	51,00
Scen. Hawaiian Odyssey	42,00
Scen. Japan	42,00
Scen. San Francisco	42,00
Scen. Thahiti	56,00
Scen. TOP 1 Mittelgebirge	51,00
Scen. TOP 2 Dt. Küste	51,00
Scen. TOP 3 Rheinland	51,00
Scen. Western Europa	51,00
Sound, Grafic, Aircraft Upd.	63,00

Versandkosten Inland: Nachnahme plus DM 10,00.
Versandkosten Ausland: Nur Vorkasse (Euroscheck) plus DM 20,00.
Bei Softwarebestellungen über DM 200,- versandkostenfrei nur im Inland.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Für Druckfehler keine Gewähr.
Weitere Artikel und Preise auf Anfrage.
Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren.
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

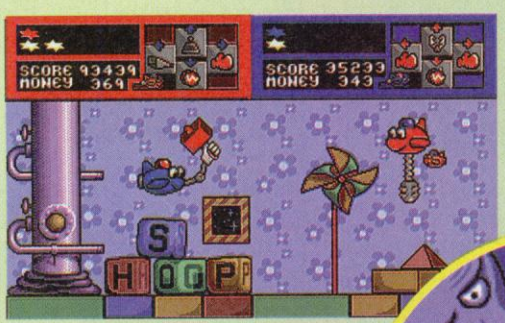
- Händleranfragen erwünscht -

GADGET TWINS

Das gab's noch nie: Lebende Flugzeuge mit Boxhandschuh und Hammer gegen Quietscheentchen, Pinguine und Schneemänner.

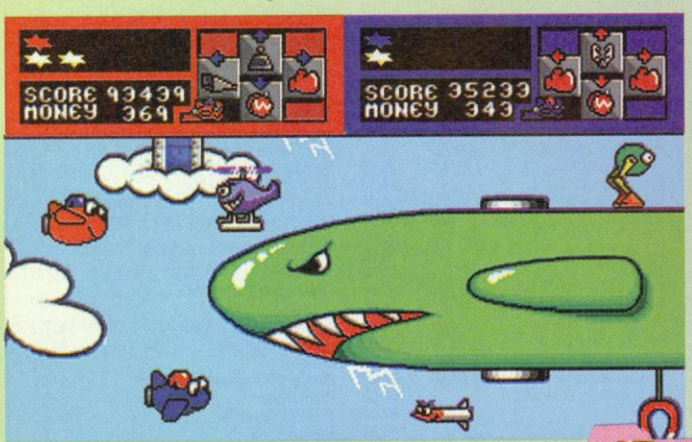
Die Zwillinge Bop und Bump bewachen im Königspalast des Reiches Gadget den magischen Edelstein des Regenten – allerdings nicht erfolgreich, denn eines Nachts narkotisiert Erzhalunke Thump die beiden und raubt das Kleinod.

Am nächsten Morgen ist ganz Gadget-Land in Aufruhr: Der geschockte König ist kreidebleich, die Bevölkerung ver-



Die Windmühlen verhelfen Euch zu wahnwitziger Beschleunigung

Alles ist toll animiert (unten)



Guten Appetit: Bop und Bump sind magenfreundlich, der giftgrüne Flughai hat sie zum Fressen gern.

ängstigt, und Bop und Bump würden angesichts dieser Blamage liebend gern im Boden versinken. Aber Bop und Bump sind keine Hasenfüße und wählen die Flucht nach vorn: Durch sechs Levels des kunterbunten Landes jagen sie dem Spitzbuben Thump hinterher, damit ihr König schon bald wieder unbeschwert Siesta halten kann.

Leider ist Thump kein Einzelgänger. Unmengen "niedlicher" Quietscheentchen, Fische, Pinguine, Krabben, Quallen, Staubsauger, Spielzeughäschen und hitzeresistenter Schneemänner haben es auf Euch abgesehen.

Die härteste Herausforderung sind die von Thump gelenkten riesigen Teufelsmaschinen: Ob Dinosaurier, Känguruh oder Krake – sehr viel Mut und eine Prise Taktik sind nötig, um diese schick animierten Ungeheuer in ihre Bestandteile zu zerlegen.

Ebenso knallbunt und abgedreht wie die Akteure der Gegenseite präsentieren sich Bob und Bump: Beide sind eine Art lebendes Flugzeug – samt Seitenruder, Flügel und Düsenturbine. Demnach rennen und hüpfen sie nicht durch Gadget-Land, sondern fliegen in bester *Skramble*-Manier durch die scrollenden Levels.

Um gegen die Thump-Armada zu bestehen, kaufen sich Bob und Bump in schwebenden Läden eine passende Ausrüstung. Unter anderem könnt Ihr einen blitzschnellen Jo-Jo, einen gigantischen Vorschlaghammer oder einen stählernen Boxhandschuh erwerben und einsetzen. Weitere Unterstützung gibt's in Form von Windmühlen: Ein Windstoß und Bob und Bump werden vorankatapultiert.

Die Programmierer von *Gadget Twins* haben viel Wert auf gagreiche Animation der Spielfiguren gelegt: Zum Beispiel hängt ausgenockten Gegnern die Zunge aus dem Rachen, Kabel springen heraus oder die Augen quellen aus ihren Höhlen.

Wie der Name schon verrät, ist *Gadget Twins* das ideale Spiel für Zwillinge: Bob und Bump lassen sich gemeinsam durch die Widrigkeiten dieser absonderlichen Videospielwelt lenken. Neben der "Gemeinsam-gegen-den-Rest-der-Welt"-Variante geht's im Versus-Mode weniger solidarisch zu: Bob und Bomp können sich gegenseitig mit Boxhandschuhen und Jo-Jos verbeulen. Einzelkinder werden natürlich nicht ausgeschlossen – Soloflüge sind möglich.

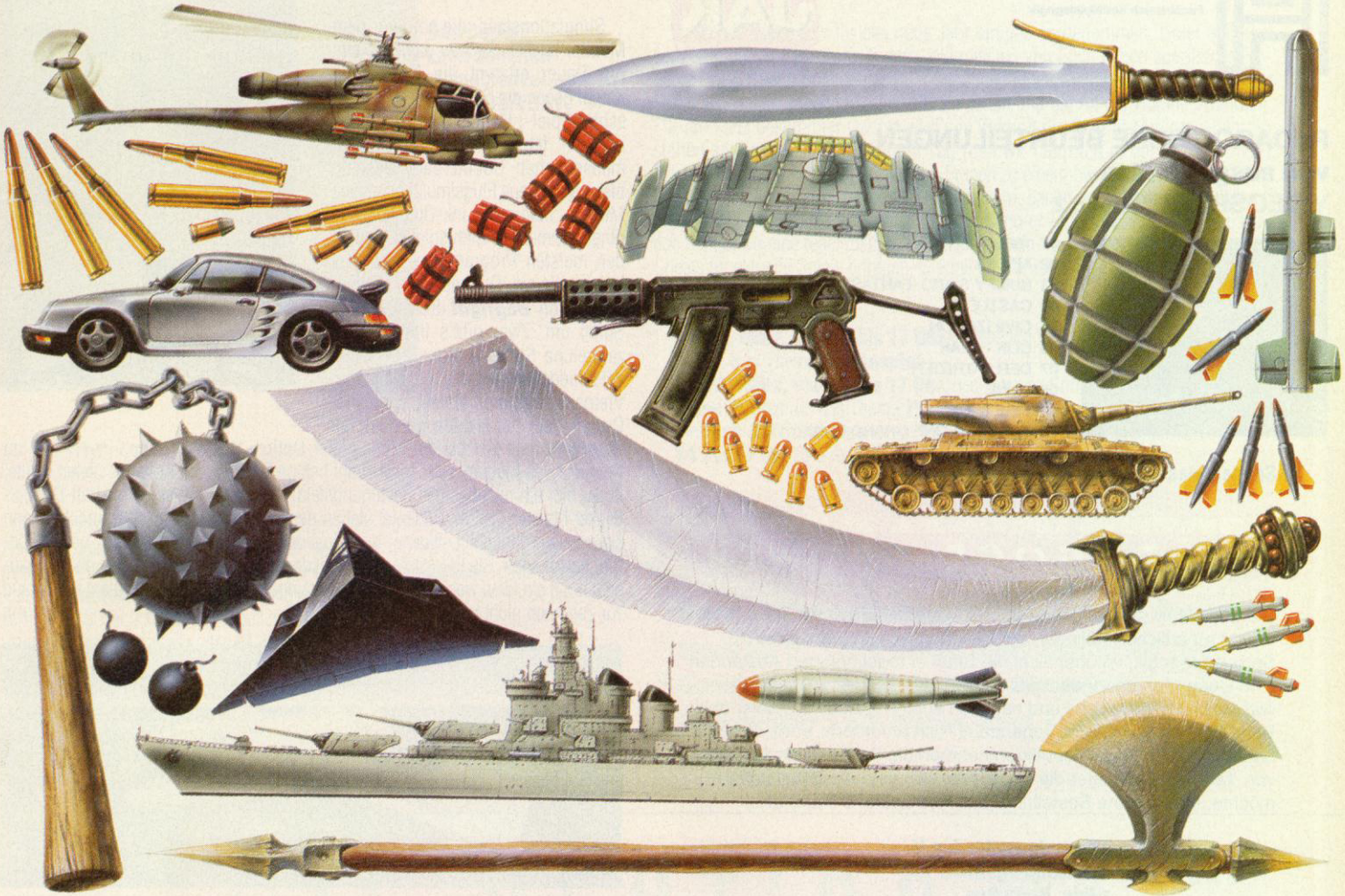
Gadget Twins stammt von Imagitec Design, die mit dem *The Humans* einen Überaschungserfolg landeten und wird von Mirage vertrieben. Voraussichtlich können Amiga-Besitzer diese Softwarekomödie ab April käuflich erwerben. Umsetzungen für 16-Bit-Videospielkonsolen sind geplant.

js



Das Unheil nimmt seinen Lauf: Der König vermißt den magischen Edelstein.

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



...WIRST DU SPIELEND FERTIG!



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

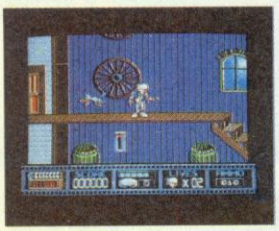
Advanced GRAVIS

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

FACHHOCHSCHULE KÖLN
Fachbereich Sozialpädagogik

JUGEND JAK JugendAmt Köln

PÄDAGOGISCHE BEURTEILUNGEN von ausgewählten VIDEOSPIELEN Band 2



01 1869
02 APIDYA
03 BUMPY´S ARC. FANTASY
04 CASTLES
05 CIVILIZATION
06 CLIK - CLAK
07 DER PATRIZIER
08 DUNE
09 FIRE & ICE
10 FORMULA ONE GRAND PRIX

So sieht das Spieleheft der Stadt Köln aus

PÄDAGOGEN-POWER

Die Stadt Köln geht mit der Zeit. In Zusammenarbeit mit den wissenschaftlichen Kollegen der Fachhochschule Köln, Bereich Sozialpädagogik, veröffentlicht die Stadt in regelmäßigen Abständen eine Computer- und Videospielzeitung. Nun können interessierte Mitbürger, Lehrer, Eltern und natürlich auch begeisterte Spieler den Band Nummer zwei beim Jugendamt Köln anfordern. Unter streng pädagogischen Gesichtspunkten nehmen die Professoren 31 Spiele von ***1869*** bis ***Zool*** unter die Lupe. Wer sich eine Ausgabe sichern möchte, richtet seine Bestellung (das Heft kostet 5 Mark) an:

Kölner Jugendpark e.V.
Sachsenbergstraße
z.Hdn. Herrn Beu
5000 Köln 80

ENTSCHULDIGUNG

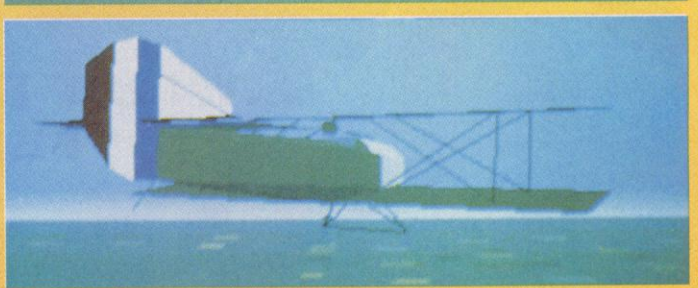
Kaum war das neue Sonderheft ***Die 100 besten Spiele 1992*** am Kiosk, stand bei uns das Telefon nicht mehr still. Das kleine, aber in diesem Fall entscheidende Wörtchen "nicht", schlich sich unbeabsichtigt in den Vorspann zum ***Amberstar***-Bericht. Natürlich hat das Wort "nicht" dort **nichts** zu suchen. Wir möchten uns hiermit für den Ausrutscher entschuldigen. mh

HIMMELSSTÜRMER



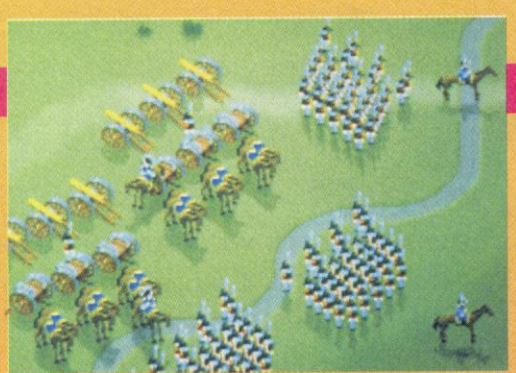
Simulationsfans, die solo vor dem Monitor hocken, kennen das Problem: Auf Dauer erlahmt die Freude am Kampf gegen die Computerfeinde. Eine echte (Spiel-) Herausforderung bietet nur ein fetziges Duell mit einem menschlichen Counterpart. Deshalb bieten viele neue Flugsimulationen eine Modem- oder eine Link-Option. Allerdings nehmen die Mehrspieler-Modi in den meisten Programmen eher eine Nebenrolle ein. Die neue Microprose-Simulation ***Dogfight*** dreht jetzt den Spieß um. Zwar gibt's immer noch zahlreiche Solo-Missionen in sechs verschiedenen Gebieten (Argentinien, Vietnam, mittlerer Osten, indischer Ozean), aber das Hauptaugenmerk bei ***Dogfight*** liegt klar bei der Mehrspieler-Option. Wer sich schon immer mal im Netzwerk, via Modem, oder Direktdraht heftige Gefechte mit Kollegen bieten wollte, findet hier ein reichhaltiges Betätigungsfeld. Zwölf Maschinen, vom Uralt-Doppeldecker bis zum heißen Düsenjet stehen dem Piloten zur Wahl. Wer möchte kann sogar ungewöhnliche Luftkampf-Kombinationen, beispielsweise Mig 21 gegen Spitfire, nachfliegen. Bis PC-Piloten ihren niederen Trieben nachkommen dürfen, dauert's noch ein klein wenig. Ob andere Fassungen von ***Dogfight*** geplant sind stand zur Zeit noch nicht fest. mh





Ob das gut geht? Ein schneller Mig-Jet (oben) im Luftduell mit einem lahmen Doppeldecker (unten) (MS-DOS/VGA)

NAPOLEON LEBT!



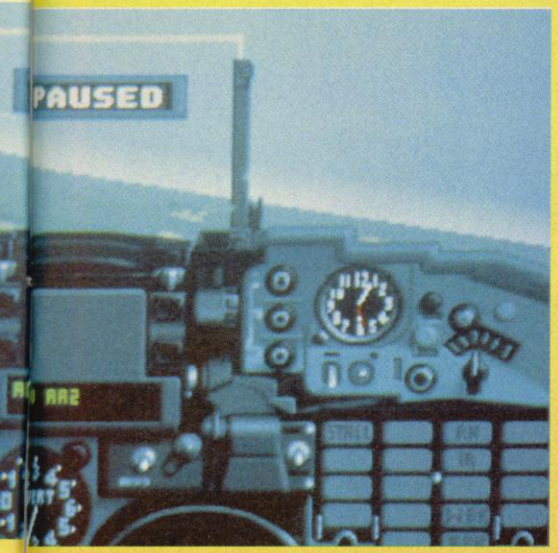
Die Truppen werden per simplen Mausklick aufgestellt (MS-DOS/VGA)

Selbst beim vehementesten Historien-Feind klingeln beim Namen Napoleon alle Geschichts-Glocken. Untrennbar mit dem Namenszug des Korsen verbunden, ist die berühmte Schlacht bei Waterloo. Schon oft prangte das erfolgversprechende, weil bekannte Namensduo auf der Packung eines Taktikspieles. Im Frühjahr dieses Jahres erscheint ein weiteres Strategieprogramm um das Debakel Waterloo: ***Fields of Glory*** von Microprose.

Wahlweise als Napoleon, Wellington oder Blücher schickt Ihr in sechs einzelnen Schlachten oder dem Komplett-Feldzug Eure Truppen ins Gefecht. Neben der Aufstellung unterschiedlichster Truppentypen wie Infanterie, Kavallerie und Artillerie entscheiden Witterungsverhältnisse und Bodenbeschaffenheit über den Ausgang einer Schlacht. Seid Ihr es leid, gegen den Computer anzutreten, bietet ***Fields of Glory*** eine Link-Option, mit der zwei Computer gekoppelt und so gegen einen Kumpel gespielt werden kann. Vorausichtlich im Frühjahr erscheint die PC-Fassung, im Sommer folgt die Amiga-Version. mh



Abrufbar: Detaillierte Informationen über die Einheiten



Das Cockpit kann komplett ausgeblendet werden (MS-DOS/VGA)

SCHACHMATT

Läuft Schachexperten beim Namen Kasparov ein Schauer über den Rücken, erbeben Computerfans mit einem Faible für das Spiel der Könige bei Richard Lang. Immerhin ist Lang der Programmierer der berühmten ***Mephisto*** Schachcomputer. Seit 1985 hat Richard Lang durch die gewieften Programme achtmal den Weltmeistertitel für Schachcomputer eingesackt. Sein neustes Spiel (natürlich ein Schachprogramm) ist jetzt auch offiziell in Deutschland erhältlich. Die Firma HCC aus München sicherte sich den Alleinvertrieb für ***Chess Genius*** Allerdings fährt das menügesteuerte und in deutscher Sprache vorliegende Programm erst auf einem schnellen Rechner zur Höchstform auf. Unter einem 386er mit VGA-Karte geht gar nichts und erst auf einem 486/50Mhz erreicht ***Chess Genius*** die stattliche Marke von rund 2300 Elo-Punkten. Das Nobelschach-Programm hat jedoch seinen Preis. Rund 200 Mark muß der Schachbegeisterte Fan dafür ausgeben. mh

NEUE HOTLINE

Auch wir haben uns für das neue Jahr einiges vorgenommen. Unter anderem wird sich die *Hotline* etwas ändern. Die meisten von Euch haben spezifische Fragen zu bestimmten Spielgenres oder benötigen einen wichtigen Tip. Entsprechend Euren Wünschen werden wir deshalb die Zeiten und die Art der Hotline verändern. Für die Fans bestimmter Genres wird's in Zukunft die Spezial-Hotline geben. So stellen sich an einem bestimmten Tag (den wir natürlich in der *POWER PLAY* bekannt geben) zwei Redakteure Euren Fragen zu einem bestimmten Thema. Geht's beispielsweise um Sportspiele, sitzt Knut Telefon. Lautet das Thema: "Wie rüste ich meinen PC am besten auf?", tönt Christians sonorer Tenor aus dem Hörer. Zusätzlich richten wir eine regelmäßige "Hilfs-Hotline" ein. Hier könnt Ihr Tips, Tricks und Cheats für aktuelle Spiele erfragen. Gierige Telefonisten dürfen sich schon mal folgende Daten notieren:

Am **08. März, von 14 bis 17 Uhr** stellen sich Volker und Michael Euren Fragen zum Thema **Rollenspiel**.
Am **22. März, von 14 bis 17 Uhr,** beantworten Christian und Jan Wissenswertes um das Thema **PC**.
Die **Tips & Tricks-Line** ist am **15. März** und am **19. März** jeweils von **14 bis 17 Uhr** zu erreichen.

Letzte Meldungen

* **Ocean zieht neue Lizenzen an Land: Darunter *Dennis* sowie die DC-Comic-Helden *Green Lantern* und *Lobo***
* **Gerüchteweise sollen die Super-Nintendo-Rollenspiele *Final Fantasy 5* und *Dragon Quest 5* nicht in den USA erscheinen**

Der Ein- WIE GEHT'S? stieg in das Berufs- leben eröffnet neue Chancen. Wer jetzt gut informiert ist, macht den besten Anfang. Bei der Berufswahl. Bei der Ausbildung. Beim neuen Job. Bitte sehr: Die Broschüre „Wie Geht's" informiert rundherum über alles Wissenswerte.

Informationen

→ Mitbestimmung → Arbeitsschutz → Unfallversicherung → Weiterbildung

für

→ Krankenversicherung → Rentenversicherung → Behinderte → finanzielle

junge Leute

Hilfen. Dazu gibt's 123 weitere Stichworte. Gratis, per Coupon. Schneid' Dir davon ein Stück ab!

COUPON WIE GEHT'S?

Name/Vorname

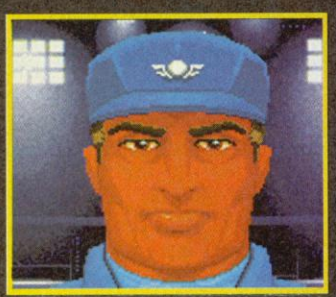
Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Ausschneiden und auf eine Postkarte kleben. Mit 60 Pfennig freimachen und senden an:
Bundesministerium für Arbeit und Sozialordnung, Postfach, W-5300 Bonn 1

WING COMMANDER

Die heißersehnten Ablösungen des Himmelstürmers *Wing Commander* blieben aus: Weder der Origin-eigene Nachfolger *Strike Commander*, der übrigens schon unter dem 1991er Weihnachtsbaum liegen sollte, noch LucasArts *X-Wing*-Raumer wurden bis jetzt gesichtet. Für unbeschwerte Ausflüge ins All bleibt, mit einem lachenden



Commander Halcyon hält seine Mannschaft zusammen.

und einem tränenden Auge, der Klassiker *Wing Commander*. Auf den flinken Katzenfänger warten der erste und der zweite Teil der *Wing Commander*-Saga und die dazugehörenden *Secret Missions*. Als der erste *Wing Commander*-Teil erschien, stand die Spielewelt Kopf. Ein vergleichbares Spiel im gut ausgestatteten Actiongenre fehlte einfach. Bilderbuch-3-D-Grafik und säuselnde Zukunftsmusik machten harmlose Adventure-Fans zu Katzen hassenden Weltraumjägern. Die packende



Hunter: Captain Ian St. John ist einer der erfahrensten Piloten.



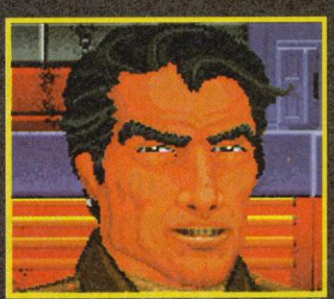
Die Katze ist aus dem Sack: Ab jetzt können auch Amiga- und Super NES-Piloten die Laser im Vega-Sektor dampfen lassen.

Hintergrundstory wurde mit filmartigen Zwischensequenzen gepaart - eine gefährliche Mischung, die dem Erlebnis Film durchaus nahesteht. Michael brachte es auf den Punkt: "*Wing Commander* bietet Action par excellence in einem mehr als oppulenten Grafik und Soundgewand."

Eine ganze Flotte von fanatischen *Wing Commander*-Jüngern säumte bald die Ausflugschneisen der Tigers Claw. An der heutigen Stellung des PCs in der Spielebranche trägt *Wing Commander* buchstäblich einen Löwenanteil.

Doppel-Wopper

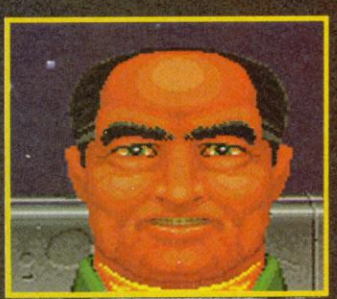
Endlich stehen zumindest im ersten Teil die PC-Piloten nicht mehr allein auf weiter Flur. Zwei langerwartete Umsetzungen gesellten sich zur klassischen Urfassung: Ab sofort verstärken die Amiga- und Super-NES-Piloten die erste *Wing Commander*-Front. Immerhin war ein galaktischer Zeitsprung von fast zwei Jahren notwendig, um die Wetraumschlacht auf den Amiga und das Super NES umzustricken. Daß die neuen Umsetzungen die ursprüngliche PC-Version nicht gerade mit Lichtgeschwindigkeit verfolgten, lag an verschiedenen Faktoren. Eine wesentliche Ursache war, daß die Programmierarbeit nicht direkt von Origin übernommen, sondern bei aushäusigen Firmen in Auftrag gegeben wurde. So verdankt die Amiga-Version ihre Routinen der Amiga-Hochburg England. Für die Programmierer stand die einigermaßen problematische Anpassung an die Hardware der neuen Systeme an. Zum Leidwesen der Amiga- und Super-NES-Designer glänzte die PC-Version neben dem hervorragenden Spieldesign auch durch abgehobene Hardware-Ansprüche. Außerdem sollten die Umsetzungen die Systemvorteile des Amiga und des Super NES ausnutzen.



Iceman: Der Oldie auf der Tigers Claw.

Katzenjammer

Lassen wir das Geschehen noch einmal Revue passieren: Als erste Forschungs- und Kolonisierungsschiffe der heimischen Terran Confederation in den Vega-Sektor vordrangen, ahnte niemand etwas vom bevorstehenden Ärger. Am 15. März 2029 traf das Expeditionsschiff Lason einen unbekannten Raumer. Die offizielle Begrüßungsbotschaft von Kommandant Jedora erwiderte das fremde Schiff mit einer Breitseite aus allen Geschützen. Nach fünf Jahren zahlreicher Überfälle und Gewaltakten erklärte die Konförderation der Erde den Ali-



Immer für einen Drink gut: Shotglas der Barkeeper.

ens den Krieg. Nachdem der Funkverkehr entschlüsselt war, konnte man endlich ein Bild der gegnerischen Kräfte aufzeichnen: Die Überraschung war groß, als sich die sogenannten Kilrathis als Mischung von Katze und Löwe darstellten. Wobei der kriegerische Körperbau mit nicht zu unterschätzender Intelligenz und aggressivem Gebaren gepaart war.

Ungeheuerliche 20 Jahre tobt nun schon der Krieg zwischen dem mordlustigen Katzenvolk und der Terran Confederation: In dieser auf beiden Seiten verlustreichen Zeit machten unzählige Kämpfe den Vega Sektor zu einer monströsen galaktischen Arena.



Ein ganzer Kerl: Das Konterfei unseres Weltraumhelden.

Die aktuelle Lage

Kaum habt Ihr Eure Pilotenausbildung in der Militärakademie abgeschlossen, werdet Ihr auf einem der heißumkämpftesten Vorposten im legendären Basisraumschiff Tigers Claw eingesetzt. Nach ersten zaghaften Berührungsversuchen mit der gestandenen Besatzung, findet Ihr prompt ehrliche Freunde. Frisch an Bord, schließt Ihr Captain Jeannette Devereaux, die Freunde nur Angel nennen, in Euer Fliegerherz. Die erfahrene Pilotin, die einen nicht zu überhörenden französischen Akzent spricht, ist Euch auf Anhieb sympathisch. Nach einigen Flugtagen lernt Ihr Angel näher kennen und entdeckt eine emanzipierte, junge Frau, die sich nicht nur als hervorragende Kopilotin in den Mittelpunkt stellt. Auch Shotglass, der Barkeeper und Expilot der Tigers Claw zählt vom Start an zu Euren echten Freunden. Stolpert Ihr erschöpft in den Aufenthaltsraum und braucht einen guten Drink oder ist Rat gefragt, seid Ihr bei Shotglass garantiert an der richtigen Stelle.

Im weiteren Verlauf der *Wing Commander*-Episode lernt Ihr auch den Rest der Besatzung kennen: Paladin und Major James Taggart gehören schon zu den Oldies der Tigers Claw. Kein Wunder, daß Paladin die Ruhe und Selbstsicherheit ausstrahlt, die nur ein alter Kämpfer hat. Doch auf der Tigers Claw wimmelt es nur von erstklassigen Piloten: Major Chen Kien-Bossman, Major Michael Casey-



Bossman ist besonnen und zurückhaltend.

Iceman und Captain Ian St. John-Hunter werden Euch früher oder später über den Weg laufen.

Um den "New Kid on the Block" werdet Ihr nicht herumkommen, 2nd Lt. Todd Marshall kommt frisch von der Akademie. Nicht umsonst ziert ihn



Auf dem Weg ins Raumschiff - nach dem Alarm zählt jede Sekunde.

Wollen auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen ? Sprechen Sie einfach mit uns ! Partner in ganz **Europa** gesucht.

Royal Soft

Winsterstr. 43 W-4330 Mülheim a.d. Ruhr

Tel: 0208 / 480050 Fax: 0208 / 480025

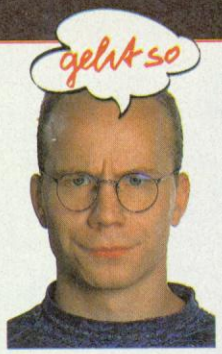
Game	Amiga	PC	Game	Amiga	PC
1869	79,88	92,94	Formula one Grand P.	79,88	92,94
A-Train	A.A.	98,77	History Line 14 -18	85,25	92,40
ATTAC	92,12	97,80	Legend of Valour	73,95	75,20
Alone in the dark	A.A.	98,22	Links 386 Pro	????	99,80
Amazone	A.A.	94,23	Kurse Links 386 Pro	????	47,30
B.A.T. 2	84,88	90,30	Pinball Fantasies	61,30	A.A.
BC KIT	72,95	A.A.	Rampart	A.A.	78,90
Bill´s Tomato Game	68,33	A.A.	Rex Nebular	????	94,22
Campaine	78,20	91,37	R. Hood Con. Longb.	76,99	86,95
Castles II	A.A.	89,30	Rome AD 92	74,30	84,30
Comanche	A.A.	92,30	Sensible Soccer	63,30	????
Das Schwarze Auge	78,20	89,90	Sherlock Holmes	A.A.	92,30
Dune II	A.A.	A.A.	Spelljammer	A.A.	A.A.
Eternam	A.A.	87,30	Street Fighter II	64,30	68,90
Goblins II	73,20	98,77	Populous II	A.A.	A.A.
Gunship 2000	87,70	95,20	WAXWORKS	Ab 16 J.= A.A.	
Harrier Jump Jet	????	105,30	Wing Commander I	89,30	60,00
Indiana Jones IV	86,30	88,20	Wing Commander II	????	78,30
Lemmings II	72,11	87,30	WWF II	A.A.	A.A.

Versandkosten : NN + DM 9,00 / Vorauskasse im Inland : EC Scheck + DM 7,00 / Ausland : EC Scheck + DM 35,00. Bei Software über 280,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei. Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise. Alle Angebote freibleibend !

Neueröffnungen bald in Berlin - Wien - Bielefeld

Royal Soft Agentur Schweiz
Daniel Frank
Schachenstr. 32
CH-4653
Obergösgen
Tel: 062 / 354849

Versand & Laden
Martin Rösch
Münchinger Str. 30
W-7257 Ditzingen
Tel: 07156 / 951212
Baden Württemberg
kommt zu uns !



Hardwaremäßig bietet das Super NES nicht gerade eine ideale *Wing-Commander*-Umgebung. Man stelle sich *Wing Commander* auf einem PC vor, der mit klapprigen drei Megahertz tackert und eine 1-MByte-Festplatte in petto hat. Unmöglich, lächerlich – Doch die erste Weltallbesichtigung belehrte mich eines besseren: Die Konsolenversion des altbekannten *Wing Commander* ist selbst unter dieser Hardware-Sparpackung schnell, bunt und detailliert. Selbst einige der speicherfressenden Zwischensequenzen wurden eingebaut. Unübersehbar nutzt die Super-NES-Version den 3-D-Chip im All. Selbst die befürchtete Joypad-Steuer-Katastrophe blieb aus; recht zielgenau läßt sich das Visier justieren. Die Geräuschkulisse wurde ein Opfer des Speichermangels: Die Musik schallt unüblich blechern aus den Soundkanälen und die Samples zermürben. Gegenüber der Urversion fiel das Spieldesign deutlich actionlastiger aus. Zudem zog der Schwierigkeitsgrad bestialisch an. Als Anleihe aus "echten" Ballerspielen wurden dem Super NES *Wing Commander* Continues spendiert. Leider beschränkt sich das Handbuch auf technische Informationen, die blumige Hintergrundgeschichte wird dem Super-NES-Spieler vorenthalten. Actionmäßig zieht die Konsolenvariante am Original-*Wing-Commander* vorbei, bei Simulation und Handlung müssen Abstriche gemacht werden.



Super NES erstaunlich schnell...



und überraschend schwer.

Genre: Action
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Traumfabrik

SUPER NES 68%

Grafik: 71% **Sound: 53%**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: US-Import

der Spitzname Maniac. Fliegt Ihr mit Maniac im Gespann, ist der Ärger vorprogrammiert. Colonel Halcyon ist der Kommandant der Tigers Claw. Er hält die Fäden der Besatzung in seiner Hand, organisiert die Einsätze, lobt und tadelt nach der Rückkehr und hat nebenbei für seine Männer immer ein offenes Ohr. 1st Lt. Tanaka Mariko ist das zweite weibliche Wesen, das Eure Aufmerksamkeit in Anspruch nimmt. Unter der Tigers Claw-Besatzung ist sie als Spirit bekannt. Sie wird Euch auf Eurem ersten Flug begleiten.

Auf los geht's los

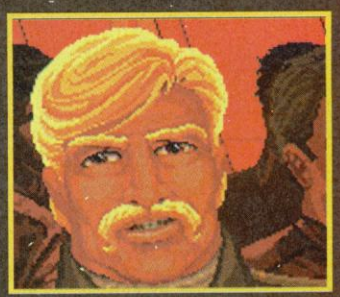
Mit bangen Erwartungen seht Ihr Eurem Jungfernflug entgegen: Natürlich habt Ihr schon einige Stunden am Simulator zugebracht und Eure Flugqualitäten auf Tigers Claw-Niveau gebracht. Nur, eine Simulation bleibt eine Simulation: Seid Ihr erst in den Weiten des Alls von katzengesichtigen Feinden umringt, zählt neben Euren Flugkünsten Nervenstärke, Sicherheit und Übersicht. Fliegerische Qualitäten, die nur im Gefecht mit den Kilrathi erlernt werden können. Sichtlich aufgeregt begebt Ihr Euch von der Tigers Claw-Bar in den Pilotenschlafsaal, der später zur Erholung genutzt wird. In jeder Schlafstelle kann ein Spielstand gespeichert werden. In Eurem Spind werft Ihr einen Blick auf Eure Uniform. Durch den Schlafsaal gelangt Ihr in den Planungsraum. Sichtlich aufgeregt nehmt Ihr an Eurer ersten Einsatzbesprechung teil. Aufmerksam verfolgt Ihr Colonel Halcyoons Erläuterungen. Auf der Tigers Claw herrscht akuter Pilotenmangel, auf niemanden kann verzichtet werden. Eure Chance, sich zu bewähren. Mit Spirit an Eurer Seite stürzt Ihr Euch in die Weiten des Alls.



Pilotinnen: Spirit und Angel sind vorn dabei.

Schnell findet Ihr Euch in der Hornet zurecht. Das bekannte Radar-Display informiert über die Lage von Freund und Feind. Zusätzliche Bordinstrumente wie die Geschwindigkeit in Kilometer pro Sekunde, den Zustand von Schild und Bewaffnung sowie die Tankanzeige sind Euch längst nicht mehr neu. Bei einem Blick aus dem Cockpitfenster erblickt Ihr den Weltraum im 3-D-Gewand. Beim Blick über die Schulter seht Ihr die kleiner und kleiner werdende Tigers Claw. Lässig schaltet Ihr die automatische Flugkontrolle an und streckt Euch in Eurem Pilotensitz aus. Doch die Ruhe währt nicht lange. Noch nicht einmal bis zum ersten Wegpunkt kommt Ihr ohne Feindkontakt. Über den Bordfunk warnt Euch Spirit vor den wie aus dem Nichts auftauchenden Kilrathis. Schnell gebt Ihr den Befehl zum Angriff durch. Dann sprechen nur noch die Waffen. Wie so oft sind die fliegenden Katzen in der Überzahl. Euer Laser glüht kurz vor der Überhitzung und brennt treffsicher Löcher in die Kilrathi-Raumer, daß sich die Schnurrhaare kräuseln.

Ein kurzer Blick in das rechte Video-Display gibt Aufschluß über den Zustand des Raumschiffes im Visier. Raketen werden sorgfältig am Anfang des Kampfes eingesetzt. Auch große Frachter und Transporter widerstehen einem gutplazierten Laserfeuer nicht. Alleingelassene Katzenraumer fahren schnell die Krallen ein und versuchen, mit dem Afterburner zu entkommen. Ihr seid schneller. Auf dem Navigationssystem überblickt Ihr den weiteren Flug und die nächste fliegerische Herausforderung folgt prompt: Nach dem zweiten Wegpunkt verlangt der Flug durch den Meteoritenschwarm



Paladin alias Major James Taggart – hilfsbereit und nett.



Das Meteoriten feld ist auf dem PC kein Problem, doch auf dem Super NES genügt ein Stein auf der Windschutzscheibe und Euer Raumschiff explodiert.



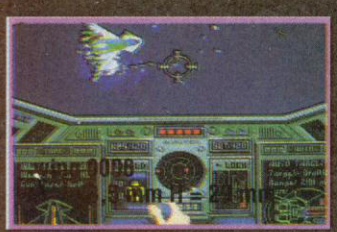
Im Bad der Menge: Nach erfolgreicher Mission gibt es Orden.

Eure ganze Aufmerksamkeit. Mit 200 KPS seid Ihr auf der sicheren Seite. Gesellen sich noch Katzen in den Steinehaufen, könnt Ihr nur noch die Zähne zusammenbeißen und draufhalten. Glücklich in Tigers Claw Nähe, benötigt Ihr die Legitimation zur Landeerlaubnis, mit einem kurzen Funkgespräch ist auch diese Formalität abgehakt. Endlich wieder festen Boden unter den Füßen, geht es Euch um Längen besser. Ein kleine Nachtruhe erhöht die Standfestigkeit und erleichtert Euch den späteren Wiedereinstieg ins Spielgeschehen.

Beim anschließenden Barbesuch trefft Ihr auf neue Leute oder alte Bekanntschaften. Doch davor werdet Ihr nicht um ein Gespräch mit Colonel Halcyon herumkommen. *cd*



Monatelang wärmten Amiga-Besitzer den Joystick, die angekündigte *Wing-Commander*-Umsetzung wurde Monat um Monat verschoben – Bis eines überraschenden Tages das fertige Spiel in die Redaktion flatterte. Von der Super-NES-Version gerade in helles Erstaunen versetzt, breitete sich Hoffnung und Licht im Redakteursgewissen aus. Nach der Festplatteninstallation auf unserem Redaktions-2000er und dem zitternden Start des langerwarteten Spiels breitete sich schwärzeste Nacht aus. *Wing Commander* ist auf einem ungetunten 500er oder 2000er so gut wie unspielbar. Die Flugobjekte zuckeln derart langsam über den Bildschirm, daß einen das Schüttelfieber überfällt. Selbst die im Vorab-Demo sehr eindrucksvollen Zwischensequenzen wurden um einiges abgespeckt und erinnern nur noch rudimentär an das Original. Amiga-Fans ohne Turbo-Karte sollten die Finger von *Wing Commander* lassen. Ganz anders sieht die Sache auf einem 3000er oder einem turbokartenbestückten 2000er aus: Die Animationen sind schneller als alle anderen Versionen. Das Flug-Feeling läßt keine Wünsche offen. Nur die abgespeckte Farbpalette stört den positiven Gesamteindruck. Nimmt man dieses kleine Manko in Kauf ist *Wing Commander* eine Empfehlung wert. Unsere Wertung bezieht sich auf die Amiga 500 Version.



Was auf dem 500er ruckelt...



fließt auf dem 3000er.

Genre: Action
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Rushware

AMIGA **38%**

Grafik: 47% **Sound:** 63%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte (1,5 MByte), Turbokarten
Bereits erschienen: MS-DOS; Super NES

Softsale

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

05021/910416 und 910417

IBM		IBM		IBM	
1869*	79,90 DM	Dragons Lair 3**	59,90 DM	Mad TV*	79,90 DM
Aces of the Pac.**	74,90 DM	Dune 2***	A.A.	Mad TV Data*	29,90 DM
-Miss.	49,90 DM	Dungeon Master*	64,90 DM	Might & Magic 4*	79,90 DM
Al. in the Dark	74,90 DM	Dyna Blaster**	69,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM
Amazon	79,90 DM	Dynatech*	69,90 DM	Nigell Mans. GP**	59,90 DM
Amberstar*	79,90 DM	Eylsium*	69,90 DM	No. 2 Coll.*	79,90 DM
Anc. Art of War	84,90 DM	Erben des Throns***	A.A.	Pinball Dreams**	A.A.
Armour-Gedd.**	79,90 DM	Etemam	69,90 DM	Popolus 2***	74,90 DM
ATAC**	79,90 DM	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Quest f. Glory 3*	79,90 DM
Balance*	64,90 DM	Eye of Storm***	A.A.	Red Baron*	79,90 DM
Bat 2*	79,90 DM	F-15 Str. Eagle 3**	89,90 DM	-Miss. 1	54,90 DM
Batman returns***	A.A.	Falcon 3.0**	84,90 DM	Rex Nebular**	79,90 DM
Battle Isle**	74,90 DM	-Miss. 1**	59,90 DM	Rome AD 92**	74,90 DM
Battle Isle Data**	44,90 DM	-Miss. 2**	59,90 DM	Scrabble	A.A.
Birds of Prey**	84,90 DM	Fant. Worlds**	79,90 DM	Siege	64,90 DM

Car & Driver nur 79,90 DM

Bitmap Br. C.**	64,90 DM	Flashback**	A.A.	Sim Life***	A.A.
Buck Rogers 2*	79,90 DM	Form. 1 GP**	89,90 DM	Space Crusade***	A.A.
Bund. Man. Prof.*	64,90 DM	Front Page Foot.	69,90 DM	Space Q. 5*	69,90 DM
B-17 Fly. Fortr.**	89,90 DM	Game of Life***	A.A.	Special Forc.*	79,90 DM
Budget***	A.A.	Gateway	69,90 DM	Spellcraft*	74,90 DM
Burn. Steel**	A.A.	Global Effect**	69,90 DM	Spelljammer	79,90 DM
Caesar	69,90 DM	Global Conq.**	89,90 DM	Star Control 2**	69,90 DM
Campaign**	69,90 DM	Gobliins 2**	59,90 DM	Star Legions	69,90 DM
Carrier Strike	74,90 DM	Great Courts 2**	69,90 DM	Star Trek*	84,90 DM
Carriers at War	69,90 DM	Gunship 2000**	84,90 DM	Strat. Masters**	74,90 DM
Carmen USA Del.***	A.A.	-Scenary.**	59,90 DM	Street Fight. 2**	59,90 DM
Castles 2*	74,90 DM	Guy Spy**	59,90 DM	Strike Comm.**	84,90 DM
Civilization*	84,90 DM	Hardball 3	59,90 DM	Stunt Islands***	A.A.
Columbus***	A.A.	Harpoon Ch. Pack***	A.A.	Task Force 1942**	89,90 DM
Combat Class.**	59,90 DM	Harrier Jump Jet**	89,90 DM	The Legacy**	89,90 DM

History Line* nur 84,90 DM

Sherlock Holmes* nur 84,90 DM

Conspiracy***	A.A.	Heroes of 357th**	74,90 DM	Tornado***	A.A.
Cool World	54,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	Transarctica***	A.A.
Crime City***	A.A.	H.-K. Mahj. Pro	64,90 DM	Ultima 7*	89,90 DM
Curse of Ench.	59,90 DM	Humans**	59,90 DM	Ultima 7 Teil 2***	A.A.
Daemonsgate***	A.A.	Incredible Mach.	84,90 DM	Ultima Underw.**	74,90 DM
Dagger of A. Ra*	74,90 DM	Indiana Jones 4*	84,90 DM	Vision***	A.A.
Darkmere***	A.A.	Island of Dr. Brain*	69,90 DM	Wayne G. Hock. 3	79,90 DM
Dark Q. of Kr.*	79,90 DM	Kings Quest 6*	79,90 DM	Ween***	A.A.
Dark Seed	74,90 DM	Legend Kyrandia*	74,90 DM	Wing Comm. Del.	89,90 DM
Dark Sun***	A.A.	Lemmings 2**	79,90 DM	Wing Comm. 2*	79,90 DM
Dark World***	A.A.	Lemmings DP**	74,90 DM	-Sp. Oper. 1 o. 2 je	44,90 DM
Das schw. Auge*	74,90 DM	Line in the Sand***	A.A.	Winter Chall.**	69,90 DM
Daughter of S.**	74,90 DM	Links 386 Pro**	89,90 DM	Wizardry 7	79,90 DM
Der Patrizier*	79,90 DM	Locomotion*	64,90 DM	X-Wing	79,90 DM
Dominium**	A.A.	Lure of Temptr.*	59,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869*	69,90 DM	Drag. Lair 3***	54,90 DM	Monkey Island 2*	74,90 DM
Air Support**	54,90 DM	Double Drag. 3**	55,90 DM	Myth**	54,90 DM
Aquatic Gam.**	59,90 DM	Dung. M. + CSB**	59,90 DM	Nicky Boom***	A.A.
Arabian Nights***	A.A.	Dynatech***	59,90 DM	Nigel Mansell GP	54,90 DM
Archer Pool B.**	49,90 DM	Elysium*	59,90 DM	No. 2 Coll.*	69,90 DM
Armour-Gedd. 2**	59,90 DM	EPIC**	59,90 DM	No second Prize***	59,90 DM
Assassin**	49,90 DM	Eye of the Beh. 2*	79,90 DM	NOVA 9***	A.A.
ASTAR***	A.A.	Eye of Storm***	A.A.	Outlander***	A.A.
ATAC**	79,90 DM	Fantastic W.**	74,90 DM	Pinb. Dreams**	54,90 DM
B-17 Fly. Fortr.**	79,90 DM	Flashback***	A.A.	Pinb. Fantasies**	59,90 DM
BAT 2*	74,90 DM	Fly Harder***	64,90 DM	Plan 9**	59,90 DM
Battle Isle**	69,90 DM	Gateway tSF*	64,90 DM	Prophecy***	69,90 DM
-Data**	44,90 DM	Grah. T. Soccer	64,90 DM	Proph. o. Shad.*	69,90 DM
BC Kid**	59,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	Rampart**	54,90 DM
Bills Tom. G.**	54,90 DM	Humans**	64,90 DM	Road Rash**	54,90 DM

Gunship 2000 nur 79,90 DM

History Line 14/18* nur 74,90 DM

Buck Rogers 2*	A.A.	Indiana J. 4 Action*	54,90 DM	Rome AD 92**	69,90 DM
Budget**	64,90 DM	Jimmy W. Snook.	59,90 DM	Shad. of Beast 3**	59,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	KGB*	59,90 DM	Silly Putty**	49,90 DM
Campaign**	59,90 DM	Legends of Val.*	79,90 DM	Simulations***	A.A.
C.A.P.**	59,90 DM	Lemmings 2**	69,90 DM	Spec. Forces**	74,90 DM
Chaos Engine**	49,90 DM	Lemmings DP**	59,90 DM	Starush***	A.A.
Civilization*	74,90 DM	Locomotion*	59,90 DM	Street Fight. 2**	54,90 DM
Cool World***	49,90 DM	Lord of Rings*	59,90 DM	Super Hero***	59,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM	Lotus 3 Fin. Ch.**	54,90 DM	Tentacle***	A.A.
Creepers***	59,90 DM	Lure of Temptr.*	A.A.	Transarctica***	A.A.
Daemonsgate***	A.A.	Mad TV Data*	24,90 DM	Waxworks*	59,90 DM
Das schw. Auge*	69,90 DM	Manch. Un. Eur.	54,90 DM	Ween***	54,90 DM
Daughter of Serp.***	A.A.	Megamix**	59,90 DM	Winter Chall.**	69,90 DM
D-Day***	A.A.	Mega Sports**	54,90 DM	Wiz Kid**	54,90 DM
Der Patrizier*	69,90 DM	Megatraveller 2**	59,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

Indiana J. 4* nur 79,90 DM

Wing Commander* nur 79,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

SUPERPREISEN!!

*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

030 694 60 43

11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GmbH

030 694 48 62
040 490 83 94

11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

	PC	Amiga	ST
1869 ++	89,95	74,95	-
7 th Guest CD-ROM	149,95*		-
Abandoned Places 2	89,95*	74,95*	-
Aces of the Pacific ++	99,95*	84,95*	-
Aces o. t. P. Missions	59,95	i.V.	-
Airbus 320 +	99,95	94,95	99,95
Airforce Commander	89,95*	-	-
Air Support +	79,95*	69,95	74,95*
Air Warrior Super-VGA	89,95	-	-
Alone in the Dark ++	99,95	84,95*	-
Amberstar 1 ++	89,95	defekt	84,95
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95*	94,95*
Ancient Art of War in Skies +	99,95	-	-
A.T.A.C. +	99,95	89,95*	94,95*
A-Train ++	99,95	99,95*	-

Ultima Underworld 2

Katerstimmung bei Lord British. Am Morgen nach dem Fest umschließt schwarzer Fels das Schloß. Des Rätsels Lösung gibt's ein paar Etagen tiefer! Wenn Du überlebst...

PC 99,95*

A-Train Construction-Set	59,95	59,95*	-
B-17 +	99,95	89,95*	94,95*
B. Aldrins Race into Space	89,95*	-	-
B.A.T. 2 ++	89,95	84,95	89,95
B.C. Kid +	-	69,95	-
Bards Tale 1-3 Trilogie +	99,95	89,95*	-
Batman Returns	89,95	i.V.	-
Battlechess 4000 +	84,95*	-	-
Battlefield 2000	89,95*	-	-
Battle Isle 1 ++	84,95	74,95	-
Battle Isle 1 Erweiterungsdisk ++		44,95	44,95
Battles of Destiny	89,95	-	-
Battletoads +	74,95*	69,95*	74,95*
Betrayal at Krondor	89,95*	i.V.	-
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-

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

	PC	Amiga	ST
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-
Bundesliga Man. 2 inc Editor ++	89,95	89,95	94,95*
Burning Steel ++	89,95	74,95*	-
Burning Steel Data Disks	44,95*	i.V.	-
Car & Driver +	89,95	i.V.	-
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 +/++/+	84,95	74,95	79,95*
Castles 2 +	89,95	74,95*	-
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Challenge of the 5 Realms	99,95*	-	-
Champions	89,95*	-	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95*	74,95*
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-
Civilisation ++	104,95	89,95	94,95*
Comanche +	99,95	-	-
Comanche Data Disk	49,95*	-	-
Command HQ +	99,95	-	-
Conqured Kingdoms	89,95	74,95*	-
Curse of Enchantia ++	99,95	84,95	-
D-Day	89,95*	74,95*	-
Daemonsgate 1 +	99,95*	89,95*	i.V.
Darklands ++	119,95*	-	-
Dark Mere +	89,95*	74,95*	79,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*	-
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	69,95*	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Dominus	89,95*	-	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	79,95	89,95*
Dune 2	89,95	74,95*	-
Dungeon Master ++	79,95	-	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95	74,95
Dusk of the Gods	89,95*	-	-
Dynablasters +	79,95	69,95	74,95
Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*
Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Empire Deluxe VGA	99,95*	-	-
Epic 1 +	79,95	69,95	74,95
Erben des Throns ++	89,95	74,95	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-

Über 2000 lieferbare Spiele

	PC	Amiga	ST
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	84,95	-
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation F. Tiger	59,95	-	-
Fate - Gates of Dawn ++	89,95*	74,95	79,95
Fire & Ice +	74,95	69,95	74,95
Formula 1 Grand Prix +	99,95	84,95	89,95
Front Page Sports: Football	89,95	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95	-
Gemfire (Koei)	109,95	-	-
Global Conquest +	99,95	-	-
Gobliins 2 +	89,95	74,95	79,95*
Gods +	84,95	69,95	69,95
Go Simulator (Ishi Press)	89,95	-	-
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Gravis PC Gamepad	69,95	-	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	94,95*
Gunship 2000 - Missions +	59,95	i.V.	i.V.
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	94,95	84,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Harrier Jump Jet +	99,95	i.V.	i.V.
Hexuma 1 ++	89,95	89,95	-
History Line 1914-18 ++	89,95	89,95	-
Hired Guns +	84,95*	69,95*	74,95*
Hockey League Simulator 2	79,95	-	-
Humans +	79,95	74,95	79,95*
Incredible Machine	84,95	i.V.	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	79,95
Indiana Jones 4 ++	94,95	84,95	i.V.
Indiana Jones 4 Action Game +	74,95*	69,95*	74,95*
John Madden Football +	84,95	69,95	-
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	84,95*	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-
Kings Quest 6 ++	99,95	84,95*	-
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	-

Software zum Anfassen

	PC	Amiga	ST
Laura Bow 2 ++	99,95	84,95*	-
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	74,95
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	84,95	i.V.
Lemmings 1 Special Edition +	89,95	89,95	89,95
Lemmings - Oh No.... +	59,95	49,95	54,95
Lemmings 2 +	84,95*	69,95*	74,95*
Links +	89,95	84,95	-
Links 386 Pro Super VGA +	99,95	-	-
Links Kurse	49,95	44,95	-
Lionheart ++	-	69,95*	74,95*
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	-
Lord of the Rings 2 +	84,95	74,95*	-
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	-
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95*	-
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95	74,95

Strike Commander

Kommt'a oda kommt'a nich kommt'a oda kommt'a nich kommt'a oda kommt'a nich kommt'a oda kommt'a nich kommt'a oda kommt'a nich kommt'a oda kommt'a doch noch mal irgendwann ????

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

Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
Mad TV ++	89,95	74,95	-
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*	-
Magic Pockets +	74,95	69,95	74,95
Maniac Mansion 1 ++	74,95	69,95	74,95
Mega lo Mania ++	84,95	69,95	74,95
Michael Jordan in Flight +	79,95*	i.V.	-
Might & Magic 2	74,95	69,95	-
Might & Magic 3 ++	89,95	74,95	-
Might & Magic 4 ++	89,95	79,95*	-
Might & Magic 5	79,95*	i.V.	-
Mike Ditka Football +	84,95	-	-
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95	84,95
Monkey Island 2 ++	89,95	84,95	89,95*
Monopoly Deluxe	89,95	74,95*	-

Berlins allergrößtes Lager

!!! Demnächst auch in Frankfurt !!!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

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

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50

300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

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

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

030/6944156
Info-Anrufbeantworter

030/6944256
Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Patriot	89,95*	i.V.	-
Patrizier ++	89,95	79,95	84,95
Perfect General ++	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disks	69,95	59,95	-
Pinball Dreams 1 +	74,95*	69,95	-
Pinball Dreams 2 +	i.V.	69,95	-
Piracy +	89,95*	74,95*	79,95*
Pirates +	69,95	64,95	69,95
Pirates Gold	89,95*	-	-
Planets Edge ++	89,95	i.V.	-
Pool +	i.V.	74,95	79,95*
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Police Quest 1 VGA +	89,95	84,95*	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	-
Populous 2 +	84,95	69,95	74,95

»» Task Force 1942 ««

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

PC 99,95* AMIGA i.V.

Populous 2 - Challenge Disk +	-	39,95	39,95*
Powermonger +	84,95	74,95	74,95
Push Over +	74,95	69,95	74,95
Quest for Glory 1 VGA +	89,95	84,95*	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	84,95*	-
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	89,95
Rampart +	79,95	69,95	74,95
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*	-
Red Baron ++	99,95	84,95	-
Red Baron: Mission Builder +	59,95	i.V.	-
Rex Nebular 1 +	94,95	i.V.	i.V.
Robosports	79,95	69,95	-
Rookies +	84,95*	74,95*	79,95*
Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95	-	-

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	PC	Amiga	ST
Secret Weapons Missiondisks	39,95	-	-
Sensible Soccer 93 ++	i.V.	69,95	74,95
Shadow President	89,95	-	-
Shanghai 2 ++	84,95	74,95*	-
Shadowworlds +	74,95*	69,95	74,95*
Sherlock Holmes 1 ++	99,95	-	-
Siege	84,95	74,95*	-
Siege Data Disk	49,95	39,95*	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	89,95
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim City Deluxe +	89,95	89,95	-
Sim Earth ++	99,95	99,95	-
Sim Life +	89,95	i.V.	-
Soundblaster 2.5 +	299,-	-	-
Soundblaster Pro 4.0 +	449,-	-	-
Soundblaster CD ROM +	699,-	-	-
Space Crusade ++/++/+	84,95*	69,95	74,95
Space Hulk +	84,95*	74,95*	-
Space Quest 1 VGA +	89,95	84,95	-
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	84,95	-
Space Quest 5 +	89,95*	i.V.	-
Spaceward Ho!	99,95	-	-
Spaceward Ho! ++	99,95*	-	-
Special Forces +	94,95	84,95	89,95
Spelljammer 1	74,95	69,95*	-
Spelljammer 1 ++	89,95*	i.V.	-
SL Thomas ++	89,95*	74,95*	-
Star Control 2 +	89,95	74,95*	-
Star Legions (Starfleet 3)	89,95	74,95*	-
Star Treck 25th Anniversary ++	84,95	84,95*	-
Star Treck Next Generation	89,95*	-	-
Streetfighter 2 +	84,95*	74,95	79,95*
Strike Commander +	99,95*	-	-
Strike Commander Speech Disk	44,95*	-	-
Stunt Island +	94,95	-	-
Take a Break : Pinball	89,95*	-	-
Task Force 1942 +	99,95	i.V.	-
Team USA Basketball +	84,95*	i.V.	-

Himmmmlische Preise

	PC	Amiga	ST
Terminator 2029	99,95	-	-
The Games Winter Ch. +	84,95	74,95*	-
The Games Summer Ch. +	84,95	i.V.	-
The Legacy +	99,95*	i.V.	-
Their Finest Hour +	74,95	74,95	79,95
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Thrustmaster Pedals	299,95	-	-
Tornado +	99,95*	89,95*	94,95*
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Ultima Trilogie 1-3	89,95	-	-
Ultima Trilogie 4-6	89,95	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	24,95	79,95
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95
Ultima 7-1 The Black Gate +	79,95	-	-
Ultima 7-1 Die schw. Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7 Mission Disk : Forge...	39,95	-	-
Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95*	-	-
Ultima UI Stygian Abyss +	79,95	-	-
Ultima UI Stygian Abyss ++	99,95*	-	-
Ultima U2 Labyrinth o Worlds+	99,95*	-	-
Ultrabots	89,95*	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
V for Victory 1	89,95	-	-
Walker +	-	69,95*	74,95*
Waxworks ++	79,95	74,95	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	i.V.	-
Whales Voyage ++	89,95*	74,95*	-
Wing Commander 1 +/++	69,95	89,95	-
Wing Commander 1 Deluxe	99,95	-	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	39,95*	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungsdisks	44,95	-	-
Wizardry 6 ++	79,95	69,95	-
Wizardry 7	89,95	74,95*	-
Wizardry 7 ++	99,95*	i.V.	-
WWF Wrestlemania 2 +	74,95*	69,95	74,95*
X-Wing +	89,95*	-	-
Zak McKracken ++	69,95	69,95	74,95

Einfach probieren und Staunen

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	eng.
Amberstar 1	29,95	-
Civilisation Strategy Guide (376 Seiten)	-	49,95
Das Schwarze Auge	24,80	-
Eye of Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	-	49,95
Fate	39,95	-
Indiana Jones 4	15,00	24,95
Might & Magic 3	29,95	39,95
Might & Magic 4	29,95*	39,95*
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 7-1 The Black Gate	29,95	39,95
Ultima Underworld 1	29,95	39,95
Wizardry 7	29,95*	39,95*

Über 100 weitere deutsche und Originallösungsbücher am Lager !!! Sierra , Lucasfilm , SSI , Origin u.v.m.

»»»» Dune 2 ««««

Was die Westwood-Freaks auch anfassen, es ist genial. Nach Rollenspiel und Adventure das ultimative Sucht-Strategiespiel für endlose Nächte auf der Wüstenwelt.

PC 89,95 AMIGA 74,95* CD-ROM i.V.

BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE	
AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Blood Bowl (Fantasy-Football) +	99,95
Buck Rogers +	79,95
Civilisation ++	79,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
DSA Brettspiel ++	99,95
Heroquest ++	99,95
MERS Mittelerde-Rollenspiel++	Alle Module + Kästen
Shogun +	119,95
Siege +	59,95
Starquest ++	99,95

300 weitere Spiele lieferbar: Cthulhu , Starwars u.v.m

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO - Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (15.01.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung mal pünktlich liefern würden). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg , besucht bitte unsere großen und zentral gelegenen Ladengeschäfte.

CHARTS

PRÄSENTIERT VON

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

Software – Hardware
Zubehör
Die Traumfabrik - 1000 Berlin 61 - Mittenwalderstr. 47
Tel: (030) 694 48 62 - Fax: (040) 490 83 94

Die Hitparade läßt Euch nicht im Stich: Wie gewohnt dürft Ihr auch in diesem Monat in der POWER PLAY-Hitparade mitmischen. Dazu nehmt Ihr Euch die im Einheftbogen versteckte Mitmachkarte vor. Mit Euren Hits und einer noch ausreichenden 60-Pfennig-Briefmarke gewappnet, landet Ihr garantiert im Lostopf. Gute Chancen, um eines der in der Redaktion getesteten Spiele in die Finger zu bekommen. Unter Ausschluß des Rechtsweges verlosen wir außerdem ein Super NES. *cd*



1. **Comanche: Maximum Overkill**
   Novalogic
2. **Kings Quest 6**
   Sierra
3. **Star Control 2**
   Accolade
4. **Might and Magic 4**
   NWC
5. **Front Page Sports Football**
   Dynamix
6. **Great Naval Battles**
   SSI
7. **Wizardry 7**
   Sir Tech
8. **Rex Nebular**
   Microprose
9. **Quest for Glory 3**
   Sierra
10. **Stunt Islands**
    Disney Software

Auf das Super NES der Ausgabe 1 darf sich Andreas Mahn freuen. Ein Testspiel aus der Redaktion finden Oliver Frei, Christian Glöckner, Thomas Weißhaupt und Christoph Haase in ihrem Postkasten.





1. **Pinball Fantasies**
   21st Century
2. **The Humans**
   Mirage
3. **Zool**
   Gremlin
4. **Silly Putty**
   System 3
5. **Sensible Soccer**
   Renegade
6. **Nigel Mansell World Champ.**
   Gremlin
7. **Fire Force**
   Ice
8. **Monkey Islands 2**
   LucasArts
9. **Lotus 3**
   Gremlin
10. **Road Rash**
    Electronic Arts

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	12. Monat
2.	(3)	Civilization	Microprose	11. Monat
3.	(7)	Battle Isle	Blue Byte	13. Monat
4.	(2)	Indiana Jones 4	LucasArts	6. Monat
5.	(8)	Sensible Soccer	Renegade	4. Monat
6.	(6)	Lemmings	Psygnosis	22. Monat
7.	(4)	The Secret of Monkey Island	LucasArts	23. Monat
8.	(5)	Wing Commander 2	Origin	16. Monat
9.	(9)	Lotus 3	Gremlin	3. Monat
10.	(–)	Formula One Grand Prix	Microprose	3. Monat
11.	(–)	Populous 2	Electronic Arts	5. Monat
12.	(–)	Wizardry 7	Sir Tech	1. Monat
13.	(8)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	14. Monat
14.	(–)	Eye of the Beholder	SSI	5. Monat
15.	(–)	Street Fighter 2	Capcom	1. Monat
16.	(–)	Zelda 3	Nintendo	1. Monat
17.	(–)	Special Forces	Microprose	7. Monat
18.	(19)	Super Probotector	Konami	3. Monat
19.	(–)	Super Mario Kart	Nintendo	1. Monat
20.	(–)	Final Fantasy 2	Square	1. Monat

Amiga
1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Battle Isle
4. Sensible Soccer
5. Lotus 3

MS-DOS
1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Wing Commander 2
4. Civilization
5. Wizardry 7

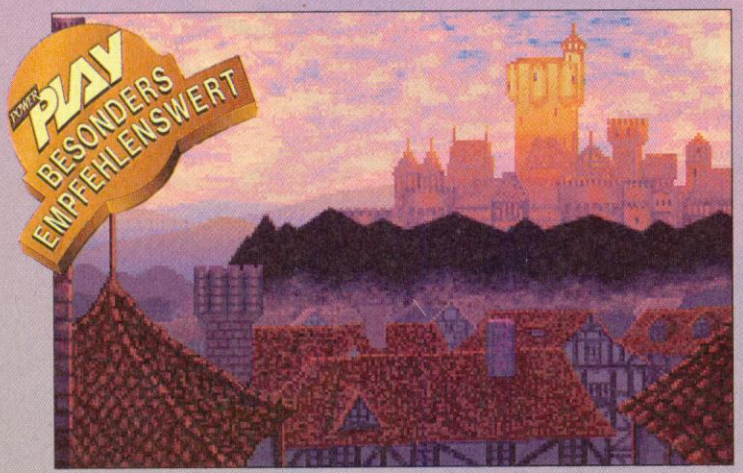
Atari ST
1. Monkey Island
2. Dungeon Master
3. Populous 2
4. Special Forces
5. Amberstar

Super NES
1. Street Fighter 2
2. Zelda 3
3. Super Probotector
4. Super Mario Kart
5. Super Mario World

Mega Drive
1. Road Rash
2. Thunderforce 4
3. Dragons Fury
4. Sonic 2
5. Streets of Rage

Handheld
1. Final Fantasy 2
2. Hunt for Red Okt.
3. Tiny Toons
4. Parodius
5. Bart vs. the Juggernauts.

British am Scheideweg



Der "Guardian" ist stocksauer und sperrt Lord British samt Schloß und Gefolge in einen Kristall

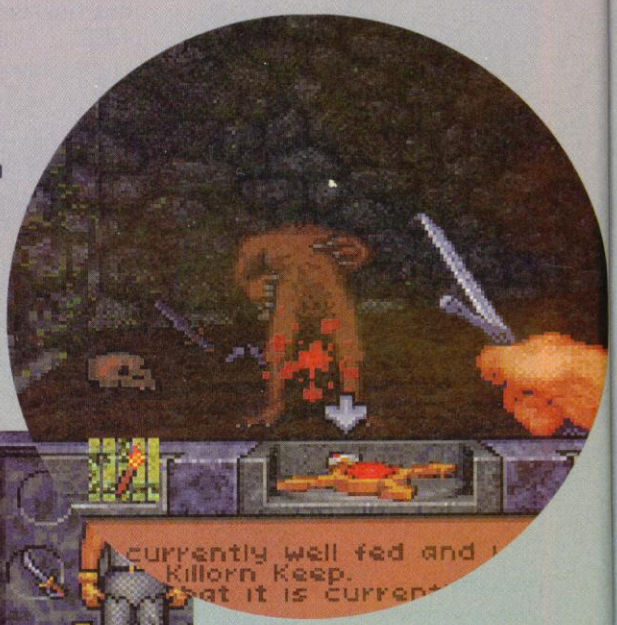
Ultima Underworlds 2

Labyrinth of Worlds

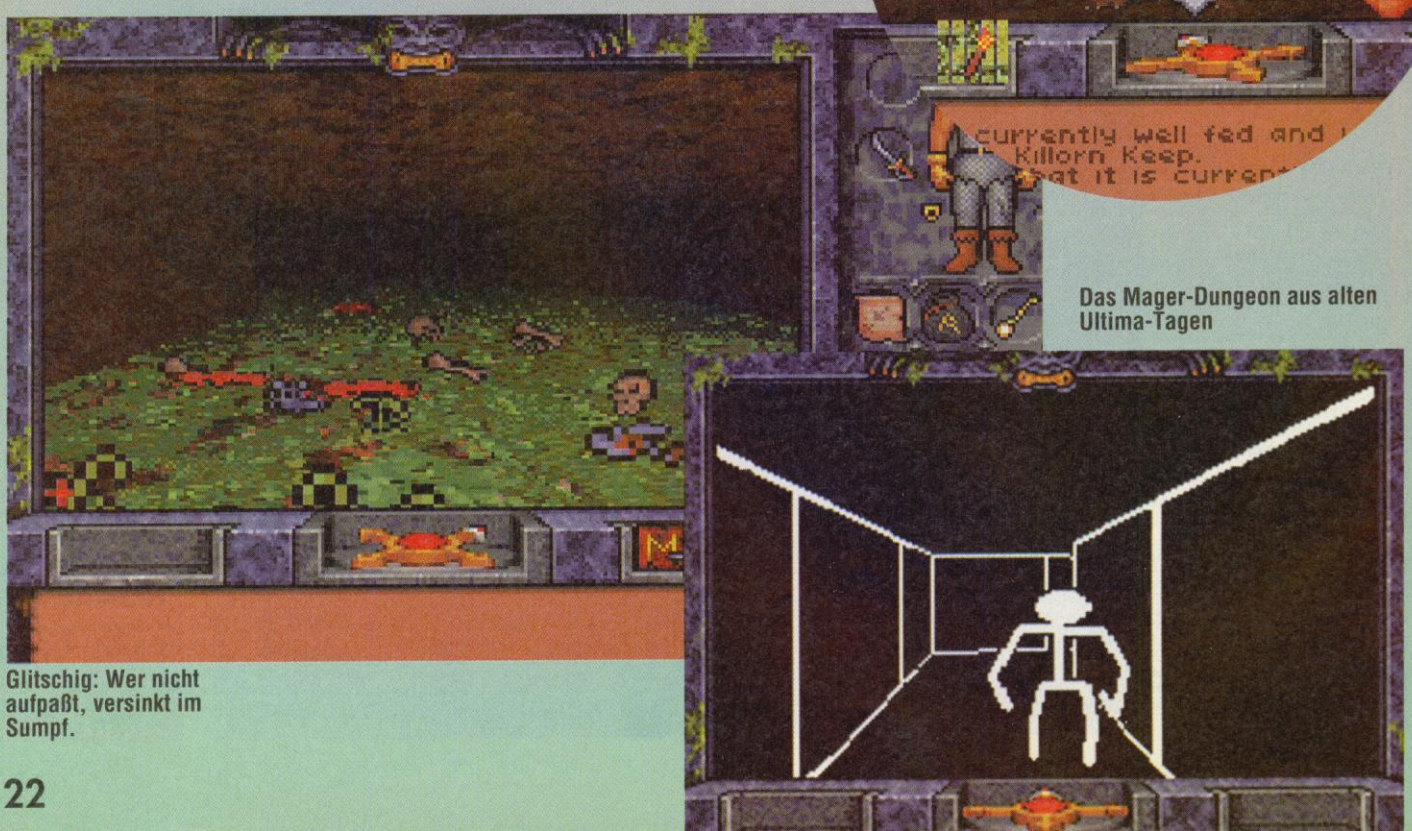
Rund ein Jahr ist es nun her, daß sich eine kleine Programmiercrew "Blue Sky Produktion" anschickte, der Spielewelt zu beweisen, wie ein zünftiges Labyrinth auszusehen hat. Unter den schützenden Fittichen von Origin fummelte das Team um Doug Church und Paul Neurath ein 3-D-Dungeon zusammen, das sich in Windeseile an die Spitze der Charts setzte, tonnenweise Preise sowie hohe Wertungen einheimste. Die *POWER PLAY* kürte das innovative Meisterwerk sogar zum "Spiel des Jahres 1992": *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. Jetzt gibt's den Nachfolger zu kaufen: *Ultima Underworlds 2: Labyrinth of*



Darf natürlich auch in Underworld 2 nicht fehlen: Feurige Lava.

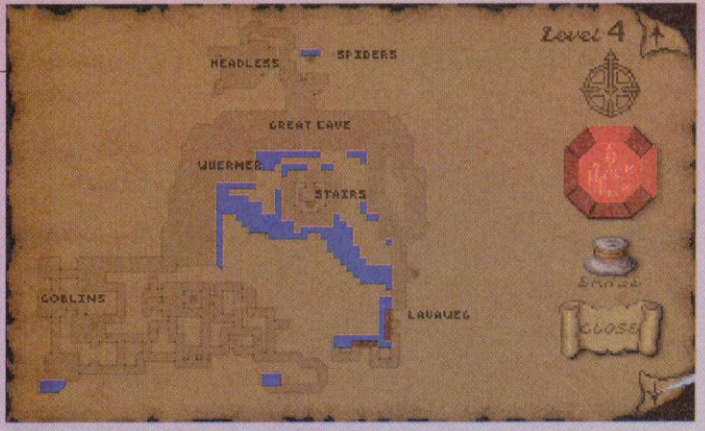


In den actionreichen Kämpfen heißt es kühlen Kopf bewahren

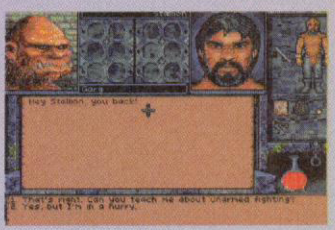


Das Mager-Dungeon aus alten Ultima-Tagen

Glitschig: Wer nicht aufpaßt, versinkt im Sumpf.



Komfortabel: So sollte ein Automapping sein.



Mut zum Gespräch: Die eigenartigsten Typen, wie dieser miesgelaunte Troll, entpuppen sich als freundliche Plaudertaschen.



ein Ehrengast: Ihr, in der Rolle des Avatars, den Ihr vor Spielstart aus einem Dutzend Klassen selber zusammenbauen könnt. Dummerweise verläuft das Fest nicht ganz so friedlich wie geplant. Der Guardian, obwohl aus Britannia verbannt, läßt aus einer anderen Dimension einen Zauberspruch los und die komplette Burg wird mit Mann und Maus in einen riesigen Kristall eingeschlossen. Ein Entkommen aus dem von der Außenwelt abgeschnittenen Schloß scheint unmöglich. Lord British schickt Euch los, um einen Ausweg zu finden und den Zauber des Guardian zu brechen. Wer jetzt glaubt, *Underworld 2* spielt nur im Schloß nebst Keller, irrt gewaltig. Im späteren Verlauf des Abenteuers müssen acht unterschiedliche Welten besucht werden, bevor Ihr die Aufgabe erfüllen könnt. Schnitt stelle zwischen Lord British's Burg und den Parallel-Welten ist eine verkleinerte Ausgabe des Kristalls, der das Schloß umschließt. Dieser Kristall ist zu Beginn noch völlig nutzlos, alle Facetten sind dunkel. Erst wenn Ihr in jeder Welt spezielle Aufträge löst und magische Kristallsplitter findet, lassen sich damit weitere Tore öffnen. Die einzelnen Facetten des Steins dienen dabei als Portale. Mittels der magischen Splitter werden die Seiten durchlässig und leuchten dann auf. Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Welten nicht nur grafisch voneinander. Neben "herkömmlichen" Verliesen gibt es Eiskavernen, Lavaländer, einen feuchten Gefängnisturm, eine Zauberschule und eine psychdelische Dimension. Alles in allem ist *Underworld 2* rund doppelt so groß wie der Vorläufer. Apropos größer: Das Sichtfenster, in dem Ihr die 3-D-Umgebung betrachten könnt, hat in *Underworld 2* ebenfalls zugelegt. Die Bildfläche ist um ein gutes Drittel gewachsen. Damit Ihr Euch in den Tunnelsystemen nicht verirrt, wird automatisch eine Karte der erkundeten Gebiete mitgezeichnet. Der Clou dabei: Auf den Karten könnt Ihr selbst Notizen eintragen oder wieder entfernen.

Trotz der zahlreichen Neuerungen werden sich *Underworld*-Veteranen sofort zu rechtfinden. Wie gewohnt, zieht der Held via Mausklick seinen Bahnen durch die Gänge des Labyrinthes, pickt Gegenstände auf und vermöbelt in Echtzeit miese Monster. Für jeden vertrimmten Bösewicht oder gelöste Aufgabe gibt's Erfahrungspunkte. Befor-



Die Zauberformeln werden per Runenalphabet zusammengesetzt



Wiedergutmachung für Feline: In der Unterwelt stolpert Ihr über eine freundliche Katzenrasse.

Worlds. Die Hintergrundgeschichte des zweiten Parts knüpft jedoch nicht nahtlos an die des Vorgängers an, sondern orientiert sich stärker an Richard Garriots Hausmarke, der *Ultima*-Reihe. *Underworld 2* spielt ein paar Monate nach den *Black-Gate*-Ereignissen. Im Märchenland Britannia ist es wieder friedlich geworden, nachdem Ihr in *Ultima 7* den miesen Guardian vertrieben habt, und sich die ominöse Bruderschaft auflöste. Der voranschreitende Wiederaufbau des Landes ist ein willkommener Grund für den König Lord British, eine fette Party im heimischen Schloß zu feiern. Unter den illustren Persönlichkeiten befindet sich natürlich



Brrr...Die Eiswelt ist ein ungemütlicher Ort für unseren Helden

Am Scheideweg: Der Mini-Kristall ist der Weg in die anderen Welten.



Jonny Weißmüller hätte seine Freude an unserem Schwimmarathon gehabt



Schrill: Der fliegende Totenkopf schwebt in der Mitte eines Psycho-Zimmers.

dert wird unser Avatar automatisch. Als Belohnung für den Aufstieg gibt es nicht nur mehr Trefferpunkte, sondern zusätzlich Skill-Punkte. Mit diesen Punkten können rund zwei Dutzend Fertigkeiten des Charakters wie beispielsweise Schwertkampf, Schlösser knacken, Schwimmen und Zaubern trainiert werden. Im Gegensatz zum ersten Spiel befinden sich keine Schreine in den Dungeons, an denen Ihr trainieren dürft. Dafür bieten viele friedliche Spielfiguren nicht nur Gelegenheit zu einem ausgiebigen Gespräch, sondern helfen Eurem Helden mit einer passenden Schulung gerne auf die Sprünge.

Relativ unverändert ist das Magiesystem. Runensteine, in der richtigen Kombination zusammengelegt, ergeben Zaubersprüche. Jedoch müssen die meisten Magiesteine erst gefunden und die entsprechenden Zauberskills ordentlich trainiert werden, bevor Ihr Euch in den magischen Künsten versucht. *mh*

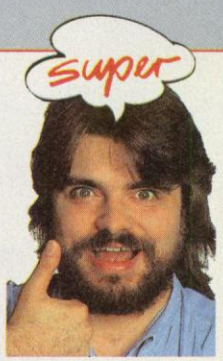
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Eigenimport

MS-DOS 91%

Grafik: 88% **Sound: 75%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MByte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster/Pro Roland, Adlib, mehr Speicher

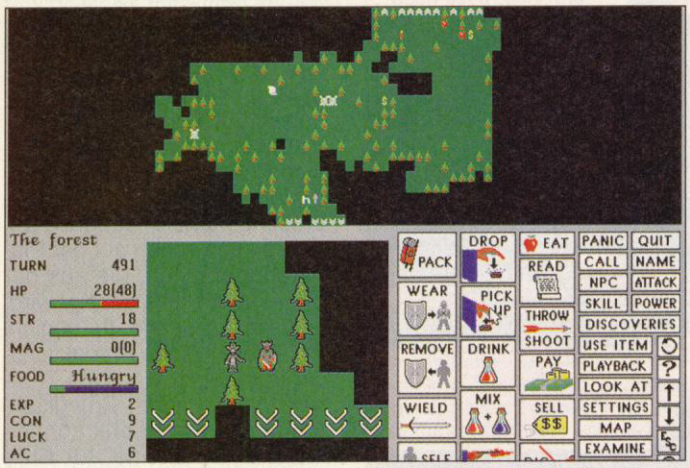


Besser? Schlechter? An *Underworld 2* scheiden sich die Geister. Einerseits wurde vor allem in Sachen Technik auf Bewährtes gesetzt, andererseits sprudelt der Rollenspiel-Action-Adventure-Mix nur so vor Abwechslung. Eines steht jedoch fest: Der Nachfolger gehört wie schon *The Stygian Abyss* zur Crème de la Crème der Spielewelt. Wer sich durch die erste Welt – das Schloß – gebaggert und die Lust an *Labyrinth of Worlds* noch nicht verloren hat, dem schlägt spätestens im Goblin-Tower die Stunde: Die anfangs nüchterne Story weitet sich zu einem erstklassigen Krimi aus und dem Spieler öffnen sich völlig neue Welten, sowohl in technischer, als auch in spielerischer Hinsicht. Abwechslung wird groß geschrieben: Neben abgefahrenen Gegnern und unvorstellbar verwundenen Dungeons, weisen einige Welten sogar mehrere Lösungswege auf. Im schon erwähnten Goblin-Tower könnt Ihr Euch zum Beispiel als Torten-und-Delikatessen-Kurier einschleichen und einen gefangenen Ork überzeugen, die gemeinen Goblins vor der Tür zu meucheln, was diesem eine Freude ist und Euch jede Menge Ärger erspart. Wer die harte Tour will, kämpft sich durch die Goblin-Massen und erntet endlos Erfahrungspunkte. Grafisch hat sich Blue Sky/Looking Glass in *Labyrint of Worlds* grenzenlos verausgabt. Neben Eis-, Lava-, Sumpf- und Wasserlandschaften, stoßen wir sogar in ein knallbuntes Psychedelic-Dungeon. Die dazugehörigen Monster wurden ebenfalls einer kosmetischen Verjüngungskur unterzogen und sehen nun auch bei näherem Betrachten noch nach Monster aus. Auch in Sachen Sound wurde die Unterwelt-Hatz gehörig aufgepeppt. Neben der passablen Musik bringen vor allem die gigantischen Soundeffekte Atmosphäre ins Spiel. Das Wasser plätschert, der Schnee knirscht unter den Füßen und ungeölte Türen knarren wie in Omas Keller. Kurzum: PC-Besitzer müssen *Underworld 2* haben.



Mit einem geknirschten "Her damit!" wurde dem verblüfften Postboten das Päckchen mit den *Underworlds 2*-Disketten aus den Händen gerissen. Unter lautem Geschrei, "Wir sagen alle Termine für die nächste Woche ab!", zogen sich unsere dungeonkundigen Redakteure in ihre Zimmer zurück und waren von da an nicht mehr gesehen. Aber schon nach den ersten paar Schritten in Lord British's eingeschlossener Burg, machte sich das Gefühl leichter Enttäuschung breit. Der Grund: Zog der Blue Sky/Looking Glass Erstling *Stygian Abyss* gleich vom Start weg alle Spannungsregister, kommt das *Labyrinth of Worlds* ziemlich langsam in Schwung. Bevor sich der Avatar endlich ins Getümmel stürzen kann, gilt's, mühsam die Burgbewohner auszufragen. Für Nicht-*Ultima*-Kenner eine echte Qual, denn viele Elemente der Story und zahlreiche Figuren in Britannia-Castle ergeben vorerst nur für den Profi-Avatar einen Sinn. Ein weiterer Dämpfer ist der Schloßkeller. Statt des erwarteten Superdungeons, ein für *Underworld*-Verhältnisse lahmes Normal-Labyrinth. So sind die ersten Stunden in der *Underworld 2* etwas schleppend. Spätestens jedoch, wenn der erste Kristallsplitter gefunden ist und sich die Portale zu neuen Welten öffnen, zünden die Designer eine brillante Spannungsbombe nach der anderen. Der Suchtsiedepunkt sinkt gewaltig und schon im ersten neuen Dungeonsystem wühlen die Programmierer in allen Trickkisten. Puzzles der Rätsel-Güteklasse A, Dungeonkonstruktionen, die jedem Kellerkind den Schweiß auf die Stirn treiben und geniale Monsterkreationen lassen keinen Spielraum für Langeweile. Auch die anfänglich recht müde Story gewinnt nach und nach gehörig an Substanz und entpuppt sich als Fantasykrimi der Spitzenklasse. Es darf übrigens gelacht werden, denn im Gegensatz zum Erstling kommt in *Underworld 2* der Humor keinesfalls zu kurz. Ansatzweise wird sogar die *Ultima*-Serie selbst aufs Korn genommen und in einem Gag verwurstelt (achtet mal auf die Graffiti in der "Hall of Loosers" in der Arenawelt).

Nordlicht



Unter der drögen Fassade verbirgt sich ein spannendes Rollenspiel

Valhalla

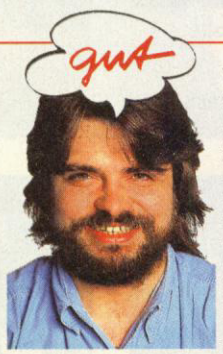
Das nordische Pendant zum biblischen Armageddon ist Ragnarök, die Götterdämmerung. Dummerweise steht das Ende der Welt kurz bevor. Denn die Nordischen Götter, darunter Thor, Odin, Heimdall und Freyr haben sich vom miesen Asgard-Kollegen Loki überlisten lassen und vermissen jetzt ein paar magische Superwaffen; die Schlacht gegen das Böse scheint verloren.

In dem Rollenspiel *Valhalla* übernehmt Ihr die Aufgabe, Waffen sowie ein paar weitere wichtige Gegenstände wieder zu beschaffen. Vor dem Start sucht Ihr Euch eine passende Spielfigur aus sechs Instanthelden aus. Neben den obligatorischen Rollenspielwerten wie Erfahrungs- und Treffer-Punkten, machen ein gutes Dutzend Spezialfähigkeiten und Superkräfte, die es zuerst zu entdecken gilt, den "echten" Helden aus. Die Umgebung wird in einem kleinen Fenster aus der Vogelperspektive gezeigt. Die komplette obere Bildschirmhälfte dient als Landkarte. Per Tastatur-Kurzbefehl, oder via Mausklick steuert Ihr Eure Figur in alle Richtungen, erklimmt Leitern, erforscht tiefe Dungeons und versemmelt Monster. *mh*

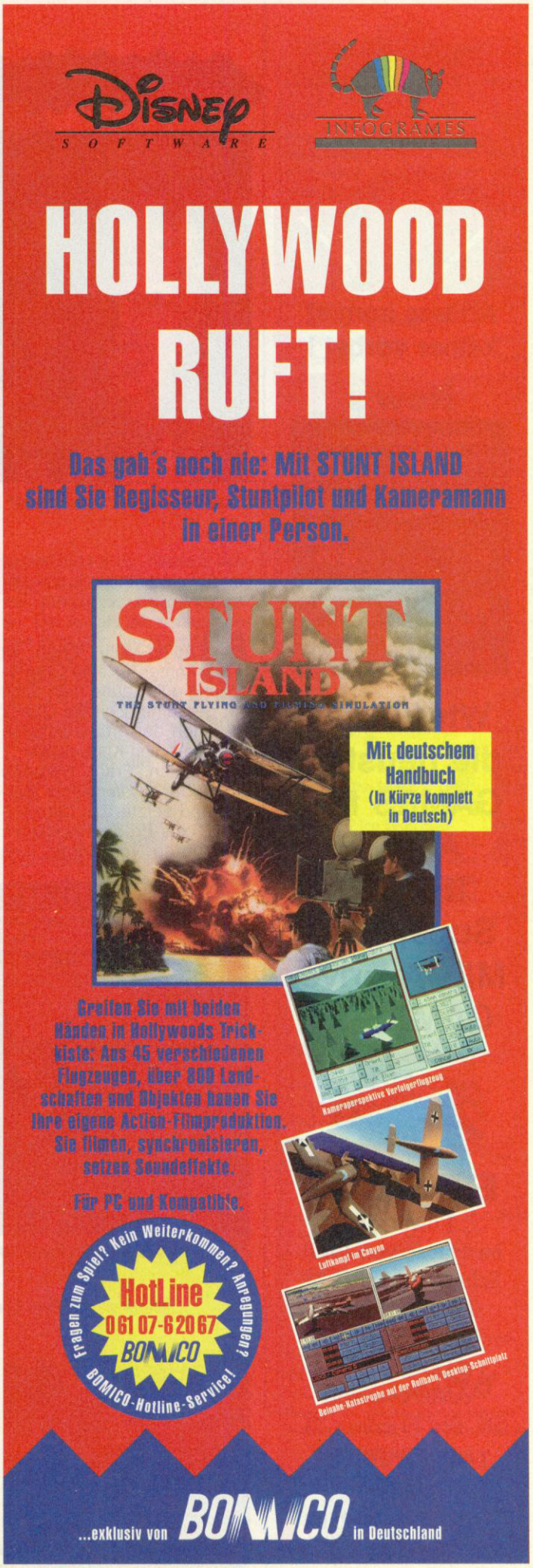
Genre: Rollenspiel/Strategie
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Storm

MS-DOS 70%

Grafik: 16% **Sound:** 52%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib
Geplant für: –



Wer sich bei *Valhalla* nur auf den ersten Augenschein verläßt, winkt angesichts der Minimalgrafik müde ab – und verpaßt ein Rollenspielerlebnis der besonderen Art. Denn unter dem Mantel des schlaffen Outfits und der etwas zähen Benutzerführung verbirgt sich, zumindest spielerisch, ein wahrer Dauerbrenner. Die nordische Spielwiese ist nicht nur gigantisch groß, sondern auch gerammelt voll mit Aufgaben, Rätseln, Monstern und versteckten Gimmicks. Einsteiger seien vorgewarnt: Der Schwierigkeitsgrad von *Valhalla* ist ziemlich hoch angesetzt, der eigene Held beißt zu Beginn häufiger ins Gras als mir persönlich lieb ist. Ist diese Hürde jedoch genommen, bietet die Nordmann-Saga Unterhaltung pur.



STOP

An uns kommt keiner vorbei !

New's

Ultima Underworld II
PC DM 99.-
Lemmings II
PC + Amiga DM 79.-
Space Quest V
PC DM 99.-
Fallen Empire
PC DM 99.-
Wing Commander
Super NES DM 129.-

Wir führen die neusten GAMES für:
AMIGA
IBM PC
Super NES
MEGA-Drive
GAMEBOY

POWERSOFT

BERLIN
Powersoft
im Hause von L&P
Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
TEL: 412 10 60

NEU!
AM-Powersoft
Str. des Friedens 71
1400 Oranienburg
TEL: 03301-802500

Die Wüste bebt



Keine Ahnung wie's weitergeht? Der Mentat gibt Auskunft

Dune 2

Medien-Multi Virgin ist immer für eine Überraschung gut. Kaufte man doch vor geraumer Zeit die Lizenz für einen der erfolgreichsten Science-fiction-Kultklassiker aller Zeiten. Frank Herberts *Dune: Der Wüstenplanet*. Kurzerhand setzte das französische Exxos-Programmierteam im Auftrag von Virgin den Romanstoff in einem (ziemlich mäßigen) Computerspiel um (Test in *POWER PLAY 6/92*).

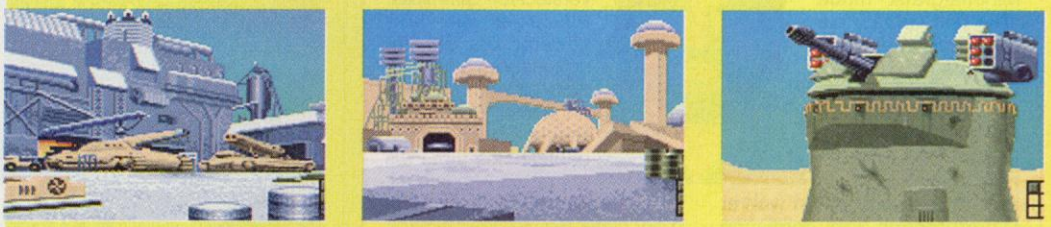
Den jetzt erhältlichen zweiten Teil legte Virgin in andere Designerhände. *Dune 2* entstand in den Softwarelabors der "Westwood Studios" (*Eye of the Beholder*, *Legend of Kyrandia*) und hat außer dem Namen nichts mehr mit dem *Dune*-Erstling zu tun. Westwoods Version des Wüstenplanetendramas entpuppt sich als reinrassiges Strategiespiel. Als Feldherr einer von drei verfeindeten Grüppchen, den Atreides, Harkonnen oder Ordos, müßt Ihr versuchen, die Oberherrschaft über den Wüstenplaneten und dessen wertvollsten Rohstoff, die Melange, zu erlangen. Habt Ihr Euch die Lieblingsfamilie ausgesucht, geht's auch schon auf der Planetenoberfläche, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird, taktisch zur Sache. Ihr beginnt mit einem kleinen Produktionszentrum, einer Handvoll Truppen und geringem Grundkapital. In der Startfabrik können weitere "Bausteine" für Eure Basis zusammengeschraubt werden – allerdings nur, wenn



Am Anfang besteht Eure Basis nur aus einem einzigen Gebäude...



...später wächst Eure Station durch Neubauten ganz schön an



Eine kleine Auswahl an Gebäudetypen, die Ihr im späteren Spielverlauf bauen könnt (von links nach rechts): Fabriken für schwere Fahrzeuge, Raumhäfen, Schutztürme, Silos, Windkraftwerke

die Kohle stimmt. Am Anfang bietet die Anlage nur wenig Optionen: ein Windkraftwerk, um die Basis mit Strom zu versorgen und eine Melangeraffinerie. Ist die Raffinerie aufgebaut, rattert automatisch ein Schürffahrzeug zum nächsten Melange- oder "Gewürz"-Lagerplatz, um dort nach dem wertvollen Stoff zu graben. Mit den so erwirtschafteten "Credits" kann die Basis weiter ausgebaut oder bestehende Einrichtungen repariert werden. Quälen Euch lebenswichtige Fragen, wartet ein hilfreicher Computerberater auf einen Mausklick. Der Mentat gibt Auskunft über die konkurrierenden Familien, Fahrzeuge, Truppen und Gebäudetypen, die im Spiel vorkommen. Die ersten Schlachten und Aufgaben sind noch ziemlich simpel, später werden die Missionen komplexer und komplizierter. Die Anzahl der verschiedenen Einheiten und Gebäudetypen steigt ebenfalls gewaltig an. Gewinnt Ihr die ersten Szenarios noch dadurch, daß Ihr eine bestimmte Summe Melange sammelt, müssen in den späteren Kämpfen die feindlichen Lager erobert und komplett zerstört werden. Eure Truppen wandern per Mausklick über die Landkarte, greifen auf Wunsch bestimmte Feindeinheiten oder Gebäude an, oder bewachen das eigene Lager. Kämpfe laufen, wie der Rest des Spiels auch, in Echtzeit ab. Die aktuelle "Stärke" einer Einheit oder eines Gebäudes wird durch einen farbigen Balken angezeigt. Rutscht die Anzeigenleiste auf Null, ist der Truppenteil zerstört. Nachschub gibt's nur in speziellen Fabriken, reparieren lassen sich angeschlagene Einheiten erst in höheren Spielstufen. *mh*



Der Schreck über das erste *Dune*-Spiel saß noch tief in den Knochen, als der zweite Teil in der Redaktion eintrudelte. Das Vorurteil war unbegründet. Glücklicherweise zeigten die amerikanischen Programmier-Kollegen von "Westwood Studios" bei der Umsetzung des Sf-Kultbuches ein glücklicheres Händchen als die Exxos-Designer. Sowohl technisch als auch spielerisch macht *Dune 2* eine gute Figur. Zwar sieht das eigentliche Spielfeld etwas mickrig aus, jedoch wird dies durch gekonnt gezeichnete und stimmungsvolle VGA-Zwischenbilder (beispielsweise für die Gebäude und Truppen) flott wieder aufgefangen. Taktisch bietet *Dune 2* ein reichhaltiges Betätigungsfeld. Vor allem in den höheren Szenarios ist die strategische Aufmerksamkeit des Wüstengenerals aufs Höchste gefordert: Angriffe gegnerischer Truppen müssen abgeschlagen, eigene Vorstöße kontrolliert und der Gewürznachschub gesichert werden. Allerdings gerät auch ein wenig Sand ins taktische Getriebe. Durch einen ernsthaften Programmfehler kann's beispielsweise passieren, daß die Melangetransporter im Gelände festhängen und sich nicht mehr vom Fleck rühren – das klare "Aus" für Euren Feldzug.







Genre: Strategie
Hersteller: Westwood/Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 74%

Grafik: 60% **Sound: 65%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für:Amiga

Media Point

Diskette	PC	Amiga
1869	89,95	79,95
Aces 1946 Mission	59,95	
Airbus A320	99,95	99,95
Air Land Sea	99,95	84,95
Alone In The Dark *	89,95	79,95
A.T.A.C.	99,95	89,95
A-Train	84,95	
BC Kid		59,95
Bundesliga Manager Pro	79,95	79,95
Car And Driver	89,95	a.A.
Civilization	99,95	89,95
Comanche	99,95	
Das Schwarze Auge	99,95	89,95
Der Patrizier	99,95	79,95
Dune 2 *	89,95	74,95
Epic	84,95	79,95
Eye Of The Beholder 2	99,95	99,95
F-15 Strike Eagle 3	89,95	a.A.
Formula 1 Grand Prix	99,95	89,95
Gobliins 2	89,95	79,95
Gunship 2000	99,95	99,95
Harrier Jump Jet	99,95	
History Line	89,95	84,95
Humans	69,95	69,95
Inca	89,95	
Indiana Jones 4	99,95	89,95
Kings Quest VI	89,95	
K.G.B.	69,95	a.A.
Laura Bow 2	84,95	a.A.
Leather God. Phobos 2	99,95	
Legacy *	119,95	
Legend Of Valour	89,95	89,95
Mario Is Missing	89,95	
Paperboy 2	89,95	69,95
Populous 2	89,95	69,95
Push Over	79,95	69,95
Reach For The Skies *	79,95	79,95
Sim Life	79,95	
Shadow Of The Beast 3		69,95
Street Fighter 2	69,95	69,95
Task Force 1942	89,95	a.A.
Wayne Gretzky Hockey 3	94,95	
Waxworks	89,95	79,95
Wing Commander		99,95

CD-ROM

Chessmaster 3000	109,95
K.G.B.	119,95
Sherlock Holmes	89,95
Sherlock Holmes 2	129,95
Swattle & Sceneries	109,95
Ultima I-VI	89,95
Ultima Underw. & WC 2	109,95
Wing Com. & Ultima VI	59,95
Wing Com. 2 Deluxe	99,95

Zubehör

Adv. Gravis Joystick	79,95	79,95
Soundblaster 2.0	199,95	
Soundblaster Pro	299,95	
Soundblaster Pro Midi	399,95	
Soundblaster 16 Bit	499,95	
Stereo-Lautsprecher	49,95	

* Diese Spiele waren bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse!), ab 250,- versandkostenfrei

K. Rose – Softwareversand
Juliusstr. 17
1000 Berlin 44
Tel.: (030) 626 89 61
– kein Ladenverkauf! –

Nach Feldherrnart



Fortgeschrittene führen sogar Drachen in die Schlacht

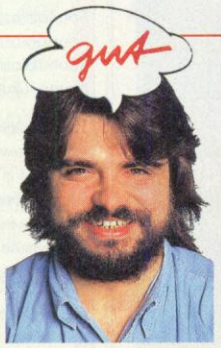
Kingdoms

Das finstere Mittelalter. Die Zeit von Raubrittern, schönen Maiden und trutzigen Burgen. Dem Strategiespiel *Conquered Kingdoms* dienen verschiedene mittelalterlich angehauchte Ländereien als Schauplatz eines taktischen Geschehens. Ihr seid Oberbefehlshaber über eine Armee, die sich wahlweise aus Menschen (im Anfänger-Modus) sowie zusätzlichen Monstern (für Fortgeschrittene) zusammensetzen darf. Entweder führt Ihr Eure Truppen gegen einen Computerfeind ins Feld, oder spielt via Modemverbindung mit einem Kumpel. Ganz mutige Generäle versuchen sich am "Campaign"-Modus, bei dem mehrere Länder erobert werden müssen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende der festgelegten Zuganzahl die meisten Punkte erzielt hat. Punkte bekommt Ihr durchs Erobern von Städten und Burgen, die auf den in kleine Rechtecke unterteilten Landkarten zu finden sind. Bevor es jedoch ins Getümmel geht, sucht Ihr Euch ein paar Heimatstädte aus, und "kauft" die ersten Truppen ein. Um im Spielverlauf die Einheiten besser auszurüsten, müssen Wälder abgeholzt und Kohlegruben umgebuddelt werden. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: QQP
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

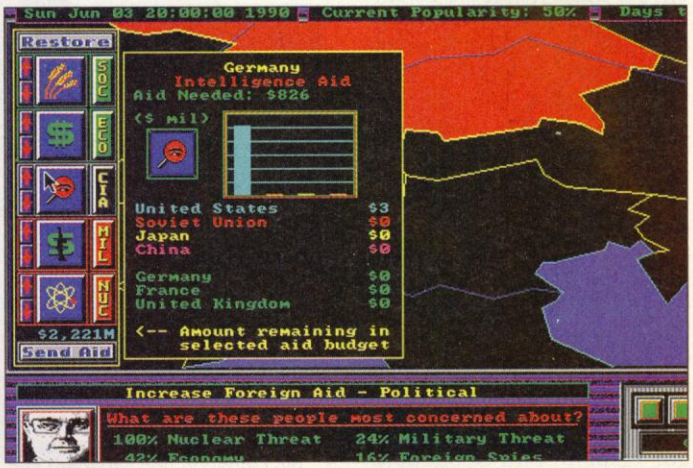
MS-DOS 53%

Grafik: 19% **Sound: 48%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, EGA, 640 KByte, Maus
Unterstützt: Soundblaster
Geplant für: –



Ganz unverkennbar trägt *Conquered Kingdoms* die Handschrift von Bruce Zaccagnino, dem Designer von *Perfect General* und *Lost Admiral*. Schon das ziemlich dürftige grafische Erscheinungsbild – EGA High-Res – erinnert an frühere Zaccagnino-Spiele. Heimstrategen, die sich von der optischen Mangelkost nicht abschrecken lassen und den Kampf mit der zähen Benutzerführung gewonnen haben, werden durch taktische Vielfalt entschädigt. Ausgeklügelt gute Einzelszenarios und eine anspruchsvolle "Campaign"-Option bieten genügend Strategiestoff für die nächsten Wochen. Ein weiterer taktischer Leckerbissen sind die peppigen "Monster"-Fantasy-Truppen, die dem Heimgeneral alle Ehre machen.

Volker for President



Geistige Entwicklungshilfe für die dritte Welt

Shadow President

Verrat! Irgendein Maulwurf im State Department konnte nicht dichthalten und hat meinen schönen Sabotageplan an die Presse verhökert. Diese Schmutzfinken haben natürlich nichts besseres zu tun, als alles an die große Glocke zu hängen und mich bei meinen geliebten Wählern anzuschmieren.

Es handelt sich hier nicht etwa um eine frei erfundene Geschichte aus dem Bundestag, sondern um einen völlig normalen Spielzug in *Shadow President*. Pünktlich zur Amtseinführung von Bill Clinton darf sich auch der Computer-Staatsmann um die Geschicke der USA verdient machen und das Haushaltsdefizit abbauen. Ihr startet Eure Karriere, ausgerüstet mit Maus, Menü und jeder Menge Dollars am 1. Juni 1990. Spielfeld ist eine detaillierte Landkarte, auf der Ihr über 160 Länder anklicken, in drei Vergrößerungsstufen bewundern und diplomatisch betreuen könnt. Wer auf dem diplomatischen Parkett keinen Erfolg hat, greift zu härteren Mitteln und zündet sein Atomwaffenarsenal. Ziel ist, je nach Charakter, die Beherrschung der Welt, die Wiederwahl oder die Verbesserung des Lebensstandards. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: D.C. True
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 60%

Grafik: 53% **Sound: 65%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, AdLib
Geplant für: –



Hat man die quälend langsame Installationsprozedur überstanden, erwartet den Computerdiplomaten eine gehaltvolle, mit humoristischen Einlagen gewürzte Politik-Simulation. Bis hierhin wären nicht nur Sozialwissenschaftler und Politologen zufrieden. Das anfängliche Interesse bekommt jedoch bald durch die elendig langen Nachladezeiten einen Dämpfer. Selbst wenn unser Schattenpräsident nur einen simplen Beratertext laden will, rödelt die Festplatte mindestens 20 Sekunden in den höchsten Tönen. *Shadow President* vermittelt zwar viel Verständnis für die Zusammenhänge zwischen unseren Staaten, stellt uns aber durch schlampige technische Umsetzung vor eine harte Geduldsprobe.

Sie leben weiter...

HUMANS

Jetzt neu.
HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS,
die Fortsetzung von THE HUMANS,
dem Fun-Game-Knüller des Jahres 1992.
Mit 80 neuen Levels.

Alle Versionen komplett in Deutsch
Für PCs, Kompatible und Amiga









Das hat die Wissenschaft noch nicht gewußt: Menschen lebten gemeinsam mit Dinosauriern auf der Erde! Die HUMANS machen´s möglich. Neue knifflige Abenteuer auf 80 Spiellevels. Mit den witzigen kleinen Neandertalern.

"Ein Fun-Game für alle Altersklassen - THE HUMANS ist der Knüller des Jahres. (...) Bald schon ist man nach den witzigen Wichten noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmingen war!"
(Aus: Amiga Joker 7/92)

HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS: Die Fortsetzung des Originals THE HUMANS. Zu haben als **Datadisk** mit 80 neuen Levels (nur mit dem Original spielbar). Oder als **Vollversion** (Originalspiel THE HUMANS nicht erforderlich).

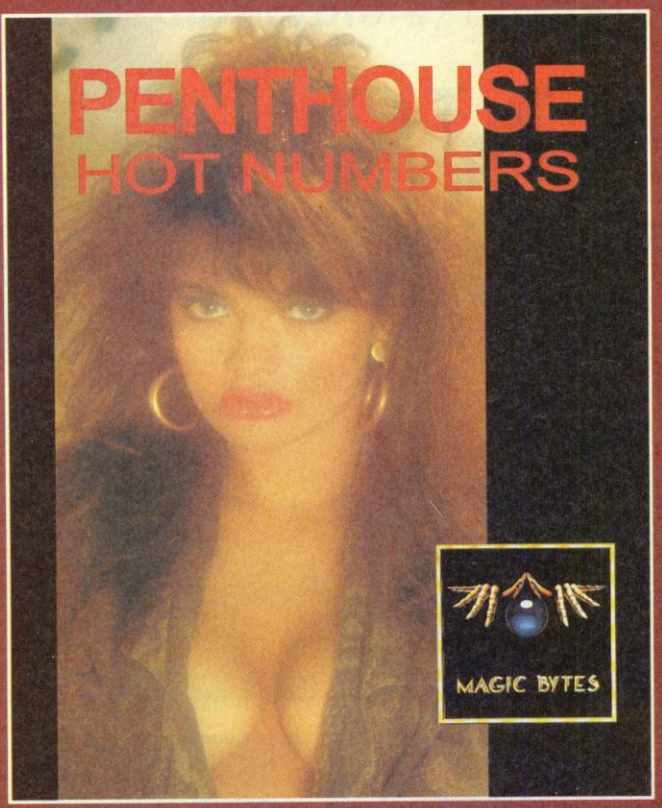
Original HUMANS-Poster:
Für DM 5,-- (auch in Briefmarken)
anzufordern bei
BOMICO
Stichwort HUMANS-Poster
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
06107-62067
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

...exklusiv von
BOMICO
in Deutschland

IMAGITEC DESIGN

MIRAGE





Bildschirmfotos vom PC



Heiße Nummernspiele mit Penthouse Girls...

Das erotische Computerspiel für kühle Rechner & Strategen, die beim Anblick rassiger Schönheiten nicht gleich den Kopf verlieren. **15 PENTHOUSE - PETS** laden ein zum munteren Nummernschieben gegen einen oder zwei Spieler.

Bestellen Sie direkt vom Hersteller:
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES Verlag
Postfach 2144 W-4830 Gütersloh
oder Telefon 05241/34861 anrufen.

Erhältlich für IBM PC und AMIGA für DM 49,95
Der Versand erfolgt per Nachnahme +DM 5,00 Versandkostenpauschale.
Systemvoraussetzungen:
IBM PC: 512k memory, VGA, unterstützt AD-Lib & kompatible
AMIGA: auch für 500 plus, 600 und 1200, HD-Installation möglich

Odin wieder auf der Flucht



Schach läßt grüßen: Das Spielfeld von *Ragnarök* (MS-DOS).

Ragnarök

Keine Bange. Wer jetzt mit dem erhobenen Zeigefinger auf die *POWER PLAY 10/92* und den dort bereits enthaltenen Test von *Ragnarök* weist, liegt mit der Vermutung, uns könnt da ein kleines Mißgeschick passiert sein, nicht ganz richtig. Was ist passiert? Ganz einfach. Die damals vom Hersteller offiziell freigegebene Testversion ist mittlerweile überholt. Das Spielprinzip von *Ragnarök* ist dem des Schachs nicht ganz unähnlich. Auf einem in kleine Felder unterteilten Brett werden schwarze und weiße Figuren aufgestellt, die allesamt den nordischen Sagenhelden nachempfunden sind. So tummeln sich Thor, Loki, und Odin auf dem Spielfeld. Die weißen Figuren befinden sich zu Beginn der Partie in der Mitte des Brettes, die Schwarzen an den Rändern. Der weiße Spieler muß versuchen, die Figur des Odin unbeschadet auf eines von vier Eck-Feldern zu schleusen. Schwarz versucht dies selbstverständlich zu verhindern. Wie beim Vorbild haben die einzelnen Spielsteine unterschiedliche Zug- und Schlagvarianten. Die einen können nur diagonal gezogen werden, andere ausschließlich in gerader Richtung. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Mirage
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Mirage

AMIGA 75%

Grafik: 65% **Sound: 58%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS



Ragnarök ist eine hochwillkommene Abwechslung im strategischen Einheitsbrei und braucht eine Konkurrenz mit dem Spiel der Könige kaum fürchten. Durch gewiefte Anleihen beim Originalschach und zahlreiche neue Ideen werden selbst eingefleischte Taktikfeinde unverhofft und bis zum letzten Stein am digitalen Brett kleben bleiben. Galt unser Hauptkritikpunkt beim ersten Test noch dem Langeweile-Faktor im Solo-Spiel, gilt dies in der verfeinerten Fassung nicht mehr. Durch die verschiedenen und teilweise recht knackigen Computergegner kommen auch *Ragnarök*-Solisten ganz gehörig ins Schwitzen. Selbst Wiederholungsduelle gegen den gleichen Opponenten verlaufen immer etwas anders.

Böses Foul



Da freut sich einer: Das Leder schwabbelt im eigenen Netz.

Euro Soccer

Die englische Softwareschmiede Flair bekleckerte sich bereits letztes Jahr mit Ruhm, als sie mit *Winter Supersports* das "schlechteste Spiel des Jahres 1992" unter die Leute warfen. Flairs Geschicklichkeitsspiele waren stets solider Natur, Sportspiele gingen jedoch in die Hose. *Euro Soccer* nennt sich Flairs neuestes Sportspiel – diesmal flimmert ein Fußballmachwerk über heimische Monitore.

Ihr spielt allein oder zu zweit ein Trainigs- oder Turnierspiel – letzteres gegen acht verschieden starke internationale Mannschaften. Neben Spieldauer und Rasenbeschaffenheit (naß oder trocken), läßt sich die Formation auswählen. Auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Spielfeld von der Seite aus der Sicht eines Zuschauers. Auf Knopfdruck wird gepaßt, gefoult oder geschossen. Dabei steuert Ihr immer den ballführenden Spieler. Führt der Gegner das Leder, bewegt Ihr den ballnächsten Kicker. Der Torwart wird vom Computer übernommen, der Schiesdrichter wurde wegrationalisiert, so daß Ihr nach Belieben foulen und gegnerischen Spielern während eines Kopfballduells das Nasenbein zerhauen dürft. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Flair
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Flair

AMIGA 19%

Grafik: 22% **Sound: 31%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: ST, MS-DOS



Alle Mankos und Frechheiten von *Euro Soccer* aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Tests sprengen. Vor der Sturmflut an Widrigkeiten noch schnell der einzig positive Aspekt: Der Zuschauerlärm ist wirklich gelungen. Wer in *Euro Soccer* weitere Glanzpunkte sucht, wird bereits nach wenigen Minuten mit Maximalfrust in den Fußball beißen. Das ruckelnde Spielfeld treibt uns die Tränen in die Augen, die farblose Grafik läßt das Tränenrinnsal in Trauer um das ausgegebene Geld rasch zum Bächlein werden. Wer gar versucht zu "spielen", scheitert an der Steuerung, setzt sämtliche Pässe ins Nirvana, wundert sich über die seltsame Spielweise des Gegners (anstatt Kopfball, Brustball) und heult sich die Seele aus dem Leib.

Barbarisches Brettspiel



Auf Wunsch errechnet *Battle Chess 4000* den ELO-Wert des Spielers

Battle Chess 4000

Im Jahr 4000 ist Schach noch immer beliebt. Allerdings begnügt sich die "Notruf"- und "Augenzeugen-Video"-gestählte Bevölkerung nicht mehr mit dem Verschieben von abstrakten Spielsteinchen: Bewaffnete Krieger, hinterlistige Prinzessinnen und zynische Wissenschaftler veranstalten Massaker auf dem Schachbrett. Bei Interplays Sci-Fi-Neuaufguß von *Battle Chess* blickt Ihr von schräg oben auf die Super-VGA-Kampfarena. Bei einem Zug auf ein besetztes Feld wird die unterlegene Spielfigur nicht schnell vom Brett genommen, sondern spektakulär bezwungen: Der König bringt zum Beispiel die Bauern-Aliens mit einer Luftpumpe zum Platzen, er selbst wird von der Dame bei einer innigen Umarmung zerdrückt – in die Gefechte kann der Spieler nicht eingreifen, die Schachregeln werden 100prozentig beachtet. Neben rein menschlichen Duellen könnt Ihr auch gegen den spielstarken, lernfähigen und mit einer Eröffnungsbibliothek ausgestatteten Computer antreten. Weitere Optionen sind unter anderem 2-D-Ansicht, freie Plazierung der Figuren und Speicherung des Spielstandes. *js*

Genre: Strategie
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

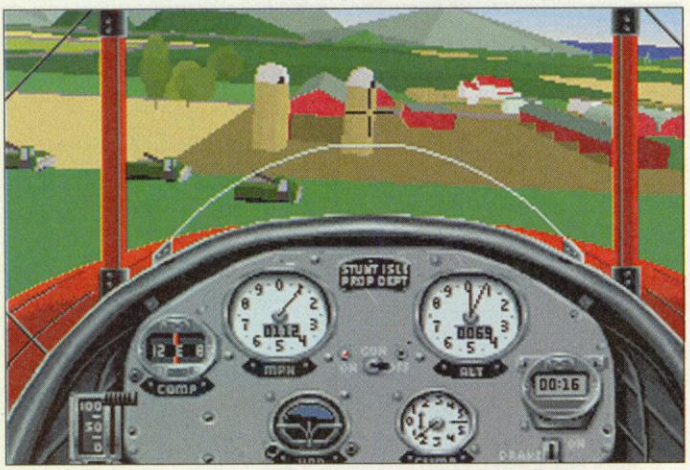
MS-DOS 70%

Grafik: 75% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX mit 16 MHz, 2 MByte, Super VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster/Pro, Maus
Geplant für: CD-ROM



Der Unterhaltungswert dieses Programms erreicht kurzzeitig schwindelerregende Höhen: Die originellen, flüssig animierten und mit tollem Sound unterlegten Kämpfe sorgen für Menschenaufläufe um den Monitor. Schach ist anfangs nur Nebensache, man sucht den Kampf und opfert von Bauer bis König alle Figuren, um die gagreichen Duelle zu forcieren. Einige intensive, voyeuristische Spielstunden später verliert *Battle Chess 4000* an Reiz und man wechselt zur übersichtlich-langweiligen 2-D-Ansicht. Nüchterne Nachwuchs-Kasparows werden mit *Chessmaster 3000* glücklicher, Gelegenheits-Schachspieler bekommen ein spielstarkes und durchgestyltes Programm, mit dem sie ihre Freunde beeindrucken können.

Klappe und Action



Barnstorming: Mit dem Doppeldecker durch die Scheune.

Stunt Island

Seien wir doch ehrlich – Das Schönste an der Computerfliegerei sind die schmerzlosen Abstürze. Der Sternmotor röchelt in den letzten Zügen, die Tragflächen verabschieden sich und wir bohren uns völlig gefahrlos in das nächstbeste Stoppelfeld, nur um nach kurzem Mausklick wieder in den grenzenlosen Monitorhimmel aufzusteigen.

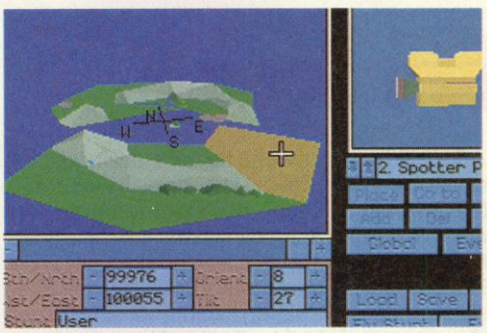


Die Spielkinder von Disney Software haben unsere geheimen Lüste erkannt und konsequent in ihrem neuen Programm verarbeitet. Ihre *Stunt Island* ist deshalb vollgestopft mit Gegenständen und Gebäuden, die nur einem Zweck dienen: Von uns möglichst wirkungsvoll in ihre Einzelteile zerlegt zu werden. Da finden sich Wolkenkratzer ebenso wie Dörfer, Farmen und Atomkraftwerke. Brücken stehen im Weg herum, Güterzüge zukkeln durch die Gegend, Schlösser wartet auf das Abbruchkommando und Staudämme stehen kurz vor dem Bersten. Wem das jetzt alles zu blutrünstig vorkommt, darf sich wieder beruhigen. *Stunt Island* ist ein riesiges Filmgelände, die Gebäude sind aus Pappmaché und niemandem wird ein Härchen gekrümmt. Unsere Aufgabe bei dem Spektakel: Mit 45 unterschiedlichen Flugmaschinen, inklusive Ente, Space Shuttle, Drachenflieger und Fallschirm durch die 3-D-Gegend zu brausen und möglichst spektakuläre Abstürze zu produzieren.

Der Computer-Regisseur stellt insgesamt 32 Aufgaben, die wir möglichst genau und sauber nachfliegen müssen. So dürfen wir z.B. mit einem Doppeldecker durch ein offenes Scheunentor fliegen, mit einer MIG einen Slalomkurs zwischen Manhattans Wolkenkratzern absolvieren, mit dem Fallschirm auf einem Heißluftballon aufsetzen oder mal eben mit der Cessna auf der Golden-Gate-Brücke landen. Für jeden gelungenen "Take" gibt's ein Dankeschön vom Produzenten und einen fetten Gehaltscheck. Wenn Ihr tatsächlich alle Aufgaben schafft, wird sogar ein neuer Flughafen nach Euch benannt.

Wer des Abstürzens überdrüssig wird, darf die Fronten wechseln und als Kameramann und Regisseur tätig werden. Ihr bestimmt bis zu acht Kamerapositionen und kümmert Euch um Einstellung und Ausschnitt der Filmszene. In der anschließenden Post-Production-Phase stehen Euch die vielfältigsten elektronischen Editier- und Schneidewerkzeuge zur Verfügung, mit denen Ihr Euren Film bearbeiten könnt. Wer über eine Soundblaster-Karte verfügt, darf sogar seinen eigenen digitalisierten Kommentar über den Film sprechen.

Ganz hartgesottene Charaktere eignen sich die eingebaute und menügestützte Programmiersprache an und entwickeln eigene Stunt-Szenarien oder variieren vorgegebene. Dabei wählt Ihr aus einer 800 Objekte großen Bibliothek, plaziert die Wunschgegenstände im Gelände und dürft sie anschließend animieren und formschön vom Monitor blasen oder möglichst geschickt umfliegen. *vw*



Der kleine Meisterregisseur: Wir bauen eine Filmkulisse für unsere Außenaufnahmen.



Minimal: Das Cockpit des Space Shuttle.

Echte Simulationsfans sollten tunlichst einen großen Bogen um Disneys Rüpel-Insel machen. Was hier an fliegerischen Feinheiten geboten wird, hat bequem auf einer Briefmarke Platz. Ob Boeing 747, Spitfire oder Sopwith Camel - die Maschinchen verhalten sich bis auf mikroskopische Unterschiede völlig gleich. Ganz davon zu schweigen, daß wir mit nur vier unterschiedlichen Armaturen auskommen müssen, daß das Space Shuttle wie ein Flugzeug von der Piste abhebt oder sogar (die Grenzen des Schwachsinns sind erreicht) eine Ente im Angebot ist. Wer genaue Simulation oder detaillierte und schnelle Grafik sucht, wird also von *Stunt Island* bestenfalls durchschnittlich bedient. Anders ist die Lage, wenn man sich auf die teilweise haarsträubenden Stunts und Geschicklichkeitseinlagen einläßt: Da kommt schon bald helle Freude auf. Die Tatsache, daß man seine Heldentaten nachbearbeiten und entsprechend kommentieren darf, versüßen zusätzlich die höllischen Flugstunden. Wer alle Aufträge erledigt hat, bastelt sich einfach selber neue zusammen. Mit der simplen Programmiersprache kommt man nach einiger Einarbeitungszeit gut zurecht.

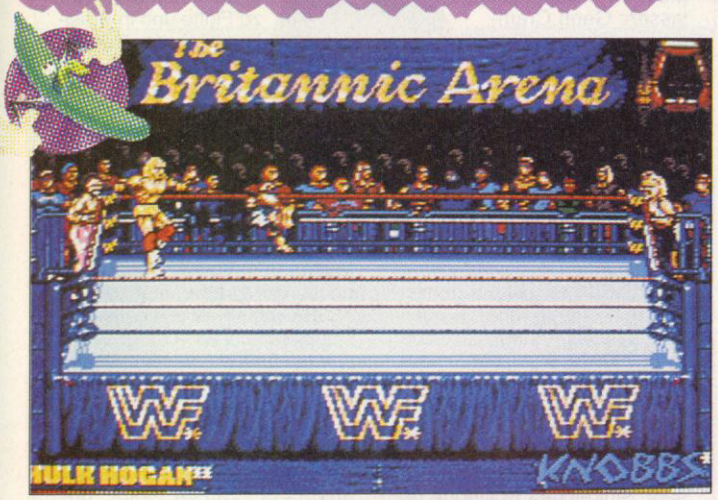


Genre: Simulation
Hersteller: Disney Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Infogrames

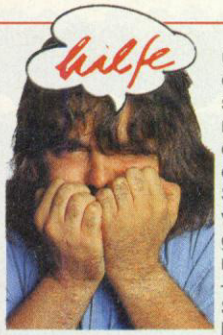
MS-DOS 71%

Grafik: 68% **Sound:** 69%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, (2 MByte empfohlen), VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Maus, Joystick, Thrustmaster
Geplant für: –

Saft- und kraftlos



Noch dünner: Auf dem Amiga schrumpft Hogan weiter.



Mal abgesehen davon, daß ich den ganzen Wirbel um Wrestling überhaupt nicht nachvollziehen kann, ist das müde Muskelmachwerk *European Rampage* ein deftiger Schlag unter die Qualitätsgürtellinie. Die horrenden Lizenzgebühren für die WWF haben anscheinend kaum noch finanzielle Mittel für ein vernünftiges Spieldesign übrig gelassen. Die Wrestler-Sprites haben wohl gerade eine Abmagerungskur gemacht: Nur so lassen sich die grafischen Mickerfiguren erklären, die nur unter großen Mühen durch den Ring gesteuert werden können. Ob PC, Amiga oder C 64 ist völlig egal: Bei jedem System verhindert die verkorkste Steuerung gezielte Ausweichmanöver oder Treffer – Von wirkungsvollen Schlagkombinationen keine Spur. Die eigene Figur hat gegen den Computer so kaum eine Chance. Selbst der abgebrühteste Wrestling-Fan wird angesichts dieser Softwarekatastrophe seiner "Sportart" gefrustet den Rücken kehren.

European Rampage

Wenn sich ein Haufen schwitzender, brüllender und tobender Muskelkerle gegenseitig vertrimmt, wendet sich Otto-Normal-Bürger normalerweise entsetzt ab und ruft die Polizei. Nicht so beim "Wrestling". Hier zahlen die Fans kräftig Eintritt, um einer solchen Prügelei zuzusehen – möglichst in der ersten Reihe. Wenn "Hulk Hogan", "Macho Man" oder "Ultimate Warrior" in den Ring steigen, tobt die Menge und schreit nach Blut. Daß sich die Wrestling-Helden überhaupt nicht schlagen, sondern nur so tun, als ob sie dem Gegner alle Knochen brechen, tut der Show keinen Abbruch. Im Gegenteil. Wrestling wird immer populärer, die Ringer sind bekannter als lokale Politiker. Kein Wunder, daß Computerspiele mit dem Lizenz-Siegel der **W**orld **W**restling **F**ederation Hochkonjunktur haben.

In *WWF European Rampage Tour* geht Ihr mit den berühmtesten Ringern auf Europa-Tournee. Entweder alleine gegen Computer-Catcher oder im Duell gegen einen Kumpel müßt Ihr Euer Team ins Finale gegen die "Legion of Doom" führen. Vor dem Start sucht Ihr, bei Amiga und PC, zwei Lieblingsfiguren aus, in der C-64-Version steht nur ein Ringer zur Wahl. Klingelt die Glocke zum Kampfauftakt, steuert Ihr allerdings immer nur einen Wrestler aus dem eigenen Team durch den Ring. Der Kontrahent kann mit rund zwei Dutzend verschiedener Schläge, Tritten, Würfen und Hebeln außer Gefecht gesetzt werden. Eine Energieanzeige gibt Auskunft über den verbliebenen Kraftpegel. Sinkt er auf Null, ist der Kampf für Euch (oder den Opponenten) vorbei. Eine weitere Sieger-Variante: Wer es schafft, die Figur des Gegners eine bestimmte Zeitspanne auf dem Mattenboden festzuhalten, gewinnt das Match. *mh*



Am dünnsten: Der C-64-Hogan leidet an Magersucht.



Dünn: MS-DOS "Hulk Hogan" ohne Muskeln sieht jämmerlich aus.

Genre: Sport
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 12%

Grafik: 31% Sound: 48%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Joystick

AMIGA 13%

Grafik: 33% Sound: 48%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte, Joystick
Unterstützt: –

C 64 30%

Grafik: 30% Sound: 62%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: –
Unterstützt: –
Geplant für: –

Prost!



Blickfang Straße: Asphalt muß nicht grau sein.

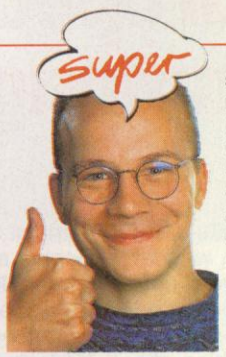
Formula One Grand Prix

Nachdem Geoff Crammonds Bolidenhatz bereits vor einem Jahr Amiga-Raser in Aufregung versetzte, dürfen sich jetzt PC-Besitzer an der Formel-1-Simulation erfreuen. Obwohl Microprose der Umsetzung mehr als ein Jahr Entwicklungszeit spendierte, halten sich die Änderungen in Grenzen.

Wieder besteigen wir einen der PS-Boliden, suchen uns Rennstall, Name sowie Motor aus und düsen wahlweise zur Übungsfahrt oder in einer Rennsaison über 16 Strecken dieser Welt. Vor jedem Start wird in mehreren Qualifikationsrunden um eine attraktive Startposition gekämpft. Wie schon auf dem Amiga, seht Ihr die Rennstrecke aus dem Cockpit heraus. Alle Objekte und Autos werden in 3-D-Vektorgrafik dargestellt. Mit Maus, Tastatur oder Joystick steuert Ihr Euren Flitzer über die Strecke. Auf Knopfdruck wird Gas gegeben, gebremst oder geschaltet. Als Alternative dürfen je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (Realitätsstufe) die schwierigsten Aufgaben des Pilotenlebens automatisiert werden. So übernimmt der Computer das Bremsen, Schalten oder die automatische Ausrichtung des Autos nach einem Dreher. Des weiteren zeigt er die Ideallinie oder den empfohlenen Gang an.



PC-Raser dürfen Ihre Motoren warmlaufen lassen: Geoff Crammonds *Formula One Grand Prix* setzt neue Maßstäbe im PC-Rennspiel-Genre und überholt selbst den Klassiker *Indianapolis 500*. Gegenüber der Amiga-Version hat sich spielerisch zwar kein Byte geändert, grafisch schwelgt die PC-Raserei dafür in Exzessen. Auf einem 486er in höchster Detailstufe und maximaler Frame-Rate ist der Pixel-Hockenheimring vom Original kaum noch zu unterscheiden. Die Straße wirkt dank der großartigen Texture-Technik äußerst real. Die ohnehin schon sehr zahlreichen Polygone der Amiga-Variante wurden noch mit einigen Objekten aufgefrischt: In Monaco dümpelt statt einem einsamen Segelboot nun eine ganze Flotte und in Brasilien stehen jede Menge Palmen am Straßenrand. Selbst Spritzwasserwolken, die auf nasser Fahrbahn hinter den Wagen kleben, dürfen bestaunt werden. Ganz ohne kleinen Kolbenfresser kommt Microprose' Vorzeigerenner jedoch nicht aus: Auf einem 386SX mit 16 MHz ist die Grafik nur so schnell wie auf einem 8-MHz-Amiga. Zudem wichen die tolle Titelmusik und die atmosphärischen Soundeffekte des Originals einer nur unterdurchschnittlichen akustischen Untermalung. Trotzdem ein atemberaubendes Spiel, das dank des flüssigeren Spielablaufs noch etwas mehr Spaß macht als das Amiga-Original.



Formula One Grand Prix drückt Adrenalin- und Nitroglyzerinspiegel bis an den Anschlag. Die letzte Asphaltorgie dieses Kalibers war *Indianapolis 500*. Ein Kurs und drei Wagentypen reichten, um die Motor-Freaks für 500 Runden hinter das Lenkrad zu bannen. Altmeister Geoff Crammond legt jetzt 16 Kurse und 18 Teams vor. Doch damit nicht genug, denn das Rennspielambiente stimmt bis aufs letzte i-Tüpfelchen: Ein phänomenales Raytracing-Intro, die Original-Streckenführungen und die versammelte Fahrerelite mit sämtlichen Daten und Fakten heizen die Stimmung an. Störend wirkt nur, daß Microprose keine Zeit fand, die Fahrer des aktuellen Jahres einzuspeisen. Doch steckt Ihr bis zum Hals im Helm, kocht Euer Rennfahrerblut wie der Ferrari-Kühler. Vom detaillierten Feintuning bis zur ultrapräzisen Analogsteuerung des Wagens müßt Ihr auf keinen noch so ausgefallenen Wunsch verzichten. Selbst der Windschatten der vorfahrenden Fahrzeuge wurde nicht vergessen.

Die MS-DOS-Version wurde gegenüber dem Amiga-Original nur technisch aufgepeppt: Straße und Rasen sind nun mit Textures "belegt". Zudem darf jetzt nicht nur die Detailfülle der Grafik, sondern auch die Frame-Rate der Vektorgrafik eingestellt werden. *kn*



Und es hat Bumm gemacht: Unser Vordermann dreht sich aus dem Rennen.

Der Name des Fahrers darf nach Belieben geändert werden (links)

Genre: Rennspiel
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 86%

Grafik: 80% **Sound:** 53%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 1 MByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick
Bereits erschienen: Amiga

Runtergeschraubt



Mit einem Apache drehen wir gemütlich unsere Runden

Gunship 2000

Schon vor über einem Jahr schlug das PC-Original von *Gunship 2000* hohe Wellen. Jetzt dürfen Amiga-Flieger mit der kleinen, aber feinen Auswahl amerikanischer Hubschrauber in die Luft gehen.

Gegenüber dem Original hat sich in Sachen Spielinhalt so gut wie nichts geändert. Zu Beginn sucht Ihr Euch eines der beiden Einsatzgebiete aus (Europa oder persischer Golf), bewaffnet Euren ebenfalls anwählbaren Hubschrauber und startet in die Mission. Auf dem Plan stehen nicht nur plumpe Vernichtungsaufträge, sondern auch der eine oder andere Aufklärungs-, Unterstützungs- oder Transportflug. Auf einer eingebauten Karte plant Ihr die Mission bis ins kleinste Detail. Während des Einsatzes seht Ihr die Landschaft in gewohnter 3-D-Vektorgrafik.

Wer die ersten Missionen erfolgreich beendet hat, wird mit Orden überhäuft und bekommt eine kleine Schwadron junger Kampfpiloten unterstellt, die es im weiteren Spielverlauf zu befehligen gilt.

Da in der von uns getesteten Version der Sound noch nicht vollständig enthalten war, verzichten wir auf eine Soundwertung. *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Microprose

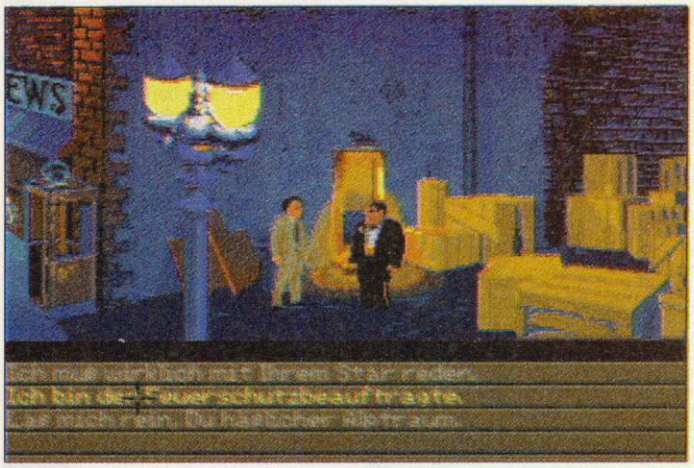
AMIGA 81%

Grafik: 74% **Sound: –**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Mehr Speicher, Turbokarten, Festplatte
Bereits erschienen: MS-DOS



Flugsimulationsfans, die ständig mit ihrer "Freundin" in die Luft gehen wollen, litten in den letzten zwei Jahren gewaltig unter der abnehmenden Softwarequalität. Microprose verhilft uns mit *Gunship 2000* wieder auf einen angemessenen Pilotensessel, der sich auch auf 500ern flott spielt. Spielerisch hat sich an der ausgewogenen Simulation glücklicherweise nichts geändert. Wie erwartet, mußten jedoch gewaltige Abstriche hinsichtlich der Grafik gemacht werden, was am meisten in den zahlreichen Zwischenbildern auffällt. Die Vektorgrafik ist für Amiga-Verhältnisse sehr flüssig und vor allem detailliert. Simulationsprofis müssen *Gunship 2000* haben – seit *F-16 Falcon* gab's nichts besseres auf dem Amiga-Flugsimulationssektor.

Was lange währt?



Der Amiga-Indy: grafisch gräßlich und musikalisch matschig

Indiana Jones 4

The Fate of Atlantis

Hat es also doch noch geklappt. Amiga-besitzende Indy-Fans dürfen wieder Einkaufen gehen: Das beste Adventure 1992, *Indiana Jones 4*, gibt's nun auch für Commodores Freundin.

Am Spielverlauf hat sich gegenüber der MS-DOS-Variante nichts geändert. Wieder watschelt Indy durch die Welt der dreißiger Jahre, um Atlantis aufzuspüren. Die Nazis wollen an ein gar wundersames Element mit gewaltiger Energie, das nur die alten Atlantisbewohner kannten. Eure Aufgabe ist es, nach etlichen Rätseln und Faustkämpfen Atlantis zu finden und den bösen Nazis feste auf die Finger zu klopfen.

Die Benutzerführung hält sich dabei an den Lucasarts-Standart und gleicht der von *Monkey Island 2* wie ein Ei dem anderen. Mit der Maus klickt Ihr Befehle zusammen oder steuert den Anarcho-archäologen über den Bildschirm. Trefft Ihr auf Personen, darf mit Ihnen, via anklickbarer Sätze, geplauscht werden. Natürlich läßt sich jederzeit der Spielstand speichern. *kn*

Genre: Adventure
Hersteller: Lucasarts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

AMIGA 72%

Grafik: 60% **Sound: 54%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Mehr Speicher, Festplatte, Turbokarten, Zweitlaufwerk
Bereits erschienen: MS-DOS



So groß die Freude über den Amiga-Indy ist, so herb ist die Enttäuschung. Bereits im Vorspann der 11-Disketten-Hatz schreien einem die drei einzigen, aber bedeutsamen Mankos ins Gesicht. Zum einen glänzt die Grafik selbst für Amiga-Verhältnisse mit unvergleichlicher Farblosigkeit. Zum zweiten wurde das iMuse-Soundsystem vergessen und die ansich tolle Musik auf scheinbar zwei Stimmen runterkonvertiert. Die Geschwindigkeit des Spiels setzt allem die Krone auf: Ohne Turbokarte warten wir nach erfolgtem "Klick" mindestens 3 Sekunden auf eine Reaktion. Lediglich die geniale Spielidee und und der unvergleichliche Spielinhalt retten *Indy 4* in die gehobene Mittelklasse. Technisch war selbst *Zak McKracken* besser.



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

99

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

AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIG

AMIGA

1869	V	64,99
A320 Airbus	A	86,99
Adventure Collection	A	59,99*
Aquatic Games	A	56,99
Archer M. Lean Pool Billard	**A**	**46,99**
Assassin	A	46,99
ATAC	A	79,99*
B 17 Flying Fortress	A	79,99*
Bard's Tale Construction Set	A	62,99
Bat 2	**V**	**72,99**
Battle Isle	V	64,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
BC Kid	**A**	**59,99**
Big Box 2	A	52,99
Bill´s Tomato Game	**A**	**59,99**
Bundesliga Manager Prof.	V	62,99
C.A.P.	A	59,99*
Catch´em	A	46,99
Creepers	A	59,99*
Civilization	V	74,99
Das schwarze Auge (1MB)	**V**	**72,99**
Das schwarze Auge (1,5MB)	**V**	**72,99**
Deluxe Paint 4.5 AGA	**V**	**219,99**
(Unterstützt A 1200/4000 Grafikchips)		
Der Patrizier	V	64,99
Dung. Mast. & Chaos Str.Back	A	59,99
Dynatech	V	52,99
Elysium	V	52,99
Euro Soccer	A	46,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-15 Strike Eagle 2	A	74,99
Fantastic Worlds	**A**	**72,99**
Fire and Ice	A	46,99
Formula One Grand Prix	A	74,99
Gobliins 2	**A**	**64,99**
Gunship 2000	A	79,99*
Hexuma	V	79,99
History Line 1914-1918	**V**	**79,99**
Hook	A	64,99
Humans	A	52,99
Indiana Jones IV	**A**	**79,99**
KGB	V	59,99*
Legend of Kyrandia	**V**	**72,99**
Legend of Valour	**V**	**79,99**
Lemmings Double Pack	**A**	**59,99**
Links (nur mit Festplatte)	A	59,99
Lotus 3	A	46,99
Lure of Temptress	V	52,99
Mad TV	V	64,99
Mad TV Data Disk	V	24,99*
Mega Lo Mania + First Sam.	A	56,99
Megamix (3-er Sammlung)	**A**	**59,99**
(Agony, Leander, Ork)		
Might and Magic 3	V	64,99
Monkey Island 2	V	79,99
Nigel Mansell´s World Cha.	**A**	**52,99**
No. 2 Collection	**V**	**64,99**
(Winzer, Space Max, Black Gold)		
Perfect General	A	68,99
Perfect General Data Disk	A	39,99*
Pinball Fantasies	**A**	**52,99**
Pools of Darkness	**V**	**64,99**
Populous 2 Chall. Data Disk	**A**	**30,99**
Populous 2 Plus	**A**	**66,99**
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Premiere	A	56,99
Push Over	A	64,99
Raving Mad (3er-Sam.)	**A**	**52,99**
Road Rash	A	52,99
Rome AD 92	A	62,99*
Sensible Soccer 92/93	A	48,99
Shadow of the Beast 3	**A**	**56,99**
Shuttle	**V**	**52,99**
Silly Putty	A	46,99
Sim Sity & Popoulus	A	69,99
Sim City Arch. 1	A	36,99
Sim City Arch. 2	A	36,99
Sim City Terrain Editor	A	36,99
Sim Earth	**A**	**79,99**
Special Forces	A	74,99
Street Fighter 2	**A**	**52,99**
Tearaway Thomas	**A**	**52,99**
The Chaos Engine	A	46,99*
Troddlers	A	46,99
Trolls	A	46,99
Ugh!	**A**	**46,99**
Walker	A	59,99*
Ween	A	69,99
Waxworks	**V**	**59,99**
Wing Commander 1	**V**	**79,99**
Zool	A	46,99

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

IBM/PC

1869	V	79,99
A320 Airbus	A	86,99
Aces of the Pacific	**A**	**64,99**
Aces Mission Disk 1946	E	49,99
A - Train	V	98,99
A - Train	E	66,99
Bat 2	**V**	**79,99**
Battle Isle	V	79,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
Bundesliga Manager Prof.	V	64,99
Car and Driver	A	76,99
Castles 2	**A**	**66,99**
Catch´Em	**A**	**52,99**
Civilization	V	92,99
Comanche	**V**	**88,99**
Contraptions	**A**	**39,99**
Dark Queen of Krynn	V	79,99*
Daughter of Serpents	A	76,99*
Das schwarze Auge	**V**	**79,99**
Der Patrizier	V	79,99
Dyna Blaster	**A**	**64,99**
Euro Soccer	**A**	**49,99**
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-117 A Nighthawk	A	88,99
F-15 Strike Eagle 3	A	98,99
F-15 Strike Eagle 3	**E**	**79,99**
Falcon 3.0	A	92,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	54,99
Fantastic Worlds	**A**	**79,99**
Flames of Freedom (Angebot)	**A**	**29,99**
Formula One Grand Prix	**A**	**92,99**
Front Page Football	**E**	**64,99**
Gunship 2000 Mission Disk	A	54,99
Harrier Jump Jet	**A**	**92,99**
History Line 1914-1918	**V**	**79,99**
Humans	**A**	**52,99**
Hyperspeed (ANGEBOT)	**A**	**29,99**
Indiana Jones 4	**V**	**88,99**
Island of Dr. Brain	V	64,99*
Jimmy White Snooker	A	59,99
KGB	**V**	**59,99**
Kings Quest 6	**V**	**79,99**
Laura Bow 2	V	64,99
Legend of Kyrandia	**V**	**72,99**
Legend of Valour	**V**	**79,99**
Lemmings Doublepack	A	79,99
Lemmings 2 - The Tribes	**A**	**79,99**
Links 386 Pro	A	92,99
Links Datadisk Mauna Kea	**E**	**42,99**
Mad TV	V	79,99
Mad TV Datadisk	V	24,99*
Might and Magic 4	**V**	**79,99**
Monkey Island 2	V	79,99
No. 2 Collection	**V**	**79,99**
Prohecy o. t. Shadow	**V**	**79,99**
Populous 2	**A**	**76,99**
Power Pack 2	**A**	**59,99***
(Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)		
Quest for Glory 3	**V**	**64,99**
Rome AD 92	**A**	**62,99**
Sherlock Holmes	**V**	**80,99**
Siege	**E**	**59,99**
Sim Life	**A**	**72,99**
Space Quest 5	V	64,99*
Spellcasting 301	E	59,99
Spellcraft	V	72,99*
Star Control 2	**A**	**64,99**
Star Trek	**V**	**80,99**
Street Fighter 2	A	59,99*
Strike Commander	A	88,99*
Task Force 1942	**A**	**92,99**
The Games - Sum. Chall.	**A**	**59,99**
The incredible Machine	**E**	**64,99**
The Lagacy	A	92,99*
Treas. o. t. Sav. Frontier	**V**	**79,99**
Trolls	**A**	**46,99**
Ugh!	**A**	**54,99**
Ultima 7: The Black Gate	V	79,99
Ultima Trilogy	A	76,99
Ultima Underworld	A	76,99
V for Victory-Utah Beach	**E**	**59,99**
Wing Commander 2	V	79,99
WC 2 Special Operation 1	A	39,99
WC 2 Special Operation 2	A	39,99
WC Speech Acc. Pack	A	39,99
WC DeLuxe (WC1 + Se.1&2)	A	86,99
Wizardry 7	E	79,99
X-Wing	E	79,99*
Zyconix	**A**	**46,99**

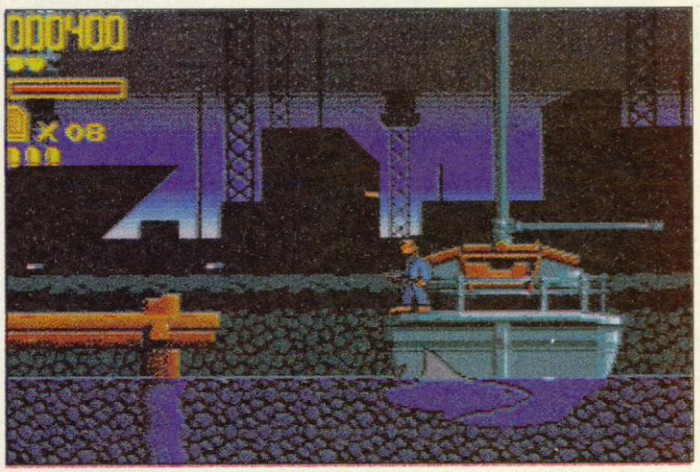
Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1MB**, PC-Programme entsprechend **VGA Karte und eine Festplatte. V** bedeutet **komplett deutsche Version**; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert, außer die mit „englisch" **E** gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 ½" oder 5 ¼"). **Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig** (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,–). Ab DM 250,– ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,–. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,– auf den o.a. Spielepreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.

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

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

Inh.: Thomas Klumpp

Stahlharter Stuß



Ihr pumpt die Gangster voller Blei oder tretet sie zu Brei

Lethal Weapon

Wo immer in Amerika eine Bombe tickt, das ungleiche Cop-Duo Riggs/Murtaugh ist nicht weit. Die Experten des Los Angeles Police Department für große, bunte Explosionen unterhielten den Kinozuschauer in drei "Brennpunkt L.A."-Filmen prächtig. Ocean sorgte dafür, daß alle ambitionierten Sprengmeister in die Rolle der trottelig-coolen Cops schlüpfen dürfen.

Knipst Euren Amiga an und nach kurzer Wartezeit befindet Ihr Euch im Polizeihauptquartier. In der Umkleidekabine könnt Ihr den Hauptdarsteller wechseln: Murtaugh ist Schützenkönig und kann besser mit Waffen umgehen, Riggs hat den schwarzen Gürtel und tritt ordentlich zu. Danach wählt Ihr eine Mission: Leo Getz wurde entführt, Drogengangster wollen Geld außer Landes bringen und Terroristen verschanzen sich in der Kanalisation. Als kleines Cop-Sprite zieht Ihr durch finstere Gegenden in L.A. und murkst schießwütige Gangstersprites ab. Geht die Munition zur Neige, fegt ein Fußtritt die Gangster vom Bildschirm. Ist alles erledigt und der Bericht mit sieben Durchschlägen geschrieben, gibt's ein Paßwort und den vierten und fünften Auftrag. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Bomico

AMIGA 44%

Grafik: 40% **Sound: 27%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: ST, C 64



Das alte Lied: Eine Softwarefirma zückt großzügig das dicke Scheckbuch, um eine Filmlizenz zu erstehen und bastelt auf die Schnelle ein billiges Spielchen zusammen. *Lethal Weapon* bestätigt diese Regel: Die Grafik ist im Vergleich zu Spectrum-Spielen sensationell, das Spielgeschehen abwechslungsreicher als eine Partie Fingerhakeln und spannender als eine Runde Topfschlagen. Nur leider fällt der Vergleich zu aktuellen Amiga-Titeln einen Tick übler aus. Man springt von links nach rechts, knallt sporadisch auftauchende Feinde ab, sammelt Munition, fährt Fahrstuhl und... verfällt in einen Tiefschlaf. Wollt Ihr wachbleiben, kauft Euch die *Lethal-Weapon*-Filme mit Mel Gibson auf Video.

Angriffslustig



Blanka ist schon etwas sonderbar: Rivalen röstet er mit Stromstößen.



Die Amiga-Programmierer haben sich den Automaten sorgfältig angeschaut und alle Kämpfer und Grafiken des Straßenkampfklassikers auf die vier Disketten gepackt. Das der Amiga-Joystick fünf Feuerknöpfe weniger besitzt, fällt Gelegenheitskämpfern kaum auf – *Street-Fighter-2*-Puristen könnens ebenso bemängeln, wie das Fehlen einiger Features: Chun-Li kann zum Beispiel bei einem rückwärtigen Sprung nicht vom Bildschirmrand höher abspringen und die Steuerung, insbesondere die Aktivierung der Spezialattacken, stimmt nicht immer mit dem Original überein. Zudem kann's optisch nicht mit der Super-Nintendo-Fassung mithalten: die Kämpfer-Sprites sind systembedingt farbarmer. Mangels aktueller Blutbadalternativen sollten sich prügelfreudige Amiga-Groupies diese Umsetzung näher ansehen – Spaß macht's trotz aller Kritik.

Street Fighter 2

Das nenne ich Völkerverständigung: Acht Haudegen aus allen Teilen der Welt treffen sich auf der Straße zum unerbittlichen Schlagabtausch. Nach Spielhallengängern und Super-Nintendo-Besitzern dürfen nun auch Amiga-Amigos gegen den Oberlump M. Bison und Konsorten oder einen Freund aus Fleisch und Blut antreten.

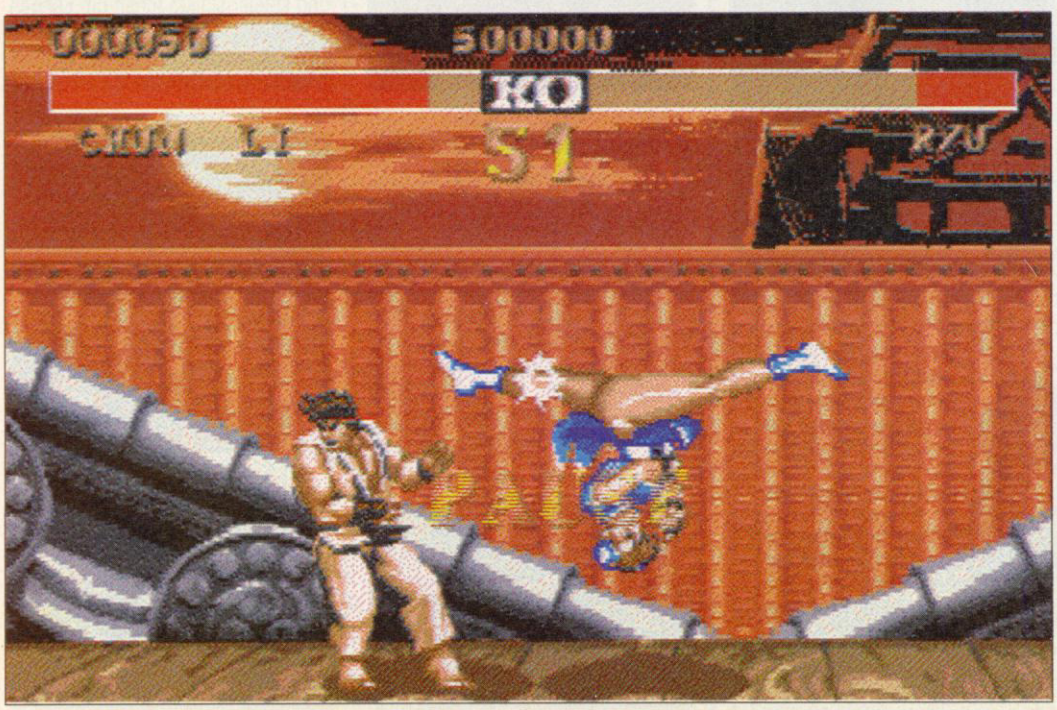
Ihr habt die Wahl, ob ein indischer Fakir, ein grünes Urwaldmonster, eine liebliche Fernost-Lady oder ein ähnlich kurioser Geselle Euch auf dem Bildschirm repräsentiert – acht verschiedene Charaktere stehen zur Verfügung. Seid Ihr solo, müßt Ihr nach und nach gegen die restlichen sieben Desperados antreten und trefft später auf drei weitere Kämpfer und den superfiesen Oberschurken. Der Anreiz der Straßenkrieger ist jeweils unterschiedlich. Chun-Li will M. Bison die Ermordung Ihres Vaters heimzahlen, der Russe Zangief tritt für Perestroika ein und Japano-Hero Ryu begehrt schlicht den Titel "World Champion". Zu zweit gegeneinander darf man sich auch verdreschen. Die Kämpfe gehen über zwei "Gewinnsätze": Wer zuerst den Energievorrat des Gegners zweimalig zum Dahinschwinden gebracht hat, darf sich freuen und wird mit einem saftigen Bonus belohnt. Ihr habt ein ansehnliches Repertoire an diabolischen Schlägen. Fußfeger, Sprungtritt, Handkantenschlag und einen regulären Tritt beherrschen alle Krieger. Das Salz in der Suppe sind die Spezialattacken: Chun-Li entzückt zum Beispiel mit einer Überkopf-Bein-Rotations-Attacke und Überschall-Handkantenschlägen, während Ken mit seinem "Dragon Punch" und der Feuerkugel Angst und Schrecken verbreitet.

Damit alle ihren Spaß haben, egal ob Champion oder Greenhorn, bietet *Street Fighter 2* acht Schwierigkeitsgrade, die auch im Zweispielermodus funktionieren: Ein Schwächling im Schwierigkeitsgrad null hat so gegen einen mit einem höheren Schwierigkeitsgrad gehandicapten *Street-Fighter-2*-Profi eine Chance. *js*



Acht Kämpfer aus aller Welt wollen sich mit Euch prügeln

Die Spezialität von Air-Force-Einzelkämpfer Guile: der Flash Kick



Ryu hat sich die Verabredung mit Chun-Li romantischer vorgestellt: Sie zeigt viel Bein, aber wenig Herz.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 62%

Grafik: 63% **Sound:** 37%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: –
Unterstützt: –
Geplant für: ST, C 64, MS-DOS

Kielholen



17 Mann auf des Totenmanns Kiste...

Piracy

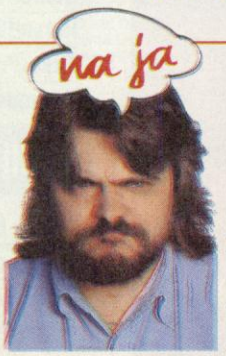
on the High Seas

Ice: "Nie gehört, den Namen." Wer bei Ice an heiße Sommertage denkt, liegt völlig falsch. Unter dem Label *Ice* fanden die Programmierer der ehemaligen englischen Softwarefirma Electronic Zoo ein neues Heim. Eines der Ice-Erstlingswerke ist *Piracy on the High Seas*, eine Mixtur aus Piratensimulation und Handelsspiel. Zu Beginn besitzt Ihr nur ein kleines Boot, eine Handvoll Matrosen und ein geringes Startkapital. Mit den ersten Goldmünzen könnt Ihr Waren kaufen und in anderen Häfen gewinnbringend verscherbeln. Mit ordentlich gefüllter Brieftasche dürft Ihr dickere Schiffe kaufen sowie neue Matrosen anheuern. Ein erfreulicher Nebeneffekt des Reichtums: Die Hafenbewohner werden gesprächiger und verraten Euch die Fundorte von verbuddelten Schätzen. Diese müssen in isometrischen Dungeons aufgestöbert werden. Weniger erfreulich: Eure fette Börse lockt Piraten und Meeresungeheuer an, die Ihr mit Kanonen auf den Meeresboden schickt, oder im Säbelduell von Bord werft. *mh*

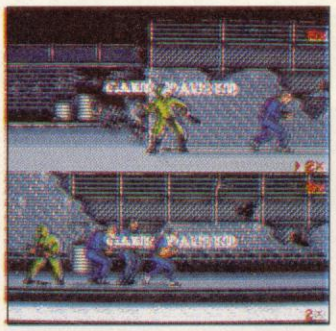
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Ice
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Ice

AMIGA 23%

Grafik: 31% **Sound: 43%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: mehr Laufwerke
Geplant für: PC, ST



Die Planke ist fast zu schade für die *Piracy*-Programmierer – Kielholen wäre da schon eher angebracht. Im Prinzip ist die Genremixtur aus einem Hauch *Pirates* und dem Rollenspiel *Abandoned Places* gar nicht so übel, wenn da nicht die unfairen Actionsequenzen wären. Zu oft bleibt der entscheidende Säbelhieb in den Wirren der konfusen Joystickabfrage hängen. Daß *Piracy* zudem grafisch am unteren Ende der Amiga-Skala rangiert, nimmt der gefrustete Heimpirat nur noch mit einem müden Achselzucken zur Kenntnis. Ein paar weitere "Kleinigkeiten" geben dem löblichen Ansatz den Rest. Warum man beispielsweise Schiffe nicht mit verschiedenen Waren beladen kann, bleibt in den Untiefen des Spiels verborgen.



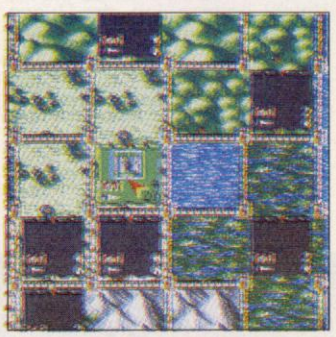
Alcatraz

Die PC-Variante der dumpfen Schießerei *Alcatraz* bietet dasselbe gewalthaltige Spielgeschehen, wie es uns schon auf dem Amiga zum Gähnen brachte. Die popelige Grafik erinnert nicht im entferntesten an VGA-Fähigkeiten, der Sound könnte vom VC-20 stammen. Selbst hartgesottene Action-Veteranen müssen um diesen tödlich langweiligen Ballereintopf einen großen Bogen machen. Finger weg! *kn*

Genre: Action
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 38%

Grafik: 32% **Sound: 26%**
Schwierigkeit: einstellbar



Erben des Throns

Ohne Zweifel stand das beliebte *Risiko* bei der Geburt des Computerspiels *Erben des Throns* Pate. Die Amiga-Version unterscheidet sich nur geringfügig vom PC-Original. Grafisch bleibt's beim schlichten Spielfeld. Visuelle Abwechslung wird durch Zwischensequenzen geboten und aus dem Lautsprecher tönt knackiger Sound. Eine willkommene Abwechslung zur Brettversion des Klassikers. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: German Design. G.
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 70%

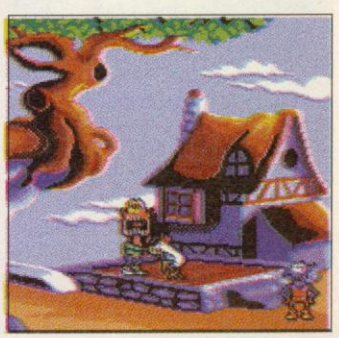
Grafik: 47% **Sound: 39%**
Schwierigkeit: einstellbar



Gobliins 2

Nachdem die zweite Garde der *Gobliins* bereits auf dem PC ihren qualitativ anständigen Einstand gaben, treiben die abgesägten Riesen nun auch in Amiga-Schaltkreisen ihr Unwesen. Wie schon im PC-Original steuert Ihr die zwei *Gobliins* Winkle und Fingus via Maus durch die schräge Welt des Bösewichtes Amoniak. Im Gegensatz zum Vorgänger rätseln sich Eure Freunde nicht von Raum zu Raum, sondern haben meist in mehreren Kammern zu tun, um ihre Aufgaben zu erfüllen. Wie schon im ersten Teil müssen die Aktionen der Kobolde des öfteren kombiniert werden. Durch die gigantischen charakterlichen Unterschiede der Zwerge - Fingus, das Muttersöhnchen und Winkle, der Oberwitzbold - ist der Erfolg Eurer Rätselei oft davon abhängig, mit welchem der *Gobliins* Ihr zum Beispiel einen Opa anredet oder ein Monster verschrecken wollt.

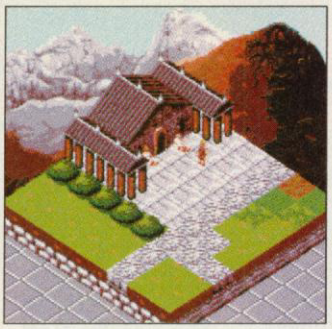
Die Amiga-Version bietet im Vergleich zum PC-Original das gleiche gut konzipierte und vor allem witzige Spielgeschehen. Abstriche müssen lediglich in Sachen Grafik gemacht werden, die von leckeren 256 auf 32 reduziert wurden. Trotzdem übertrumpft *Gobliins 2* den Vorgänger in Sachen Grafik, Sound und spielerischem Inhalt um Längen. Lebenslustige Spieler und Witzfanatiker sollten unbedingt probespielen, 1 MByte Speicher vorausgesetzt. *kn*



Genre: Denkspiel
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 72%

Grafik: 67% **Sound: 52%**
Schwierigkeit: mittel



Rome AD 92

Auch die Amiga-Römer werden leider ein Opfer der fortschreitenden Langeweile. Millenniums Simpelmischung aus Strategie und Adventure-Elementen, angerührt mit isometrischer Grafik, ist gerade mal für ein durchschnittliches Spielewochenende gut. Danach liegt die angebrochene Antikpackung im untersten Regalfach. Besser als der Vorgänger *Robin Hood*, aber noch lange nicht befriedigend. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	47%
Grafik: 50%	Sound: 58%
Schwierigkeit: leicht	

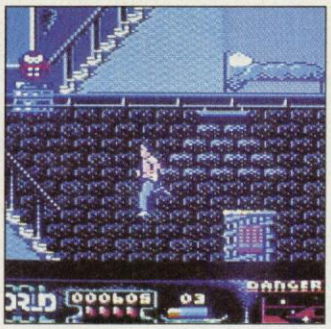


Sim Earth

Wer in der hohen Auflösung (640 x 200) als Planetenbaumeister aktiv werden will, sollte schon 2 MByte RAM unter der Haube haben. Etwas weniger detailliert (320 x 200) geht's mit 1 MByte zur Sache. Trotz des nicht ganz befriedigenden Konfigurationswirrwars ist Maxis' Ausnahmeprogramm allen ambitionierten Computerspielern, die nebenbei noch eine Menge lernen wollen, zu empfehlen. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA	85%
Grafik: 60%	Sound: 26%
Schwierigkeit: einstellbar	



Cool World

Jetzt dürfen auch treue C-64-Freunde hüpfend auf Doodle-Jagd gehen. Prinzipiell gibt's spielerisch kaum Unterschiede zur Amiga- und PC-Version – lediglich die lästige Münzsammelei ist entfallen. Grafik und Sound sind für 64er-Verhältnisse in Ordnung. Nur kann diese mittelmäße Kosmetik keinesfalls das langweilige Spielprinzip übertünchen. Zurück bleibt ein fades Spielchen ohne Abwechslung. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64	37%
Grafik: 67%	Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel	



Kangarudy 2

Rudy ist ein feiner Kerl. Zum einen dürfen sich alle Tiere seiner uneingeschränkten Liebe erfreuen, zum andern steht Rudy auf Lasterfahren. Als sich der benachbarte Fleischer ein Känguruh fängt, um es zu metzgern, greift Rudy ein und entschließt sich, das arme Tier auf seinem Lieblingslaster in die Heimat, nach Australien zu fahren.

Eure Aufgabe ist es nun, den Laster durch das horizontal scrollende Geschicklichkeitsspiel zu steuern und fleißig Gas zu geben oder zu bremsen. Das Känguruh hüpft währenddessen fröhlich auf einem Trampolin hinter der Fahrerkabine auf und ab. Mit Hilfe Eurer Fahrkünste müßt Ihr das Tier auf dem Trampolin halten und zudem etwaige Tiere aus dem Weg hupen und Känguruhs Düsenantrieb richtig einzusetzen. Neben einer witzigen Bonusrunde erwartet Euch eine Bootsfahrt, in der Ihr das Tier mit einem Schnellboot über die Ozeane schippert.

Kangarudy 2 besticht auf den ersten Blick mit vielen netten Ideen und einer fetzigen musikalischen Untermalung. Kritikpunkte gibt's jedoch zu Genüge: Zum einen nervt das ständig gleichbleibende Auf- und Ab-Spielprinzip, zum anderen hätte man grafisch mehr aus der Känguruh-Hatz machen können. Wer sich daran jedoch nicht stört, bekommt ein witziges, wenn auch nicht gerade leichtes Geschicklichkeitsspiel voller Extras geboten. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Haip-Software
Zirka-Preis: 40 Mark

C 64	61%
Grafik: 53%	Sound: 67%
Schwierigkeit: schwer	

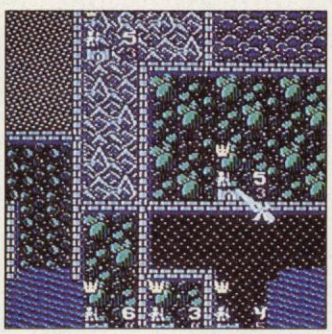


Winter Supersports '92

Ähnlich eingeschneit wie die C-64-Variante präsentiert sich Flairs Amiga-Umsetzung. Grafisch und musikalisch geht's zwar etwas professioneller zu, spielerisch wurde die Olympiade jedoch meisterhaft, wenn auch nicht so drastisch wie beim Original verpennt. Selbst hartnäckigste Sammler werden vor Zorn erfrieren. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Flair
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	19%
Grafik: 31%	Sound: 22%
Schwierigkeit: leicht	

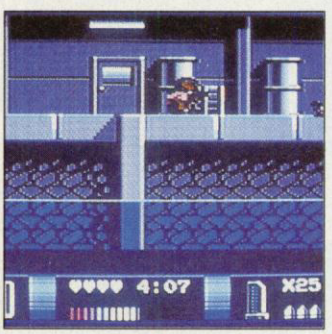


Erben des Throns

Auch auf Commodores Kleinstem verliert die strategische Prügelei um Ländereien kaum etwas von dem "Risiko"-Charme. Natürlich müssen gegenüber der PC- und Amiga-Fassung Abstriche in Sachen Sound und Grafik gemacht werden, aber vom Einstellmenü bis zum Vier-Spieler-Modus ist alles vorhanden, was die 16-Bit-Versionen bieten. Höchst komfortabel: Die Benutzerführung via Joystick. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: German Design G.
Zirka-Preis: 70 Mark

C 64	70%
Grafik: 31%	Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar	



Lethal Weapon

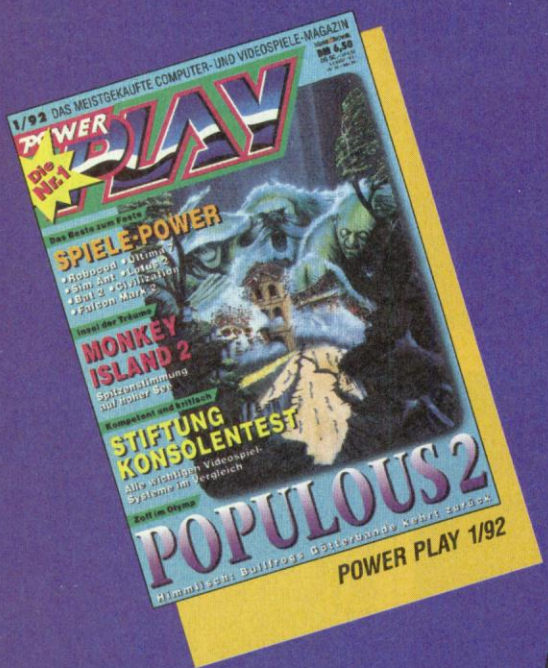
Kaum gibt es die Film-Cops Riggs und Murtaugh für den Amiga, beglückt Ocean auch die trendresistente Schar der C-64-Anhänger mit einer Umsetzung. Beglückt? Wohl kaum. Der Kauf von *Lethal Weapon* bewirkt eher Unwohlsein als ein Glücksgefühl. Die schlichte Grafik hat große Ähnlichkeit mit der ebenfalls üblen Amiga-Version. Auch spielerisch geht's fast gleich zu, nur langsamer. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64	47%
Grafik: 61%	Sound: 55%
Schwierigkeit: mittel	



WER IST DER Schönste?



POWER PLAY 1/92

Eine berechtigte Frage. Allerdings wollen wir nicht wissen, welcher Redakteur das gesellschaftsfähigste Gesicht hat, sondern welches Titelbild Euch im letzten Jahr am besten gefallen hat.



POWER PLAY 2/92



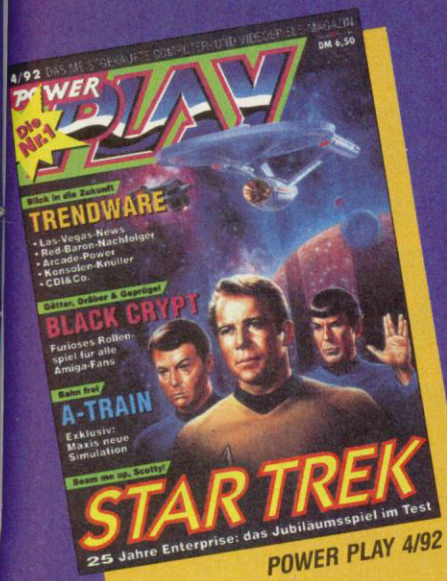
POWER PLAY 3/92

Wir wollen es mal wieder wissen. Anstatt Euch jedoch einen umfangreichen Fragebogen unter die Nase zu reiben, stellen wir nur eine einzige Frage: **Welches Titelbild des letzten Jahres hat Euch am besten gefallen?** Um die Entscheidung zu erleichtern, seht Ihr hier nochmal alle zwölf Ausgaben des Jahres 1992 im vollen Titelglanz. Schreibt einfach die Ausgabenummer mit Eurem Titelfavoriten auf eine Postkarte und schickt diese dann bis zum **01. April 1993** an folgende Adresse:

Markt & Technik AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: Titel
8013 Haar bei München

Natürlich sollen Eure Mühen auch gebührend entlohnt werden. Wer uns auf der Köln-Messe besuchte, kennt unsere Riesentitelbilder (rund 1 x 1,50 Meter). Eines dieser Giganto-Bildchen, und zwar den Siegertitel mit den meisten Zuschriften, verlosen wir, handsigniert vom *POWER PLAY*-Team, unter allen Einsendern.

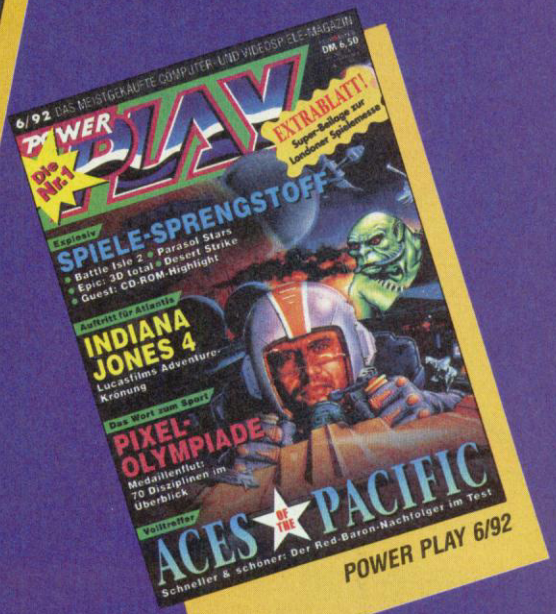
mh



POWER PLAY 4/92



POWER PLAY 5/92



POWER PLAY 6/92



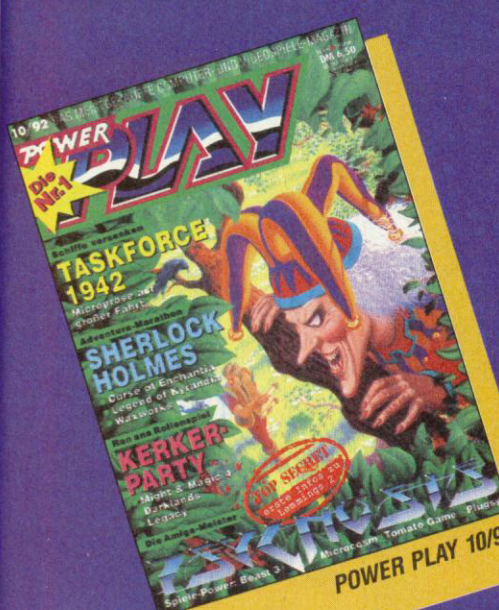
POWER PLAY 7/92



POWER PLAY 8/92



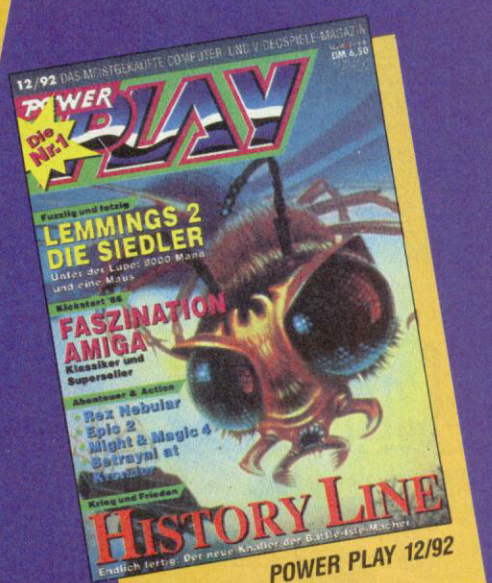
POWER PLAY 9/92



POWER PLAY 10/92



POWER PLAY 11/92



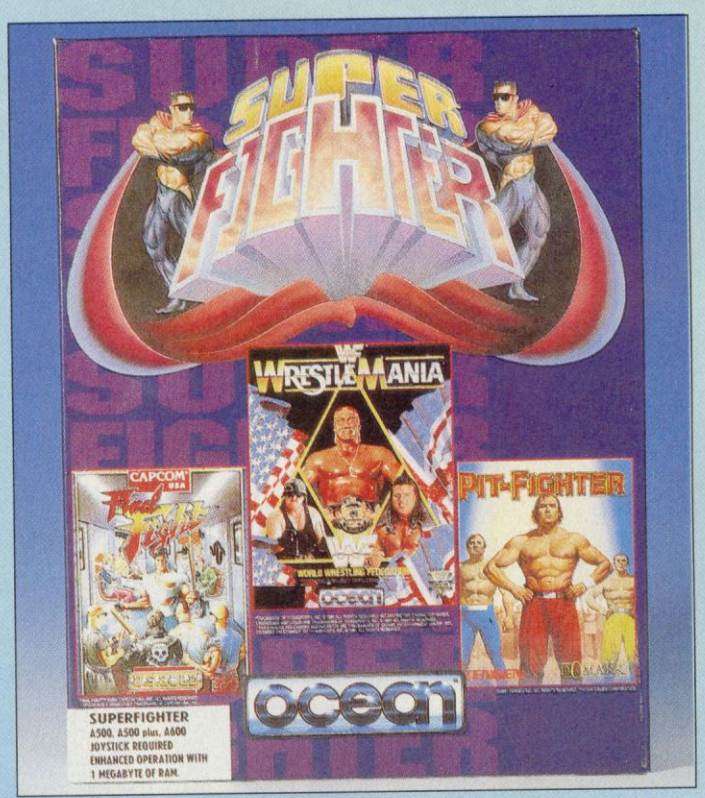
POWER PLAY 12/92

CORNER COMPILATON CORNER

Sport ist nicht jedermanns Sache. Wer über muffige Turnhallen, schlammige Renntracks und verletzungsträchtige Muskeltrainer am liebsten einen großen Salto macht, wird in diesem Monat mit genug Kompensationsmaterial versorgt. Wir bieten Muskelwachstum ohne Kater.

Super Fighter

Wie könnte es anders sein, die härtesten Buben werden mal wieder von Ocean in den Computer-Ring geschickt. Gleich drei Muskelprotz-Rigen bewerben sich um den Anabolika-Preis. Während Oceans eigene Dumbatz-Produktion *WWF – Wrestlemania* dank Krümelsprites und mieser Steuerung keinerlei Chancen hat, konnten *Pit-Fighter* von Domark und *Final Fight* von U.S.Gold halbwegs überzeugen. Beide Programme prügelten sich mit einer POWER-Wertung von jeweils 60 Prozent durch den Ring. Wer es also unbedingt etwas derber mag und kleine Pixelmännchen verhauen will, darf mit schlechtem Gewissen loslegen und zumindest vor dem Monitor den starken Mann spielen.



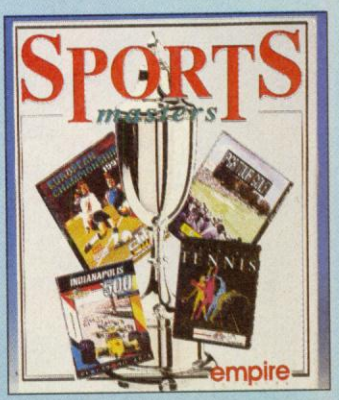
Sports Collection

Genau das richtige Kraftfutter für durchgestylte Athleten bietet Starbytes neongelbe Kollektion ehemaliger Computerhits. Über das immer noch geniale *Indianapolis 500* müssen wir kein Wort verlieren. Satter Renn-Sound und 80 Prozent sprechen für sich. Um so erfreulicher, daß auch die beiden anderen Kandidaten locker in ähnlich hohen Wertungshöhen mitturnen. Das Fußball Management-Program *Super Soccer* mußte sich nur knapp Software 2000 *Bundesliga Manager Professional* geschlagen geben. Als billiges Angebot in einer Sammlung also durchaus eine Alternative. Auch Freunde des weißen Filzballs kommen mit *Tie Break* auf ihre Kosten. 78 Prozent POWER-Wertung sprechen auch hier eine klare Sprache. Zur Leibesertüchtigung zu empfehlen.

Sports Masters

Zwei leicht angegraute Highlights und zwei Enttäuschungen finden Computersportler in der neuesten Empire-Sammlung. Wie in der Starbyte-Kollektion ist auch hier das scheinbar unverwüstliche *Indianapolis 500* im Angebot. Als zweites Konkurrenzprodukt wird Electronic Arts *PGA Tour Golf* recycelt. Beide Programme bieten keinen Anlaß zum Klagen und sind eine Zierde für jede Packung. Eher traurig ist der Rest vom Inhalt: Infogrames *Advantage Tennis* kann weder spielerisch noch technisch überzeugen und auch die Dribbel-Gurke *European Championship 1992*, ursprünglich von Elite verbrochen, kann man getrost vergessen. Weicht deshalb lieber auf die Packung von Starbyte aus.





Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Sports Masters	Empire	100 Mark	MS-DOS	durschnittlich
Metallic Power	Lankhor	100 Mark	Amiga/ST	empfehlenswert
The Dream Team	Ocean	90 bis 100 Mark	Amiga/ MS-DOS	für Fans
Super Fighter	Ocean	90 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
Sports Collection	Starbyte	100 Mark	MS-DOS	empfehlenswert

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft



The Dream Team

Bart Simpson, Hulk Hogan und Arnold Schwarzenegger in einer Mannschaft – Das kann nicht gutgehen. Das bereits erwähnte *Wrestlemania* ist zwar die größte Packung heißer Luft im Angebot, aber auch den anderen Helden geht bald die Puste aus. Während *Bart vs. the Space Mutants* in seiner horizontal scrollenden Hatz gegen Comic-Aliens noch knapp die Wertungs-Fünfzig schaffte, rostet Roboter Arnie bei schlappen 40 Prozent. Wieder ein Beispiel dafür, daß teure Lizenzprodukte nicht alleine durch einen großen Namen spielerisch gehaltvoll werden.





Metallic Power

Allein schon wegen dem gelungenen *Vroom* lohnt sich der Kauf von Lankhors Spielebündel. Unser Amiga ist in letzter Zeit mit guten Rennspielen nicht gerade verwöhnt worden und wird sich deshalb über einfache Steuerung, anspruchsvolle Strecken und flotte Grafik freuen. Als nette Zugabe gibt's die ungewöhnliche Geschicklichkeits-Denkspiel-Mixtur *Outzone*. Ihr sorgt mit Eurem Raumschiff-Laser auf einem Hindernis-Parcour für freie Fahrt. Ist der Level geschafft, dürft Ihr ein Paßwort notieren. Nicht ganz so gut gelungen ist das isometrische Action-Adventure *G.Nius*. Bereits vor vier Jahren vergab der damalige *POWER PLAY*-Tester nur magere 45 Prozent. Dank der beiden anderen Spiele dürfen wir diese Compilation trotzdem empfehlen.

EUROGAMES

64 | AM | ST | PC | CD | Mac | VideoGames

© ID 93

Lieber Computer-Spieler,

hier steht wie immer nur ein ganz kleiner Teil unserer gesamten SpielWare - wir haben alles, was im Handel ist.

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

. . . plus die 7 Funtastic+Punkte :

Jedes Computer-Spiel, das wir an Sie liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt ! Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (als Treue-Prämien).

Disketten für die Systeme: Preise in DM (inkl.MWSt.)	64	AM	ST	PC
Amiga500 Speicher auf 1MB		59		
Gravis UltraSound Card				399
SoundBlaster 16 PRO				619
SoundMan Card (AdLib-kompat.)				199
Der neue Gravis-Stick: Analog PRO FS				109
PrintShop Deluxe PC - super !				129
1869 - Der Reeder		86	82	96
2. Construct.Kit 3D		112	112	112
Abandoned Places 2		82	-	99
Aces over Europe		-	-	118
Alone in Dark (Lovecraft: CoC)		-	-	92
Amazon - Guards of Eden		-	-	92
Ambassador		112	-	-
Apokalypse		74	74	110
ATAC Adv. Tact. Air Comm.		82	-	100
B-17 Flying Fortress FS		99	99	105
Beavers		41	66	66	74
Bob - Syndicate		74	-	78
Body Blows		74	-	-
Bunny Bricks		66	66	74
Burning Steel - Atlantic		82	-	99
Caesar - SimulRome		71	71	82
Castles Dr. Wolfenstein		-	-	107
Champions Adventure (NFL)		92	-	92
Civilization		90	90	98
Comanche Max.Overk.Copter		-	-	107
Conquered Kingdoms		-	-	99
Contraption - The Mechanic		58	-	47
Creepers		74	-	96
Curse Mordread - DragonsLair 3		78	78	86
Cyber Empires (SSI)		92	-	92
Dark Legions		78	78	86
Dark Sun -Shattered Lands		92	-	134
Darklands - Heroic Adv.		108	-	112
Darkmere		92	92	104
Das schwarze Auge 1,5MB, 2.LW		86	-	90
Der Patrizier		82	82	99
Disaster Strikes		74	-	86
Elite 2 - High Frontier		100	-	100
Erben des Throns	55	78	-	92
Europ. Super Soccer	41	74	-	74
Evoker Jump n Run	41	74	74	-
Eye of Beholder 3		-	-	99
F15 Strike Eagle 3		90	-	90
Fields of Glory		99	-	104
Flashback		74	-	86
Flies - Attack on Earth		82	-	99
FM3 Football Manager 3	53	74	74	86
FS 5 FlightSimulator Air F.		-	-	164
Funsoft Inc.		74	-	86
Gnome Alone		74	-	82
Gobliiins 2 Prince Buffoon		63	63	71
Grand Prix F1 (Microprose)		90	90	105
Great Naval Battles 39-43		99	-	85
Greens Golf (David Leadbetter)		107	-	96
Grizzly Bears - ÖkoSimul.		-	-	74
Gunship 2000		93	93	98
Hand of St. James		78	78	78
Harrier Assault AV-8B		71	71	71
Hockey League Simulator		74	-	69
Humans - Teil 1		63	78	78
Inca - Die Abenteurer		92	-	92
Incredible Machine		-	-	85
Indiana Jones 4 Fate		99	-	107
Ishar: Legend of Fortress		63	-	63
Jonny Crash		99	-	99
Jorune		99	-	99
Kick Off 3 - Goal !		74	-	-
KillerBall Roller-Team		73	73	82
Kings Quest 6		-	-	96
Kyrandia 1 Fables & Fiends		71	-	71
Lemmings 2 Tribes !		74	74	96
Lethal Weapon 3	41	56	56	63
Liberty or Death		-	-	99
Line in Sand (SSI)		-	-	74
Lionheart		74	-	90
Lure of Temptress		58	82	71
M - Monsoon Kidnap.(SSI)		99	-	118
Maniac Mansion 2 - Tentacle		82	-	99
Mega Fortress B52 Old Dog		58	-	66
MegaTraveller 2 Ancients		63	63	85
Mercenaries (by Mindcraft)		86	-	112
Metamorphosis		74	74	86
Midnight Sun SSI		92	-	99
Might & Magic 4 (CoX)		82	-	99
Millenium 2.2 Ret. to Earth		78	78	71
Mokowe Adventure		74	74	-
Monday Nite Football		86	-	96
Myra - The Legend		74	-	74
Nick Faldo Golf	38	71	71	115
Nigel Mansell Wld. Champ.	41	66	66	74
No Second Price		66	66	-
No. 2 Collection Starbyte	47	82	-	96
Noddys Playtime		74	74	86
Oil Barons (Oil Empire)		-	-	74
Out of this World		93	-	99
Pacific Theater Operation		-	-	110
Pandemonium		78	78	86
Piracy on High Seas		82	-	86
Pirates 2 Gold		99	-	99
Prehistorik 2: Return Hungerland		69	69	78
Reach for Stars	62	86	-	86
Red Zone Motorrad		56	66	-
Return of King (Tolkien)		-	-	99
Return of Tiger		78	78	-
Rex Nebular		107	-	100
Riftwar Saga (Sierra)		-	-	104
Robosports		66	-	66
Rome - A.D.92 Path to Power		74	-	82
Rookies		92	92	92
S.A.S. Special Air Service		78	-	-
Sabre Team		56	66	92
Schatz im Silbersee (K.May)		78	-	86
Secret. Monkey Island 2 CR		82	-	91
Secret Mission (Agent)		74	-	86
Shadow of Comet (Lovecr.: CoC)		-	-	99
Sherlock Holmes 1 Lost Files		-	-	92
Shoe People	41	66	66	74
Siege - Die Burg		78	-	63
SimEarth		82	-	93
Space Hulk - Warhammer 4000		104	-	104
Spaceward Ho ! (WIN)		-	-	99
Special Forces Airborne		90	90	100
Spelljammer AD&D		92	-	71
Spoils of War		99	-	99
St. Thomas		82	82	99
Star Controll 2 Ur-Quan		-	-	85
Star Trek 5 25th Ann.		66	66	85
Streetfighter 2	41	69	69	78
Strike Commander		-	-	112
Sukija		99	99	99
Super Cauldron		56	56	56
Sword (Legend) of Valour		104	104	99
Taskforce: 1942 Navy		99	-	105
Terminator 2029 A.D.		-	-	105
The A-Train 3D Railroader		78	-	79
The Big 100 Fun	49	74	-	82
The Chaos Engine		74	74	92
The Dark Half (Stephen King)		92	-	61
The Entity		82	-	82
Tiger Road Karate		78	-	-
Tiny Skweeks	37	74	-	82
Tornado (CombatPilot 2)	74	93	93	93
TransArctica		82	82	99
Transatlantic		74	74	74
Treasures Savage Frontier		58	-	69
Trolls	41	56	-	56
TV Sports Baseball		36	-	47
TV Sports Rollerbabes		82	-	74
Twilight 2.000		71	71	79
Ultima 6		58	58	41
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	63	-	-	85
Uncharted Waters		107	-	102
Universal Monsters		56	56	-
Unnatural Selection		-	-	99
V for Victory 1 (Utah Beach)		-	-	82
Vision - 5 Dimension Utopia		82	-	99
Warriors of Releyne		63	74	86
Ween - The Prophecy		63	74	99
Wing Commander 1		78	-	48
Wings 2 FS		-	-	107
Wizardry 7 Crusaders		99	-	89
WW I: History Line 14-18		99	-	99
X-Wings ÜSimul.		-	-	99

Dazu jede Menge starke
NICE % PRICE % HITS
Die finden Sie **alle** in unseren aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern ! Das lohnt sich echt !

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt. Jetzt schon mal reservieren ! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !

Mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte Typ angeben) : Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac SegaMega / NES / GameBoy / Lynx / Super NES

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 12. 1. 93 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

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

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Wenn Sie lieber telefonieren:
Mo - Fr 10-1230 - 14-17, Fr. bis 15 Uhr,
24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie, so schnell es nur geht:
per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-).
Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia:
Wir versenden täglich auch ins Ausland:
(immer **abzgl.** 15% dts.St., + Nachn.-Versandkosten **oder** per Post-**Baranweisg.** + 15.- Versandpausch.)

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

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen: gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung) !

A CH I NL B L F

HARRIER JUMP JET

MICRO PROSE SIMULATION • SOFTWARE



Wettbewerb

Da wird jedem Flugfan warm ums Herz. Mußten Freunde von Flugsimulationen bislang im schlichten "Normal"-Outfit ins imaginäre Cockpit steigen, bieten wir Euch nun die Chance, ein passenderes Kleidungsstück zu gewinnen. Zusammen mit **Microprose** verlost die *POWER PLAY*, anläßlich des *Harrier-Jump-Jet*-Starts eine waschechte Pilotenjacke. Natürlich nicht irgendeine Jacke. Für Euch muß es schon etwas Besonderes sein. So orderte Microprose kurzerhand bei der berühmten Firma **Avirex** (Freaks dürfen einmal heftig schlucken) eine passende Jacke. Für Nichteingeweihte: Die Nobelschneiderei Avirex rüstet seit dem zweiten Weltkrieg amerikanische Piloten der Airforce und der Navy mit wärmenden Klamotten aus. Kostenpunkt einer solchen Jacke: Rund 1500 Mark.

Wie kommt Ihr an diese Edeljacke? Ganz einfach. Beantwortet die folgenden Fragen richtig, und schickt eine Postkarte bis zum **31. März 1993** an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: Harrier
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Unter allen richtigen Einsendungen wird der Sieger ausgelost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *mh*

Die Fragen

1. **Wer ist der Chef von Microprose?**
a. **Peter Stone**
b. **David Wilson**
~~c.~~ **Bill Stealey**
2. **Welches der folgenden Spiele ist *nicht* von Microprose?**
a. **Task Force 1942**
b. **Civilization**
~~c.~~ **Sim Life**
3. **Wie hieß die berühmte U-Boot-Simulation von Microprose?**
a. **Das Boot**
~~b.~~ **Silent Service**
c. **688 Attack Sub**
4. **Star-Programmierer Sid Meier schuf im Jahr 1991 einen echten Strategie/Wirtschafts-Knaller. Um was ging's bei dem Spiel?**
a. **Hotelmanagement**
b. **Fluglotsen**
~~c.~~ **Eisenbahnlinien**
5. **Welcher Flugzeugtyp spielt bei einer berühmten Microprose-Simulationsserie die Hauptrolle?**
~~a.~~ **F-15**
b. **F-14**
c. **F-22**
6. **Wie ist die Bezeichnung des *Gunship*-Hubschraubers? Nicht vergessen, wir fragen hier nach dem Hubschrauber aus dem *ersten* Spiel!**
a. **Cobra**
b. **Blackhawk**
~~c.~~ **Apache**
7. **Was kann der Harrier, was ein "normales" Flugzeug nicht kann?**
a. **Er kann auf Wasser starten und landen.**
~~b.~~ **Er kann senkrecht starten und landen.**
c. **Er fliegt schneller als Mach 5.**
8. **Was für ein Kaliber hat die Bordkanone des A-10-Bodenkampfflugzeugs?**
a. **20 mm**
b. **7,62 mm**
~~c.~~ **30 mm**

AVIREX U.S.A.



High-End-Klamotten für den Nachwuchspiloten

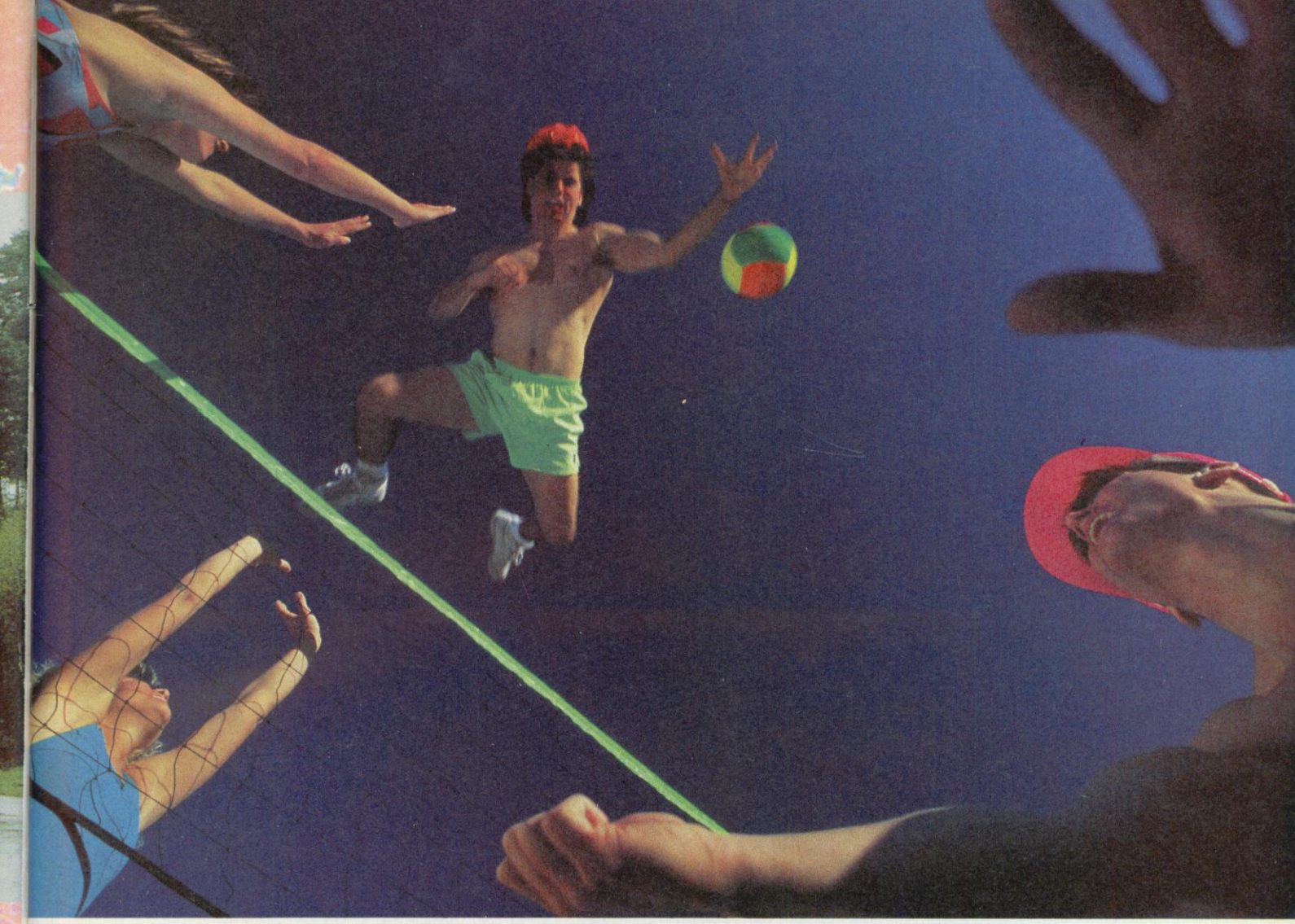


Harrier: in Zukunft nur mit passender Kleidung

Die Preise

1. Preis: Dem Sieger winkt ein ultracooles Kleidungsstück: Eine echte Pilotenjacke von Avirex. Da freut sich der Fan, denn unter Freunden kostet die wärmende Kluft immerhin rund 1500 Mark.

2. Preis bis 17 Preis: je einmal die Simulation *Harrier Jump Jet* für PCs.



WIR HABEN SPASS AUF UNSEREM KONTO



Wenn Sie die Sparkasse einspannen, können Sie im Urlaub noch besser ausspannen. Weil mit dem Girokonto Ihre ganzen Finanzen geregelt und Sie auch unterwegs gut bei Kasse sind. Denn: Zum Girokonto gibt es die CARD, mit der Sie an vielen Geldautomaten rund um die Uhr Bares bekommen.

Dieser Super-Service ist für junge Leute besonders kostengünstig. Genau wie die Kontoführung, z. B. Ein- und Auszahlungen, Daueraufträge und Kontoauszüge.

Der persönliche Geldberater bei der Sparkasse ist mit Rat und Tat für Sie da. Und sorgt dafür, daß der Spaß auf Ihr Konto geht.

wenn's um Geld geht – Sparkasse

Ein Unternehmen der Finanzgruppe

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!

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63,

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!

(Sonder)hefte & Sammelordner

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

Ich bestelle:

- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: _____
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardry 7 — Stück: _____
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: _____
- ❑ **4/92** Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: _____
- ❑ **5/92** Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra — Stück: _____
- ❑ **6/92** CD-ROM total: das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld — Stück: _____
- ❑ **7/92** Cyperspace: the Lawnmower Man, die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste — Stück: _____
- ❑ **8/92** Die Mega-Messe: CES, Lionheart, neue „Sim"-Spiele, alles über Tolkien, Gateway, Superscope — Stück: _____
- ❑ **9/92** Space Quest 5, Bard's Tale 4, unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 — Stück: _____
- ❑ **10/92** Task Force 1942, Sherlock Holmes, Kyrandia, Lemmings 2 — Stück: _____
- ❑ **11/92** X-Wing Sternenballerei in 3D, die aktuellsten Rennspiele, High-End Amiga — Stück: _____
- ❑ **12/92** NHLPA Hockey, Blue Byte, Simulation total, Betrayal at Krondor — Stück: _____
- ❑ **1/93** Ultima Underworld 2, Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Erotik-Report, Comanche — Stück: _____

Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **1/92** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: _____
- ❑ **2/92** (Tips & Tricks) — Stück: _____
- ❑ **3/92** (Die 100 besten Spiele 1992) — Stück: _____

Summe: _____ DM

„Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

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

Summe: _____ DM

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

Gesamtrechnungsbetrag _____ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

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

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

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

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

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

_____

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

_____

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

_____

ssum

ür den redaktionellen Teil

z (vw), Knut Gollert (kn),

edaktion:
89/46 13-50 46

s oder mit dem Namen des Autors

rne von der Redaktion angenommen.
auch an anderer Stelle zur Veröffent-
orden sein, so muß das angegeben
Zustimmung zum Abdruck in den von
ublikationen. Honorare nach Vereinba-
eine Haftung übernommen.
zer
orfer

a Steiner (Fotografie)

Mark (421)

044-81340-5058,

: 001-415-358-9500,

59, Fax: 008862-715-1950
-1925, Fax: 0081-33595-1709
751494, Fax.: 0039-31-751482
2, Fax.: 0031-2153-10572
256, Fax: 00972-3-556-6944
9, Fax: 00822-757-5789
-7640989, Fax: 00852-7643857
anuar 1993

genabteilung:
089/4613-789

b GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5,

Jahr)

e, CSJ. Postfach 14 02 20,

ft abonnieren:
uung GmbH
40, 7107 Neckarsulm
: 07132/6563
ei Haus inklusive MwSt.
ei Haus per Normalpost

), A-5020 Salzburg,

Lenzburg, Tel.: 064/519131,

ruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,
in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

31, 7170 Schwäbisch-Hall
nen Beiträge sind urheberrechtlich
halten. Reproduktionen, gleich welcher
verarbeitungsanlagen, nur mit schrift-
ffentlichung kann nicht geschlossen
ndete Bezeichnung frei von gewerb-

nzutreffende Informationen oder in
ler enthalten sein sollten, kommt eine
der seiner Mitarbeiter in Betracht.
enenen Beiträge sind in Form von

9/4613-232.
t
Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

3-100

n: Familie Otmar und Karin Weber,
aldham; Aufsichtsrat;
stellv. Vorsitzender),
er.

ivw



POWER PLAY-Abo-Karte

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

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

Ich bezahle

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

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

Datum, 2.Unterschrift

Y10D54

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwortkarte

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

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

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

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

_____

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwortkarte

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

8013 Haar



Mehr Mac-Tests?

Da Ihr wegen der Umstellung auf DTP nun jede Menge Macs in der Redaktion stehen habt, darf man in Zukunft mit mehr Spieletests auf dem Mac rechnen?

Jochen Wolters, Aachen

Diese Frage beantworten wir mit einem klaren "Ja!". Es wird allerdings nicht nur mehr Tests für den Mac geben, weil wir jetzt eine Menge der Kisten in der Redaktion stehen haben, sondern weil der Mac in den vergangenen Jahren Boden gewonnen hat, und es viele knuffige Spiele dafür gibt. *mh*

Mac-Fan

Als Mac-Fan habe ich am Kiosk die *POWER PLAY* meist nur durchgeblättert. Ein oder zwei Hefte wurden auch mal gekauft. Als ich im Editorial der 1/93 von der Umstellung des Layouts auf den Mac las, habe ich das Magazin sofort gekauft. Ich dachte mir, vielleicht spielen die ja auch mal am Mac? Sehr erfreut war ich dann über die drei Spieletests für den Mac. Ich denke, Ihr habt einen neuen Leser gewonnen.

Bernhard Kastner, Nienburg

Prima, daß wir Dich als neuen Leser gewonnen haben.

DTP-Hexen schuld?

Daß die Ausgabe 12/92 nur so von Fehlern strotzte (eigentlich waren es nicht mehr als sonst, nur auffälligere), würde ich wegen der DTP-Umstellung noch akzeptieren. Doch Eure Entschuldigung ist wohl fehl am Platz, von wegen DTP-Programme, Scanner oder Belichter sind Schuld. Den Schuh dürfen sich doch wohl Eure DTP-Hexen anziehen.

Ute Fischer, Berlin

Auch den DTP-Hexen will dieser Schuh nicht so recht passen. Will man bei dem Bild bleiben, so wurde der DTP-Crew diese Fußbekleidung – wie schon zu Grimms Zeiten in Aschenputtel – gewaltsam angepaßt: Ruckedigu – Blut ist im Schuh! Auf keinen Fall sollten jedoch die "Bekleidungsprobleme" des Verlages zum Nachteil des Lesers gereichen. Wir sind mit allen uns zur Verfügung stehenden Kräften dabei, uns die richtige Schuhgröße wachsen zu lassen.

Die Oberhexe

Tips im Rampenlicht

1. Probiert Ihr eigentlich die Spieletips, die Euch von den Lesern zugeschickt werden, alle aus?
2. Wenn hinter dem Computerspielenamen nicht das System genannt wird, ist es dann für alle Systeme, also Amiga, MS-DOS, Atari und C 64, gültig? Stefan Zanders, Bocholt

Zu ersterem: Kleine Cheats werden fast immer ausprobiert. Ellenlange Lösungen und Paßwortlisten können aus Zeitgründen nicht ausprobiert werden. Zum zweiten Punkt: Werden hinter den Spielenamen keine Systeme angegeben, gilt der Tip im Normalfall für alle Systeme, auf denen das Spiel erschien. *kn*

Windows als Betriebssystem

Im Brief von W.Stober in der *POWER PLAY* 1/93 habt Ihr behauptet, Windows wäre ein Betriebssystem. Tatsache ist, daß Windows ein grafischer Betriebssystem-Aufsatz ist, weiter nichts. Von einem Betriebssystem spricht man erst, wenn es einen Rechner selbständig hochfahren kann, z.B. DOS, DR-DOS oder OS/2.

R.Meyer, Bremen

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: 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: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: SSI
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)
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.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)
Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.
© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, 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.



Spiele unter OS/2

Da immer mehr User ihre Rechner unter OS/2 betreiben, wäre es super, die MS-DOS-Spiele auch unter diesem Betriebssystem zu testen. Die meisten Spiele laufen unter der DOS-Emulation, aber leider doch nicht alle, z.B. Comanche. Es wäre hilfreich, wenn im Testbericht ein Hinweis vermerkt wäre.

Markus Heinzelmann, Hockenheim

Die PC-Freaks in der Redaktion liefern sich derzeit heiße Gefechte um die Themen: "Läuft das Spiel unter *OS/2*? Läuft's unter *Windows*?". So ganz geeinigt haben wir uns noch nicht, ob wir die Angabe "Läuft unter" mit in den Wertungskasten aufnehmen. Sobald es was Neues in der Richtung gibt, informieren wir Euch natürlich. Was halten die anderen Leser von einer solchen Regelung? Schreibt uns doch einfach zu dem Thema.

Frühzeitige Information

Zum Thema Preview denke ich, sie sind gut. Zum einen wegen der frühzeitigen Information, zum anderen zum Vergleichen zwischen dem geplanten Spiel und dem später getesteten Produkt.

Axel Schön, Neunkirchen

Kaufentscheidung später

Die Vorteile der Previews sind, daß der Leser brandaktuell informiert wird. Außerdem kann man Previews frei kopieren und sich nach dem Testen für oder gegen einen Kauf entscheiden. Ein Nachteil ist, daß einem der Mund wäßrig gemacht wird und ich bis zu drei Monate warten muß. Enrico Knötzsch, Rodebeul

Unglücklich!

Ich halte Previews für schlecht. Man ist die ganze Zeit unglücklich, weil das tolle Spiel noch nicht erhältlich ist. Kommt es dann endlich in die Läden, erinnert man sich nicht mehr, in welcher Ausgabe der Preview war und muß alle Hefte durchsehen. Zwangsläufig müssen in einem Preview auch Dinge unberücksichtigt bleiben, weil sie noch nicht bekannt sind.

Jürgen Weickert, Freudenstadt

Recherchieren gehört zum Job

Da kritisiert doch Erik Steiling in der *POWER PLAY*, daß Ihr zu viele Previews und zu wenig Tests bringt. Was soll ich mit einer Zeitung, die zwar 1000 Spieletests im Monat druckt, aber sonst nichts zu lesen bietet? Ich glaube kaum, daß es der Traum eines Redakteurs ist, nur Spiele zu bewerten. Recherchen und Reportagen gehören ebenfalls dazu. Ich halte das Verhältnis zwischen Lesestoff und Spieletests für gelungen.

K.-H. Wallou, Ebsdorfergrund

Hintergrundinfo

Previews sind genauso wichtig wie Tests. Man erfährt etwas über die Hintergründe und die Entstehung des Spieles. Es wird einiges über die Spielvarianten erklärt. Kaufentscheidend ist für mich allerdings später das Testergebnis. Andreas Bern, Wunstorf

POWER PLAY TV

Einer monatlichen *POWER PLAY*-Sendung stimme ich absolut zu. Ich bin sicher, wenn Ihr bei den Privatsendern nachhakt und einige gute Gründe nennt (jeder dritte Haushalt hat einen PC, jeder 25. Bundesbürger einen Game Boy etc.) werden einige Herren bei SAT 1 oder RTL mitspielen.

Marc Zander, Hamburg

Sonderhefte im Abo

Es wäre wünschenswert als Abonnent die Sonderhefte (PP-PC, Tips & Tricks, Die 100 besten Spiele) auch über den Abo-Service zu beziehen. Könnte man nicht auf dem Abo-Kärtchen einen Kasten einführen? Jürgen Unfreid, Wien

Wir werden mal mit unserem Vertrieb darüber plaudern. In der Redaktion kam Dein Vorschlag jedenfalls gut an.

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT	119,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMAZON - GUARDIANS OF EDEN - VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
ARMOUR GEDDON DT. ANL. VGA	**85,90**
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
B.A.T. 2 VGA DT.	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	**75,90**
BATTLE ISLE KOMPL. DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	**49,90**
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE VGA *	**95,90**
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA	85,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM / COOL WORLDS DT. ANL. VGA	75,90
MONKEY ISLANDS/ INDIANA JONES / MANIC MANSION/ ZAK MCKRACKEN/	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	**59,90**
CREEPERS VGA DT. ANL. *	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS DT. ANL. VGA*	85,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	**79,90**
DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL. SIMPSONS/ TERMINATOR/ WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 VGA	**79,90**
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. VGA	89,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
EURO SOCCER DT. ANL.	**49,90**
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	**69,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GOLF -MICROSOFT- FÜR WINDOWS VGA	**109,90**
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	**85,90**
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	**65,90**
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
ISLAND OF DR. BRAIN VGA *	**79,90**
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL. VGA	79,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
K G B DT. ANL. VGA	69,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	89,90
LAURA BOW 2 : DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEEDS UNITED DT. ANL.	**54,90**
LEGACY DT. ANL. VGA*	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS DOPPELPACK DT. ANL.	85,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES KOMPL. DT. VGA	75,90
MARIO IS MISSING DT. ANL.	**75,90**
MC DONALDS LAND *	**54,90**
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL GRAND PRIX DT. ANL. VGA	69,90
NYET III DT. ANL.	65,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
PATRIOT DT. ANL. VGA*	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA*	59,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA *	**79,90**
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA*	85,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
RED BARON MISSION DISK VGA	69,90
ROBOCOP 3 DT. ANL VGA	69,90
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	**85,90**
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	89,90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT. *	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK- VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	**69,90**
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER /BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90

PC/IBM

STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25 th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TROLLS DT. ANL.	**49,90**
U G H ! DT. ANL.	59,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 VGA	**89,90**
VEIL OF DARKNESS VGA *	**79,90**
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 VGA	85,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
V FOR VICTORY DT. ANL. VGA	75,90
X WING VGA*	85,90
ZYCONIX DT. ANL. VGA	54,90

PC/IBM Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. NUR 3,5"	34,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BLUE MAX -ACES OF GREAT WAR- VGA NUR 5,25"	**29,90**
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHESSMASTER 2100	**29,90**
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COLONELS BEQUEST SIERRA	34,90
CONAN THE CIMMERIAN DT. ANL.	29,90
CONQ. OF LONGBOW-ROBIN HOOD- VGA. DT. ANL.	49,90
CONQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
CYCLES -ACCOLADE-	**29,90**
DAS BOOT NUR 3,5 "	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	24,90
ELVIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
F 14 TOMCAT	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMESTAR-	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25"	**29,90**
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDINA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	**35,90**
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KILLING CLOUD NUR 3,5"	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	49,90
KING ARTHUR -IFOCOM-	29,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE- NUR 5,25"	**29,90**
MEGA FORTRESS NUR 5,25 "	39,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	29,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3.5"	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY -INFOCOM-	29,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. VGA	39,90
SECRET OF SILVERBLADES	39,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHOGUN -INFOCOM-	29,90
SPACE QUEST 2 -SIERRA-	29,90
STARTRECK -V-	**29,90**
STREET FIGHTER 1	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	**29,90**
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
ULTIMA -SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS	34,90
ULTIMA 4	**29,90**
ULTIMA 5	**29,90**
ULTIMA 6 VGA	45,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

CD-Rom

CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS *	**19,90**
INCA KOMPL. DT.	**119,90**
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE incl. P80/P38/HE162/DO335	129,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
SHAREWARE PEARLS 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,...	45,90
SPACE QUEST 4	99,90
SUPREMACY	79,90
TRAVEL MAGIC *	69,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH *	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	529,90

WIAL-VERSAND GmbH

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

Wial Versand Service GmbH

C64 Disketten

ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL.. SIMPSONS/ TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	44,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
ELVIRA 2 ARCADE GAME DT. ANL.	44,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	42,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,89
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF	**39,90**
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	**42,90**
SUPER SIM PACK DT.	49,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
UGH !! DT. ANL.	**39,90**
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING	**42,90**

Sonderposten C64 Disk

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
AMAZING SPIDERMAN	14,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	**15,90**
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPL. INCL. SUPERCARS/ LOTUS 1/ CLOUD KINGDOM/ IMPOSSAMOLE/ GHOULS N GHOST	24,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
EUROPEAN SOCCER CHALLANGE	14,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
GRAND MONSTER SLAM	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	**14,90**
HITS 2 COMPILATION INCL. SNARE CREATURES / SUMMER CAMP/ HEATSEEKER/ RETROGADE/	
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	19,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	12,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
KICK OFF	12,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MICROPOSE SOCCER	14,90
MIGHTY BOMBJACK	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PITFIGHTER	12,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RONNY	17,90
SHANGHAI	15,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SPACE HARRIER 2	14,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	14,90
SUPER SPACE INVADERS	14,90
SUPREME CHALLENGE COMPILATION INCL. ELITE, TETRIS, SENTINEL, STARGLIDER, ACE 2	19,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
WINTER CAMP	14,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	**29,90**
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	**79,90**

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	119,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL. *	**54,90**
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	**75,90**
BATTLE ISLE KOMPL. DT.	65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	**49,90**
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CASTLES DT. 1MB	65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.	39,90
CATCH EM DT. ANL.	**55,90**
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB*	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
COOL WORLD DT. ANL.	65,90
CREEPERS DT. ANL. *	69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT. 65,90	65,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKL. KOM.DT.1,5MB	79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB	**69,90**
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	**199,90**
DOODLEBUG DT. ANL.	65,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	**75,90**
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR2/ WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES BACK DT. ANL. 1 MB 65,90	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	**59,90**
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGA LO MANIA/ WONDERLAND DT. ANL. 85,90	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT. 72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GOBLIIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GODS DT. 65,90	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB	85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	**65,90**
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	65,90
HUMANS KOMPL. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL. *	**45,90**
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. 54,90	54,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT. 69,90	69,90
JIM POWER	65,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	**54,90**
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
K G B DT. ANL. 1 MB*	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL. 59,90	59,90
LOOM KOMPL. DT. 69,90	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. 65,90	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	69,90
M1 TANK PLATOON DT. 72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT. 59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. 69,90	69,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. *	**54,90**
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL.	**59,90**
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF DT. ANL. 1 MB	**59,90**
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT. 79,90	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB	**59,90**
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 1 MB DT. 65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	**54,90**
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90

Atari/Amiga

RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS/ ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB 75,90	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *	**65,90**
ROAD RASH DT. ANI.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT. 78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	**85,90**
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT. 74,90	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. 75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	**59,90**
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	**79,90**
SWORD OF HONOUR	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 39,90	39,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB	75,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
TROLLS DT. ANL.	**54,90**
U G H ! DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL. *	**65,90**
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANI. 1MB	75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.	79,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WOLFCHILD DT. ANL. 59,90	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING 1 MB DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	**29,90**
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANI.	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLOODWYCH	29,90
BSS JANE SEYMOUR	**29,90**
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPIL. INCL. LOTUS T. 1/ JAMES POND/ GHOULS N GHOST/ VENUS	34,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK ROCK	**29,90**
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FULL METAL PLANETE	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	**29,90**
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	**35,90**
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	**39,90**
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
KARATE ACES COMPIL. INCL. LAST NINJA 2/ DOUBLE DRAGON 1 & 2 / ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KULT	29,90

PreishitsAmiga

LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI -SIERRA	39,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	**39,90**
LIFE & DEATH 1	**39,90**
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MAGNUM COPILATION INCL. RVF HONDA, PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	34,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK CONPILATION INCL. TURRICAN 2/ NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	34,90
MEGA TWINS	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1MB	29,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	**29,90**
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
ORK	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PEGASUS	**29,90**
PICTIONARY	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	**39,90**
ROLLING RONNY	24,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER	34,90
SWITCHBLADE 2	**29,90**
SWIV	**29,90**
TEAM SUZUKI	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUELL -	29,90
TRIVIAL PURSUIT	**29,90**
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2	**29,90**
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VIDEO KID	**29,90**
VIKING CHILD	24,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1MB	39,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
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. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
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
NETZTEIL A 500 4,5 A	**69,90**
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

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

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + 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



Ultima Trilogie

Vor kurzen habe ich in einer Werbung die Ultima Trilogie entdeckt. Da sie Ultima 4-6 so billig hergeben, frage ich mich, ob sämtliche Extras (Karte, Stein, etc.) auch dabei sind? Wenn nicht, sind sie in der Ultima-6-Einzelversion enthalten? Valentin Gamerith, Wien

Die verschiedenen "Goodies", wie Stoffkarte und Avatar-Stein sollten sich auch in der Trilogie-Schachtel befinden. Meistens wird nur die Stoffkarte durch eine preiswertere aus Papier ersetzt. *mh*

Star-Trek-Figuren

Beim Durchblättern der *POWER PLAY* 11/91 entdeckte ich im Editorial Figuren aus Star Trek. Wo bekomme ich sie? Tjerk Raske, Berlin

Das Sci-Fi-Antiquariat *Andere Welten* in Hamburg bietet alles für Leute mit spitzen Ohren, unter anderem auch Star-Trek-Figuren. Die Adresse: Andere Welten, Richard Meyer, Rappstraße 15, 2000 Hamburg 13, Telefon (040) 44 31 18. *js*

Erweiterungskarte für den PC

Gute Action-Spiele auf dem PC sind rar. Aber warum sollte ich mir zusätzlich eine Spielekonsole oder etwas ähnliches kaufen, um in den Genuß von Action-Spielen zu kommen? Könnten die Hersteller nicht eine Erweiterungskarte für den PC entwickeln, die praktisch eine Spielekonsole im PC simuliert? Frank Meier, Bötzingen

Im Prinzip gibt's das schon. In Japan können sich spielbegeisterte PC-Freaks einen 286er mit eingebautem Mega Drive zulegen. Das Duo nennt sich *Teradrive*, die 386er Version *Gigadrive*. Beides sind ganz "normale" PCs mit einem Slot für Mega-Drive-Module. Übrigens ist zumindest das *Teradrive* in England offiziell erhältlich. Die Firma Armstrad hat sich die europäischen Rechte an dem System gesichert. Ob es jedoch jemals eine Einsteckkarte geben wird, ist fraglich. Denn der Preis einer solchen Karte würde sicherlich nicht weit unter dem der Komplettkonsole liegen. Warum sollte man sich also nicht das ganze Videospiel zulegen? *mh*

Nur für Kinder?

Ihre bislang geschätzte Zeitschrift wird für uns zusehends uninteressanter, weil Konsolen immer mehr Raum einnehmen. Diese Geräte sind hauptsächlich für Kinder und Jugendliche gedacht, die keinen Computer haben. Wer einen Computer besitzt, dürfte nur in den seltensten Fällen zusätzlich einen Konsole haben.

M.u.R. Brüning, Castrop-Rauxel

Wenn wir unseren Redaktionsplan aufstellen, achten wir grundsätzlich darauf, daß den Computerspielen nicht die Seiten abgegraben werden. Wieviele Videospiele-Tests die POWER PLAY veröffentlichen, hängt auch davon ab, wieviele hochwertige Module eintrudeln. Du kannst aber ganz sicher sein, daß sich die *POWER PLAY* auch in Zukunft in erster Linie hauptsächlich den Computerspielen widmen wird. *mg*

Videospiele machen sich breit

In der *POWER PLAY* machen sich die Videospiele immer mehr breit. Vor einem Jahr belegten diese noch ein paar Seiten am Ende der Zeitschrift. Heute ist fast die Hälfte der Zeitschrift mit Videospielen gefüllt. Es gibt doch genügend Videospielmagazine auf dem Markt, aus denen sich die Konsolenfans informieren können.

Arkadius Sobkow, Hamm

Kunterbunt

1. Eure Bewertungsgesichter werden von Mal zu Mal häßlicher. Warum macht Ihr es nicht so wie in alten Zeiten mit Lichtpistole, Diskettenverzehr und Kabeldrosselung?
2. Das Outfit der *POWER PLAY* wird von Ausgabe zu Ausgabe bunter und bunter. Das führt dazu, daß man die Schrift des öfteren nicht mehr entziffern kann.

Brian Adam, Heidelberg

Nicht mitgedacht!

Eure verschiedenen Postkarten sind einen nette Idee, um uns Lesern eine Menge Arbeit zu ersparen. Jedoch habt Ihr etwas übersehen. Nehmt mal eine Kleinanzeigenkarte zur Hand. Wie zum Teufel soll ich einen 5-Mark-Schein an einer Postkarte befestigen? Da ein Briefmarkenkästchen vorhanden ist und Eure Anschrift draufstehen, ist das Ding doch als Postkarte gedacht oder? Thomas Löffler, Dresden

Die Formulierung ist in der Tat etwas unglücklich. Am besten, Du nimmst die Postkarte, schnappst Dir einen Briefumschlag und verstaust das Ganze darin. Auf diese Weise kommt Deine Postkarte samt Geld sicher bei uns an.

P5 erst Mitte '93

Zum Leserbrief Zeitzahn von Simon Dabringhaus: Ich kann Dich beruhigen. Die Veröffentlichung des P5 (früher i586) ist auf Mitte '93 verschoben worden. Die Spitze der Fahnenstange ist vorläufig erreicht. Der 486-66 ist im Moment das Schnellste.

Michael Brachtl, Salzburg

POWER PLAY pleite?

Stimmen die Gerüchte, daß der Verlag Probleme hat und deshalb die *POWER PLAY* eingestellt wird?

Nils Bröckner, Heide

Davon träumen wohl einige Konkurrenten, der Wahrheit entspricht dies allerdings nicht. Es ist richtig, daß sich Markt & Technik zur Zeit konsolidiert, sprich: weniger erfolgreiche Zeitschriften oder Firmen verkauft. Die *POWER PLAY* und die *VIDEO GAMES* erfreuen sich allerdings bester (finanzieller) Gesundheit und werden Euch auch in nächster Zeit mit weiteren Ausgaben erfreuen.

Viren-Ecke

Ich möchte Euch bitten, eine Virus-Ecke einzurichten. Stellt die Viren kurz vor und sagt, wie man sich schützen kann.

Michael Huber, Gänserndorf

Eine Viren-Ecke ist zur Zeit nicht im Gespräch. Du kannst Dich in den verschiedenen PC- oder Amiga-Magazinen schlau machen.

Dr. Bobo

In der letzten Ausgabe habt Ihr anscheinend Dr. Bobo vergessen. Habt Ihr ihn in Rente geschickt?

Daniel Weilert, Staufenberg

Keine Angst, Dr. Bobo ist nicht in Rente gegangen, aber sein Gesicht hat sich verändert. In Zukunft sammeln wir die Fragen thematisch und bringen dann eine Seite mit Antworten.

Mehr Platz!

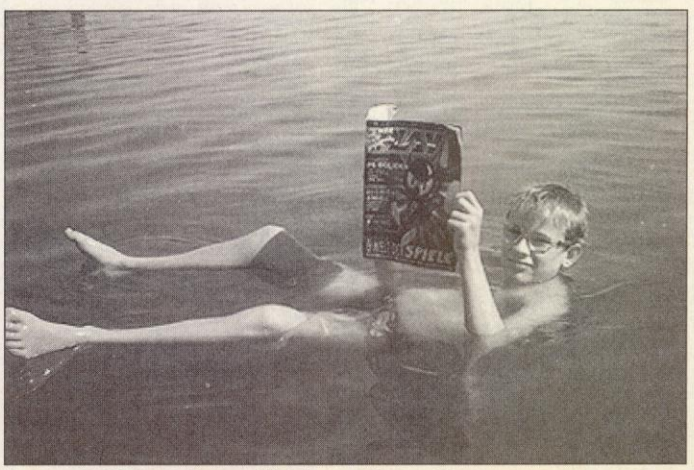
Warum können geneigte Leser Eure Head-Ware-Seiten nicht mit ihren Meinungen zu CDs und Büchern auffüllen?

Mark Töpperwien, Wolfsburg

Kurz und schmerzlos

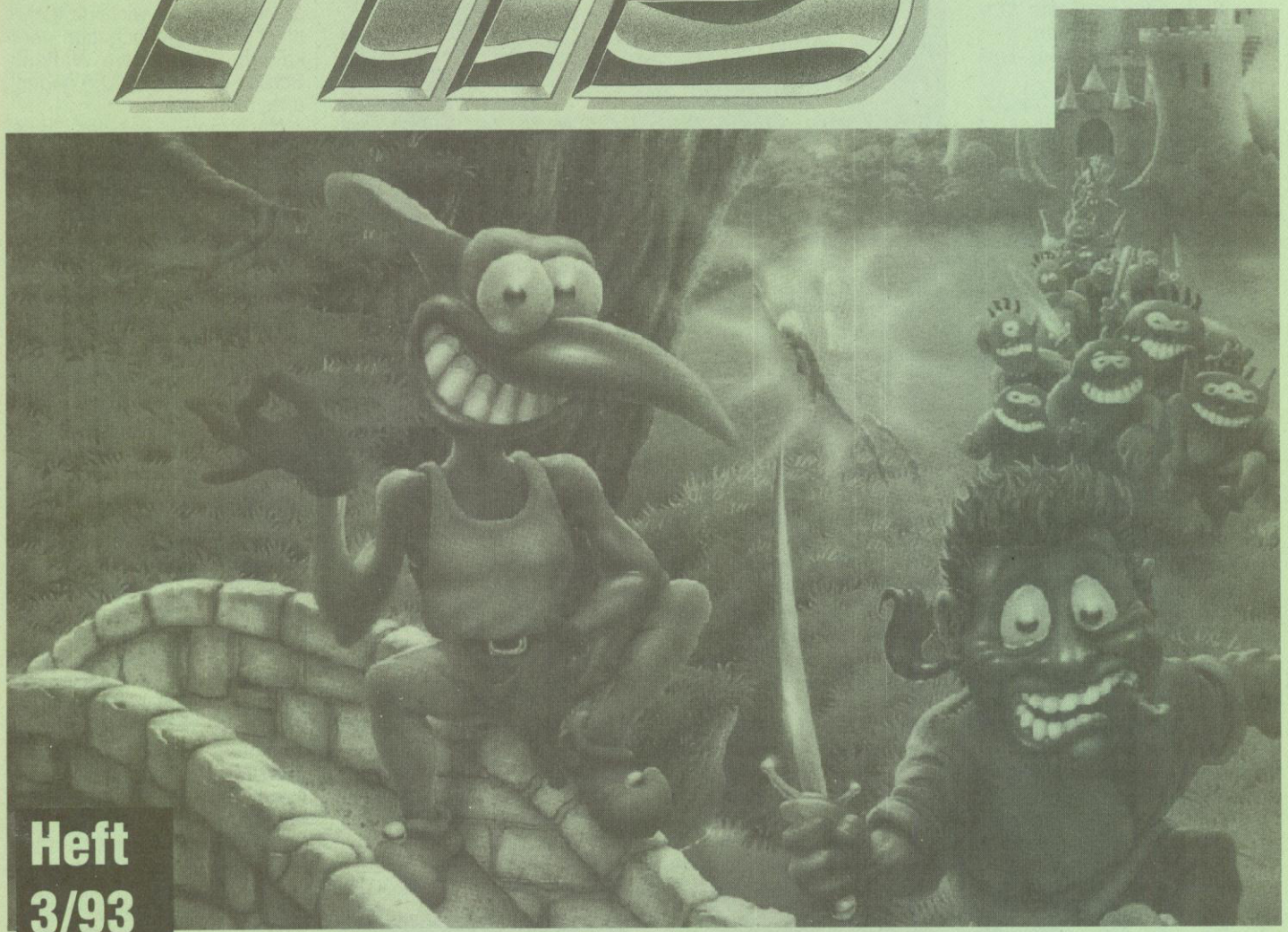
Zum Leserbrief "Vorausschauend" von Erik Steiling, Ausgabe 1/93:
Der Mann hat recht!

Thomas Leson, München



Roman Schieferstein aus Wetzlar am Toten Meer

POWER TIPS



Heft 3/93

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Alien Breed – Special Edition	54
Alone in the Dark	70
Bill's Tomatoe Game	58
D-Generation	59
Flashback	58
History Line	58
Might & Magic IV	62
Starcontrol 2	54
The Incredible Machine	57
Ultima 7	58
Zool	54

Videospieletips

Axelay (Super NES)	78
Desert Strike (Super NES)	76
Magical Quest (Super NES)	75
Prince of Persia (Game Boy)	80
Sonic2 (Game Gear)	75
Spanky's Quest (Super NES)	79
Super Mario Land 2 (Game Boy)	76
Track & Field	78

Clue Book

Ultima Underworld, Teil 2	82

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



"Doppelt gemoppelt hält besser", werden sich manche von Euch denken und ihre Meisterwerke auch an die Konkurrenz schicken. Das ist natürlich Euer gutes Recht, schließlich leben wir im Kapitalismus und Computerspiele sind teuer. Nur seid bitte so fair und teilt uns dann in einer kleinen Notiz mit, daß wir nicht als einzige im Besitz der kostbaren Unterlagen sind. Im Zweifelsfall werden wir uns telefonisch mit Euch in Verbindung setzen und alle Unklarheiten beseitigen. Prinzipiell habt Ihr natürlich bessere Chancen, wenn uns Euer Material exklusiv vorliegt. Damit Ihr Euch die ganze Mühe nicht umsonst macht, genügt ein kurzer Anruf in der Redaktion – unsere Telefon-Fee wird Euch weiterhelfen.

Die 777 Mark für den "Tip des Monats" gehen diesmal an Starcontrol 2. Ich möchte Euch Paul Reiches Science-fiction-Spiel noch einmal ans Herz legen. Wer Starflight mochte, wird das neue Epos lieben. Viel Spaß im Weltall und einen prima Monat wünscht wie immer,

Volker

Alien Breed – Special Edition

Da bekommen selbst Aliens feuchte Augen. Thomas Bezirgiannidis aus Essen liefert alle Paßwörter für Team 17's Zusatzdiskette. Ihr gebt den Code im Hauptmenü des Terminals ein.

Level 2: XXDFA
Level 4: RTHAA
Level 6: LAEEA
Level 8: UYTTA
Level 10: PPEAB

Zool

Gremlin's fixer Amiga-Ninja bekommt Unterstützung vom ebenso fixen Nils Reissig aus Einbeck. Wenn das Spiel beginnt wartet Ihr so lange bis der Highscore-Bildschirm erscheint. Gebt jetzt schnellstens "GOLDFISCH" ein. Nun startet man das Spiel ganz normal. Folgende Tasten haben jetzt die entsprechenden Funktionen:

"1" – Zool wird unschlagbar (flimmert).

"2" – Zool wird in den folgenden Levelabschnitt transportiert.

"3" – Zool wird in das folgende Level transportiert.

"4" – Zool explodiert und verliert ein Leben.

TIP DES MONATS

Starcontrol 2

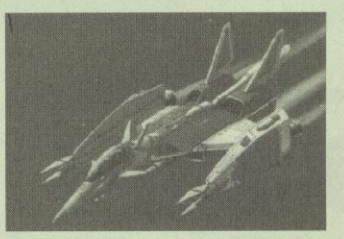
Paul Reiches Science-fiction-Epos um die Kämpfe im Ur-Quan Universum werden so manchen Hobby-Astronauten in die Verzweiflung treiben. Deshalb kommen uns die Hilfestellungen von Armin Otto aus Bochum gerade recht. Mit seinen umfassenden Kenntnissen hat er sich die 777 Galax locker verdient.

Start frei!

Am Anfang startet man mit seinem Precursor-Schiff im Solsystem. Eine nähere Untersuchung der Erde ergibt, daß sie unter einem rotem Schutzschild eingeschlossen ist und daß eine Starbase um die Erde kreist.

Fliegt man diese an, löst sich eine Ur-Quan Drone, um selbige zu warnen. Eine Unterhaltung mit dem Commander der Starbase bringt einem den Auftrag ein, radioaktive Stoffe zu besorgen, da akute Energieknappheit herrscht. Hat man die radioaktiven Stoffe auf Merkur abgeliefert, normalisiert sich der Zustand auf der Starbase worauf man mal auf dem Mond nachschauen soll, was die Spathis da so treiben. Eine nähere Untersuchung mit den Scanners ergibt eine Energiequelle, Mineralien und viele Lebewesen. Man fliegt zu der Energiequelle und findet eine Basis, die jedoch verlassen ist. Das berichtet man dem Commander und man erfährt, daß sich ein Ilwrath nähert.

Dieser liefert beim Befragen ein paar Infos ab und wird anschließend mit dem CRUISER zu Dogar und Kozan geschickt. Nach dieser Einlage erklärt sich der Commander bereit, (nach einigen kleinen Formalitäten) Raumschiffe und Module für das Precursor-Schiff zu bauen. Da man anfangs noch relativ wenig RUs zur Verfügung hat, sollte man sich darauf beschränken, das Schiff mit CREW, FUEL, THRUSTER und TURN-JETS



vollzupacken. Anschließend geht man dem Funksignal aus Richtung Pluto nach. Dort findet man einen Spathi, der drollige Dialoge, einen ulkigen Sound, ein hübsches Bild und einen starken Verbündeten abgibt. Sein Schiff wird auf der Starbase bemannt und man macht sich auf, in der näheren Umgebung Mineralien zu sammeln.

Her mit den Moneten

Bei der Sammelaktion sollte man sich anfangs auf Planeten beschränken, die bei Tectonics und Weather einen Wert von höchstens 4 haben, da der Verschleiß von Crew ansonsten ziemlich hoch ist. Sollten auf einem Planeten Aliens herumhüpfen, terminieren und aufsammeln. Denn die Daten über diese Dinger kann man an einen der irgendwo stationierten Händler verkaufen (z.B. bei Alpha Centauri (155.9:99.3) oder Zeeman (335.2:194.0)), die einem dafür wichtige technische Errungenschaften verkaufen, wie bessere Waffen, Schilde für die LANDER gegen alles mögliche usw.

Nach einiger Zeit des Sammelns teilt einem der Commander mit, daß sie einen Hilferuf empfangen haben. Diesem Hilferuf geht man nach und trifft auf die Rasse der Zoq-Fot-Pik. Nachdem man sich angefreundet hat, besucht man deren Heimatsystem Alpha Tucanee (400.0:543.1) und alliiert sich mit ihnen, worauf sie einem die Baupläne für ihre STINGER überlassen. Auf den Weg dahin kann man sich auch mit den Spathi alliieren, was die jedoch nur tun, wenn man deren Planeten von den Spathi-fressenden Monstern befreit. Das Heimatsystem der Spathis ist Epsilon Gruis (241.6:368.7).

Wenn einem das Problem der Red Probes genauso auf die Nerven geht, wie den Zoq-Fot-Piks, sollte man zu den Verursachern, den Slylandro fliegen. Die bewohnen den Gasriesen im Beta-Corvi-System (33.3:981.2). Nachdem man ihnen bewiesen hat, daß ihre harmlosen Schiffe andere angreifen (beweisen kann man das nur, wenn man sich vorher mit einer Red-Probe unterhalten hat), bekommt man von denen einen Selbstzerstörungs-Code und das Problem ist gelöst.

Zwischendurch kann es mal vorkommen, daß die Zoq-Fot-Pik einen Hilferuf aussenden, weil ein Kohr-Ar ihren Planeten verwüstet. Kommt man ihnen zu Hilfe, bedanken sie sich mit einem Haufen bemannter STINGERs.

Kontakt mit Ur-Quan

Als nächstes sollte man sich den PORTAL SPAWNER besorgen und das geht wie folgt :

Erstmal muß das Raumschiff mit vielen FUEL TANKS ausgerüstet werden (Kämpfe sollten eigentlich alle mit dem Spathi ELUDER zu schaffen sein). Man fliegt zu Alpha Pavonis (56.2:800.0) und findet auf einem Planeten einen abgestürzten Ur-Quan DREADNAUGHT von dem man einen WARP-POD bergen kann. Mit diesem fliegt man zu der Stelle 43.8:637.2 wo sich am 17. eines jeden Monats eine Dimensions-Spalte öffnet. Ganz

in der Nähe befindet sich übrigens noch ein RAINBOW-PLANET, nämlich in Beta Pegasi (39.5:745.8). Wenn man also dringend Credits braucht...

Durch das Dimensions-Tor hindurch landet man im Quasispace, wo sich nur ein einziger Planet befindet, nämlich der der Arilou. Diese Wesen basteln aus dem WARP-POD den PORTAL SPAWNER zusammen, mit dem man sich von jeder Stelle des Hyperraums in den Quasispace versetzen kann, um dort die zahlreichen Abkürzungen zu nehmen. Außerdem berichten sie noch von einem kleinem Tierchen, das sie in dem abgestürzten Ur-Quan DREADNAUGHT gefunden haben, einem sogenannten Talking-Pet. Diesen haben sie den Umgah überlassen und wir sollten doch mal bitte nach dem Tierchen schauen.

Das tun wir auch, aber erst, nachdem die Systeme Beta Pegasi(39.5:745.8), Epsilon Draconis(283.6:785.7), Groombridge(996.0:904.2) und Zeta Sextenis (468.1:91.5) auf RAINBOW-PLANETs geprüft wurden. Von den dadurch erwirtschafteten Credits sollte man sich schon so ziemlich alle technischen Gimmicks von den Melnorme kaufen können.

Die beste Ausrüstung des Schiffes sieht für mich so aus :

1 Point-Defense-Laser
3 ATS Systems
2 Crew Pods
2 Hellborne Cannons (Forward und Spread)
0-1 Crago Bay (oder keinen, je nachdem wieviel RUs man hat)
2-3 High-Ef-Fuel Systems

Ansonsten das Schiff nur noch mit Shiva Devices vollpacken. So dürfte einem eigentlich kein Gegner widerstehen.

Der Babelfisch

Nachdem man sein Raumschiff entsprechend ausgestattet hat, fliegt man nun zu dem Heimatplaneten der Umgahs : Beta Orionis (197.8:596.8). Dort findet man jedoch keinen Umgah vor, sondern einen Dynarri, ein Talking Pet. Nach einem kurzen Gespräch entlarvt man seine wahre Natur und bekommt den mentalen Befehl, sich im Kampf erschießen zu lassen, worauf man das Bewußtsein verliert. Tage später erwacht man tief in Ur-Quan-Gebiet und sieht sich gleich mit einem Ur-Quan konfrontiert. Wenn man ihm von der Geistesübernahme erzählt, zieht er verstört ab, um den Krieg gegen die Kohr-Ar zu beschleunigen, damit diese Bedrohung beseitigt werden kann. Per Quasispace geht es nun in Richtung Sol und von dort aus nach Delta Vulpeculae (371.3:253.7). Dort finden wir außerdimensionale Fische, die zwar eine komische Aussprache haben, sich aber doch bereiterklären, uns auf den dritten Mond des zweiten Planeten "campen" zu lassen, vorausgesetzt, wir besuchen sein "Haus" auf Gamma Vulpeculae I (371.3:253.7). Nachdem sie uns wieder "gerochen" habe, und mit uns Allianz "spielen" bekommen wir deren Schiffspläne und die Erlaubnis , zu "Campen".

Der Stein der Weisen

Das tun wir dann auch und finden einen großen Stein, der uns vor psychischen Einflüssen beschützt. Da wir ja nur einen kennen, der uns dermaßen beeinflußt, besuchen wir den auch gleich. Wenn man noch Lust hat, kann man aber auch Eta Vulpeculae (358.7:256.6) besuchen und sich dort über den Verbleib der Androsynth informieren. Nach kurzem Widerstand haben wir einen neuen Verbündeten gegen die Ur-Quan. Nämlich den Dynarri. Die Umgahs feiern uns zwar erst als Helden und überlassen uns 500 Units mit biologischen Daten, finden es aber anschließend viel witziger, uns als Feind zu betrachten.

Anschließend besuchen wir Delta Draconis (253.5:836.8), das Heimatsystem der Thraddach. Sie wollen den Ur-Quan unbedingt beweisen, was für tolle Kämpfer sie sind, also machen wir ihnen den Vorschlag, die Gegner ihrer Meister zu bekämpfen. Prompt ziehen sie los und verlieren im Laufe der Zeit dabei die Hälfte ihrer Flotte. In der Zwischenzeit kann man sich mit ihnen "anfreunden". Denn wir machen sie zu unseren Alliierten, indem wir ihnen unsere Überlegenheit beweisen, d.h. so ca. 30 von deren Schiffen abknallen. Als deren Lehrer haben wir nun auch die Erlaubnis, ihr heiliges Relict auf Zeta Draconis (277.6:867.3) anzuschauen. Außerdem teilen uns die Thraddach noch die Existenz eines wahnsinnig gefährlichen Tieres mit, das sich auf Delta Lyncis (570.4:979.7) befindet. Nachdem wir ihnen den AQUA HELIX geklaut haben, sind die Thraddach ziemlich sauer auf uns, was uns aber nicht weiter stören sollte.

Die Spindel

Wir holen uns jetzt das VUX-BEAST auf Delta Lyncis ab

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50
Airbus A-320, deutsch	99,00
Amberstar, komplett deutsch	79,50
AMOS, komplett deutsch	105,00
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,00/74,50
AMOS professional	129,50
A.T.A.C., Handbuch deutsch	+ 82,50
BC Kid, Anleitung deutsch	57,00
B 17, Handbuch deutsch	+ 82,50
Battle Isle Bundle (B.-Isle inkl. Data) kpl.dt.	76,50
Bundesliga Manager professional, kpl. dt.	74,50
Campaign, komplett deutsch	69,00
Chaos Engine	55,00
Civilisation, komplett deutsch	82,50
Combat Air Control, Anleitung deutsch	69,00
Cool World, deutsch	74,50
Curse of Enchantia, komplett deutsch	89,00
Cytron, Anleitung deutsch	64,00
Darkmere, deutsch	82,50
D. Schwarze Auge, kpl. dt., 1,5 o. 1 MB je	79,50
Dune II, deutsch	+ 64,00
Dungeon Master m. Chaos Str. back, dt.	64,00
Elvira II, komplett deutsch	61,50
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	85,00
Fire & Ice, Anleitung deutsch	55,00
Global Effect, komplett deutsch	79,50
Grand Prix (MICROPROSE) Handbuch dt.	79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	82,50
Heart of China, komplett deutsch	69,00
Hexuma, komplett deutsch	89,00
History Line, komplett deutsch	79,50
Humans, deutsch	64,00
Indiana Jones III, komplett deutsch	69,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00
Kaiser, komplett deutsch	99,00
KGB, komplett deutsch	64,00
Knights of the Sky, Handbuch deutsch	79,50
Larry V, komplett deutsch	69,00
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	64,00
Legend of Valour, komplett deutsch	88,00
Lemmings 2, Anleitung deutsch	+ 69,00
Lionheart, komplett deutsch	+ a.A.
Lotus Turbo Challenge III, Anleitung dt.	55,00
MAD TV, komplett deutsch	74,50
MAD TV - Datadisk, komplett deutsch	+ 28,00
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Nigel Mansell, Anleitung deutsch	59,00
No Second Price, Anleitung deutsch	61,50
Patrizier, komplett deutsch	75,50
Perfect General, deutsch	82,50
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Police Quest III, komplett deutsch	69,00
Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Rampart, Handbuch deutsch	69,00
Reach for the Skies, Handbuch deutsch	67,00
Red Baron, komplett deutsch	69,00
Rome, komplett deutsch	69,00
Sensible Soccer 92/93	55,00
Silent Service II Handbuch deutsch	79,50
Silly Putty, Anleitung deutsch	55,00
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Space Shuttle, komplett deutsch	64,00
Streetfighter II, Anleitung deutsch	64,00
Tornado, Handbuch deutsch	+ a. A.
Ultima VI, Handbuch deutsch	71,50
Walker, Anleitung deutsch	+ 69,00
Waxworks, komplett deutsch	69,00
Wing Commander I, komplett deutsch	89,00
WWF 2	55,00
Zool, Anleitung deutsch	57,00
X-Copy Tools mit Hardware, komplett dt.	88,50

MS-DOS

A-Train, komplett deutsch		95,00
Aces o. t. Pacific, Hb. dt./Aces Miss.		79,50/49,00
Airbus A-320, deutsch (ab 386)		99,00
Airline Transport Pilot, Handb. deutsch		112,50
Alone in the Dark, komplett deutsch		95,00
Battle Chess 4000, Anleitung deutsch		73,50
B. Isle Bundle (B. Isle inkl. Datad.) kpl. dt.		82,50
Bundesliga Manager professional		74,50
Burning Steel, Handbuch deutsch		89,00
Buzz Aldrin, Anleitung deutsch		82,50
Campaign, komplett deutsch		75,50
Car & Driver, komplett deutsch		88,00
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)		79,50
Civilisation, komplett deutsch		95,00
Civilian Aircraft Fl.-Trainer 2.2, kpl. dt.		88,90
Comanche, Max.-Overkill, Handb. deutsch		95,00
D-Day, Handbuch deutsch		99,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch		89,00
Daughter of Serpents, komplett deutsch		82,50
Dune II, deutsch		69,00
Epic, Handbuch deutsch		74,50
Eye of the Beholder I u. II, kompl. dt.		je 89,00
F 15 III, Handbuch deutsch		89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch		99,00
F 16 Falcon Mission Disk, Handb. deutsch		64,00
Scenery "Deutschland" f. FS 4.0		59,00
Scenery "California"		79,50
Scenery "Sound & Graphics Upgr." (FS 4)		69,00
Scenery "Deutsche Küsten"		49,00
Scenery "Mittelgebirge"		49,00
Scenery "Ruhrgebiet-Rheinland"		49,00
Flashback		+ a.A.
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt.		95,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch		99,00
Gunship 2000 Scenario, Handbuch dt.		64,00
Harrier Jump Jet, (MICROPROSE) Handbuch dt.		89,00
History Line, komplett deutsch		89,00
Humans, komplett deutsch		64,00
Inca, komplett deutsch		99,00
Indiana Jones III, VGA, komplett deutsch		89,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch		97,50
KGB, komplett deutsch		69,00
Kings Quest VI, komplett deutsch		88,00
Larry V, komplett deutsch		79,50
Laura Bow II, komplett deutsch		79,50
Leather Godesses of Phobos II, kpl. dt.		97,50
Legend of Kyrandia, komplett deutsch		69,00
Legend of Valour, komplett deutsch		88,00
Lemmings II, Anleitung deutsch		+ 91,50
Links pro 386er, Handbuch deutsch		96,50
Links pro Course "Mauna Kea"		47,00
Battelchess	CD-ROM	99,00
Eco Quest, komplett deutsch	CD-ROM	88,00
Inca, komplett deutsch	CD-ROM	124,90
Kings Quest V	CD-ROM	88,00
Der Patrizier, kompl. deutsch	CD-ROM	98,00
Secr. Weap. inkl. 4 Miss. Disks	CD-ROM	105,00
Seventh Guest	+ CD-ROM	a.A.
Space Quest IV	+ CD-ROM	99,00
Ultima I-VI	CD-ROM	79,50
Wing Commander I u. Ultima VI	CD-ROM	49,00
W. Commander II inkl. Speach u. 2 Oper.	CD-ROM	92,50
W. Commander II u. Underworld	CD-ROM	92,50
Might & Magic IV, komplett deutsch		89,00
Monkey Island II, komplett deutsch		89,00
Patriot, Handbuch deutsch		96,00
Patrizier, komplett deutsch		89,00
Pinball Dreams, Anleitung deutsch		91,50
Populous II, Handbuch deutsch		82,50
Quest for Glory III, komplett deutsch		79,50
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch		94,50
Reach for The Skies, Handbuch deutsch		69,00
Red Baron, komplett deutsch		79,50
Red Baron Mission Disk, komplett deutsch		49,00
Secret Weapons of the Luftwaffe		82,50
Secr. W. 38/P 80 u. HE162/Do 335 je		33,90/39,90
Sensible Soccer, Anleitung deutsch		+ 69,00
Shadow President		85,00
Sherlock Holmes, komplett deutsch		88,00
Silent Service II, Handbuch deutsch		82,50
Sim Ant, komplett deutsch		88,50
Sim Earth, komplett deutsch		95,00
SimCity "De Luxe" (inkl.Terr.Ed.u.Sim-Arc I)		89,00
Space Quest IV, komplett deutsch		79,50
Space Quest V, komplett deutsch		+ 79,50
St. Thomas, Anleitung deutsch		+ 89,00
Startrek 25th Anniver, kompl. deutsch		88,00
Street Fighter II, Anleitung deutsch		69,50
Strike Commander, Handbuch deutsch		+ a. A.
Stunt Island, komplett deutsch		99,00
Task Force, Handbuch deutsch		89,00
The Legacy, Handbuch deutsch		+ 95,00
Tornado		+ a. A.
Tracon für Windows		79,50
Ultima VII, komplett deutsch		95,00
Ultima VII, Teil 2, Handbuch deutsch		+ a. A.
Ultima Underworld,Handbuch deutsch		82,50
Ultima Underworld II, Handb. deutsch		+ 82,50
Wayne Gretzky Hockey III		90,50
Waxworks, komplett deutsch		69,00
Wing Commander I, De Luxe Edition, engl.		89,00
Wing Commander II, komplett deutsch		95,00
Wing Commander II Speech Pack		39,00
W.Comm II, Special Operations I u. II		je 49,00
Wizardry VII, englisch		89,00
Wizardry VII, komplett deutsch		+ 99,00
X-Wing, komplett deutsch		95,00
Soundblaster 2.0 inkl. Wind. 3.1 Tr. Hb.dt.		175,00
Soundblaster pro, inkl. Wind. 3. 1 Treiber		345,00
Soundblaster pro, BASIC		299,00
Soundblaster pro 16 ASP (CD-Qualität)		499,00
Gravis-Joystick, schwarz		76,50
Gravis-Joys. "Analog Pro" (5 Feuerkn.+Trig)		94,50
Gravis-Eliminator Gamecard bis 50 MHz		64,50
Thrust-Master Flight-/u. Weapon Ctrl.Stick		195,00/175,00
Thrust-Master Rudder Pedals		242,50

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Änderungen vorbehalten.

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 6,– • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHECKS PLUS DM 25,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 02103/42022

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

und fliegen zu Arcturus (964.5:579.1) wo wir uns von dem Mond das Funkgerät holen. Dann gehts nach Gamma Krueger (52.2:52.5) wo die Pkunk sich mit den Ilwrath herumschlagen. Gleich zur Begrüßung überlassen die Pkunks uns die CLEAR SPINDLE. Wenn sich ihre Flotte gerade auf Wanderung in Richtung Yehat befindet, sollte man sie schnellstens zurückholen.

Um den Pkunk zu helfen, fliegen wir nach Alpha Tauri (22.9:366.6) wo wir den BURVIX CASTER benutzen. Die Ilwrath denken jetzt, sie bekommen eine Botschaft Ihres Gottes zu hören und wir geben ihnen den Göttlichen Auftrag, andere Wesen zu töten. Diese suchen sich prompt die Thraddach aus und fliegen zu denen hin. Da die Thraddach noch von dem Kampf mit den Kohr-Ar geschwächt sind, rotten sich die beiden Rassen gegenseitig aus.

Nächstes Ziel ist Delta Gorno (290.8:26.9) wo sich Tanaka, der letzte noch lebende männliche Shofixti befindet. Da seine Systeme nicht richtig funktionieren, kann er uns nicht identifizieren und greift uns an. Wir fliehen per Druck auf die ESCAPE-Taste und fangen ein Gespräch mit ihm an. Wir beleidigen ihn höflich so lange, bis ihm der Gedanke kommt, daß wir doch keine Ur-Quan sind. Wir bitten ihn, weiterzukämpfen und fliegen nach Alpha Cerenkov (422.1:198.6) wo wir auf den VUX General Zex treffen. Der besitzt die letzten noch lebenden Shofixti-Weibchen, die wir gegen das VUX-BEAST eintauschen.

Das klappt auch so ungefähr und wir fliegen zurück zu Tanaka, der sich freudig dranmacht, seine Rasse zu erhalten. Nun besuchen wir die Mycon in Epsilon Scorpii (629.1:220.8) und fragen die Bewohner des Planeten über die DEEP CHILDREN aus. Anschließend fliehen wir nach Beta Copernicus (600.8:263.1), auch bekannt unter Syra, wo wir uns ein EGG CASE FRAGMENT besorgen. Mit der statten wir den Syreen einen Besuch bei Betelgeuse (412.5:377.0) ab, wo wir die Starbase-Kommandantin davon überzeugen, daß die Mycon für den Untergang ihres Planeten verantwortlich waren.

Eine Falle für die Mycons

Daraufhin werden wir ersucht, ihre Raumschiffe zu suchen, die die Ur-Quan in Epsilon Camelopardis (593.7:393.7) eingeschlossen haben. Haben die Syreen erstmal ihre Raumschiffe wieder, haben sie auch gleich einen neuen Auftrag für uns: Die Mycons in eine Falle zu locken. Also wieder hin zu Epsilon Scorpii, jedoch nicht, ohne sich ausreichend zu verabschieden. Nun wird den Mycons ein Planet zum befruchten durch ihre DEEP CHILDREN schmackhaft gemacht. Die ziehen mit fast ihrer gesamten Flotte los und lassen den seltsamen Planeten, von dem uns Tanaka erzählt hat, fast ungeschützt zurück. Dort finden wir den SUN BEAMER mit dem wir den Chenjesu und den Mmrnmhrm, die wir vorher nur per Funk kontaktieren konnten, zu einer Beschleunigung ihrer Methamorphose verhelfen.

Durch diese neu entstandene Hybridenrasse, die Chmmr, kommen wir an so ziemlich das beste Schiff des Spiels, den AVATAR, und an unbegrenzt viele RUs ran. Was wir nun noch machen müssen, ist eine Bombe zu finden, mit der wir die Precursor Kampfplattform, die SA-MATRA zerstören können.

Doch erst geht's zurück zu Sol, wo mittlerweile die Shofixti angekommen sein müßten. Wir bauen uns einen Shofixti-SCOUT und fliegen zu den Yehats. Der Heimatplanet der Yehats ist Gamma Serpentis, den wir jedoch nicht anfliegen müssen. Dem nächsten Yehat Raumschiff wird von der Wiedergeburt der Shofixti berichtet, worauf sie eine Revolution gegen ihre Königin, die sich mit den Ur-Quan alliierte, anfangen. Nun fliegen wir per Quasispace hinein in das Gebiet der Duuge und tauschen auf ihrem Heimatplaneten in Zeta Persei System (946.9:280.6) das EGG CASE FRAGMENT gegen die ROSY SPHERE aus.

Her mit dem Ultron

Nun haben wir alle drei Teile zusammen, die wir für die Reparatur des ULTRON brauchen. Das ULTRON selber ist im Besitz der Supox, deren Planet sich im Beta Librae System (741.4:912.4) befindet. Diese überlassen uns bereitwillig das ULTRON in der begründeten Hoffnung, daß wir es reparieren.

Wir reparieren das ULTRON und fliegen zu den Utwigs bei Beta Aquari (863.0:869.3), die uns aus Dankbarkeit ihre Superbombe auf Zeta Hyades (850.0:937.2) Planet 6 überlas-

Quasispace Warps

1	488.0:538.03	nach 973.5:315.3	Druuge	Persei
2	448.0:504.0	nach 565.7:971.2	Supox	Lyncis
3	458.0:492.0	nach 860.7: 15.1		Trianguli
4	466.0:514.0	nach 230.1:398.8	Spathi	Squidi
5	476.0:496.0	nach 611.6:413.1	Ur-Quan	(Unten) Cameloparda
6	468.0:464.0	nach 921.0:610.4		Arcturus
7	476.0:458.0	nach 409.0:774.8	Ur-Quan	Monocerotis
8	502.0:460.0	nach 318.3:490.6	Zoq-Fot-Pik/Syreen	Capricorni
9	516.0:466.0	nach 567.3:120.7	VUX-Yehat-Mycon	Sculptoris
10	506.0:474.0	nach 190.9:92.6	Human!	Sol
11	492.0:492.0	nach 005.5:164.7	Ilwrath	Mizar
12	500.0:500.0	nach 043.8:637.2	Arilou	Circini
13	520.0:514.0	nach 11.1:940.9	Slylandro	Vega
14	544.7:532.3	nach 36.8:633.2	Arilou	Circini
15	530.0:528.0	nach 775.2:890.6	Utwig	Librae
16	520.0:540.0	nach 584.9:621.3	Ur-Quan	(Zentrum) Crateratis
17	613.4:590.0	nach Falayalaralfali dem Arilou Planeten		

Heimatplaneten

Zoq-Fot-Pik	AlphaTucanee	400.0:543.1
Spathi	Epsilon Gruis	241.6:368.7
Slylandro	Beta Corvi	33.3:981.2
Yehat	Gamma Serpentis	492.3: 29.4
Druuge	Zeta Persei	946.9:280.6
Thraddach	Delta Draconis	253.5:835.8
Umgah	Beta Orionis	197.8:596.8
Pkunk	Gamma Krueger	52.2: 52.5
VUX	Beta Luyten	433.3:168.7
Mycon	Epsilon Scorpii	629.1:220.8
Supox	Beta Librae	741.4:912.4
Utwig	Beta Aquari	863.0:869.3
Orz	Gamma Vulpeculae	371.3:253.7
Ilwrath	Alpha Tauri	22.9:366.6
Shofixti	Delta Gorno	290.8: 26.9
Arilou	Falayalaralfali	Quasispace
Chmmr	Procyon	74.2:226.8
Androsynth	Eta Vulpeculae	358.7:256.6
Taalo	Delta Vulpeculae	372.1:261.9
Burvix	Arcturus	964.5:579.1
Syreen: Sklaven Planet	Betelgeuse	412.5:377.0
Ursprungsplanet	Beta Copernicus	600.8:263.1

Wichtige Gegenstände/Orte

Burvix Caster	Arcturus	964.5:579.1
Egg Case Fragment	Beta Copernicus	600.8:263.1
Sun Beamer	Beta Brahe	639.5:231.2
VUX Beast	Delta Lyncis	570.4:979.7
Shofixti Maiden	Alpha Cherenkov	422.1:198.6
Clear Spindle	Gamma Krueger	52.2: 52.5
Aqua Helix	Zeta Draconis	277.6:867.3
Rosy Sphere	Zeta Persei	946.9:280.6
Ultron Device	Supox	
Utwig Bomb	Zeta Hyades	850.0:937.2
Warp Pod	Alpha Pavonis	56.2:800.0
Portal Spawner	Falayalaralfali	Quasispace
Taalo Shield	Delta Vulpeculae	372.1:261.9
Talking Pet	Beta Orionis	197.8:596.8
Syreen Ships	Epsilon Camelopardalis	593.7:393.7
Melnorme Trader	z.B.Alpha Centauri	155.9: 99.3
Dimension Portal		43.8:637.2
Rainbow Planet	Beta Pegasi	39.5:745.8
Rainbow Planet	Epsilon Draconis	283.6:785.7
Rainbow Planet	Groombridge	996.0:904.2
Rainbow Planet	Zeta Sextenis	468.1: 91.6
SA MATRA	Delta Crateratis	620.0:593.5

sen. Doch dort befinden sich schon ein paar Druuge, die die Bombe ebenso haben wollen. Nachdem sie eingesehen haben, daß wir die Bombe viel nötiger haben, sammeln wir sie auf und bringen sie den Chmmr. Die modifizieren die Bombe und schicken uns zurück zu unserer Heimatbasis. Dort werden wir über unser verändertes Schiff informiert und machen uns daran, es neu auszustatten. Da jetzt Platzmangel herscht, sollte man das Schiff nur im Notfall zum Kämpfen verwenden und deshalb lieber mit einem High-Ef-Fuelsystem, 1-2 Crew Pods und sonstwas ausrüsten.

Als Begleitschiffe sind die JUGGER und der AVATAR zu empfehlen. Hat man sich genügend vorbereitet, fliegt man in das Herz der Ur-Quan Kohr-ar Kriegszone: Delta Crateratis (620.0:593.5) Dort findet man Unmengen von Ur-Quan und Kohr-Ar, die alle um einen Planeten kreisen. Man benutzt den Dynarri und die Gegner torkeln aus dem System. Nun hin zu dem Planeten und schnell noch die jämmerliche Formation aus 3 Ur-Quan und 3 Kohr-Ar beseitigen, worauf man sich gestärkt durch die Yehat und Pkunks auf die SA-MATRA selber stürzt. Nun werden die Schutzschildgeneratoren mit Hilfe der FURYs zerstört und anschließend Euer Percursor Schlachtschiff durch die entstandene Lücke bugsiert.

Nun erwartet den Spieler eine schöne, lange Endsequenz, die das Spiel passend abschließt und die Hoffnung auf den dritten Teil wachsen läßt.

The Incredible Machine

Dynamix Knobelknaller ist nicht von schlechten Eltern. Besonders in den höheren Leveln muß man einige harte Nüsse knacken. Trotzdem solltet Ihr von den Paßwörtern, die uns Sebastian Skarupke aus Mainz-Mombach schickte, nur sparsam Gebrauch machen. Ihr wollt Euch ja wohl nicht den Spaß verderben. Ganz hartgesottene "Cheater" geben einfach das Paßwort vom letzten Level ein und dürfen dann fröhlich im Programm herumspringen.

LEVEL:	CODE:	LEVEL:	CODE:
2	SIERRA	3	DYNAMIX
4	MACHINE	5	DISK
6	SHUTTLE	7	SATURN
8	KING	9	DRAGON
10	ANTS	11	BASEBALL
12	BEAR	13	FISH
14	DALE	15	CHESTERTON
16	SIZE	17	IRELAND
18	WORD	19	BRIEF
20	HOT DOG	21	COUNTDOWN
22	PSALMS	23	TANK
24	NIGHT	25	GAMES
26	WESTERN	27	LOG HOME
28	GRAPHICS	29	KNUTH
30	DONALD	31	COMPACT DISK
32	SHAVER LAKE	33	RHEUMATISM
34	HARPSICHORD	35	MARKET
36	DESK	37	MYRTLE
38	QUATERNION	39	AQUARIUM
40	SHOE	41	FLOWER
42	STORE	43	CLARE
44	KERRY	45	FLANGE
46	SEASON	47	TRIBOLOGY
48	ABRASIVE	49	DEFORMATION
50	ELASTIC	51	ADHESION
52	SPECTRA	53	INDUCTION
54	POLARIZATION	55	OVERJOY
56	DISCURSIVE	57	CROSS
58	CHOCOLATE	59	PLATO
60	WELLSPRING	61	HYDROPLANE
62	PALM	63	SOMBRERO
64	JOIST	65	ASTRONAUT
66	MARIONETTE	67	OSIUM
68	ASSURANCE	69	CALCULATOR
70	SUPERIOR	71	PHILHARMONIC
72	ANGULAR	73	ZIPPER
74	UMPIRE	75	RECOVER
76	SHADOW	77	IONIZE
78	QUAKE	79	OCTOBER
80	BILATERAL	81	LYRIC
82	NEEDLE	83	THEORY
84	LOBSTER	85	SAMURAI
86	SPLICE	87	GULF
88	RHOMBUS	89	OLIVE
90	POLYNOMIALS	91	PARAMETRIC
92	SOLAR SYSTEM	93	MARBLE
94	HEAVY	95	REPUBLIC
96	QUATRAIN	97	TYRANNOSAUR
98	SULFURIC	99	DOPA
100	MINARET	101	DOVETAIL
102	JASMINE	103	WRANGLE
104	KUDOS	105	CULDESAC
106	YODEL	107	XYLOPHONE

dynamic soft
Tel.: 07733 / 3366

AMIGA

Air Warrior	72,90	Lemmings Data	36,90
Airbus A 320	92,90	Lemmings 2	a.A.
Amberstar (d)	78,90	Lotus Turbo Ch. 3	55,90
Castle o.D.Br.(d)	66,90	Lure o.Tempress(d)	69,90
Chaos Engine	a.A.	MAD TV(d)	71,90
Civilisation (d)	79,90	Magic Pockets	60,90
D'Generation (d)	59,90	Monkey Island 2(d)	79,90
Das Schw.Auge (d)	70,90	Pinball Dreams	55,90
Der Patrizier (d)	72,90	Pinball Fantasies	55,90
Die Hard 2	61,90	Projekt X	56,90
Dynablaster	70,90	Push Over	59,90
Fire & Ice	60,90	Risky Woods	62,90
Gunship 2000	78,90	Sensible Soccer	60,90
History Line (d)	82,90	Shadowlands	70,90
Hook (d)	60,90	Silent Service 2	78,90
Humans	63,90	Special Forces	78,90
Indiana Jones 4(d)	83,90	Troddler	58,90
Jim Power	66,90	Wing Commander (d)	86,90
Leg.o.Kyrandia(d)	66,90	Wizkid	61,90
Lemmings	43,90	Zool	56,90

Weitere Spiele auf Anfrage - Fast alles lieferbar
Versandkosten: Nachnahme 9,-- Vorkasse 6,--
D.Winter Schwarzwaldstr. 2 7701 Mühlhausen 2

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 - demn. -
* 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
* Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
* **Hexuma**
* Indiana Jones 3 + 4
* Kings Quest 1-6
* Larry 1-3/Larry 5
* Laura Bow 2
* Legend
* Legend of Kyrandia
* Legend of Faerghail
* Lure of the Temptress
* Might & Magic 2
* Might & Magic 3
* **MIGHT & MAGIC 4**
* Monkey Island 1 + 2
* Police Quest 1-3
* Pool of Radience
* Prophecy of the Shadow
* Quest for Glory 1-3
* REX NEBULAR
* Sherlock Holmes
* Space Quest 4
* Spirit of Adventure
* The Summoning - demn.
* Ultima 5-7
* Ultima Underworld
* **WAXWORKS**
* **WIZARDRY 7**

Original Cluebooks auf Anfrage lieferbar!

Interesse an unserem Rollenspielabo? - Dann fordern Sie unsere unverbindlichen Unterlagen schriftlich oder telefonisch an!

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 vorbehlten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/79051 02

WICHTIG·WICHTIG·WICHTIG
Diese Anzeige ausschneiden, einstecken, weiterzeigen !
JETZT NEU IN ESSEN
GAME STORE
Computer - & Videospiele
Rüttenscheider Straße 181 . 4300 Essen

MEGA DRIVE	ATARI ST	IBM PC
GAME BOY	SUPER NINTENDO	AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an:
Tel.: 0201/77 72 25

Flashback

Ihr kommt nicht weiter? Dann gebt doch einfach mal folgende Paßwörter ein. Erspielt wurden sie von Bernd Lachner aus Veitshöchheim.

1) BACK	2) LOUP	3) CINE	4) GOOD
5) SPIZ	6) BIOS	7) HALL	8) PLAY
9) TOIT	10) ZAPP	11) LYNX	12) SCSI
13) GARY	14) PONT	15) CLOP	16) CARA
17) CALE	18) FONT	19) HASH	20) FIBO
21) TIPS			



Bill's Tomatoe Game

Bevor Euch Psynosis Killertomaten fressen, gebt lieber die Levelcodes von F. Höfer aus Fellbach ein.

LEVEL 1:	LEVEL 2:	LEVEL 3:	LEVEL 4:	LEVEL 5:	LEVEL 6:
-------	ZAIVIT	BOOMAN	GEABBAR	WYVAN	SLAINUN
GLYCKEN	ZIOMAL	BINNON	TAPPER	SLYPPIT	PLEAMIN
SEEPPUN	NOIBBAT	CLOINAL	VOASSOG	FLOGGAL	GYVET
MEPEL	VIANEN	FLESSAR	GIVIN	VENIN	TEETTAL
PLOOTTIT	CLIENNUNG	TIGFIN	TIAVER	DRUTTEL	BOACKER
WAMAL	WAIVOR	TOKEN	PLOIDDOG	GLIETTUG	BOICKEL
CLOOPAN	GLEALLOG	SAKUG	NEABBAN	FLYNNEL	PLOAGOG
GIAPOG	MEFFAN	TAIGGAT	PAIBBIN	MIOSSAT	FLOUMUN
ZULLAR	SIEDDER	CLYFIT	BYMEL	DROADDAR	WOISSAN
BEGGEN	TOUKER	SIPUG	SLOOVOM	BOUTTOL	

History Line

Florian Leibenzeder aus Emmendingen hat sich erfolgreich durch Blue Byte's Weltkrieg-Eins-Epos geschlagen und kehrt mit allen Paßwörtern zurück

Ultima 7

Avatar Heiko Lisseck aus Grönau-Epe hält den ultimativen Cheat für uns bereit. Gebt doch mal nach dem "Booten" folgendes ein:

CD ULTIMA
ULTIMA7"Space-Taste"abcd"Alt-Taste"255"Return"

Achtet dabei auf die Groß- und Kleinschreibung. Während Ihr die Zahlen 255 auf dem Nummerblock eingebt, haltet bitte die "Alt-Taste" gedrückt. Das Spiel wird normal geladen. Im Spiel genügt jetzt ein Druck auf "F2" und Ihr landet in einem Cheat-Menü.

1 - Spieler - Modus

Codes deutsche Seite	Datum	Codes französ. Seite
PULSE	Aug., Sep. '14	BATLE
CIVIL	Okt., Nov. '14	GOOSE
MOUSE	Dez. '14, Jan. '15	SPORT
VENOM	Feb., Mar. '15	BIMBO
NOISE	Apr., Mai '15	TEMPO
RIGHT	Jun., Jul. '15	BARON
ORKAN	Aug., Sep. '15	BUMMM
FRONT	Okt., Nov. '15	LEVEL
RATIO	Dez. '15, Jan. '16	TOXIN
PARTS	Feb., Mar. '16	PRINC
PLANE	Apr., Mai '16	CLEAN
FLAME	Jun., Jul. '16	XENON
GOTHA	Aug., Sep. '16	SIGNS
BALON	Okt., Nov. '16	HOUSE
PAUSE	Dez. '16, Jan. '17	SIGMA
ELITE	Feb., Mar. '17	SEVEN
INFRA	Apr., Mai '17	ZOMBI
HILLS	Jun., Jul. '17	MOVES
COBRA	Aug., Sep. '17	BLADE
ATLAS	Okt., Nov. '17	ZORRO
AMPER	Dez. '17, Jan. '18	STONE
RHEIN	Feb., Mar. '18	MOSEL
CANDL	Apr., Mai '18	ORDER
STERN	Jun., Jul. '18	SODOM

2 - Spieler - Modus

Code	Einheiten dt. / franz.	Einheiten gesamt	Depots	Fabriken
TRACK	25 / 20	45	1	1
HUSAR	40 / 37	85	2	2
BEAST	23 / 36	78	3	2
PLATE	20 / 19	39	1	0
LIGHT	28 / 28	56	4	2
SCROL	35 / 35	70	2	2
VIRUS	45 / 55	100	4	4
BISON	38 / 38	76	0	0
DRUCK	55 / 55	111	2	3
TROLL	4 / 4	8	0	2
UBOOT	36 / 36	73	1	2
DROID	43 / 43	86	2	2
GRAND	1 / 1	75	8	5
ROYAL	22 / 19	41	0	2
WATER	66 / 66	142	2	2
SKILL	32 / 32	111	4	4
SKULL	33 / 35	68	0	2
AUDIO	41 / 39	80	2	2
SPELL	37 / 37	74	2	2
CAMEL	53 / 53	106	2	4
FLAGS	48 / 39	87	0	0
STORY	26 / 29	92	4	3
SCOUT	38 / 38	76	0	2
GREEN	52 / 57	169	8	8

Das TELEPORTER-MENU

Alle hier aufgelisteten Koordinaten der Orte und Dugeons sind Hexdezimalcodes.

STÄDTE

Trinsic	- x=42f	- y=8a8	- z=0
Britain	- x=357	- y=622	- z=0
Paws	- x=3c0	- y=739	- z=0
Lord Britishs Schloß	- x=3a8	- y=4d8	- z=1
Skara Brae	- x=169	- y=658	- z=2
Cove	- x=5f8	- y=516	- z=0
Vesper	- x=897	- y=41c	- z=0
Jhelom	- x=231	- y=9a9	- z=0
Serpent Hold	- x=5d6	- y=b08	- z=2
Fellowship Island	- x=6e7	- y=b84	- z=2
Spektran	- x=727	- y=a24	- z=2
Terfin	- x=849	- y=b9c	- z=2
Isle of the Avatar	- x=aa1	- y=b22	- z=0
New Magincia	- x=7b5	- y=896	- z=2
Monglow	- x=ac9	- y=77e	- z=2
Yew/Empath Abbey	- x=17a	- y=189	- z=0
Minoc	- x=651	- y=198	- z=0
Buccaneers Den	- x=696	- y=7f7	- z=2

DUGEONS

Despise	- x=378	- y=33a	- z=0
Destard südl. Eingang	- x=337	- y=8da	- z=0
Destard nördl. Eingang	- x=2b6	- y=739	- z=0
Spirit Tunnels	- x=22a	- y=7f8	- z=0
Covetous	- x=66c	- y=237	- z=0
Wrong nördl. Eingang	- x=437	- y=126	- z=0
Wrong mittl. Eingang	- x=488	- y=20a	- z=0
Wrong südl. Eingang	- x=4da	- y=2ea	- z=0
Deceit	- x=a97	- y=458	- z=0

Das CHEAT-Hauptmenu

<B> --- Mit dieser Option kann man sich den Werdegang der ausgewählten Person anschauen
<D> --- Wenn die Anzeige auf ALL steht, sind alle Personen im Spiel aktiv. Wenn man sich aber eine bestimmte Person aussucht, dann sind alle Personen außer dieser gelähmt.
<G> --- Die Funktion dieser Option ist mir unbekannt.
<N> --- Die Erkennungsnummer aller Wesen in diesem Spiel erscheinen.
<T> --- Mit dieser Option kann man sich zu jedem gewünschtem Ort teleportieren lassen. Mehr dazu im TELEPORTER-Menu.
<P> --- Avatar wird unverwundbar.
<S> --- Mit dieser Option kann man die Uhrzeit einstellen.
<+-> --- Diese Option dient zur Einstellung der Zeit Rate.
<F> --- Wenn diese Option auf YES steht, wird Avatars Party sofort komplett gemacht. Man sollte aber nicht vergessen, alle dazugekommenen Partymitglieder anzusprechen und sie dazu bewegen, sich der Party anzuschließen.
<H> --- Wenn diese Option auf YES steht, kann man Türen, Wände und anderes einfach aus den Angeln heben und zur Seite stellen oder in den Rucksack verstauen. Das Problem geschlossene Tür ist damit erledigt.
<L> --- Am oberen Bildschirmrand erscheinen die augenblicklichen Koordinaten Avatars (Hexdezimalcode).
<I> --- Mit dieser Option wird alles über die gewünschte Person angezeigt, was es zum anzeigen gibt.
<M> --- Mit dieser Option kann man die gewünschte Person editieren. Mann kann z.B. Avatars Manawert auf 100 oder mehr erhöhen.
<U> --- Bei YES ist eine Fehlerüberprüfung aktiviert.
<Q> --- Die Aufgabe dieser Option ist mir leider unbekannt.
<C> --- Diese Option ermöglicht es, selber Gegenstände herzustellen.
<A> --- Infos werden angezeigt.
<X> --- Cheat-Menu wird verlassen und man kann wieder Spielen.

D-Generation

Endlich. Die Rätsel um Mindscapes faszinierenden 3-D-Rätsel- und Geschicklichkeitsspaß sind gelöst. Unser Dank geht deshalb nach Hemmingen an Gisa Kahle-Anders.

Level 1:
Raum 3: 1 Person mit Infos
Raum 4: 1 Person mit Infos
Raum 5: Granate
Raum 6: Terminal
Raum 8: Key für Raum 12
Raum 9: Geheimschalter/Person mit Infos/Granate
Raum 10: Electric Eye (abschießen)/Person
Raum 12: Person
Raum 13: Lift

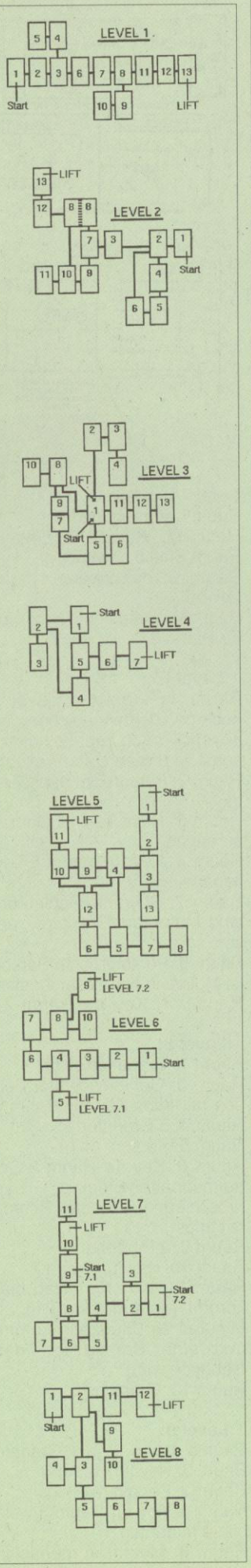
Level 2:
Räume 3 4 7: je eine Person
Raum 5: Terminal
Raum 6: Key für Raum 3
Raum 8: Erst in die rechte Raumhälfte gehen, um dort Schalter für die linke Raumhälfte zu betätigen.
Raum 9: Key für Raum 8
Raum 10: Person mit Infos (gibt Bombe)/Geheimschalter Terminal (User: Seth/Paßwort: Ostrich)
Raum 11: Person mit Infos
Raum 12: Granate/Key für Raum 13

Level 3:
Raum 1: Lift zu Level 4
Raum 2: Blinkendes Licht über dem Schalter ist bei Berührung tödlich; vorsichtig bewegen!
Raum 3: Key für Raum 5/Geheimschalter
Raum 4: 3 Granaten
Raum 5 und 7: je eine Person
Raum 6: Person (gibt Shield)/Key für Raum 1

Level 3:
Raum 8: Terminal
Raum 9: Key für Raum 11
Raum 10: 2 Personen
Raum 11: 2 Personen
Raum 13: Person/Key für Raum 1 (Lift)/Electric Eye (abschießen)

Level 4:
Raum 2: Person/Granate
Raum 3: 2 Personen
Raum 4: Key für Raum 6
Raum 6: Terminal
Raum 7: Mutant in menschlicher Gestalt

Level 5:
Raum 2: Person/Terminal
Raum 3: Person/Geheimschalter/Electric Eye (abschießen)
Raum 4: Bombe/Person mit Infos
Raum 5: Key für Raum 6



Joysoft

FORMULAR1 GP ** PC 99.90

DUNE 2dt. ** PC 74.90

STREET FIGHTER II AMIGA 64.90

AMIGA	
A- Train **/*	99.90
Air Warrior **	79.90
Alien Breed 1992	24.90
Amos Professional	149.00
Another World dt.	59.90
Assassin **	59.90
B 17 **/*	99.90
B.A.T. 2 **	84.90
Bunny Bricks **	64.90
Chaos Engine**	74.90
Curse of Enchant.**	79.90
D-DAY *	99.90
Darklands*	99.90
Doodle Bug **	74.90
Fantastic Worlds ** (Megomia,Pirates,Realms,Wonderl,Populous)	84.90
Erben des Throns dt.	79.90
Gobliins 2 **	79.90
Footb.Manager III *	59.90
Gunship 2000 **/*	94.90
Hannibal **/*	79.90
Hexuma dt.	89.90
INDY 4 DT	94.90
Legend of Kyrandia	79.90
Lethal Weapon III**	64.90
Nigel Mansell **	69.90
No Second Price **	64.90
Mad TV Data dt.	29.90
Nicky Boom **	64.90
Pinball Fantasies **	64.90
Piracy of High Sea	79.90
Rampart **	69.90
Road Rash **	74.90
Sabre Team **	79.90
Shuttle **	74.90
Shadoworlds**	69.90
Schwarze Auge dt.	84.90
Starbyte No. 2 **	79.90
Streetfighter 2**	64.90
Tornado *	94.90
Troodlers **	59.90
Viking Fields of dt.	59.90
Waxworks dt.	74.90
Wing Command.dt.	94.90
Winter Challenge *	74.90
WWF 2	64.90

PC	
3D Constr.Kit 2.0dt.	129.00
AAWAR IN SKIES**	99.90
Amazon	89.90
Amberstar dt.	99.90
A.T.A.C.**	94.90
Bug Bomber **	74.90
Campaign **	89.90
Car + Driver**	99.90
Castles 2 **	89.90
Columbus *	74.90
Comanche dt.	99.90
Conspiracy *	74.90
D - Day *	99.90
Daughter of Serp.*	89.90
Dragons Lair III	79.90
Dune dt.	54.90
Erben des Throns dt.	89.90
F 15 Strike E. III**	99.90
Gemfire *	94.90
Hexuma dt.	89.90
History Line dt.	94.90
Humans dt.	79.90
Indy 4 dt.	99.90
Island of D.Brain*	89.90
John Madden 92	69.90
Lethal Weapon III *	64.90
Might & Magic 4dt.	94.90
Paladin 2 **	74.90
Patriot *	84.90
Pinball Dreams **/*	79.90
Push Over **	69.90
Rome **	89.90
Sherlock Holmes dt.	94.90
Siege **	74.90
Skat 92 dt.	74.90
Space Quest V *	94.90
Spelljammer	79.90
Sports Collection **	79.90
Star Control 2 **	84.90
Star Legions	79.90
Strategie Masters **	89.90
Summer Chall.**	74.90
Taskforce	99.90
Terminator 2029	99.90
Tornado *	94.90
Ultima 7 dt.	99.90
Waxworks dt.	74.90

MEGA DRIVE	
Batmans Return	99.90
Corporation	109.90
Lemmings **	109.90
Mickey + Donald	109.90
NHL PA Hockey **	109.90
Sonic II **	99.90
Streets of Ragell	99.90
Terminator II	109.90
Thunderforce IV **	109.90

SONDER ANGEBOT

PC	
Battletech II 3.5	29.90
Blue Max **	49.90
Das Boot **	49.90
Great Court I	29.90
Indi III dt.EGA	39.90
Jah. Khan Squash	19.90
Life + Death I	44.90
Oil Imperium **	19.90
Supremacy 5.25	19.90
Tank Simulator **	39.90
Speedball 2**5.25	19.90
Zak Mc Kracken dt	39.90

AMIGA	
Blue Max**	39.90
Das Boot**	39.90
Deuteros**	19.90
F 16 Falcon 1MB**	29.90
F 16 Mission 1**	24.90
F 16 Mission 2**	24.90
First Samurai**	29.90
Great Court 2**	39.90
Hunter**	19.90
Indianer Jones III dt	39.90
Lotus Turbo Chall.	24.90
Life+Death	34.90
Microprose Soccer	24.90
M.U.D.S.**	19.90
Paperboy 2**	39.90
Quest&Glory**	29.90
Willy Beamish**	39.90

ULTIMA UNDERWORLD II ** PC 89.90

STUNT ISLAND ** PC 99.90

52 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG PORTO 1.40

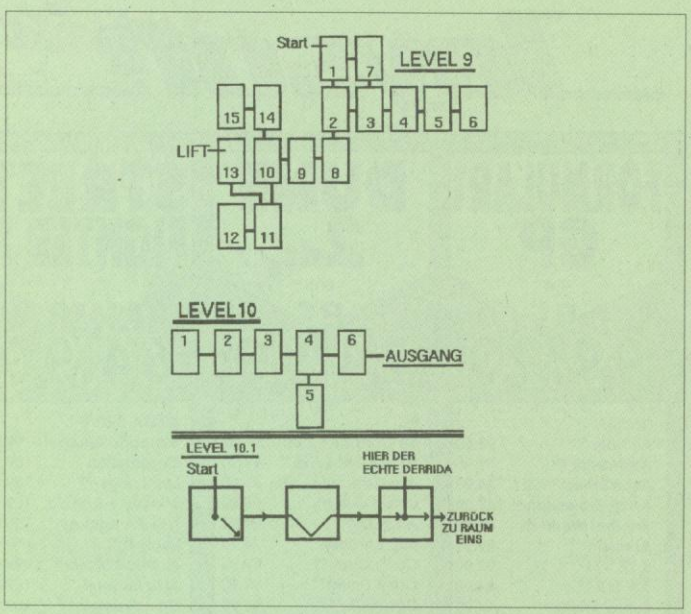
HURRA UNSERE HOTLINE IST WIEDER DA
MO-FR 16-18 UHR TEL 0211 446981

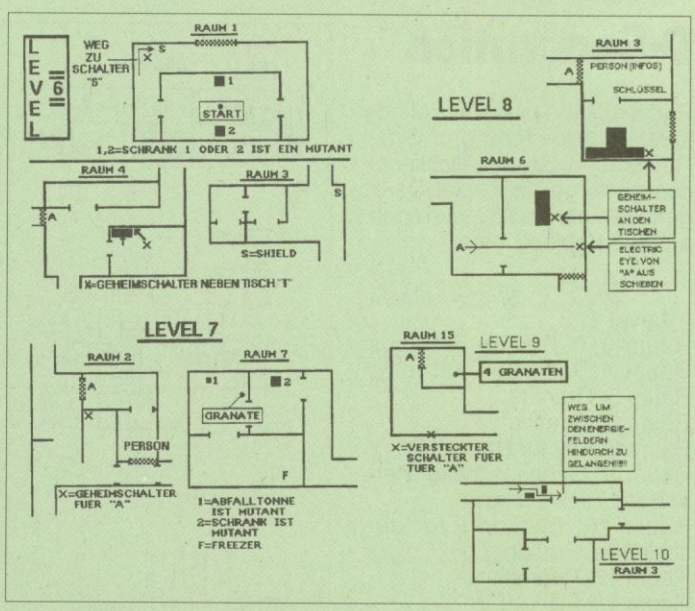
VERSANDKOSTEN
bis 140 DM: 8 DM
ab 140 DM: kostenlos
UPS + 4DM EILPOST + 7 DM
Bei Vorkasse: 4 DM VK
Ausland: 15 DM nur Postbar

5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566
5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726
4000 D'dorf 1, Pempelforterstr. 47, 0211/364455
6000 Frankfurt1, Fahrgasse 87, 069/ 280170
4050 M'Gladbach, Friedrichstr. 29, 02161/20369

VERSANDANSCHRIFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
TEL.: 0221/4301047-49
FAX: 0221/4302157

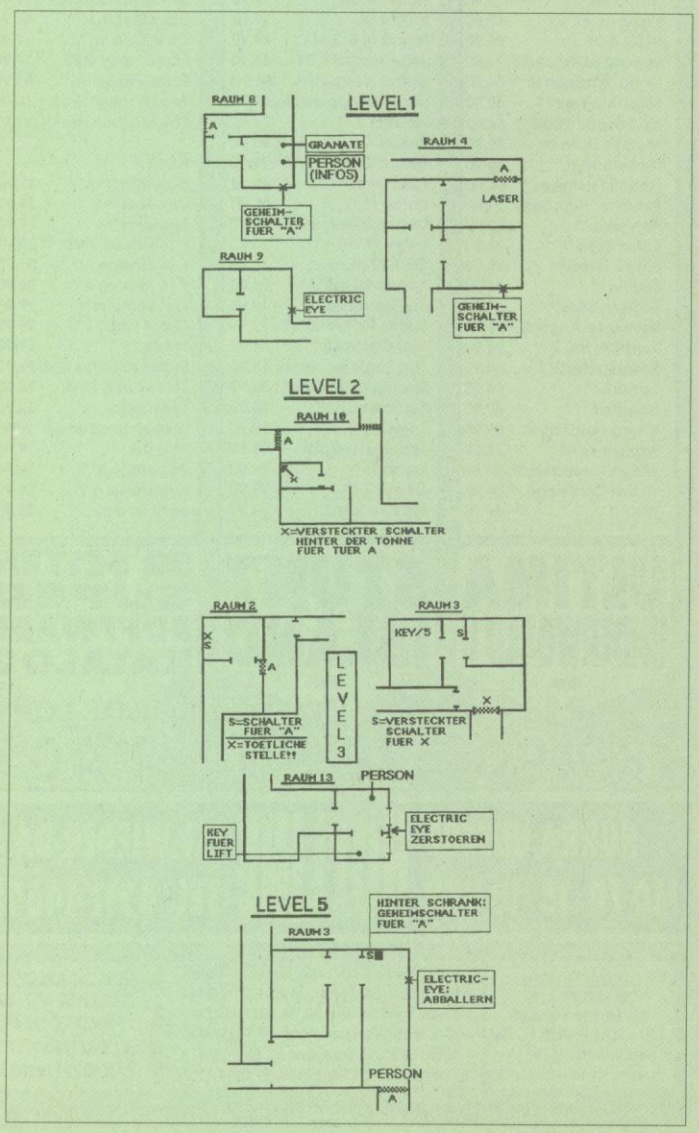
Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankündigung **dt. Anleitung Irrtumer+Preisanderungen bleiben uns Vorbehalten





Raum 6: Key für Raum 12/Granate/Person
Raum 7: Mutant in menschlicher Gestalt
Raum 8: Person
Raum 9: Person mit Infos
Raum 10: Person mit Infos/Terminal (Paßwort ist "Death")
Raum 13: Key für Raum 4

Level 6:
Raum 1: Key für 1/sofort die beiden Schränke abschießen; einer von ihnen ist manchmal ein Mutant!
Raum 3: Shield
Raum 4: Geheimschalter/Person
Raum 5: erster von 2 Liften zu



Level 7/Granate
Raum6: Person mit Infos
Raum 7: Bombe/in diesem Raum Shield anwenden!
Raum 9: der zweite Lift zu Level 7
Raum 10: Person mit Infos/Key für Raum 9

Level 7:
Raum 1: Während Level 7 noch geladen wird, schon den Joystick nach rechts halten, sonst wird man sofort geköpft!
Raum 2: Person/Geheimschalter
Raum 3: Rosa Tür mit Bombe sprengen
Raum 4: Key für Raum 5/Terminal
Raum 7: Schrank+Papierkorb sind Mutanten!/Granate/Freezer
Raum 9: Person/rechte Person ist Mutant in harmloser Gestalt!
Raum 11: Key für Raum 10

Level 8:
Raum 1: Granate/Key für 1
Raum 3: Geheimschalter/Person mit Infos/Key für Raum 6
Raum 4: 3 Granaten
Raum 5: Person
Raum 6: Key für Raum 2/Geheimschalter/Electric Eye (abschießen)/Granate) Person mit Infos
Raum 9: 2 Personen
Raum 10: Key für Raum 2
Raum 11: Key für 11/ab hier kommt Meldung, daß in 20 Minuten ein Flugzeug kommt und eine Bombe auf das Gebäude wirft!
Raum 12: Granate

Level 9:
Räume 1 und 2: je 1 Granate
Raum 3: Key für Raum 4
Raum 4: Person mit Infos
Raum 6: Key für Raum 3/viele blaue Mutanten
Raum 8: Mutant in menschlicher Gestalt/Person mit Infos
Raum 10: Papierkorb ist Mutant!/Person
Raum 12: Key für Raum 13
Raum 14: Key für Raum 3/Person/Freezer
Raum 15: Granaten/Geheimschalter

Level 10:
Raum 1:
Die Person ist ein Derrida-Double. Egal, was man mit ihr macht, man wird zuerst in ein Zwischenlevel teleportiert. Dort sucht man das, was von dem echten Derrida noch übrig ist und erhält von ihm wichtige Informationen (Paßwort: "Regeneration"). Hinterher wird man in Raum 1 zurückteleportiert und hat nun nur noch seinen Laser und die Granaten als Ausrüstung. Ab jetzt muß man sehr fix sein, um den D-Generation-Mutanten noch zu erwischen!
Raum 2:
Hier findet man den Key für Raum 5, um damit den Parabolspiegel in Raum 5 zu aktivieren.
Raum 5:
Man lockt den D-Generation-Mutanten in diesen Raum und aktiviert mit dem Key aus Raum 2 den Dish-Parabolspiegel genau in dem Moment, in dem der Mutant davorsteht. Dadurch wird er desintegriert. Jetzt schnellstens zu Raum 6!
Raum 6:
Wahrscheinlich ist hier der Mutant (andernfalls ist der dann noch in Raum 5) und man muß ihn dann zum Desintegrieren in Raum 5 locken. Danach gibt man im Terminal das Paßwort "Regeneration" ein (falls es der Mutant nicht bereits getan hat). Schnallt den Jet-Pack an und ab geht's in die Endsequenz.

Zwischenlevel 10.1 (läßt sich nicht umgehen) :

Hier sucht man sich mal schnell den (nicht besonders schwierigen) Weg zum echten Derrida durch 3 Räume, erhält alle nötigen Informationen (s. oben), geht dann weiter nach rechts zum Ausgang und landet schließlich (bar aller Ausrüstung, ausgenommen Laser und Granaten) wieder in Level 10, Raum 1 und muß sich nun äußerst sputen, um den D-Generation-Mutanten noch zu erwischen, denn der kennt das Paßwort auch und versucht nun schnellstens durch den Exit in Raum 6 abzuhauen.

einmal mit ihm und versucht, ihn zum Abschwirren zu bewegen ("Hail: Let's Talk, Surrender Now, Let Us both withdraw"), dann pirscht man sich an ihn heran (Gegner fliegt immer Speed 3), bis er den gesamten Bildschirm ausfüllt, und jagt ihm eine volle Breitseite 'rein (möglichst 10 Geschütze). Meldungen wie "We hit him 9 times for 50 damage" sind da keine Seltenheit (der stärkste mir bekannte Gegner hat 150 HP, da kann man sich vorstellen, wie 450 HP Abzug wirken...). Das Schlimmste, was hier passieren kann, sind ein paar Hull-Points Abzug oder später im Spiel, wenn die



Spelljammer

Christian Schwalm aus Eislingen hatte mit SSI's nicht gerade schwerem Rollenspiel keine Probleme und das Programm schon nach knapp acht Stunden kleingekriegt. Hier seine gesammelten Tricks.

Allgemeine Tricks:

Bei fast allen Tricks wird von einem Hammership mit 5 Heavy Ballistae und 5 Heavy Catapult ausgegangen. Außerdem sollte man Armor Plate Hull, Netting, Extra Rigging und Strip Hull haben. Wie man dies erreicht, wird später erklärt.

Trick 1:

Wenn man auf ein Schiff trifft, und ein Kampf ist in Aussicht (man braucht mal wieder Geld durch Waren, der Gegner ist Teil eines Auftrags oder man braucht ein neues Schiff), so spricht man erst

Gegner stärker werden, ein oder zwei kaputte Waffen.

Trick 2:

Variation des 1. Tricks. Man braucht Geld. Hier muß man sich nur ein schwaches Schiff mit Cargo suchen (Tradesman, Nautiloid, Dragonfly, Mindspider) und spricht es darauf an, aufzugeben (Surrender now). Es wird mit Sicherheit aufgeben, und wenn es doch mal angreifen sollte, wiederholt man die Prozedur einfach. Man verlangt so lange alles ("I want it all"), bis er alles 'rausrückt. Nun drückt man noch einmal und "all" verwandelt die Worte in Werte. Das ist vor allem wichtig, wenn man das Ganze schon ein paarmal gemacht hat und das Schiff im Prinzip pleite ist. So bekommt man oft noch etwas mehr.

Trick 3:

Beim Kämpfen auf Schiffen sollte man nach Möglichkeit in Türbögen stehen und angreifen. Der Gegner greift in 99%

Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

KSK - Schöneich

Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1

Tel. 04 31/55 56 02 · Fax: 04 31/55 56 04

Probleme beim Lösen eines Rollenspieles?

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

Abandoned Places	Immortal, the	Space Quest 4
Alone in the Dark	Kathedrale, die	Spirit of Adventure
Amazon	Kings Quest 5 & 6	Star Trek Adventure
Amberstar	Laura Bow 2	Summoning, the
Buck Rogers 1 & 2	Legend	Treasures of sav. Frontier
Cruise for a Corpse	Legend of Kyrandia	Ultima 6 & 7
Curse of Enchantia	Lords of Doom	Ultima Underworld
Darkseed	Lure of the Temptress	Warriors eternal Sun (MD)
Das schwarze Auge	Might and Magic 3 & 4	*Waxwork*
Death Knights of Krynn	Monkey Island 1 & 2	*Ween*
Dungeon Master	Obitus	Wizardry 6 & 7
Eco Quest	Pirates	Daughter of Serpents
Elvira 1 & 2	Planet 9 from outer Space	Legends of Valour
Eternam	Pools of Darkness	
Eye of the Bolder 1 & 2	Police Quest 3	
Fate – Gates of Dawn	Prophecy of the Shadow	
Heimdall	Quest for Glory 3	
Hexuma	Rex Nebular	
Hook	Robin Hood Adventure	
Indiana Jones 3 & 4	Sherlock Holmes	
Ishar	Shining in the Darkness (MD)	

Bestellungen von 14-20 Uhr, sonst Anrufbeantworter!

Preise für eine Lösung 20 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 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 Gerhardtstrasse 2 1000 Berlin 21 Tel.: 030/391 84 95

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	PC		AMIGA	PC
Aces Mission WW2 1946	-.-	44.-	Links 386 PRO	-.-	92.-
Amberstar, DV	78.-	87.-	Links Course Mauna Kea	-.-	44.-
Aquatics Games, DA	56.-	-.-	Lotus Turbo 3, DA	51.-	-.-
Archer MacLeans Pool	51.-	-.-	Mad TV Data Disk, DV	25.-	a.A.
B.A.T. 2, DV	82.-	87.-	Might & Magic 4, DV	-.-	87.-
BC Kid, DA	51.-	-.-	Oxyd, DV	59.-	59.-
Comanche, DA	-.-	94.-	Pinball Fantasies, DA	59.-	-.-
Combat Classics, DA	59.-	66.-	Push Over, DA	59.-	70.-
Dark Seed 1.5 , DV	67.-	73.-	Quest for Glory 3, DV	-.-	71.-
Das Schwarze Auge, DV	77.-	86.-	Red Baron Mission Disk	-.-	44.-
Dynablaster, DA	70.-	73.-	Rex Nebula, DA	-.-	87.-
Dynatech, DV	56.-	70.-	Road Rash, DA	56.-	-.-
F-15 Strike Eagle 3	-.-	80.-	Sensible Soccer 92/93, DA	51.-	-.-
Falcon Mission Disk	-.-	59.-	Streetfighter 2, DA	60.-	67.-
Fantastic Worlds, DA	82.-	87.-	Summer Challenge, DA	-.-	66.-
Formula One GP, DA	80.-	92.-	Task Force, DA	-.-	92.-
Gunship 2000, DA	80.-	96.-	Waxworks, DV	73.-	67.-
Gunship 2000 Scenario	-.-	59.-	Wayne Gretzky 3, engl.	-.-	87.-
Harrier Jump Jet, DA	-.-	92.-	Wing Commander 1/2, DV	87.-	76.-
History Line, DV	84.-	84.-	WWF 2, DA	51.-	59.-
Indiana Jones 4, DV	87.-	94.-	X Wing, engl.	-.-	87.-
Jimmy White Snooker, DA	73.-	66.-	Zyconix, DA	37.-	51.-
KGB, DV	-.-	63.-	Mouse 400dpi	59.-	-.-
Kings Quest 6, DV	-.-	84.-	X-Copy Tools (11/92)	79.-	-.-
Leeds United DA	46.-	53.-	Turboprint Prof. 2.0	155.-	
Legend of Kyrandia, DV	66.-	66.-	Soundblaster 2.0 dt.	-.-	185.-
Legends of Valour, DV	84.-	84.-	Stereo-Chips zu SB 2.0	-.-	45.-
Links	70.-	80.-	Soundblaster Pro.	-.-	359.-

** bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar*

Wir überzeugen durch Service!

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

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 13.00 / Ausland nur Vorkasse per EC–Scheck DM 17.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

alle Fälle nicht an (es sei denn, er stand vorher selber im Türbogen).

Trick 4:
Der Endkampftrick. Man fliegt hier einfach mit den Mindspiders und der Deathspider weg, denn sie fliegen immer mit der Geschwindigkeit 3. Die Basis selber ist kein Problem, denn sie hat eine besondere Taktik: Sie schießt nur auf Waffen! Diese Dummheit der Spieldesigner machen wir uns zunutze: Wir rammen die Basis. Vorher kann man noch, solange die Waffen noch okay sind, ein paar Schüsse abfeuern, aber man sollte konsequent rammen und nach jedem erfolgreichen Crash speichern. Die Basis hat ca. 150 HP und war bei mir nach 4 Rammern (ca. 2-3 Minuten) hinüber.

Allgemeine Verfahrenweisen:
– Schiffe
Man sollte sich möglichst schnell ein Hammership über den Umweg eines Squid-Schiffes besorgen. Diese Schiffe sollten nicht gekauft werden, da sie zuviel kosten. Eine Weile herumfliegen (Aufträge ausführen), bis man auf ein entsprechendes Schiff stößt, ist empfehlenswert. Dieses wird dann gnadenlos übernommen, indem man einen "ehrlichen" Kampf kämpft:
– Zuerst auf die Waffen schießen, bis alle weg sind (Target auf W; keine Rücksicht auf eigene Hülle nehmen, das Schiff wird später ohnehin gesprengt).
– Dann in aller Ruhe die Crew auseinandernehmen (Target auf C).
– Das Schiff "grapplen".
– Da die Crew von besagten Schiffen aus Menschen besteht und obendrein noch arg dezimiert ist, ist der folgende Kampf eine Leichtigkeit (Fireballs und Lightning Bolts haben sich bewährt).
– Man übernimmt nun das Schiff (Hammerships haben den Vorteil, daß sie einen Major Helm haben).
– Nun noch Toril und Waffen kaufen. Die obengenannten Verbesserungen sind meistens billig (160 GP).

Geld:
Um zu Geld und Ansehen zu kommen, sollte man Aufträge wahllos ausführen und von Trick 2 beliebig Gebrauch machen. Bei den Aufträgen sollte man Trick 1 und eigene Variationen benutzen. Auf keinen Fall Cargo herumfliegen, weder als Auftrag (Pick Up) noch als Erbeutetes, sondern sofort verkaufen!

Auflösung:
Zuerst einmal ein gutes Schiff, etwas Erfahrung (eigene Figur sollte Magier im 8. Level sein) und so lange Aufträge ausführen, bis man "Infamous" ist. Als Helmtypen sollte man seine beiden Kleriker einsetzen, da bei ihnen der Spruchverlust nichts ausmacht. Wenn man obiges erreicht hat, wird man auf Toril beauftragt, die Neogi-Base zu vernichten. Als Belohnung winken Major Helm und 100.000 GP). Nun zu Clive nach Garden fliegen, der einem die Karte von der Zwergenzitadelle gibt. Hier sollte man spätestens die +1, +2-Waffen haben, da es dort Gegner gibt, die nur mit diesen verletzt werden können. Die Zitadelle ist übrigens der schwierigste Teil des Spiels, obwohl man alle Gegner töten muß. Das "Sceptre" findet sich dann von selbst. Die Zitadelle muß "gegrappled" werden. Danach wieder zu Clive, der einem einen neuen "point of interest" gibt. Dort (Meeting) bekommt man sofort den nächsten (man muß hier übrigens nie kämpfen, nur "Hail").

An dieser Stelle (Neogi-Raid) kommt eine kleine Grafik und wieder ein neuer Punkt. Jetzt kommt endlich der Endkampf (Base), doch mit Trick 4 ist der kein Problem mehr. Nach der Vernichtung kommt ein Elfenschiff, welches man "hailt". Jetzt wird gespeichert (Toril_FN.gfs) und die Endsequenz angezeigt.

Might & Magic IV:

Jan Hatzfeld, Frankenthal

Vertigo
In Vertigo geht man am besten gleich zu Gunther, dem Bürgermeister, und redet mit ihm. Ihr erfahrt, daß in der Stadt eine Monsterplage herrscht und werdet als Kammerjäger angestellt.
Jetzt solltet Ihr Eure ganze Kraft auf die Monsterjagd verwenden. Das ist am Anfang gar nicht so leicht, weil die Monster für eine Anfängerparty schwer zu besiegen sind. Das legt sich jedoch mit der Zeit.
Auf Eurem Weg durch die Stadt solltet Ihr einen Besuch



bei Joe, dem Exterminator, nicht vergessen. Er erzählt, daß er von Gunther wegen der Monsterplage angestellt worden ist.

Darauf besucht Ihr die Taverne, wo Ihr viele gute Tips sammeln und eine neue Party zusammenstellen könnt.

Ich empfehle: Knight (Half-Orc), Barbarian (Dwarf), Ninja (Elve), Cleric (Human) und zweimal Sorcerer (Elve). Es wird zwar etwas schwer, die Zauberer am Anfang durchzubringen, aber wenn sie langsam besser werden, lohnt es sich.

Im Storeroom entdeckt Ihr Joes kleine Aufzuchtstation für Monster. Der Schweinehund wollte seinen Job noch einige Zeit weitermachen und hat daher immer für Monsternachschub gesorgt.

Wenn auch die letzten Monster im Storeroom beseitigt sind, belohnt Euch Gunther mit einigen Erfahrungspunkten und Geld. Es interessiert ihn sehr, was Ihr über Joe zu berichten wißt. Die Belohnung könnt Ihr in bessere Waffen und Training investieren, das einige Eurer Krieger jetzt in höhere Level bringen kann. Bei Rialdo, dem Ranger, kann außerdem noch der Skill "Pathfinding" erlernt werden. Ihr solltet dringend zuschlagen, wenn Ihr noch genug Geld habt. Ist alles erledigt, geht es zum Teleporterspiegel, wo Ihr "Rivercity" eingebt.

Rivercity

Nachdem Ihr in Rivercity gelandet seid, stehen Euch wahrscheinlich etliche "Insane Beggars" im Weg. Wenn diese erledigt sind, solltet Ihr vorsichtig die Gebäude 2, 4, 10, 11, 12, 13, 14 und 15 erkunden. Dabei begegnen Euch noch einige Monster, die jedoch auch ziemlich schnell besiegt sein dürften.

Im "Martial Training" (14) kann man den Skill Armsmaster erlernen und Arnold (15) gibt Nachhilfeunterricht im Bodybuilding.

Jetzt sollte man sich langsam an größere Aufgaben wagen. Barok gibt uns den Auftrag, sein "Magic Pendant" wiederzubeschaffen, das die bösen Hexen geklaut haben, die im Gebiet zwischen der Gilde und dem Haus (3) wohnen. Doch die Hexen sind in der Überzahl und können öfter angreifen als wir. Es empfiehlt sich also, schon ein paar durchschlagskräftige Zaubersprüche zu haben, wenn Ihr Euch in ihre Nähe wagt.

Ist das heißersehnte Pendant zurückgewonnen, geht Ihr wieder zu Barok, um die Belohnung zu kassieren.

Anschließend ist es wieder Zeit zu trainieren. Wer genug Geld hat, sollte sich bei Vatawna in die Gilde eintragen lassen und sich dann bessere Zaubersprüche kaufen. In Rivercity kann die Party auch noch einige Skills lernen, so z.B. bei Darlene (Swimming), bei Martin (Mountaining) und bei Magneto (Navagation). Captain Nystor bietet außerdem noch eine kleine Bootsfahrt an.

Jetzt auf zum Teleporterspiegel und "Nightshadow" eingegeben.

Nightshadow

In Nightshadow ist Eure eigentliche Aufgabe nur, den Obervampir zu besiegen. Um seinen Sarg aufzubekommen, müßt Ihr alle Sonnenuhren auf neun Uhr einstellen. Ihr kassiert Geld und Erfahrungspunkte und könnt Euch beim Count du Monay in die Gilde eintragen lassen, falls Ihr noch Geld übrig habt...

Im Gnome Home und im Treasure Trove die Särge auszuräumen bringt zusätzlich Geld und Erfahrungspunkte.

Mit dem Teleporterspiegel verschwinden wir nach Asp.

Asp

Asp ist die Heimatstadt von Adam und Eva. Adam wohnt im Scale House. Die Aufgabe in Asp ist es, die Maschine zu zerstören, die die Menschen in Schlangen verwandelt. Diese ist allerdings durch eine Sicherung vor Angriffen geschützt. Um die Sicherung zu deaktivieren, muß man die roten Kugeln, die auf den Podesten liegen, folgendermaßen einfärben: links unten=rot, links oben=blau, rechts oben=rot, rechts unten=blau. Dadurch wird die Sicherung abgeschaltet und die Maschine kann problemlos zerstört werden.

Die "Crystals of Piezoelectricity" nehmt Ihr für Falagar (C2, 8, 11) mit.

Nur noch schnell die Erfahrungspunkte abholen und schon geht es nach "Winterkill".

2 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES WORLD

Computerspiele für:

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

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665
Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

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

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

Computershop und Gamesworld


Level 1

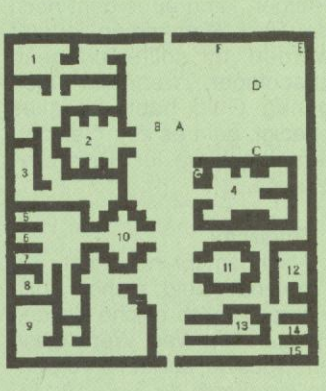

Level 2

WITCH TOWER

A= Falista's Horn
C= Kessel
K= Kaefig
S= Schaelel
↑ = Treppe nach oben
↓ = Treppe nach unten


Level 3


Level 4

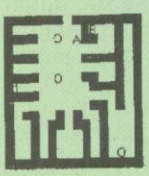


RIVERCITY

1= Gilde
2= Tempel
3= Haus
4= Taverne
5= Haus
6= Haus
7= Haus
8= Haus
9= Haus
10= Training
11= Waffenschmied
12= Lindon the Taskmaster (Arbeit)
13= Bank
14= Martial Training (Skill: Armsmaster)
15= Arnold's Training (Skill: Bodybuilder)

A= Darlene the Swimmer (Skill: Swimmer)
B= Captain Nystor
C= Barok the Sorcerer
D= Vatauma the Guildmaster
E= Martin the Mountaineer (Skill: Mountaining)
F= Magneto the Navigator (Skill: Navigation)

G= Teleporterspiegel



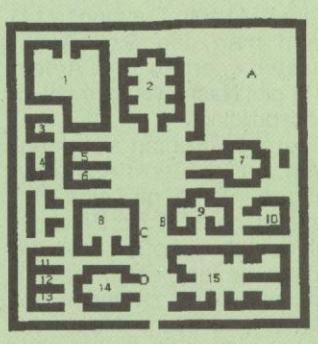
WINTERKILL

1= Casper the Guildmaster
A= Randon the Mayor
B= Teleporterspiegel
O= Gong



SHANGRI - LA

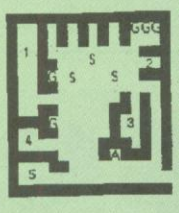
M= Maurice the Know - it - all
W= Martok the Wanderer
L= Brunnen
T= Stumpy the Tree
B= Alexander the Brave
Y= Psychic Sally
G= Brunhilde the Guildmaster
A= Jack Alltrades
P= Benedict the Prankster
1= Waffenschmied



VERTIGO

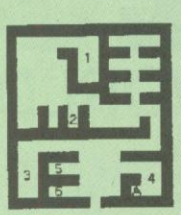
1= Storeroom
2= Tempel (Heiler)
3= Haus
4= Haus
5= Joe the Exterminator
6= Mylo The Mapmaker(Skill:Mapmaking)
7= Bank
8= Training
9= Gilde
10= Gefaengnis
11= Haus
12= Haus
13= Haus
14= Waffenschmied
15= Taverne

A= Ricaldo the Ranger (Skill:Pathfinding)
B= Vern the Guildman
C= Teleporterspiegel
D= Mayor Gunther



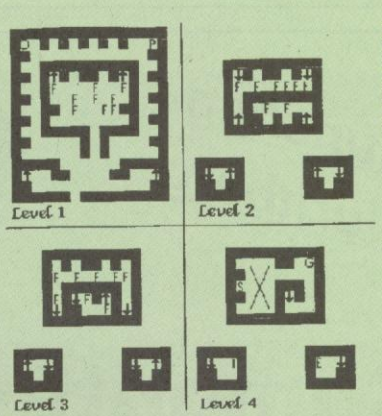
NIGHTSHADOW

1= Raum mit Obervampir
2= Count Du Monay the Guildmaster
3= Gilde
4= Gnome Home
5= Treasure Trove
G= Grab
S= Sonnenuhr
A= Teleporterspiegel



ASP

1= Maschine
2= Sarah Slither the Guildmaster
3= Gilde
4= Travel Pit
5= Scale House (Eve)
6= Snake Oil (Adam)
A= Teleporterspiegel


Level 1
Level 2
Level 3
Level 4

XEEN'S CASTLE

O= Cold Generator
P= Poison generator
F= Falle
G= Guard Making Machine
E= Electricity Generator
T= Fire Generator
S= The Sixth Mirror
↑/↓ = Treppe nach oben / unten

X= Lord Xeen

Winterkill

Nach der Ankunft in Winterkill gehen wir zuerst zu Randon, dem Bürgermeister, der uns den Auftrag gibt, die Geister in der Stadt zu töten. Man geht folgendermaßen vor: Man zerstört alle Geister, schlägt einmal an den südlichen Gong und geht dann wieder zur Randon. Das macht man so lange, bis endlich alle Geister ihr Leben ausgehaucht haben, Randon Euch zu "Ghostslayer Extraordinair" ernennt und Euch die Belohnung gibt.

Jetzt dürftet Ihr, wenn Ihr sparsam wart, schon über einen größeren Betrag verfügen. Wenn Ihr ca. 100.000 Goldstücke zusammen habt, solltet Ihr die Ruine Newcastle kaufen (Preis 50.000). Aber das dauert noch ein Weilchen.

Shangri-La

In Shangri-La könnt Ihr Euch mit verschiedenen Leuten unterhalten. Sie geben Euch mehr oder weniger gute Ratschläge. Wenn Ihr meinen Trick angewandt habt und daher genug Geld habt, solltet Ihr bei Jack unbedingt alle Skills lernen: Beim Preis von nur 100000 Goldstücken pro Charakter ist das eine lohnende Anlage.

Witch Tower

Um in den Witch Tower zu kommen, muß Eure Party erst Valia (F4,9,3) einen Besuch abstatten. Sie gibt Euch den Schlüssel und bittet Euch, aus dem Turm das Horn ihres Einhorns zu holen.

Im Witch Tower wohnen außer den Hexen auch noch ein paar Goblins, die aber keine große Gefahr darstellen. Überall im Turm findet Ihr Totenköpfe, die Tips und Zaubersprüche verteilen, wenn Ihr sie mit Gems füttert.

Trefft Ihr auf Käfige, dann befreit Ihr die Gefangenen. Als Belohnung gibt's Tips und Erfahrungspunkte.

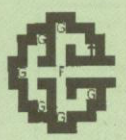
Im dritten Level findet Ihr in der Mitte des Raumes Kessel mit kochendem Wasser, in denen Gegenstände versteckt sind. Beim Durchsuchen steigern sich außerdem die Charakterwerte (Might, Intellect...).

Im vierten Level öffnet der südöstliche Totenkopf eine Geheimtür, hinter der Falista's Horn liegt. Er will die Tür jedoch nur öffnen, wenn Ihr ihm das Paßwort "Rosebud" sagt.

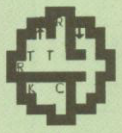
Mit dem Horn geht's anschließend zurück nach Valia. Kommt Ihr später zurück, dann ist Falista selber da und ernennt Euch zu Abenteurern.

Newcastle

Um Newcastle betreten zu können, müßt Ihr die Ruine gekauft haben. Ihr bekommt das "Deed to New Castle". Geht dann zu Emerson im Castle Burdock. Er bittet Euch, das Schloß wieder aufzubauen.


Level 1

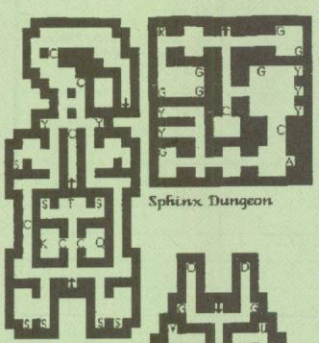

Level 2


Level 3


Level 4

DARZOG'S TOWER

G= Floor Grate
F= Feld das den Magiern alle Magiepunkte abzieht/ in Level 2 teleportieren auerdem alle Felder zum einzigen Feld in Level 1
A= Book of Accuracy (+20 Accuracy)
D= Book of Speed (+20 Speed)
E= Book of Endurance (+20 Endurance)
P= Book of Personality (+20 Personality)
I= Book of Intellect (+20 Intellect)
M= Book of Might (+20 Might)
S= Schatz
T= Tisch
R= Truhe
C= Crodo the Overseer
K= Kaefig mit Strickleiter in den 4. Level
B= Bett
U= Curtain (dahinter befindet sich jeweils ein Knopf, der die Wand an einer bestimmten Stelle oeffnet
↑/↓ = Treppe nach oben / unten
= geheimer Durchgang, den man durch druecken auf einen der Knoepfe hinter den Curtains oeffnet

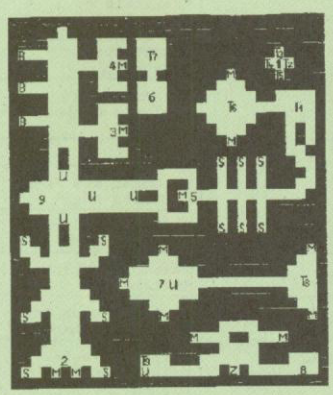

Sphinx Body

Sphinx Dungeon

Sphinx Head

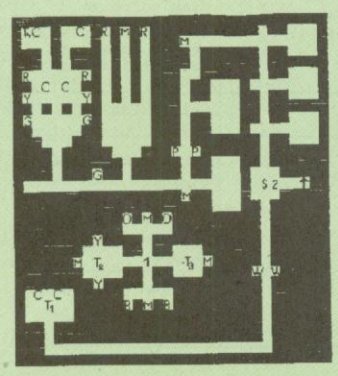
NORTHERN SPHINX

O= Orc Throne
D= Dwarf Throne
E= Elf Throne
H= Human Throne
N= Gnome Throne
Q= Queen' s Throne
K= King's Throne
T= Thieve's Throne
G= Gems
C= Falle (Cursed)
S= Sarkophagus
Y= Hieroglyphics
R= Book of Teleport (Spell: Teleport)
A= Book of Alchemy (Spell: Turn to Gold)
V= Book of Heavens (Spell: Divine Interv.)
U= Book of the Sun (Spell: Starburst)
↑/↓= Treppe nach oben/unten



GOLEM DUNGEON

T1 teleportiert nach 1
T2 teleportiert nach 2
T3 teleportiert nach 3
T4 teleportiert nach 4
T5 teleportiert nach 5
T6 teleportiert nach 6
T7 teleportiert nach 7
T8 teleportiert nach 8
T9 teleportiert nach 9
S= Schalter
B= Knopf
M= King's Megacredit
U= Statue
Z= Schatz



TOMB OF A 1000 TERRORS

C= Coffin
R= Red Tomb Juice
Y= Yellow Tomb Juice
G= Green Tomb Juice
W= White Tomb Juice
B= Blue Tomb Juice
O= Orange Tomb Juice
P= Purple Tomb Juice
M= King's Mega Credit
↑= Treppe nach oben
T2, T3 und T4 teleportieren nach 2
T1 teleportiert nach 1

MICRO MAGIC

Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise

****TEL 02371-36330****

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

1869	76,00	Car & Driver 72,00 DM		Legend of Kyrandia	64,00
Alone in the Dark e.	76,00			Legend of Valour	75,00
ATAC	80,00	Castles 2 68,00 DM		Locomotion	59,00
AV-8B Harrier Assault	68,00			Lure of Temptress	65,00
B-17 Flying Fortress	85,00	Comanche 85,00 DM		Mario is Missing	75,00
BAT 2	78,00			Mega lo Mania	72,00
Battlechess 4000*	65,00	Daughter of Serpents* 75,00 DM		Might and Magic 4 d.	78,00
Birds of Prey	72,00			Nigel Mansells W. C.*	59,00
Burning Steel d.	78,00	Front Page Football 68,00 DM		Pinball Dreams*	52,00
Campaign	74,00			Powermonger	68,00
Cobra Mission (Lief. nur gegen Altersnachweis)	99,00	History Line 1914-1918 76,00 DM		Quest for Glory 3	68,00
				Rome AD 92	65,00
Curse of Enchantia e.	62,00			Special Forces	85,00
Das schwarze Auge	76,00	Lemmings 2* 78,00 DM		Spellcraft*	72,00
Der Patrizier	76,00			Spelljammer	65,00
Dune 2 e.	78,00	Populous 2 72,00 DM		Star Treck 25th. Ann. d.	78,00
Dynablaster	68,00			Street Fighter 2*	59,00
Dynatec	68,00	Sherlock Holmes 79,00 DM		Summer Challenge	62,00
Elysium	68,00			Task Force 1942	90,00

Underworld 2* 72,00 DM

Formula 1 Grand Prix 85,00 DM

F-15 Strike Eagle 3	89,00	Sim Life 79,00 DM		Ultima 7	78,00
First Samurai	60,00			Wayne Gretzky 3	78,00
Gemfire	72,00	Space Quest 5* 66,00 DM		Wizardry 7	75,00
Gobliins 2 e.	68,00			Gravis Joystick	69,00
Harrier Jump Jet	90,00	Star Control 2 68,00 DM		Analog X-Tra	69,00
Humans e.	54,00			Competition Pro PC	69,00
Incredible Machine	68,00	Strike Commander* 80,00 DM		Soundblaster 2.0	165,00
Indiana Jones 4	82,00			Soundblaster Pro o.Midi	280,00
KGB	62,00	The Legacy* 90,00 DM		Soundblaster 16 ASP*	465,00
Kings Quest 6	78,00			Soundblaster Midi*	405,00
		X-Wing* 78,00 DM			

Diesen Monat nur PC Games, Amiga, Mega Drive und Atari auf Anfrage.

Leidiges Thema: Versandkosten. Bis 350,00 DM Bestellwert mußt Du leider nochmal 9,50 DM zum Prg. Preis dazurechnen, über 350,00 DM versandkostenfrei. Für die Eiligen: UPS Versand 14,50 DM. Am billigsten wirds per Vorkasse: 7,50 DM (aber bitte vorher anrufen, ob Prg. noch erhältlich ist). Ab 250,00 DM Bestellwert bei Vorkasse versandkostenfrei. Auslandsbestellungen nur per Vorkasse und leider immer 15,50 DM Versandkosten (Nicht EG: ohne Mehrwertsteuer). Bestell Dein Spiel entweder telefonisch (s. o.), per Fax (02371-32647) oder schreib uns einfach:

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 5860 Iserlohn

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir leider nicht anbieten, aber ein Vergleich lohnt sich...

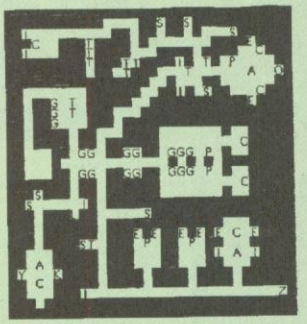
TITEL		AMIGA	IBM/PC
BAT 2	(D)	79,00	--
CAMPAIGN	(D)	79,00	--
DAS SCHWARZE AUGE	(DV)	74,90	84,90
D-GENERATION	(D)	49,90	49,90
F-16 FALCON (3.0 bei PC)	(D)	49,90	96,90
DAS BOOT		39,90	49,90
DER PATRIZIER	(DV)	74,90	89,90
EYE OF THE BEHOLDER 2	(DV)	89,90	89,90
FORMULA 1 GRAND PRIX	(D)	79,90	89,90
GUNSHIP 2000	(D)	89,90	89,90
HISTORY LINE 1914-1918	(DV)	79,90	84,90
HUMANS		78,90	78,90
INDIANA JONES IV	(DV)	88,90	88,90
LINKS	(D)	79,90	89,90
MONKEY ISLAND II	(DV)	79,90	88,90
SCENARIO-THEATRE OF WAR	(DV)	69,90	78,90
WAXWORKS	(DV)	68,90	78,90
WING COMMANDER		74,90	49,90
1 MB SPEICHERERWEITERUNG FÜR AMIGA			49,00

weitere TOP-ANGEBOTE:

MEGA DRIVE		GAME BOY	
PHANTASY STAR II/III	79,95	SUPER MARIO LAND 2	59,95
DRAGONS FURY (DEVIL CRASH)	90,95	NEMESIS II	54,95
NINTENDO NES		**GAME GEAR**	
ZELDA II	69,95	WIMBLEDON TENNIS	69,95

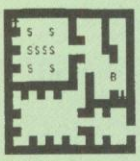
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten-Lieferung per Nachnahme 9DM

Bestellungen an: DIAMOND SOFT, U. STAMPRATH,
ELSA-BRANDSTRÖMSTR. 7, 4242 REES 1
TEL: 02851/1622 ab 17.00 Uhr
FAX: 02851/58264

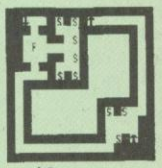


ANCIENT TEMPLE OF YAK

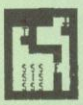
G= Crates
E= King's Megacredit
O= Elixir of Restoration (fuer Mirabeth)
P= Yak Pool
I= Potion
A= Altar
T= Falle
S= Switch
C= Coffin
K= Sparks Spell
Y= Acid Spray Spell
Z= Hypnotize Spell
L= Light Spell



Level 1

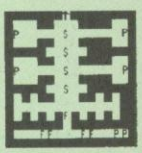


Level 2





Level 3



Castle Dungeon

CASTLE BASENJI

S= Scroll
Hier sind alle Scrolls, die es im Schloss gibt, und in Klammern ihre Auswirkungen:
Scroll of Depression (nach dem Benutzen ist man deprimiert)
Scroll of Confusion (nach dem Benutzen ist man verwirrt)
Scroll of Insanity (nach dem Benutzen ist man wahnsinnig)
Scroll of Weakness (nach dem Benutzen ist man schwach)
Scroll of Electricity (+10 Electricity Resistance)
Scroll of Fire (+10 Fire Resistance)
Scroll of Magic (+10 Magic Resist.)
Scroll of Aging (+25 Jahre Alter)
Scroll of Personality (+5 Personal.)
Scroll of Speed (+5 Speed)
Scroll of Intellect (+5 Intellect)
Ausserdem gibt es fuer jede Scroll 5000 Erfahrungspunkte

F= Feuerfalle
T= Schatz
P= Trapped Peasant
I= Scroll of Insight (Quest Item)
↑/↓ Treppe nach oben / unten

Brunnen, Schreine, Statuen, usw.	Position auf der Landkarte	Wirkung
Well of Speed	E2, 3, 4	+50 Speed
Elemental Shrine	E3, 9, 14	+20 Fire, Electricity, Cold und Poison Resistance
Shrine of Poison	F3, 14, 6	+50 Poison Resistance
Statue	F3, 12, 2	Spell: Cure Disease
Fountain of Ability	F3, 0, 1	+5 Levels
Waters of Power	F3, 7, 7	+25 Hit Points
Wishing Well	F3, 1, 7	+60 Luck
Statue	F3, 12, 8	Spell: Cure Poison
Pyramide	F3, 8, 10	
Fountain of Protection	F3, 12, 12	+5 Armor Class
Shrine of Fire	E2, 13, 3	+50 Fire Resistance
Waters of Magic	E3,8, 6	+25 Spell Points
Shrine of Electricity	D3, 15, 4	+50 Electricity Resistance
Olympian Fountain	C3, 15, 10	+10 Endurance, Speed und Accuracy
Sage's Fountain	D3, 8, 9	+10 Intellect und Personality
Well of Might	D2, 3, 8	+50 Might
Shrine of Magic	C3, 15, 0	+50 Magic Resistance
Well of Endurance	C1, 2, 4	+50 Endurance
Shrine of Cold	A4, 12, 14	+50 Cold Resistance
Well of Accuracy	B3, 0, 3	+50 Accuracy
Waters of Great Power	A1, 4, 12	+250 Hit Points
Shrine of Energy	A1, 7, 6	+50 Energy Resistance
Fountain of Great Protection	A3, 3, 14	+30 Armor Class
Waters of Great Magic	A4, 3, 3	+250 Spell Points

Person, Turm, Dungeons, Gegenstände, usw.	Position auf der Landkarte	Besonderheiten
Arie the Apprentice	A1, 11 ,5	er gibt Euch nachdem Ihr die Wizards getötet habt das "Amulett of the Northern Sphinx"
Asp	C2, 9, 15	
Autumn Druid	C2, 15, 9	er gibt Euch das "Last fallen Leaf of Autumn"
Captain Nystor	D3, 10, 12	
Carlawna the Cleric	C2, 10, 6	sie will das "Scarab of Imaging"
Castle Basenji	A1, 8, 8	zerstört für Arie die Wizards die hier hausen
Castle Burlock	D2, 8, 2	
Cave of Illusion	B4, 2, 15	
Celia the Maiden	D4, 15, 15	wenn Ihr sie befreit, belohnt Euch Derek
Cyclop's Outpost	A4, 10, 8	zerstört ihn für Glom
Danulf the Faery King	C3, 14, 5	er sucht den "Wand of Faery Magic"
Darkstone Tower	B3, 11, 0	
Darzog's Tower	D3, 4, 14	hier wird Crodo gefangen gehalten
Derek the Ranger	F3, 4, 5	
Dragon Cave	E1, 14, 12	hier gibt es viele Schätze
Dragon Tower	D1, 10, 5	
Dwarf Mine 1	F3, 9, 13	
Dwarf Mine 2	F3, 7, 15	
Dwarf Mine 3	E2, 9, 1	
Dwarf Mine 4	E2, 1, 1	
Dwarf Mine 5	D2, 9, 9	
Ever Hot Lava Rock	E2, 7, 11	bringt es zu Holo und er gibt euch das Quest Item "Widget"
Falagar the Wizard	C2, 8, 11	er will das Ihr für Ihn die "Crystals of Piezoelectricity", die in Asp sind findet Spell: Megavolts
Glom	A3, 10, 0	zerstört den Cyclop's Outpost für ihn
Golem Dungeon	B4, 11, 9	
Halon the Efficient	B3, 9, 6	er sucht das "Ever Hot Lava Rock"
Holy Book of Elvenkind	B4, 14, 13	bringt es zu Tito
Ice Trolls Lair	B4, 2, 7	zerstört es für Thickbard
Joe the Merchant	D2, 18, 2	er lehrt Euch den Skill "Merchant"
Kai- Wu's Pagoda	A3, 15, 6	befreit sie für Kai- Wu von den Ninjas
Kai- Wu the Monk	A3, 15, 0	
Kai- Wu the Monk	A3, 15, 12	ihr müßt seine Pagode vom Ninja Clan befreien
Ligono the Spirit	D3, 12, 8	er möchte von Euch seinen Schädel haben (Ligono's Skull)
Ligono's Missing Skull	D4, 2, 1	bringt ihn zu Ligono
Medin	C3, 12, 13	
Mirabeth the Mermaid	D4, 12, 3	sie gibt Euch den "Yak Stone of Opening" mit dem Ihr den "Ancient Temple of Yak" öffnet
Myra the Herbalist	F3, 9, 11	für ihn soll man im Toad Meadow "Phyrna Roots" sammeln

Northern Sphinx	B1, 12, 8	
Ogre Lair	C2, 5, 0	Ihr sollt es für Captain Nystor zerstören
Orothin the Hermit	F3, 9, 6	er sucht seine Pfeife, die er im Pitchfork Creek verloren hat
Orothin's Bone Whistle	E4, 5, 14	Wenn ihr sie zu Orothin bringt aktiviert er die Statuen im Toad Meadow
Oslo the Observant	E3, 11, 12	er lehrt Euch den Skill "Spot Secret Doors"
Reflector	A4, 0, 0	
Reflector	F4, 15, 5	
Reflector	F1, 15, 15	
Reflector	A1, 0, 15	
Saul the Prayermaster	A2, 6, 13	Skill: "Payermaster"
Scarab of Imaging	C1, 15, 11	bringt es zu Carlawna
Shangri- La	Vulcano Cave Level 3, 9, 10	
Southern Sphinx	A2, 11, 9	
Spring Druid	E3, 3, 14	er hält den "Last Raindrop of Spring" für Euch bereit
Summer Druid	B2, 1, 10	er gibt Euch die "Last Flower of Summer"
Thickbard the Civilized	B3, 6, 3	zerstört für ihn das "Ice Trolls Lair"
Tito the Elf Priest	C3, 3, 8	sucht für ihn das "Holy Book of Elvenkind"
Tomb of a 1000 Terrors	C4, 6, 6	
Tower of High Magic	C4, 6, 15	

Valia the old Woman	F4, 9, 3	sie hat den Schlüssel zum Witch Tower
Vertigo	F3, 10, 13	
Vulcano Cave	E1, 15, 2	
Wand of Faery Magic	D4, 8, 14	das ist der Zauberstab den Danulf verzweifelt sucht
Warzone	B2, 12, 4	
Winterkill	A3, 4, 6	
Witch Tower	F4, 10, 9	

Das kostet allerdings fünf King's Megacredits pro Stock. Falls Ihr sie noch nicht habt, schaut mal auf den Karten nach. Dort steht, wo Ihr sie finden könnt. Geht jetzt nach Newcastle. Bei den Bauarbeiten wird ein seltsamer Stein gefunden. Mit dem "Stone of 1000 Terrors" könnt Ihr jetzt auch in den "Tomb of a 1000 Terrors", wo Ihr übrigens auch einige Megacredits finden werdet. Geht aber zuerst einmal zu Emerson. Ihr gebt ihm den Auftrag, den zweiten Stock der Burg aufzubauen und begebt Euch wieder nach Newcastle. Wieder wird ein Stein gefunden – der "Golem Stone of Admittance", mit dem Ihr den "Golem Dungeon" betreten könnt. Auch dort findet Ihr einige Megacredits. Bevor Ihr auch den Dungeon in Newcastle ausheben könnt, müßt Ihr erst mal für Emerson ein Erlaubnisschreiben von Artemus besorgen.

Also nichts wie hin zu ihm. Aber auch Artemus hat eine kleine Bitte an Euch: Ihr sollt für ihn Crodo aus Darzog's Tower befreien. Die Party muß diesen Auftrag wohl oder übel ausführen.

Habt Ihr Crodo befreit, stellt Artemus die Erlaubnis aus und Emerson schickt nach erneuter Aufforderung seine Arbeiter in Richtung Newcastle los. Beim dritten Besuch sind alle Arbeiten erledigt und Ihr könnt Eure Burg im Ganzen besichtigen. Newcastle ist eine richtige kleine Stadt geworden, mit Trainingshalle, Bank, Tempel und Waffenschmiede. Ihr dürft sogar 50.000 Goldstücke als Steuern im Jahr einstreichen. Wenn Ihr bei Eurer Besichtigungstour den Keller betreten wollt, werdet Ihr nach dem Paßwort gefragt. Es lautet "Laboratory". Im Keller findet Ihr das "Xeen Slayer

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör
Großhandel für Computerspiele und Zubehör
PC
AMIGA
GAME GEAR
C-64
GAME BOY
CD-ROM
MEGA DRIVE
SNES
ATARI ST
Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)
Händler-Anfragen erwünscht!
Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

Wir kämpfen für
SAUBERE FLÜSSE!
GREENPEACE
Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11
Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken

PC
X-Wing a.A.
Burning Steel 94,-
F-15 Strike Eeagle III DA 94,-
Harrier Jumpjet 109,-
Taskforce 1942 DA 109,-
Ultima VII Part Two 84,-
SUPER NINTENDO
Super Mario Kart 99,-
Sim City Dt.Texte 99,-
Magical Quest Mickey M. 119,-
Super Double Dragon a.A.
MEGA DRIVE
Batman Returns Dt 89,-
Talespin Dt 89,-
Mickey & Donald Dt 89,-
Sonic 2 Dt 89,-
Streets of Rage 2 a.A.
Shinobi 2 a.A.
Thunderforce IV Dt 109,-
Lemmings Dt 99,-
GAME BOY
Super Mario Land 2 69,-
Popeye 2 69,-
NEO GEO
Super Sidekicks a.A.
BTX unter Kranz Versand
Theo KRANZ VERSAND & LADEN
FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,–) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,–; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,–; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.
Juliuspromenade 11 8700 Würzburg
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Sword", das aber erst später zum Einsatz kommt.

Tower of High Magic

Der Tower of High Magic wird hauptsächlich von den "Flying Feet" bewohnt. Außerdem finden sich in den Levels 3 und 4 auch einige Sorcerer.

Im vierten Level habt Ihr die Gelegenheit, den Skill "Prestidigation" und den Spell "Prysmatic Lights" zu lernen. In der Box in der nördlichsten Nische des Levels ist der "Skeleton Key to Darzog's Tower" versteckt.

In den "High Magic Clouds" über diesem Level gibt es außer ein paar Gems wirklich nichts Interessantes zu holen. Wer es also nicht nötig hat, geht direkt zum...

Castle Burlock

Hier bekommt Ihr von König Burlock den Auftrag, den "Sixth Mirror" aus dem Xeen's Castle zu besorgen. Ihr nehmt den Auftrag an und seht Euch anschließend etwas im Schloß um. Im dritten Level bekommt Ihr von Prinzessin Roxanne einen zusätzlichen Auftrag. Trinkt auf keinen Fall das "Sludge", es ist vergiftet.

Castle Burlock ist von der Ausbeute her eine ziemliche Enttäuschung, also wenden wir uns lieber Castle Basenji zu.

Castle Basenji

Hier wohnt zwar kein König, dafür trefft Ihr hier auf zahlreiche Werwölfe und Wizards. Die Wizards solltet Ihr auf jeden Fall beseitigen. Dafür gibt's von Arie (A1,11,5) das Amulett zum Öffnen der Sphinx. Um in den dritten Level zu kommen, müßt Ihr die "Trapped Peasants" befreien. Einer von ihnen gibt Euch das passende Paßwort. Dort findet Ihr die "Scroll of Insight". Ganz zum Schluß solltet Ihr Euch bei Arie das Amulett abholen. Er rückt aber nur damit heraus, wenn Ihr wirklich alle Wizards getötet habt.

Ancient Temple of Yak

Den Stein zum Öffnen dieses Dungeons hat Mirabeth (D4, 12, 3). Nehmt den Auftrag an, ihr das "Elixir of Restoration" zu bringen, dann gibt sie Euch den Stein. Die Bewohner dieses Dungeons (schwebende Totenköpfe) sind ungemütliche Gesellen, tauchen aber nur auf, wenn Ihr einen der zahlreichen Särge öffnet. Im nordwestlichen Sarg wohnt ihr Oberboß und fordert Euch heraus.

Er ist zwar stärker als seine Untergebenen, aber durchaus zu schaffen und gibt dann den Inhalt seines Sarges frei.

Prinzipiell solltet Ihr alle Särge untersuchen. In diesem Dungeon gibt es außerdem jede Menge Megacredits, falls Newcastle also nicht schon wieder aufgebaut ist, zuschlagen.

Im nordöstlichen Teil des Dungeons liegt das "Elixir of Restoration", das Ihr einsteckt und später zu Mirabeth bringt. Die Yak Pools können Eure Charakterwerte verbessern, aber sie können Euch auch töten oder betrunken machen.

Beim Duchkämmen des Dungeons stoßt Ihr auf Altäre, die Ihr zerstören müßt, um die Sektentätigkeit der Yak-Anhänger zu unterbinden. Die Switches sind zum Öffnen einiger geheimer Durchgänge da.

Wenn Euch der Weg an einer Stelle durch die Mauer versperrt ist, kann sich ein Switch öffnen. Ihr habt hier die Möglichkeit, vier mittelmäßige Zaubersprüche kostenlos zu lernen. Habt Ihr alles untersucht, könnt Ihr den Dungeon verlassen und Mirabeth das Elixier bringen.

Tomb of a 1000 Terrors

Habt Ihr Newcastle schon aufgebaut, hat Euch Ebenezer die zwei Stones schon gegeben. Ihr betretet die Höhle mit Hilfe des Stones, findet aber nichts Spannendes. Ihr könnt Eure Party mit den "Tomb Juices" verbessern; roter Juice bedeutet "Might", gelber "Accuracy", grüner "Endurance", weißer "Luck", blauer "Personality", orange "Intellect" und lila "Speed". Auch hier gibt es wieder Megacredits, die Euch jedoch nach dem Aufbau von Newcastle wenig nützen.

Golem Dungeon

Immer geradeaus gehen und mit der ersten Statue sprechen, die Euch drei Aufgaben gibt:

1. Ihr müßt sechs von acht Blöcken im nordwestlichen Teil in glühende Steine verwandeln. Das ist sehr einfach durch Ausprobieren herauszufinden.

2. Ihr müßt im südwestlichen Teil die "Äste" (kleine Seitenwege) des großen Hauptweges abtrennen. Legt die Switches ans Ende des jeweiligen Weges und teleportiert Euch mit dem entsprechenden Zauberspruch wieder heraus.

3. Legt im mittleren Teil des rechten Bereichs des Dungeons die Switches so um, daß der Weg nach oben frei ist.

Wenn die Helden alle Aufgaben gelöst haben, lauft zu Teleporter 6, der Euch zu 6 bringt, dann mit Hilfe des Teleporters 7 zu 7. Auf diesem Weg gibt es Megacredits.

Im Südteil der Höhle findet Ihr einen Schatz. Die Statue unter Teleporter 9 sprecht Ihr an, dann schlägt sie alle Partymitglieder zu "Master of Golems".

Schummeltricks

Teleportieren

HEX-Wert / Gebäude, ...	HEX-Wert / Gebäude, ...
01 / Area A1	2C / Cave of Illusion 3
02 / Area A2	2D / Cave of Illusion 4
03 / Area A3	2E / Volcano Cave 1
04 / Area A4	2F / Volcano Cave 2
05 / Area B1	30 / Volcano Cave 3
06 / Area B2	31 / Shangri-La
07 / Area B3	32 / Dragon Cave
08 / Area B4	33 / Witch Tower 1
09 / Area C1	34 / Witch Tower 2
0A / Area C2	35 / Witch Tower 3
0B / Area C3	36 / Witch Tower 4
0C / Area C4	37 / Tower of High Magic 1
0D / Area D1	38 / Tower of High Magic 2
0E / Area D2	39 / Tower of High Magic 3
0F / Area D3	3A / Tower of High Magic 4
10 / Area D4	3B / Darzog's Tower 1
11 / Area E1	3C / Darzog's Tower 2
12 / Area E2	3D / Darzog's Tower 3
13 / Area E3	3E / Darzog's Tower 4
14 / Area E4	3F / Burlock Dungeon
15 / Area F1	40 / Castle Burlock 1
16 / Area F2	41 / Castle Burlock 2
17 / Area F3	42 / Castle Burlock 3
18 / Area F4	43 / Basenji Dungeon
19 / Witch Clouds	44 / Castle Basenji 1
1A / High Magic Clouds	45 / Castle Basenji 2
1B / Clouds of XEEN	46 / Castle Basenji 3
1C / Vertigo	47 / Newcastle Dungeon
1D / Nightshadow	48 / Newcastle Foundation
1E / Rivercity	49 / Newcastle 1
1F / Asp	4A / Newcastle 2
20 / Winterkill	4B / XEEN's Castle 1
21 / Dwarf Mine 1	4C / XEEN's Castle 2
22 / Dwarf Mine 2	4D / XEEN's Castel 3
23 / Dwarf Mine 3	4E / XEEN's Castle 4
24 / Dwarf Mine 4	4F / Ancient Temple of YaK
25 / Dwarf Mine 5	50 / Tomb of a 1000 Terrors
26 / Deep Mine ALPHA	51 / Golem Dungeon
27 / Deep Mine THETA	52 / Sphinx Body
28 / Deep Mine KAPPA	53 / Sphinx Head
29 / Deep Mine Omega	54 / Sphinx Dungeon
2A / Cave of Illusion 1	55 / Warzone
2B / Cave of Illusion 2	

Um an die jeweiligen Punkte zu gelangen muß man nur den HEX-Wert für diesen Punkt in das Byte 13074 einsetzen. Um die X- und Y-Koordinate zu bestimmen, den Positionswert in das Byte 13072 (für die X-Koordinate) bzw. in Byte 13073 (für die Y-Koordinate) einsetzen.

Gem- und Goldvermehrung

Um nie wieder Geldprobleme zu haben müßt Ihr bei Eurem Spielstand von Byte 13699 bis Byte 13701 folgendes im HEX-Format eingeben: 7F9698. Das gleich gilt für die Gems. Damit Euch nie mitten im Kampf die Gems ausgehen gebt von Byte 13703 bis Byte 13705 folgendes ein: 7F9698. Das dürfte für einige Kämpfe genügen.

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

20.000 Meilen unter dem Meer	L - -	Curse Of The Azure Bonds	L P -	Fire Brigade	- - A	King's Quest 4	L P A
688 Attack Submarine	- - A	Dam Busters The	- - A	Fish	L - -	King's Quest 5	(L P) A
Abandoned Places	**L P -**	**Dark Half**	**(L P) -**	Flugsimulator 3	- - A	**King's Quest 6**	**L P -**
Ace 2	- - A	Day Of The Viper	L P -	Flugsimulator 4	- - A	Kingdoms Of England	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A	**Death Knights Of Krynn**	**L P A**	Fountain Of Dreams	- - A	Knights Of Legend	L - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -	Deathlord	- - A	Future Wars	(L P) -	Kult	(L P) -
Airborne Ranger	- - A	Decisive Battl. North Am. Civil War	- - A	Galdregon's Domain	L - A	Landsitz von Mortville Der	L - -
Alternate Reality The City	- P A	Def Con 5	- - A	Gateway To The Savage Frontier	L P -	Last Ninja	- - A
Alternate Reality The Dungeon	L - -	Defender Of The Crown	- - A	Gato	- - A	Last Ninja 2	L - -
Bad Blood	L P A	Deja Vu (Amiga/ST)	L - -	Germany 1985	- - A	Legacy Of The Ancients	L P -
Balance Of Power 1990 Edition	- - A	Deja Vu 2	L - -	Gettysburg	- - A	Legend Of Blacksilver	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	L P A	Demon's Winter	- - A	Gold Rush	L P A	Legend Of Faerghail	L P -
Bard's Tale 1 The	L P -	Digi Paint 3	- - A	Guild Of Thieves	L - -	**Legend Of Kyrandia**	**(L P) -**
Bard's Tale 2 The	L P -	Digi View Gold Version 4.0	- - A	Gunship	- - A	Leisure Suit Larry 1	L P A
Bard's Tale 3 The	L P A	DOS - 2 - DOS	- - A	Heart Of China	(L P) A	Leisure Suit Larry 2	L P A
Batallion Commander	- - A	Drachen Von Laas	L P -	Heimdall	(L P) -	Leisure Suit Larry 3	L P A
Battle Of Antietam	- - A	Dragon Wars	- P A	Hellowoon	L - -	Leisure Suit Larry 5	L P A
Battlehawks 1942	- - A	Dragon's Breath	L - -	Hero's Quest	(L P) A	Les Manley - Lost in L.A.	L P -
Battles Of Napoleon	- - A	Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A	Hillsfar	L - A	Loom	L - -
Battletech	(L P) A	Drakkhen	L - -	Holiday Maker	L - -	Lords Of Doom	L P -
Bismarck	- - A	Dungeon Master	L P A	**Hook**	**(L P) -**	**Lost Files of Sherlock Holmes**	**(L P) -**
Black Cauldron The	L - -	Dunkle Dimension Die	(L P) -	Imperium Galactum	- - A	**Lure Of The Temptress**	**(L P) -**
Bloodwych	L P -	**ECO Quest**	**L P -**	Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L P -	Manhunter New York	L - A
Bubble Ghost	L - P -	Elite (Lösung für Amiga/ST)	L - A	**Indiana Jones 4** (Fate of Atlantis)	**L P -**	Manhunter San Francisco	(L P) A
Buck Rogers 1	L P A	Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64)	L P -	Insector X	- - A	Maniac Mansion	L P -
Cadaver	L P -	**Elvira 2 - Jaws Of Cerberus**	**L P -**	It Came From The Desert	(L P) -	Mars Sage	L P A
Carrier Command	L - -	Emperor Of The Mines	L - -	Jet	- - A	Megatraveller 1	L P -
Champions Of Krynn	L P -	Europe Ablaze	- - A	Jones In The Fast Lane	- - A	Mewilo	L - -
Chaos Strikes Back	L P A	Eye Of The Beholder 1	L P A	Kampfgruppe	- - A	Might & Magic 1	- - A
Chrono Quest	L - -	**Eye Of The Beholder 2**	**L P -**	Kathedrale Die	L P -	Might & Magic 2	- - A
Chrono Quest 2	L - -	F-14 Tomcat	- - A	Keef The Thief	- - A	Might & Magic 3	L P A
Code Name: Ice Man	(L P) A	F-15 Strike Eagle 2	- - A	King Arthur	L - -	Millennium 2.2	L - -
Colonel's Bequest The	L P A	Faery Tale Adventure The	(L P) -	King's Quest 1	L P A	Miracle Warriors	- - A
Conquests Of Camelot The	(L P) A	Fascination	(L P) -	King's Quest 2	L P A	Monkey Island 1	(L P) A
Conquests of The Long Bow	**L P -**	Final Fantasy Legend	- - A	King's Quest 3	L - A	**Monkey Island 2**	**L P -**

Navcom 6	- - A	Red Lightning	L - A	Star Trek 25th Anniversary	L P -
Navy Seal	- - A	Red Storm Rising	- - A	Star Trek 5	- - A
Neuromancer	L P -	Renegade Legion Interceptor	- - A	Starglider 1	- - A
New Zealand Story The	- - A	**Rex Nebular**	**L P -**	Starglider 2	- - A
Ooze	L P -	Rings Of Medusa	(L P) -	Steel Thunder	- - A
Operation Marketgarden	- - A	Rise Of The Dragon	(L P) A	Stellar Crusade	- - A
Panzer Battles	- - A	Roadwar 2000	- - A	Storm Across Europe	- - A
Panzer Strike	- - A	Robox	L P -	Sub Battle Simulator	- - A
Pawn The	L - -	Rommel	- - A	Sword Of Aragon	(L P) A
Personal Nightmare	L P -	Russia	- - A	Sword Of Vermillion	- - A
Phantasie 3	L - -	Savage Empire The	- - A	Tangled Tales	- - A
Phantasy Star 1 (Mastersystem)	L - A	**Schwarze Auge Das**	**L P -**	Thunder Board Soundkarte	- - A
Phantasy Star 2 (Megadrive)	- - A	Secret Of The Silver Blades	- - A	Times Of Lore	- - A
PHM Pegasus	L - A	Sentinel The (Firebird)	- - A	Transworld	L - -
Pirates!	L - A	Sentinel World 1 Paragraphs	- - A	Ultima 1	- - A
Police Quest 1	L - A	Sentinel Worlds 1	L - A	Ultima 2	- - A
Police Quest 2	L - A	Sex Vixens From Space	L - -	Ultima 3	L P A
Police Quest 3	**L P -**	Shadow Of The Beast	(L P) -	Ultima 4	L P A
Pool Of Radiance	L P A	Shadowgate	L - -	Ultima 5	L P A
Pool Of Radiance Advent. Journal	- - A	Shogun	L P -	**Ultima 7 ind . Forge of Virtue**	**L P -**
Pools Of Darkness	**L P A**	Soko Ban (Megadrive)	- - A	Ultima 6	L P A
Populous	L - A	Sorcerian	- - A	Uninvited	L - -
Ports Of Call	(L P) -	Sound Blaster (alle Versionen)	- - A	**Ultima Underworld**	**L P -**
Powermonger	- - A	Space Ace	L - -	Up Periscope	- - A
President Is Missing The	- - A	Space Quest 1	L P A	War In The South Pacific	- - A
Prince Of Persia	L P -	Space Quest 2	L P A	War Of The Lance	- - A
Project Firestart	L - A	Space Quest 3	L P A	Warship	- - A
Project Stealth Fighter (C 64)	- - A	Space Quest 4	L P A	Wasteland	L P A
Prophecy of the Shadow	**L P -**	Space Rogue	- - A	Wasteland Paragraphs	- - A
Quest For Glory 2	(L P) A	Spellcasting 101	L - -	Wing Commander incl. Secret Miss.	- - A
Quest For Glory 3	**L - -**	Spirit Of Adventure	L P -	World Cup Soccer (Megadrive)	- - A
Questron 2	L P -	Stadt der Löwen	L - -	Zack Mc.Kracken	L P A
Railroad Tycoon	L - -	Star Command	L - A	Zork 1	L - -
Reach For The Stars	- - A	Star Flight 1	L - A		
Red Baron	- - A	Star Flight 2	L - A		

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

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



1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95



2 Monkey Island 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95



3 King's Quest 6
PC dV 99,95

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. Wing Commander 2 dV	.....	94.95
5. Wing Commander deluxe Edition dA	.....	104.95
6. Ultima 7 dV	.....	99.95
7. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95
8. Patrizier Der dV	79.95	89.95
9. Schwarze Auge Das - Die Schicksalsklinge dV	84.95	89.95
10. Civilization dV	84.95	99.95

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?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)

Titel	Amiga	PC
Bard's Tale 3 The dA	39.95	39.95
Budokan dA	34.95	—
California Games dA	24.95	24.95
Chess Player 2150 E	19.95	—
Emerald Mine 3 Prof. dA	29.95	—
F'19 Stealth Fighter dA	84.95	49.95
Flight Path 737 dA	9.95	—
Garrison dA	19.95	—
Hollywood Poker Pro dA	19.95	—
Imperium dA	34.95	34.95
Leaderboard Golf E	29.95	—
Links Kurs Barton Creek E	—	44.95
Links Kurs Bay Hill Club E	—	44.95
Links Kurs Boomtifol E	44.95	44.95
Links Kurs Firestone E	44.95	44.95
Links Kurs Hyatt Dorado E	—	44.95
Links Kurs Pinehurst E	—	44.95
Links Kurs Troon North E	—	44.95
North & South dA	29.95	—
Oil Imperium dV	19.95	19.95
Olympiad Collection E	29.95	29.95
Populous dA	34.95	34.95
Powermonger dA	39.95	84.95
S.W.O.T.L. DO 335 E	—	44.95
S.W.O.T.L. E	—	94.95
S.W.O.T.L. HE 162 E	—	44.95
S.W.O.T.L. P 38 E	—	39.95
S.W.O.T.L. P 80 E	—	39.95
Starflight 1 dA	34.95	34.95
Ultima 6 Classic dA	49.95	59.95
Ultima Trilogie 2 (4,5,6) dA	—	89.95

ZUBEHÖR

Roland Soundk. LAPC 1 od. SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V 2.0	PC 199,95
Sound Blaster PRO Basic	PC 329,95
Sound Blaster PRO Standard	PC 379,95
Sound Blaster CMS-Chips f. V 2.0	PC 69,95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 579,95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 639,95
Aktiv-Boxen	Paar 59,95
Speichererweiterg. f. A 500 + Uhr . AM	59,95
Verlängerg. Monitor/Maus/Joystick	9,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

In den rechten fünf Spalten finden Sie unser Angebot mit deutscher Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Amiga	PC
10 Great Games dA	89.95	99.95
1869 dV	79.95	89.95
Abandoned Places dA	79.95	—
Aces Of The Pacific dA	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	89.95
Air Warrior (PC S-VGA) dA	84.95	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	99.95
Alone in the Dark dA	—	94.95
Amberstar dA	84.95	89.95
ATAC dA	—	89.95
B 17 Flying Fortress dA	—	99.95
B.A.T. 2 dV	89.95	89.95
Bard's Tale Construct. Kit dA	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	94.95
Black Crypt dA	69.95	—
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	79.95
Cadaver dV	74.95	89.95
Cadaver Levels dA	44.95	—
Campaign dV	74.95	84.95
Castle Of Dr. Brain dV	84.95	94.95
Castles dV	69.95	84.95
Chess Master 3000 dA	—	84.95
Classic Adventure dA	—	89.95
Comanche dA	—	99.95
Combat Classics dA	69.95	74.95
Conquestador dV	79.95	79.95
Conquestador Szen. Disk dV	44.95	44.95
Conquests Of Longbow dV	—	94.95
Curse of Enchantia dV	89.95	89.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	89.95
Darklands dV	—	119.95

Titel	Amiga	PC
Darkseed dA	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	84.95
Dominium dA	79.95	—
Dream Team The dA	59.95	69.95
Dune dV	79.95	89.95
Dungeon Master dA	—	84.95
Elite dA	69.95	69.95
Elite Plus dA	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	84.95
Epic dA	79.95	84.95
Epyx Sporting Gold dA	69.95	—
Erben des Throns dV	79.95	84.95
Eternam dV	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	79.95
F 117 A Nighthawk dA	—	99.95
F 15 3 Strike Force dA	—	99.95
F 19 vs M 29 Compil. dA	89.95	94.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5) dA	—	99.95
Falcon 3.0 Mission Disk dA	—	69.95
Fantastic Worlds dA	84.95	89.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	149.95
Gateway To Sav. Frontier dV	79.95	89.95
Global Conquest dA	—	99.95
Global Effect dA	84.95	89.95
Gobliiins dV	69.95	69.95
Gobliins 2 dV	79.95	89.95
Grandmaster Chess dA	—	84.95
Gunship 2000 dA	89.95	99.95
Gunship 2000 Szenario dA	—	69.95
Gunship dA	69.95	89.95
Harpoon 1.21 Battles. 3 dA	44.95	44.95
Harpoon 1.21 Battles. 4 dA	44.95	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	49.95
Harrier Jump Jet dA	—	99.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Titel	Amiga	PC
Heart Of China dV	94.95	94.95
History Line 1914/18 dV	89.95	89.95
Hook dA	69.95	89.95
Humans dA	69.95	69.95
Inca dV	—	99.95
Indiana Jones 3 Adv. VGA dV	—	89.95
Indiana Jones 3 Adv. dV	67.95	67.95
John Madden Football dA	69.95	—
Kaiser dV	99.95	99.95

Titel	Amiga	PC
Monkey Island 1 dV	79.95	89.95
Nigel Mansell GP dA	69.95	74.95
No Second Price dA	69.95	—
Perfect General Data dA	49.95	49.95
Perfect General The dA	84.95	89.95
PGA Courses dA	44.95	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	84.95
Pinball Fantasies dA	69.95	—
Pirates! dA	69.95	69.95

Unser komplettes Lieferprogramm finden Sie im kostenlosen Kundenmagazin. Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser spezielles Angebot in den entsprechenden Fachblättern.

Titel	Amiga	PC
Kathedrale Die dV	89.95	89.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
Leather Godess. Phobos 2 dV	—	99.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	74.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Lemmings dA	69.95	84.95
Lemmings more Lemm. dA	69.95	79.95
Links Golf dA	84.95	94.95
Loom dV	79.95	79.95
Lost Files Sherl. Holmes dV	—	94.95
Lure Of The Temptress dV	79.95	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	29.95
Mad TV dV	79.95	89.95
Manchester United Eur. dA	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	69.95
Mantis dA	—	119.95
Mario is Missing dA	—	84.95
Megalomania dV	39.95	89.95
Microprose Golf dA	84.95	—
Microprose GP F. 1 dA	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	89.95
Might & Magic 4 dV	—	89.95

Titel	Amiga	PC
Planet's Edge dV	—	89.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Pools Of Darkness dV	89.95	89.95
Populous 2 Challenge Data dA	34.95	—
Populous 2 Plus Data dA	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—
Power Pack 2 dA	—	74.95
Quest & Glory dA	79.95	89.95
Quest for Glory 3 dV	—	84.95
Railroad Tycoon dV	84.95	94.95
Rampart dA	69.95	79.95
Realms dA	79.95	29.95
Red Baron dV	84.95	89.95
Rex Nebular dA	—	89.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Sabre Team dA	—	89.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	79.95
Sensible Soccer 92/93 dA	64.95	—
Shadow of the Beast 3 dA	74.95	—
Shadow-World dA	—	94.95
Shadowlands dA	79.95	79.95
Shuttle dV	79.95	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	84.95

Titel	Amiga	PC
Sim Ant dV	89.95	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	84.95
Sim Life dV	—	94.95
Soul Crystal dV	69.95	79.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Special Forces dA	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	79.95
Sports Collection dA	74.95	79.95
Star Trek 25th Anniv. dV	—	84.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	79.95
Starbyte Collection No.2 dV	79.95	89.95
Summer Challenge dA	—	74.95
Task Force 1942 dA	—	99.95
Treasures Of Sav. Frontier dV	—	89.95
Troddlers dA	69.95	—
Ugh! dA	69.95	—
Ultima 5 dA	79.95	—
Ultima 7 Forge of Virtue dA	—	49.95
Ultima Underworld dA	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	89.95
Ween dV	79.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 dA	—	44.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 2 dA	—	44.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	49.95
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	79.95
WWF 2 dA	69.95	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	—
Zool dA	59.95	—

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Software vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:	
bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	12,-
bei Versand per Nachnahme	25,-

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
bitte ankreuzen
Computertyp ..... ☐ **Kundenmagazin (kostenlos)**

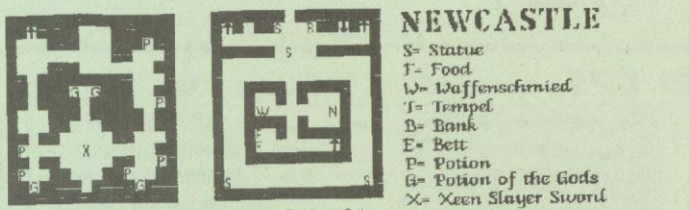
AUFTRAGGEBER

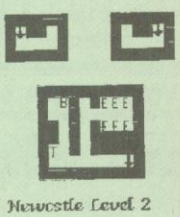
Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

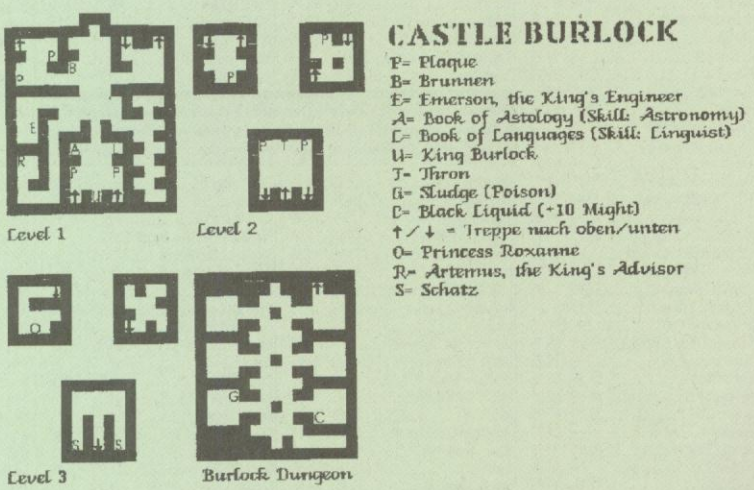
PP 03/93

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.









Danach zum Teleporter 9, der Euch in die Nähe des Ausgangs bringt. Habt Ihr alles Wichtige eingesteckt, verlaßt Ihr die Höhle.

Northern Sphinx

Dank Aries Amulett könnt Ihr die Sphinx betreten, die Hunderte von Gems und nebenbei vier gute Spells enthält.

Im Sphinx Body findet man die meisten Throne, auf die man jeweils die Angehörigen der entsprechenden Rasse setzt.

Viele der Sarkophage kann man mangels Kraft nicht öffnen.

Im Sphinx Dungeon liegen die meisten Gems und der Teleport-Zauberspruch. Durch das Lesen der Hieroglyphen findet man schnell das Paßwort für das "Sphinx-Head" heraus ("Golux"). Hier liegen ebenfalls eine Menge Gems und zwei Zaubersprüche. Aber jetzt ist die Zeit gekommen, mit Lord Xeen abzurechnen...

Darzog's Tower

Im Tower geht Ihr in die Clouds of Xeens (über dem 4. Level). Hier müßt Ihr Euch mit einigen fiesen Rocs und "Cloud Golems" herumschlagen. Die Offerings, die Ihr hier findet, habt Ihr aber nun nicht mehr nötig. Eure Ziel ist Xeens Castle, das auf der Position 16, 28 liegt.

Xeens Castle

Die Widersacher sind hier die Xeen Guards und Xeen selber (oft zwischenspeichern!). Stoßt Ihr auf Eurem Weg auf einen der vier Generators, zerstört Ihr ihn natürlich (bringt Euch pro Stück 200.000 Erfahrungspunkte). Das gleiche gilt für die "Guard Making Machine", die die lästigen Burschen produziert.

Im vierten Level (im Raum mit dem "X") haust Lord Xeen, dessen Drache Euch am Betreten des Raumes hindern will. Verpaßt ihm eine Kopfnuß und jagt dem Finale entgegen!

Ihr solltet darauf achten, daß einer Eurer Charaktere das "Xeen Slayer Sword" trägt (ohne dies hat man keine Möglichkeit, Xeen zu besiegen).

Ihr betretet den Raum X und steht dem Lord gegenüber. Natürlich wehrt er sich tapfer, hat aber keine Chance gegen Euch.

Wenn Ihr ihn besiegt habt, schnappt Ihr Euch den "Sixth Mirror" und Eure Party hat auch dieses Abenteuer siegreich überstanden.

Alone in the Dark

Alleine im Dunkeln läßt uns Christian Jagow aus Ahaus nicht stehen. Mit seinem "Tagebuch" in der Hand dürfte Euch Infograms 3-D-Spektakel keine ernsthaften Schwierigkeiten mehr bereiten. Viel Spaß beim Gruseln.

Privatdetektiv tot aufgefunden!

Am Freitagabend wurde die Leiche von Edward Carnby (44) aus dem Sumpf geborgen. Er wurde das letzte Mal gesehen, als er das verfluchte 'Derceto' betrat. Wir bringen Ihnen exklusiv die bei ihm gefundenen Notizen; Berichte über sein letztes Abenteuer.

Er teilte seine Entdeckungen in Räume ein. Eine Karte blieb noch erhalten, die anderen haben wir mühevoll rekonstruiert (Dank ans Stadtarchiv!).

Raum 1: Ich hörte nach einiger Zeit ein Geräusch am Fenster, und tatsächlich sprang kurze Zeit danach ein Werwolf hindurch. Hätte ich bloß den Schrank vor die Scheibe geschoben! Aber ich lerne aus Fehlern. Ich schob also den Hocker auf die Falltür und erfreute mich daran, wie ein Zombie vergeblich versuchte, die Grube zu verlassen. Nun war ich sicher. Ich machte mich daran, den Raum zu durchsuchen.

Raum 2: Ich habe die beiden Spiegel (R.03) an die Statuen in den Ecken des bewachten

Ganges gehängt. Die Wächter ertrugen ihr eigenes Spiegelbild wohl nicht...

Raum 3: Den plötzlich auftauchenden Werwolf erledigte ich mit zwei gutgezielten Gewehrschüssen (R.01). Die Vase warf ich an die Wand und fand den Schlüssel für die Kommode darin.

Raum 4: Puh! Ich bin gerade knapp dem Tod entronnen. Ich habe aber glücklicherweise bemerkt, daß die Dielenbretter inmitten des Ganges mein Gewicht nicht aushalten würden.

Raum 5: Das Fläschchen im Verbandskasten war Balsam für meine Seele.

Raum 6: Eine weitere hirnlose Kreatur. Sie war meine kostbaren Schüsse nicht wert.

Raum 7: Mit dem Schlüssel, der auf dem Schreibtisch lag, öffnete ich die Kiste. Leider zerbrach der darin gefundene Kavalleriesäbel schon während meines nächsten Kampfes.

Raum 8: Mit dem Öl aus dem Kanister füllte ich die Lampe.

Raum 9: Den Indianerteppich (R.01) hängte ich vor das Trappergemälde und mit Pfeil (R.26) und Bogen (R.08) vernichtete ich das böse Indianergemälde am anderen Ende des Ganges.



Raum 10: Es gibt noch Wunder! Als ich mich übermüdet an die Standuhr lehnte, verschob sie sich ein Stück. Ich drückte sie zur Seite und entdeckte ein Geheimfach.

Raum 11: Das Buch im goldenen Einband stank widerlich. Ich habe es beiseite gelegt. Dem Pergament 'Das Opfermesser' entnahm ich, mit welchem der Dolche der Vagabund in der Bibliothek zu töten war.

Raum 12: Ich stellte die Lampe auf den Boden, um eine größere Bewegungsfreiheit zu bekommen. Dies war auch bitter nötig, denn ich

WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER

Der wohl zur Zeit beste EISHOCKEY-MANAGER für alle AMIGAS

Die Herausforderung für jeden Fan von Sportsimulatins-Programmen !

Mit allen üblichen Features und mehr :
- EDITOR zum ändern von Namen und Trikotfarben !
- Realistische Stadionatmosphäre !
- Original Teams aus den besten Ligen der Welt !

und ... und ... und ...

Zum Preis von NUR 59 DM
(DEMO für 10 DM Vorkasse)

SAYONARA SOFTWARE
Altenstädterstr.14
6361 Niddatal 4
Telefon 06187 / 26498

PC & AMIGA
Okay Soft
Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news -8405
BTX * 20011009674 1279 ◆

		PC	AMIGA
1869	DV	81.90	67.90
3D Constr. Kit 2.0	DV	120.90	120.90
A.T.A.C	DA	79.90	–.–
Aces of Pacific	DA	74.90	–.–
- Mission WW2 1946		47.90	–.–
Airbus A 320	DA	88.90	86.90
Alone in the Dark	DV	90.90	–.–
B.A.T 2	DA	80.90	77.90
B.C. Kid		–.–	55.90
Caesar	DA	66.90	57.90
Campain	DV	70.90	63.90
Castle 2	DA	75.90	a.A.
Car + Driver	DA	74.90	–.–
Das schwarze Auge	DV	81.90	72.90
Der Patrizier	DV	81.90	67.90
Dynablaster	dt	70.90	64.90
Eye of Beholder 2	DV	80.90	79.90
F-15 Strike Eagle 3	DA	87.90	–.–
Grand Prix	DA	83.90	73.90
Gobliins 2	DV	90.90	71.90
Gunship 2000	DA	88.90	77.90
- Mission Disk	DA	56.90	a.A.
Harrier Jump Jet		85.90	–.–
History Line 1914-1918	DV	80.90	80.90
Humans		59.90	56.90
Indiana Jones IV	DV	86.90	81.90
Kings Quest 6	DV	80.90	–.–
Laura Bow II	DV	75.90	–.–
Legend of Kyrandia	DV	66.90	62.90
Legend of Valour	DV	80.90	80.90
Links 386	DA	86.90	–.–
- Course Mauna Kea		46.90	–.–
Lotus 3		–.–	50.90
Might + Magic 4	DV	80.90	–.–
Monkey Island 2	DV	79.90	79.90
Nigel Mansell	DA	62.90	55.90
Push Over		67.90	55.90
Quest for Glory 3	DV	69.90	–.–
Sensible Soccer 92/93	DA	–.–	52.90
Sherlok Holmes	DV	84.90	–.–
Sim Earth	DA	90.90	71.90
Spellcasting 301		63.90	–.–
Spelljammer		67.90	a.A.
Streetfighter 2	DA	66.90	59.90
Waxworks	DV	64.90	60.90
Wing Commander	DV	–.–	79.90
Zyconix	DA	52.90	40.90

SOUNDBLASTER 2.0	168.-
ATI Stereo FX	287.-
AdLib GOLD	455.-
Roland LAPC I	799.-
Adlib Soundkarte	125.-

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4.50

HAMO
HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR
Tel: 02162/12073

HAMO oHG Meier & Rösges - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1

Wir versprechen nicht, Artikel zu liefern, bevor Sie " im Handel " sind - Wir versprechen keine Mondartikel die es noch gar nicht gibt gegen Vorkasse zu liefern. Wir bieten auch keine minderwertige Hardware an, nur um in den Anzeigen der Billigste zu sein. Wir werben auch nicht mit Irrsinnsrabatten (plus 28 DM Porto) Aber wir liefern : (nicht nur versprechen) seit 4 Jahren faire Preise und besten Service. That's it

ACTION REPLAY MK3 A500 189.-

Bis 15.00 Uhr bestellt - am gleichen Tag verschickt

16 Bit AT Bus Festplatte 105 MB A500 nur 998,-

HAMO
Unsere Versandabteilung liefert seit fast vier Jahren an mehr als 20.000 Kunden : Hardware und Software zuverlässig und schnell. Und dennoch bei uns auch weiterhin keine vollmundigen Ankündigungsorgien und keine leeren Versprechungen. Versprochen !!

AMIGA Wing Commander 89.50

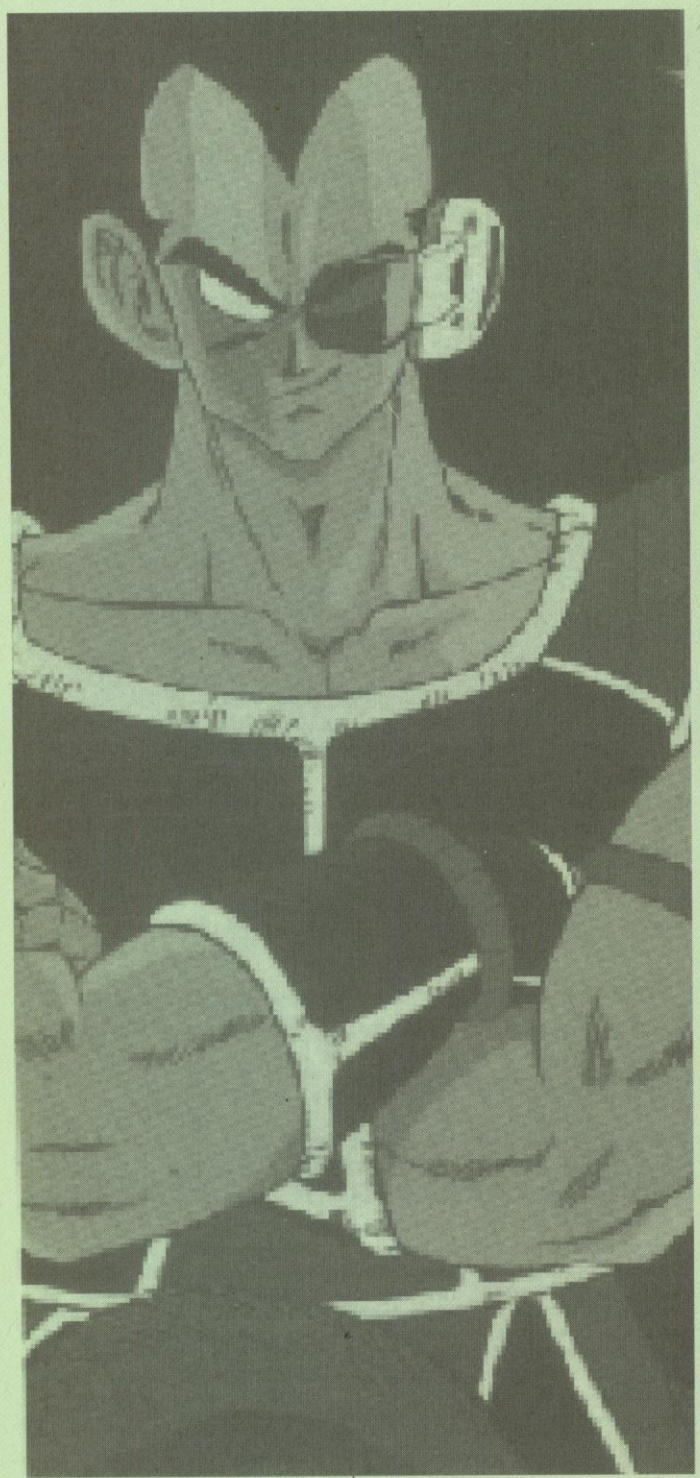
THRUSTMASTER
Flight Control 189.50
Weapon Control 189.50
Rudder Control 279,50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

ROLAND LAPC-1, dt. Version	989.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	989.-
Soundblaster 2.0	189.-
Soundblaster 2.0 Microchannel	479.-
Soundblaster Pro 3.1 Basic	299.-
Soundblaster Pro 3.1 Standard	399.-
Portblaster für Laptops etc..	349.-
Midiblaster Waaahnsinn	479,-
Soundblaster Pro 16 ASP	549.-
VideoBlaster	749,-
CD-ROM zum Soundblaster Pro	599.-

Call BTX: HAMO#

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-. Mit (*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken.
FAX: 02162/30091 BTX: HAMO#
> Händleranfragen erwünscht <
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.



wurde vom 'schwarzen Mann', dem 'Vagabunden', verfolgt. Ich konnte ihn später mit einem speziellen Dolch töten, den ich im Geheimraum der Bibliothek fand. In einem Teil eines Regales war nämlich ein Mechanismus versteckt, den ich mit der Attrappe eines Buches (R.10) auslöste, und der die Geheimtür öffnete.

Raum 13: Der Raum war dunkel. Ich fand darin eine sehr schwere Statuette, einen "den Reisebericht und einige Revolverkugeln. Raum 14: Nichts besonderes. Das ist auch erwähnenswert, oder? Raum 15: Ich fand keine Möglichkeit, das Monster in der Badewanne abzumurcksen. Also griff ich zum Schein an. Während das Ungetüm sich von meinem Schlag erholte, griff ich nach der Kanne und dem Erste-Hilfe-Kasten und floh.

Raum 16: Der Geist auf dem Sessel kam mir nicht geheuer vor. Ich schlich also vorsichtig um das Möbelstück herum.

Raum 17: Den Ritter zerschmetterte ich mit einem gutgezielten Wurf mit der schweren Statuette (R.13).

Raum 18: Als ich nach Jeremys Notizblock griff, stürzte sich ein Werwolf auf mich.

Raum 19: Außer ein paar Gegenständen entdeckte ich einen geheimen Mechanismus. Ich steckte die Teile des kaputten Kavalleriesäbels (R.07) in das Wappen. Daraufhin erschloß sich mir eine Treppe zum Verlies. Ich betrat sie aber erst, nachdem ich die Lampe (R.01), ein Feuerzeug (R.20), einen Schlüssel (R.24), den Talisman (R.11) und diverse Waffen besaß.

Raum 20: Es gelang mir, die Zigarren mit dem Wasser (R.25) aus der Kanne (R.15) zu löschen.

Raum 21: Der Gang ist uninteressant, aber irgendwie habe ich das ungute Gefühl, daß hinter der Eingangstür etwas sehr Böses lauert.

Raum 22: Der Pirat war nur mit dem Schwert des Ritters (R.17) zu verletzen. Ich besiegte ihn mit der Taktik, nach jedem Schritt zuzuschlagen. So drängte ich ihn gegen eine Wand, wo er sich schlecht verteidigen konnte.

Raum 23: In diesem Raum saßen ein halbes Dutzend Zombies. Geistesgegenwärtig stellte ich den Suppentopf (R.27) auf den Tisch und wehrte so die Gefahr eines Angriffs ab.

Raum 24: Als ich den 'Danse Macabre' (R.19) auf das Grammophon (R.16) legte, fingen die Figuren zu tanzen an! Ich mogelte mich zwischen ihnen durch, schnappte mir den Schlüssel und verschwand.

Raum 25: Nachdem ich einen Untoten beseitigt hatte, durchsuchte ich den Kohlehaufen. In diesem war ein Schuhkarton, in dem sich wiederum ein Revolver befand. Mit dem Ölkanister, der auf dem Boden stand, füllte ich die Lampe weiter auf.

Raum 26: Bei der Statue stahl ich drei Pfeile, war aber danach gezwungen, den Raum schnellstmöglich zu verlassen.

Raum 27: In der Küche lagen brauchbare Gegenstände.

Raum 28: Ich fand den Schlüssel zum Keller und eine Keksschachtel, die mir Energie lieferte.

Raum 29: Die Brücke krachte hinter mir ein. Ich habe sicherlich meinen 100-Meter-Rekord geschlagen.

Raum 30: Ich rannte am Lindwurm vorbei, durch den unverschlossenen Gang. Dort mußte ich mich zwar um einen Werwolf kümmern, aber der Lindwurm zerstörte den Felsbrocken und kroch durch den dahinterliegenden Gang.

Raum 31: Der Wurm lag nun an dieser Stelle. Ich ging vorsichtig ganz nah am rechten Rand entlang. Als ich sein erstes Sabbergeräusch hörte, schritt ich geradewegs zurück. Gerade rechtzeitig. Der Wurm hatte sich aufgebläht. Während ich nun zu seinem Schwanzende lief, muß er sich wohl in den Gang geschoben haben, aus dem ich gekommen war. Denn der Weg war nun frei.

Raum 32: Die Tür am Ende des dunklen Gewölbes läßt sich mit dem Edelstein (R.39) öffnen.

Raum 33: Hier ist das Böse zu Hause! Mit dem Haken vom Altar konnte ich den Raum verlassen. Vorher aber legte ich den Talisman auf den Altar, zündete die Lampe an und warf sie mit aller Wucht auf das Böse. Das Böse fing Feuer, und ich rannte schnellstmöglich zum Ausgang des Hauses.

Raum 34: Ich fand dort ein Buch und Revolverkugeln. Durch den Tunnel wollte ich nicht gehen, denn er lag dort zu offensichtlich. Und ich muß ja vorsichtig sein.

Raum 35: Die Brücke stürzte unter meinen Füßen ein. Mein Gewehr war von nun an unbrauchbar, die Streichhölzer naß und die Lampe erlosch. Es gab zwei Ausgänge aus dem Raum.

Raum 36: Als ich oben stand, habe ich zuerst den Vogel abgeschossen. Ich versuchte, von einer Säule über ein paar andere zur anderen Seite zu springen. Es mißlang. Ich fiel ins Wasser.

Von dort aus gab es zwei Ausgänge.

Raum 37: Den Gegner schoß ich nieder. Die Tür ließ sich nicht öffnen. Ich brauchte wohl einen Haken oder so etwas.

Raum 38: Aus dem Loch krabbelte eine Riesenspinne, und im Loch wartete der Tod.

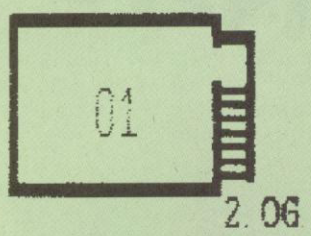
Raum 39: Der sicherste Weg war der, bei dem ich bei allen Markierungen vorbeilief. Wäre ich im Wasser gewatet, wäre ich bei der letzten Markierung, einem Totenkopf, auf den Steg geklettert.

Die Schatztruhe öffnete ich mit Hilfe des Ballsaal-Schlüssels (R.24). Ich nahm den Inhalt und verschob den Felsbrocken hinter der Kiste um weiter zu kommen."

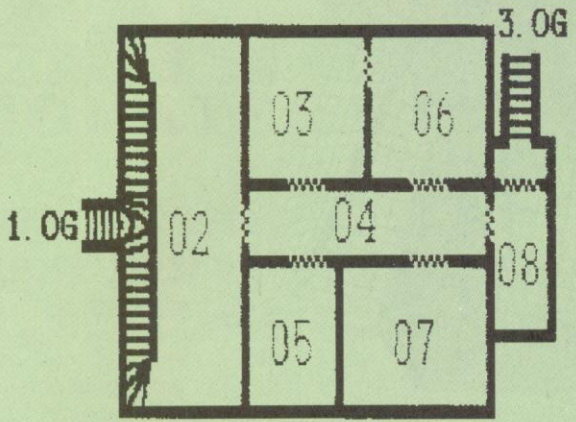
Leider wissen wir nicht, was Carnby widerfahren ist. Er scheint das Haus überlebt zu haben. Aber was mag dann geschehen sein?

Oder hat er alles nur erfunden ???

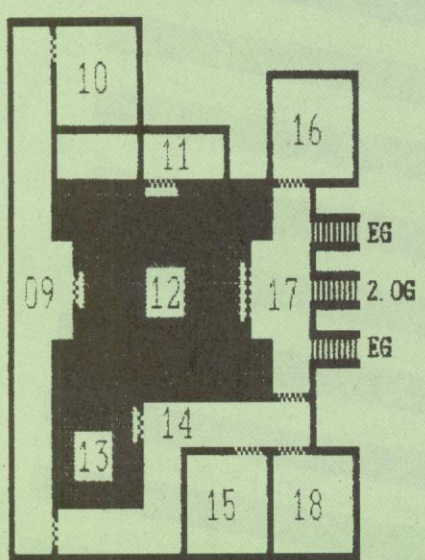
--- 3. OG ---
'Der Anfang vom Ende'



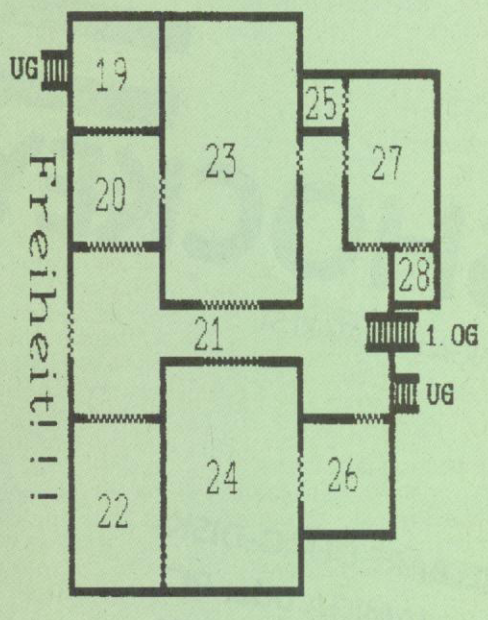
--- 2. OG ---
'Spiegelspielereien'

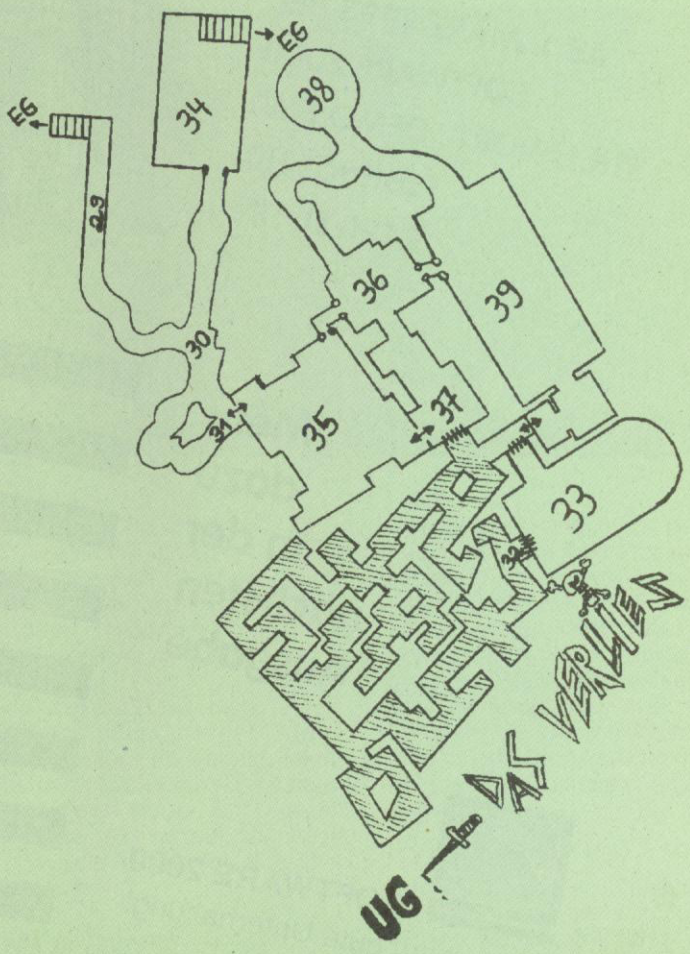


--- 1. OG ---
'Bibliothek des Grauens'



--- EG ---
'Die feine Gesellschaft'

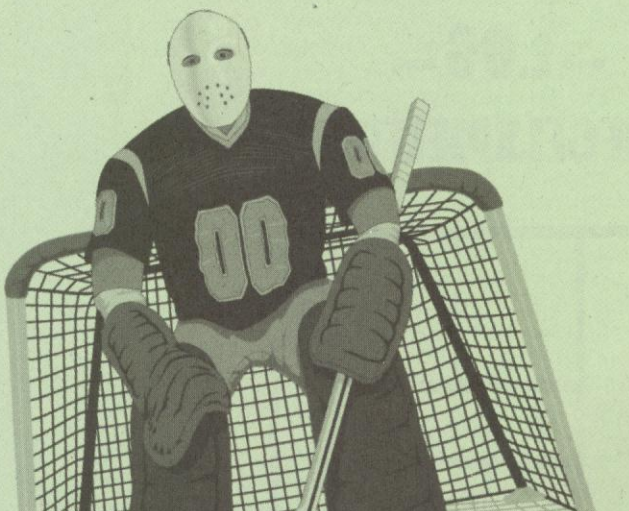




ER KOMMT...

EISHOCKEY-MANAGER

Für PC, AMIGA und ATARI ST



SPIELBARE DEMO-DISK
(AMIGA oder PC)
GEGEN 5,-DM
IN BAR ODER BRIEFMARKEN

AB 1. MÄRZ 1993 BEI:
SOFTWARE 2000
STICHWORT "DEMO EM"
Postfach 110
2420 EUTIN

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47



TIP DES MONATS

Der Frühling steht vor der Tür und die Flut weihnachtlicher Überraschungs-Module ist versiegt. Als Ausgleich beginnt die große Zeit der Tips. So warten wir immer noch sehnsüchtig auf Sonic-2-Karten oder den ultimativen Super-Mario-Kart-Cheat. Zudem würde es in Zukunft unserer Assistenz sehr helfen, wenn Ihr auf den Brief oder die erste Seite Eures Tips groß VIDEOSPIEL-TIP schreiben würdet, da wir Computer- und Videospiel-Tips getrennt ordnen. Außerdem solltet Ihr in jedem Fall angeben, auf welchem Videospiel-System der Tip funktioniert. Existiert ein Spiel zum Beispiel auf mehreren Systemen, kann ein Cheat ohne Systemangabe gehörig für Verwirrung sorgen. Des weiteren sollten Karten, wie immer, auf weißem, unlinierten Papier und ohne farbige Exzesse gezeichnet werden. Wer unsere kleinen Spielregeln beachtet und zudem noch flink ist, darf sich zu 99 Prozent auf sein Honorar freuen. Vielleicht gibt's ja auch die begehrten 777 Mark für den TIP DES MONATS.

Freudiges Ausprobieren wünscht Euer

Kurti

Sonic2 (Game Gear)

Christina Hanke aus Vjernheim fand die Levelanwahl zu Segas Weihnachtsknaller *Sonic 2* für's Game Gear.

Im ersten Logo mit Tails den Startknopf gedrückt halten und daraufhin im zweiten Titelbild das Steuerkreuz so lange gegen den Uhrzeigersinn drücken, bis ein Klingellaut ertönt. Nun alle Knöpfe loslassen und Ihr dürft das Level anwählen.

Magical Quest (Super NES)

Die Tips-Gebrüder Lorenz schlagen wieder zu und präsentieren Euch die Komlettlösung des ersten Mickey-Mouse-Abenteuers für Nintendos Super NES.

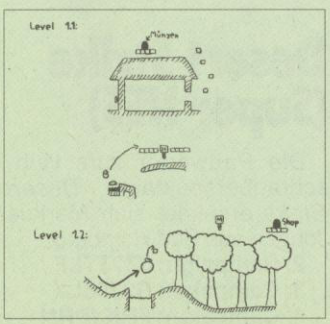


Level 1.1:
Die erste Tür befindet sich über dem Haus und ist leicht zu erreichen. Als Lohn gibt es Goldmünzen. Ein Zusatzherz bekommt derjenige, der sich eine Hubschrauberfrucht schnappt und damit in die Lüfte und auf die hochgelegene Plattform schwebt.

Level 1.2:
Nur wer die Steuerung perfekt beherrscht, kommt in den Genuß der Münzen und des Shops, denn man muß sich so lange auf der rollenden Riesentomate halten, bis man auf den grauen Block springen kann.

Mittelgegner:
Zunächst in der Mitte bleiben und immer auf den Kopf springen. Wenn er die Monster wirft, zur Seite laufen. Er ist schnell besiegt.

Endgegner:
Man muß die Riesenschlange mit den Köpfen am Schädel treffen. Die abgespalteten Kugeln greifen und dem Motz entgegenschleudern. Wenn sie angreift, auf einen Block springen und über den Schwanz hüpfen.



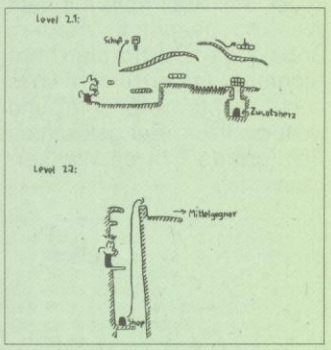


Level 2.1:
Auch hier gibt es keine Probleme, sofern man sich nicht von den Fischen, die aus dem Teich springen, erwischen läßt. Natürlich nicht das Zusatzherz vergessen.

Level 2.2:
Im Baum ist der Turban unbedingt notwendig. Wenn man nicht überhastet vorgeht und die Pflanzen nur im letzten Moment beschießt, kann man, wie die Karte zeigt, den Shop besuchen.

Mittelgegner:
In der Mitte bleiben und mit voll aufgeladenem Magieschuß treffen. Bei Bedarf die Wunderlampe aufsammeln.

Endgegner:
Zunächst links bleiben und den Magieschuß loslassen. Die Spinne ist nur von vorn verwundbar. Aber Vorsicht! Laßt Euch nicht einspinnen.



Level 3.1:
Hier ist das normale Mickey-Kostüm am besten zu gebrauchen da hiermit die wegversperrenden Blöcke am schnellsten zu beseitigen sind.

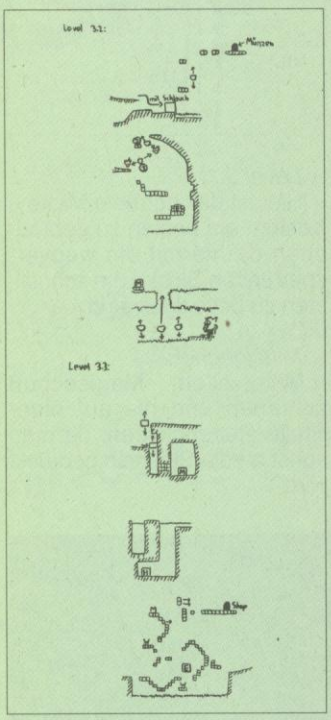
Mittelgegner:
Mit vollem Magieschuß schießen und nie auf einer Stelle stehenbleiben, da man sonst an die Stacheln gedrückt wird.

Level 3.2:
Hier bekommt man den Feuerwehranzug mit Wasserschlauch. Dieser sollte auch gleich benutzt werden, um, wie auf der ersten Karte gezeigt, den großen Block an die gezeigte Stelle zu drücken, oder, wie auf der zweiten Karte, die brennenden Plattformen zu löschen, sowie um Feinde und Goldspeicher zu knacken.

Level 3.3:
Man kommt nur unbeschadet weiter, wenn man die Plattformen wegschiebt. Dies ist auch in der Karte der Fall. Wenn kurz danach der Feuer-

regen beginnt, immer ins Wasser tauchen. An das Zusatzherz kommt nur die Turbanmaus. In den Shop kommt man nur, wenn der Schlauch richtig benutzt wird (wird durch die Pfeile verdeutlicht).

Endgegner:
Der Steinkopf muß mit dem Wasser bespritzt werden. Sobald die Plattformen ihre Richtung ändern, von links nach rechts wechseln und weiterspritzen. Bei gelöschten Plattformen gibt es Wassernachschub.

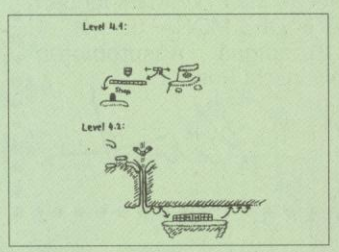


Level 4.1:
Zunächst sollte man lernen, mit dem Haken umzugehen. Beherrscht man das neue Gerät, so kann man mit selbigem einiges erreichen, wie auf den Skizzen zu erkennen ist. Außerdem kann man mit diesem Enterharken dem roten Krieger das Schild wegschnappen und ihn so verwundbar machen.

Level 4.2:
Achtung vor den Windböen, die durch die Felskanten sausen. Nun die Erklärung zur Skizze. Wenn es gerade windstill ist, springt man in das Loch und hält sich am unteren Ausgang an der Felsdecke fest. Nun hangelt man sich nach rechts, indem man schnell abwechselnd die Knöpfe Y und B drückt. Man schnappt sich die Münzen und das famose Extraherz. Danach weiter nach rechts hangeln, bis drei Aufzüge erscheinen, die einen sicher nach oben befördern.



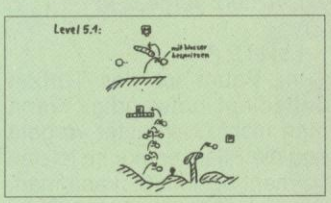
Obergegner:
Kommt der Adler über das Nest gerauscht, hält man sich mit dem Greifer an den Steinen fest, um nicht aus dem Adlerhorst gefegt zu werden. Will er von oben das Ei über eurem Kopf aufschlagen, schnappt man sich mit dem Enterhaken in diebischer Manier dasselbige, springt anschließend hoch und wirft es auf den Adler.



Level 5.1:
Um an die Münzen auf der Skizze heranzukommen, muß man den Wasserschlauch benutzen. Dasselbe empfiehlt sich auch in der zweiten Skizze.

Level 5.2:
Die beiden Abgründe am Anfang sind nur mit Anlauf zu überspringen.

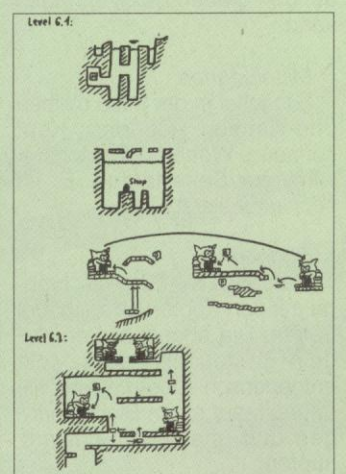
Obermotz:
Diesen Obermotz muß man mit Wasser am Kopf treffen. Seine Schüsse wehrt man ebenfalls mit diesem Mittel ab. Deshalb zahlt es sich aus, den doppelten Wassertank in einem der Shops für 300 Goldstücke zu kaufen. Am sichersten ist es auf der rechten Seite.



Level 6.1:
Auf diesem Tauchgang sollte man als "Sindbad-Mickey" gehen. Zur zweiten Skizze, in welcher man einen Shop unter Wasser finden kann, muß man sagen, daß Ihr nur mit Robin-Hood-Mickey aus dem Wasser kommt. Zur dritten Karte kommt man, indem man die Propellersteine benutzt. Einfach in die Hand nehmen, loslassen und sofort raufspringen. Oben angelangt, geht Ihr nach links in den Warp. Danach weiter nach links, das Extraleben schnappen und in den nächsten Warp.

Level 6.2:
Den Kanonenkugeln mit Ducken ausweichen. Die grauen Blöcke verschiebt man mit dem Wasserstrahl. Oben angelangt, verschiebt man den ersten Stein ein kleines Stück nach rechts, springt drauf, sofort weiter nach links, diesen Stein nach links verschieben, drauf, Extraleben mit einer Magiesalve einsacken. Der Oberobermotz PEAT versteckt sich hinter der Statue links oben.

Obermotz PEAT:
Trefft ihn mit Wasser oder Magie am Kopf. Nachschub bekommt man, indem man die Feuermonster erledigt. Kommt die Mauer auf einen zugeschossen, ducken und Wasser marsch, bis sich eine Lücke auftut. Danach einfach über den untersten Mauerstein springen. Die restlichen Fallen dürften kein großes Problem darstellen. Hält man lange genug durch, ist klein Pluto befreit.



Desert Strike (Super NES)

Die Paßwörter zum Hubschrauberspektakel *Desert Strike* erspielte sich Markus Johann aus Bad Homburg.

2. Campaign: JZ2TTLF
3. Campaign: R3J8JLX
4. Campaign: FRKJPRN

Super Mario Land 2 (Game Boy)

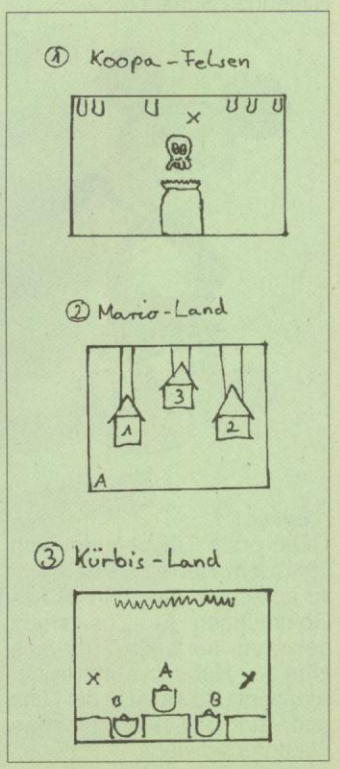
Alle Endgegnertaktiken inklusive Wario-Fight-Aleitung kommen von Marc Breitling aus Gechingen.

Koopa-Felsen
Mit dem Flatter-Mario sofort über die Krake fliegen und sich bei x aufhalten. Kommt der Motz nach oben, stößt er sich an Mario den Kopf.

Mario-Land
Mit einem Schuß am besten bei A stehenbleiben und kräftig schießen. Wenn nötig, einfach hochspringen. Der zweite Motz ist zwar schwieriger, aber mit der gleichen Methode zu bezwingen. Verliert Ihr beim dritten Gegner den Schuß, springt Ihr kurz bevor der Motz aufkommt in seine Richtung und auf seinen Kopf.

Kürbis-Land
Die Hexe taucht entweder an Punkt x oder y auf. Mit einem Schuß haltet Ihr Euch am besten in der Mitte (A) auf und schießt. Dabei müßt Ihr hochspringen und ballern. Ohne Schuß auf B stellen und auf die Hexe draufspringen. Vorsicht, die Deckel steigen in die Höhe.

Makro-Kosmos
Mit Schuß oder ohne auf A stehenbleiben. Mit Schuß kräftig ballern und dann hochspringen. Ohne Schuß sofort hochspringen, wenn die Maus aus dem Loch flitzt.



jandt Versand

Titel		Amiga	PC
1869	DA	79,90	89,90
A.T.A.C.	DA		92,90
Arabian Nights *		59,90	
Bill´s Tomato Game	DA	69,90	
Buzz Aldrin into Space *	DA	94,90	
Campaign	DA	79,90	89,90
Car & Driver	DA		94,90
Civilisation	DA	79,90	94,90
Combat Air Patrol *	DA	89,90	
Cool World		59,90	
Creepers *	DA	69,90	
Curse of Enchantia		79,90	79,90
Das schwarze Auge	DV	79,90	89,90
Daughter of Serpents *	DA		79,90
Dragons Lair 3	DA	69,90	69,90
Dream Team (Spielesammlung)	DA	55,90	59,90
Dune 2	DA		76,90
Dungeonmaster	DA		79,90
Dungeonmaster & Chaos str.	DA	59,90	
Dynablaster	DA		79,90
Elysium	DV		79,90
F15 III	DA		94,90
Falcon 3.0	DA		94,90
Falcon 3.0 Mission Disk	DA		59,90
Fire & Ice	DA	55,90	
Formula One Grand Prix	DA	79,90	94,90
Gobliins 2		69,90	79,90
Gunship 2000 *	DA	89,90	94,90
Gunship 2000 Scenario Disk	DA		59,90
Hexuma	DV	89,90	89,90
History Line 1914-1918	DA	89,90	89,90
Humans		56,90	69,90
Human Race *		49,90	49,90
INCA	DA		94,90
Joe & Mac	DA	59,90	69,90
KGB	DA	69,90	76,90
Legend of Kyrandia	DV	76,90	76,90
Legend of Valour	DV	89,90	89,90
Lemmings 2 *	DA	69,90	86,90
Lethal Weapon	DA	59,90	
Links Pro	DA		94,90
Lotus Final Challenge	DA	55,90	
Mc Donalds Land *	DA	59,90	59,90
Megasports	DA	55,90	
Nick Faldos Golf		69,90	
Nigel Mansell Racing		59,90	
No. 2 Collection	DA	79,90	89,90
Patriot *	DA		94,90
Populous 2	DA		79,90
Reach for the Skies *	DA	69,90	79,90
Road Rash *	DA	79,90	
Rome	DA	79,90	79,90
Sensible Soccer 92/93	DA	55,90	
Sherlock Holmes	DV		94,90
Sports Collection	DA	69,90	79,90
Startrek	DV		79,90
Street Fighter 2	DA	59,90	69,90
Summer Challenge	DA		76,90
Taskforce	DA		94,90
Terminator 2029			94,90
Ultima Underworld	DA		79,90
Ultima Underworld 2 *	DA		79,90
Waxworks	DA	76,90	76,90
Wayne Gretzkys Hockey 3			89,90
Wing Commander 2	DV		89,90
Wiz Kid	DA	59,90	69,90
Wizardy 7 *		89,90	
WWF Wrestling 2	DA	59,90	
X-Wing *			89,90
Zool	DA	55,90	

Preisbomben

Alien Breed Spezial Edition		29,90	
Battlehawks 1942 nur 3.5"		39,90	39,90
Centurion - Def. of Rome	DA	29,90	29,90
Chuck Yeagers 2.0	DA	29,90	29,90
Das Boot	DA	39,90	45,90
Imperium	DA	29,90	29,90
Life & Death		39,90	45,90
Lotus Turbo Challenge		29,90	
Midwinter nur 3.5"		35,90	35,90
Supercars 2		29,90	
Super Monaco GP	DA	29,90	
Switchblade 2		29,90	
Testdrive 2		29,90	
TV Sports Baseball		39,90	45,90
TV Sports Boxing		39,90	45,90
Ultima 6	DA		45,90
Wing Commander	DA		45,90
Zak Mc Cracken nur 3.5"		35,90	35,90

CD-Rom

ARI-BOSTON über 500MB Shareware	79,90
ARI-KENTUCKY Soundblaster & Animationen	79,90
CD-CAD 3.7 mit über 1.000 Symbolen	89,90
CICA Windows Shareware	49,90
Clipart Goliath über 11.000 Cliparts	79,90
Deathstar Arcade Battles (Shareware Spiele)	69,90
GIF Galore	49,90
Mega AV Animationen, Sound u.s.w.	89,90
Pacific Island	79,90
Raytrace Magic	39,90
Simtel 20 Shareware	49,90
Shareware Bonanza 3 CD´s >25.000 Prg.	159,00
Shareware Magic über 500MB Shareware	89,90
Shareware Perlen Vol. 2	39,90
So much Shareware	129,90
To many Typefonts >1000 ATM, Truet. Fonts	99,90
Travel Magic eine Reise durch Nordamerika	79,90

Software Versand
Horst Jandt • Tannenweg 8
W-2150 Buxtehude
Tel.: 04161/88685

Kataloganforderung gegen frankierten Rückumschlag.
DA=Deutsche Anleitung DV=Deutsche Version
*) Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Irrtümer vorbehalten. Bitte System/Diskettenformat und Grafikmode angeben.
Versandbedingungen: Nachnahme plus 9,00 DM

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:
Montags bis Freitags
von 9:30 - 13:00 Uhr u.
von 15:00 - 18:00 Uhr.
0 21 56 - 60 7 77

PC-SOFTWARE

1869	DV	89.90
A 320 Airbus	DA	89.90
A-Train	US	79.90
Aces of Pacific	DA	79.90
Alone in the Dark	US	89.90
Amazon	US	89.90
Amberstar	DV	89.90
An American Tail	US	59.90
ATAC	DA	89.90
Bards Tale 4 *	DA	89.90
Bat 2	DV	89.90
BattleChess 4000*	DA	79.90
Battle Isle	DV	89.90
Battle Isle Data	DV	49.90
Buck Rogers 2 *	DV	89.90
BL-Manag.Edition	DV	89.90
Burning Steel	DV	89.90
BuzzAldrin Space*	DA	99.90
Caesar	DV	89.90
Campaign	DV	79.90
Car & Driver	DV	79.90
Carrier Strike	US	79.90
Castle of Dr. Brain	DV	79.90
Castles 2	DA	79.90
Chessmaster 3000	US	79.90
Civilization	DV	99.90
Columbus *	DA	69.90
Comanche	DV	99.90
Conq. of Longbow	DV	79.90
Cool World	DA	59.90
Crazy Cars 3	DA	59.90
Creepers *	DA	89.90
Curse of Enchantia	US	69.90
Daemonsgate *	DA	89.90
Darkseed 1.5	DV	79.90
Das Schwa. Auge	DV	89.90
Der Patrizier	DV	89.90
Dragons Lair 3	US	79.90
Dune	DV	89.90
Dune 2 *	DV	79.90
Dungeon Master	DV	69.90
Dynablaster	DA	79.90
Dynatech	DV	79.90
Eco Quest	DV	79.90
Elvira 2	DV	89.90
Elysium	DV	79.90
Eternam	US	69.90
Euro Soccer	DA	59.90
Eye of Beholder 2	DV	89.90
F-15 StrikeEagle 3	DA	99.90
F-16 Falcon 3.0	DA	99.90
Fantastic Worlds	DA	89.90
Front Page Footb.	US	79.90
Global Conquest	DA	99.90
Global Effect	DV	79.90
Gobliins 2	US	69.90
Grand Prix F. One	DA	99.90
Grand Prix Unlim.	DA	69.90
Hardball 3	US	69.90
Harrier Assault	US	79.90
Harrier Jump Jet	DA	99.90
Hexuma	DV	89.90
Hired Guns *	US	89.90
History Line	DV	89.90
Hockey League S.	US	79.90
Hook	DV	69.90
Humans	DA	69.90
Incredible Machine	US	79.90
Indiana Jones 3	DV	89.90
Indiana Jones 4	DV	99.90
Island of Dr. Brain*	US	89.90
Joe & Mac	DA	59.90
KGB	DV	69.90
Kings Quest 6	DV	89.90
Laura Bow 2	DV	79.90
Legend Kyrandia	DV	69.90

PC-SOFTWARE

Legends of Valor	DV	89.90
Leisure Larry 5	DV	79.90
Lemmings 2 *	DA	89.90
Lemmings Double	DA	79.90
Links 386 Pro	DA	99.90
Links Mauna Kea	US	49.90
Liverpool *	DA	69.90
Lord of the Rings 2	DA	79.90
Lost F.Sherlock H.	DV	89.90
Lure of Temptress	DV	69.90
Mario is Missing	DA	79.90
Mario Tea.Typing *	US	69.90
Mc Donalds Land *	DA	59.90
MegaloMania	DV	79.90
Might & Magic 4	DV	89.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Nigel Mansell GP *	DA	69.90
Origin ScreenSa*	US	69.90
Patriot *	DA	99.90
Pinball Dreams *	DA	69.90
Planets Edge	DV	89.90
Police Quest 3	DV	79.90
Populous 2 *	DA	79.90
Power Monger	DA	79.90
Push Over	DA	59.90
Quest for Glory 3	DV	79.90
Railroad Tycoon	DA	89.90
Rampart	DA	69.90
Reach for Skies *	DA	79.90
Robocop 3	DA	59.90
Rome AD 92	DV	79.90
Sensibel Soccer *	DV	69.90
Sim Life	DA.	79.90
Sleep Walker *	DA	59.90
Space Hulk *	DA	89.90
Special Forces	DA	89.90
Spelljammer	US	69.90
Star Control 2	US	69.90
Star Trek	DV	79.90
Street Fighter 2	DA	69.90
Strike Command *	US	99.90
SummerChallenge	DA	69.90
Task Force 1942	DA	99.90
Terminator 2029	US	99.90
Test Drive 3	DA	59.90
The Legacy *	DA	99.90
Trolls	DA	59.90
Ultima 7	DV	99.90
Ultima 7 Part 2 *	US	89.90
Ultima Underworld	DA	89.90
Ultima Underw. 2 *	DA	79.90
Ultra Bots *	DA	79.90
V for Victory	US	79.90
Waxworks	DV	69.90
Wayne Gretzky 3	US	89.90
Wing Commander	US	49.90
Wing Command. 2	DV	99.90
Winter Challenge	DA	69.90
Wizardry 7	US	89.90
Wizkid	DA	59.90
WWF Wrestling 2	US	59.90
X-Wing *	US	89.90

und viele weitere Programme

Wir führen Programme für:

IBM-PC
AMIGA
PC CD-ROM
SUPER NES

AMIGA-SOFTWARE

1869	DV	79.90
A 320 Airbus	DA	99.90
A-Train *	US	69.90
Abandoned Places	DV	79.90
Addams Family	US	59.90
Aquatic Games	DA	59.90
Archer MacLeans	DA	59.90
B-17 Flying Fortr.*	DA	79.90
Bards Tale 3	DA	29.90
Bat 2	DV	89.90
Battle Isle	DV	79.90
BC Kid	DA	59.90
BL-Manag.Edition	DV	89.90
Caesar	DV	89.90
Campaign	DV	69.90
Civilization	DV	79.90
Creepers *	DA	69.90
Curse of Enchantia	US	69.90
Daemonsgate *	DA	79.90
Das Schwa. Auge	DV	79.90
Der Patrizier	DV	79.90
Dune	DV	59.90
Dynablaster	DA	59.90
Elvira 2	DV	89.90
Eye of Beholder 2	DV	89.90
Fire & Ice	DA	59.90
Gobliins 2	US	59.90
GP Formula One	DA	79.90
Gunship 2000 *	DA	89.90
Harrier Assault	US	69.90
History Line	DV	89.90
Humans	US	59.90
Indiana Jones 4	DV	89.90
Ishar	DA	59.90
KGB	DV	69.90
Kings Quest 5	DV	69.90
Leeds United	US	59.90
Legend Kyrandia	DV	69.90
Legends of Valor	DV	89.90
Lemmings 2 *	DA	69.90
Lemmings Double	DA	69.90
Liverpool	DA	59.90
Lotus 3	DA	59.90
Lure of Temptress	DV	59.90
Mc Donalds Land *	DA	59.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Nigel Mansell GP	DA	59.90
Pacific Island	DV	69.90
Perfect General	US	79.90
Pinball Dreams	DA	59.90
Pinball Fantasies	DA	59.90
Push Over	DA	59.90
Railroad Tycoon	DV	79.90
Rampart	US	59.90
Reach for Skies	DA	69.90
Rome AD 92 *	DA	69.90
Sensibel So.92/93	DV	59.90
Shadow of Beast 3	DA	69.90
Shuttle	DV	59.90
Silent Service 2	DA	79.90
Silly Putty	DA	59.90
Sleep Walker *	DA	59.90
Special Forces	DA	79.90
Street Fighter 2	DA	59.90
Super Hero *	DA	69.90
Troddlers	DA	59.90
Trolls	DA	59.90
Walker *	DA	69.90
Waxworks	DV	69.90
Ween	US	59.90
Wing Commander	DV	89.90
Winter Challenge *	US	69.90
Wizardry 7 *	US	89.90
Wizkid	DA	59.90
WWF Wrestling 2	US	59.90

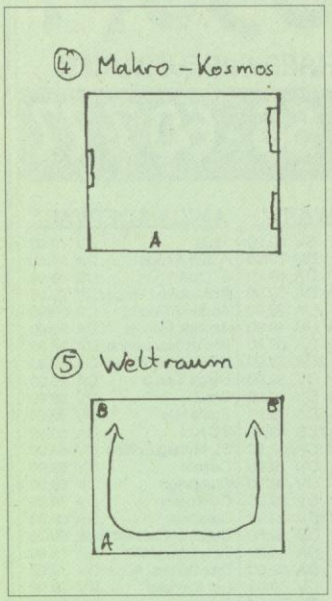
und viele weitere Programme

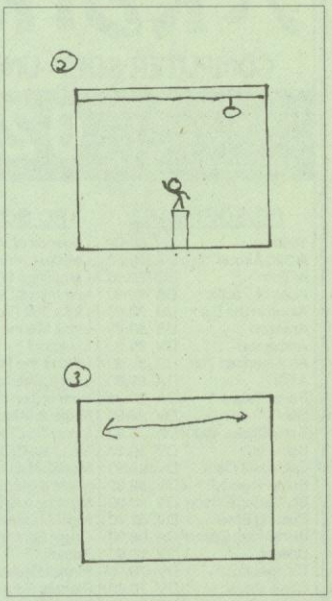
POWER PLAY 03/93

Ladenlokal

in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31
Öffnungszeiten:
Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr
Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

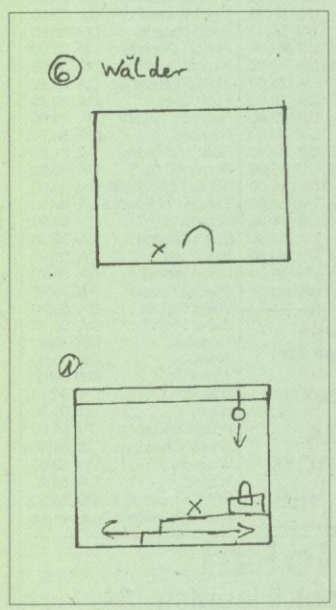
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!
Schriftliche Bestellungen bitte an:
Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4
Telefon: 0 21 56 - 60 7 77 , Telefax: 0 21 56 - 60 1 88
Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.
DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version (komplett in Deutsch).
Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog gegen DM 2,50 in Briefmarken





Weltraum
Mit Schuß bei A stehenbleiben und ballern. Stirbt der Motz nicht gleich muß sich geduckt werden. Ohen Schuß bei B in der Ecke schweben und sich auf den Motz fallen lassen. Dann auf die andere Seite.

Wälder
Wenn Ihr auftaucht, sofort schießen, was das Zeug hält. Ohne Schuß hilft nur gut getimetes Draufhüpfen.



Wario 1
Bei x stehenbleiben und immer auf Wario springen. Der Thron ist als Ausruhplatz gedacht. Holt Euch auf jeden Fall die Karotte und vergeßt die gefährlichen Lampen nicht.

Wario 2
Auf die Statue stellen und immer auf ihn drauf hüpfen. Vorsicht vor dem fliegenden Wario und vor den Lampen.

Wario 3
Wario kann jetzt auch schießen. Flügel-Mario sollt sich immer am oberen Bildschirmrand aufhalten. Springt Wario dann hoch stößt er sich an Mario den Kopf und Ihr habt wieder neuen Schwung. Ohne Flügel wird's schwer: Ihr weicht den Kugeln aus und springt auf Wario.



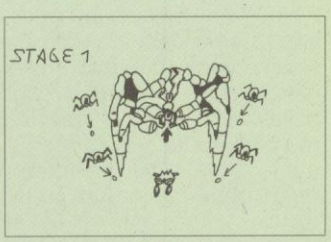
Track & Field

Wer in Konamis *Track & Field* Schwierigkeiten mit dem Diskuswerfen hat, sollte den Trick von Dominic Grevesmühl ausprobieren. Gebt Eurem Werfer so wenig Power wie möglich und werft den Diskus mit rund 50 Grad (am besten 52) davon. In 99 Prozent aller Fälle landet Euer Diskus nun jenseits der 74-Meter-Marke.

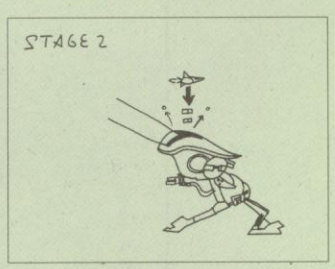


Axelay (Super NES)

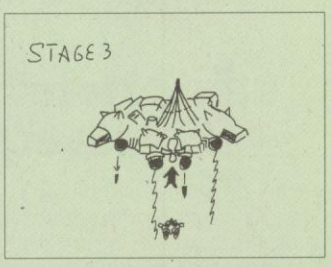
Daniel Hofmann aus Rinteln triggerte alle *Axelay*-Obermotze vom Bildschirm und zeichnete sie kurz vor deren Ableben auf Papier.



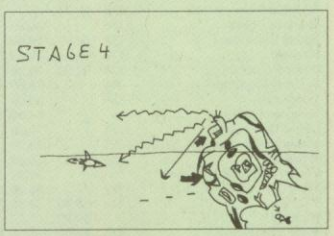
Am besten mit der Vulcan fliegen und die Spinne mit Macro-Missiles rösten.



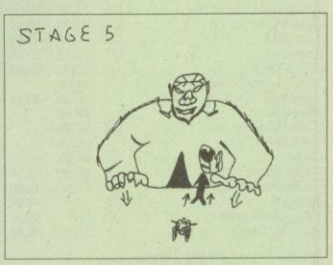
Stellt Euch über den Walker und laßt Eure eingekauften Explosion Bombs niedersausen.



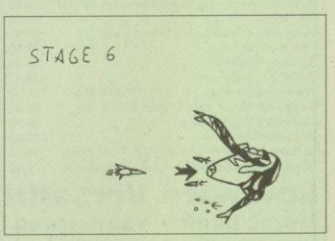
Zuerst die Geschütze mit Laser oder Vulcan vernichten, dann mit Macro Missiles auf den wunden Punkt.



Mit Laser oder Vulcan zum Endgegner durchstoßen und ihn mit Macro Missiles bearbeiten.



In Level 5 am besten Round Vulcan einkaufen und dem Feuer-Heinz ins Herz stoßen.



Beide Endgegner sind ohne eigene Verluste kaum bezwingbar. Mit dem Wind-Laser und vielen Raketen schauen die beiden Motze jedoch schnell in die Röhre.

Spanky's Quest (Super NES)

Dieter Buchmüller aus Weisweil spielte sämtliche Levels der Luftballon-Balance-Hatz *Spanky's Quest* (auch bekannt als *Monkey Giro*) durch. Hier sind Tips zu allen Endgegnern und die dazugehörigen Paßwörter.

Burg 1
Mac, der Apfel: Sofort unter ihn laufen und den gelben Ballon abfeuern, dann zur Seite. Das Ganze ein paarmal wiederholen.

Burg 2 - 732
Sluggo, die Ananas: Wenn sie auf euch zuläuft, stehenbleiben und Ballon abfeuern. Springt sie hoch, köpft Ihr und schießt. Wiederholt das Ganze, bis sie aufgibt.

Burg 3 - 354
Fatso, die Wassermelone: In die Mitte laufen, und den gelben Ballon abfeuern. Geht sie nach unten und spuckt Kerne, schnell feuern und zur Seite springen. In der Mitte wieder Ballons abfeuern.

Burg 4 - 116
Pippi Pfirsich: Gleich zur Mitte und angreifen. Gelben oder roten Ballon abfeuern und drunter durchlaufen. Wenn er kleine Pfirsiche spuckt weglaufen. Seitwärts angreifen, wenn er nach unten geht.

Burg 5 - 988
Vito Mascutone, die Traube: Sofort nach rechts, den gelben Ballon abfeuern und drunter durchlaufen. Danach immer ihr nach- oder vorneweg laufen. Bleibt sie stehen, unter ihr einen gelben Ballon abfeuern und schnell zur Seite.

Burg 6 - 470
Endgegner 1 bis 5 nochmals erledigen.

Die Hexe Morticia: Stehenbleiben, gelben Ballon abfeuern und unter ihr durchlaufen bis zur Mitte. Dasselbe nochmals und nach rechts bzw. links. So weitermachen bis die Hexe aufgibt, und Morticia erscheint.

Die kleine Morticia und die große Krähe Morty: Nehmt Morticia unter Dauerbeschuß.



Wenn sie sich in Morty verwandelt, ihr nachlaufen und unter ihr den gelben Ballon abfeuern, bis sie aufgibt.

"Jetzt 3 x im Ruhrgebiet"

Wonderland Computer-Games



Weidkamp 130 Rolandstr. 75 Hansemannstr. 15
4300 Essen 11 *4200 Oberhausen 1*4630 Gelsenkirchen
Tel: 0201/619599 Tel: 0208/866330 "ab Februar 1993"

Bei uns können Sie Ihr Computerspiel "mieten" bevor Sie sich zum Kauf entscheiden!

Wir sind immer aktuell! Über 1000 Spieletitel für PC / Amiga / C64 im Angebot!

Spieleversand Philipp Pfitzenmaier

Spiele für AMIGA und PC zu
Tiefstpreisen !!
Denn mehr müssen Spiele nicht kosten !



	PC	AMIGA
1869	85,90	79,90
Car and Driver	89,90	--
Curse of Enchantia	65,90	69,90
Das Schwarze Auge dt.	79,90	69,90
Der Patrizier	79,90	69,90
F-15 Strike Eagle 3	95,90	--
Formula 1 GrandPrix	89,90	72,90
Harrier Jump Jet	89,90	--
History Line 1914-18	89,90	75,90
Indiana Jones 4 dt.	89,90	79,90
KGB	75,90	79,90
The Legacy	89,90	--
Wing Commander 1 dt.	89,90	79,90
X-Wing	79,90	--

STRIKE COMMANDER 89,90

Rollenspiele:

Call of Cthulhu

Diese Horror-Rollenspiel der Extraklasse spielt in dem selben Szenario wie der Computer-Hit

Alone in the Dark !!!

Cthulhu-Das Rollenspiel dt.	24,80
Call of Cthulhu engl.	49.-
Blood Brothers engl. (13 Horrorabenteuer)	43.-
AD&D Spielerhandbuch	36.-
AD&D Spielleiterhandbuch	35.-
DSA-Mit Mantel,Schwert...	39.-

Wir führen u.a. TSR,Schmidt, Laurin, Avalon Hill,Klee, FanPro

Preislisten gegen 2 DM in Briefmarken
Versandkostenanteil 9.- DM

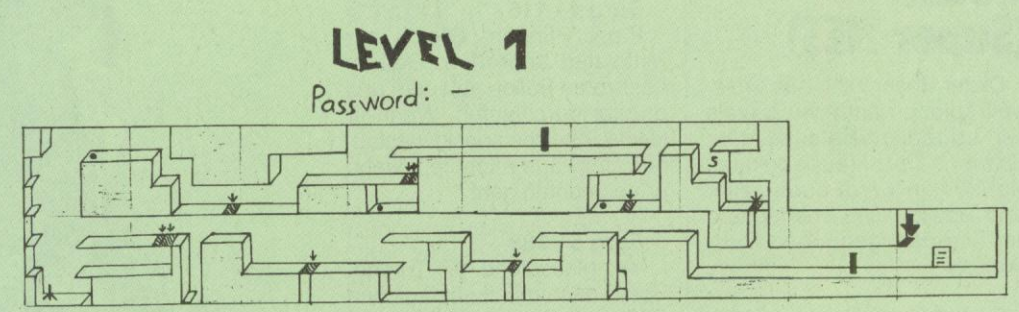
Eschenriederstr. 21 * 8038 Gröbenzell

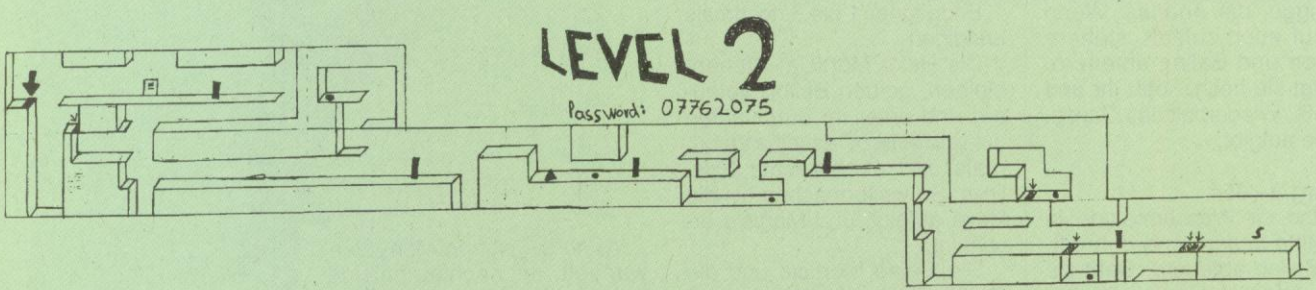
Bestellannahme Mo-Fr von 14.00-20.00, sonst Anrufbeantworter

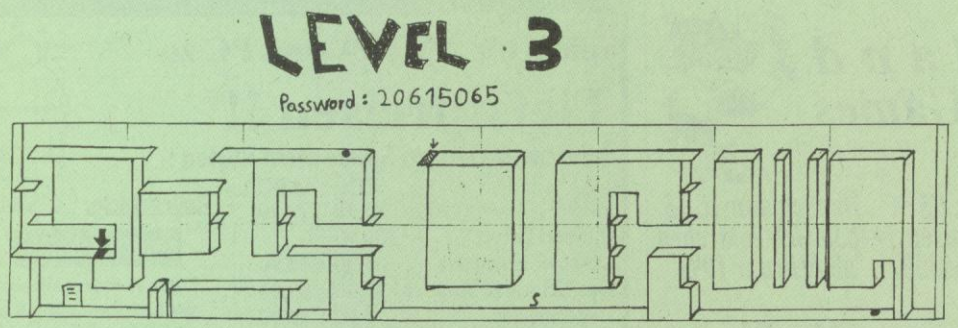
Telefon : 08142-54670
Telefax: 08142-9927

Prince of Persia (Game Boy)

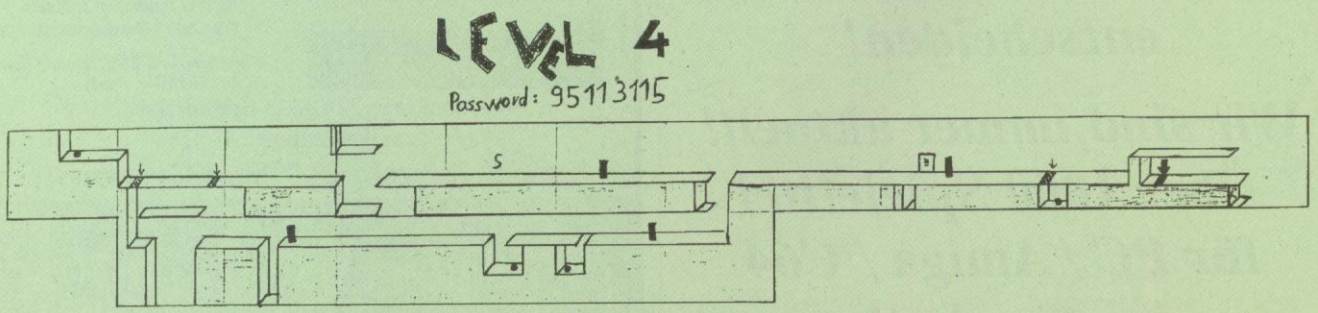
Mark Simon aus Essingen-Lauterburg zeichnete die ersten vier *Prince-of-Persia*-Level und die letzte Welt aufs Papier und hilft damit besonders Einsteigern, sich in den Katakomben auf Anhieb heimisch zu fühlen.







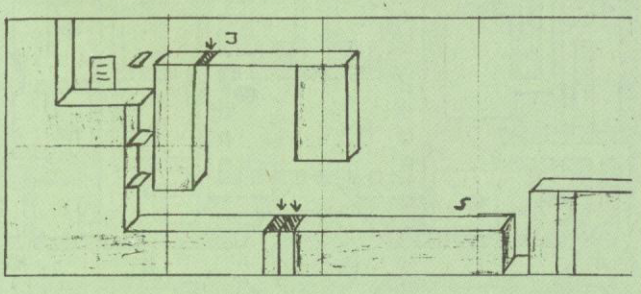
S Start
Tor zum Levelende
Wächter
Energie
vergiftete Energie
herunterfallende Blöcke
Block zum Öffnen des Tores
J Jaffar, man muß ihn besiegen, damit sich das Tor in Level 12.2 öffnet.
P In diesem Raum wartet die Prinzessin
Schwert





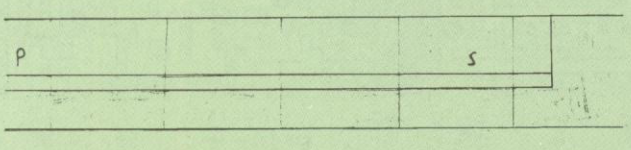
LEVEL 12.1

Password: 44125464



LEVEL 12.2

Password: 79029514



UNGERER

Hard- und Softwareversand · Farbbandrecycling, Hardwareentsorgung
Telefon + Fax: 089/3144693 · BTX: 0893144693

Jede **PD-Disc** für Amiga und Atari ST nur **1,11 DM**. Jede **3,5" PD-Disc** für MS-DOS nur **2,50 DM**

HAUFENWEISE SONDERPREISE

SOFTWARE Computer

	Genre	Amiga	PC	ST	C64		Genre	Amiga	PC	ST	C64
Nigel Mansell	Spo	80,00	96,00	-	-	Burning Steel	Sim	80,00	96,00	-	-
The Summonig (e)	Rol	-	80,00	-	-	Big Box					
Zool	Arc	72,00	-	-	-	(AM 10; C64 38 Spiele)	Sam	80,00	-	-	56,00
Might&Magic IV (e)	Rol	-	80,00	-	-	Wing Comm. (PC engl.)	Sim	96,00	56,00	-	-
Patrizier	Sim	80,00	96,00	80,00	-	Ultima VII (e)	Dat	-	56,00	-	-
Lotus III	Spo	72,00	-	-	-	Liverpool	Spo	72,00	80,00	-	40,00
Indiana Jones 4	Rol	96,00	104,00	-	-	Air Warrior	Sim	80,00	96,00	-	-
Spelljammer (e)	Rol	-	80,00	-	-	Vision	Adv	80,00	96,00	-	-

Konsolen & Handhealds

		GameBoy	Nes	SNes			GameBoy	Nes	SNes
Super Kick Off	Spo	56,00	80,00	104,00	Battletoads	Arc	64,00	80,00	-
Joe & Mac	Arc	-	80,00	104,00	Joypad Game Commander	Zub	-	55,00	-
Elite	Sim	-	96,00	-	Joystick Maverick 2	Zub	-	35,00	-
Super Turrican	Arc	-	80,00	104,00	Kontrollpad				
Dragons Lair	Arc	-	-	104,00	Starfighter 2W	Zub	-	25,00	-

Hardware

Golden Gate 386 SX PC-Karte für Amiga 2000/3000	nur	950,00 DM	Drucker Fujitsu DL 1100, Color, 24 Nadeln	nur 720,00 DM
Golden Gate 486 SLC PC-Karte für Amiga 2000/3000	nur	1650,00 DM	Laserdrucker Epson EPL 4100-4 S.Min. -300x300 dpi	nur 2500,00 DM
ATonic 386 SX PC-Karte für Atari ST/Mega ST	nur	610,00 DM	Laserdrucker GMS PS 1700-17 S.Min.	
Pro Audio Spectrum + 8 Bit Stereo-Soundkarte für PC	nur	379,00 DM	-300x300+600x600 dpi	nur 14500,00 DM
Pro Audio Spectrum 16, 16 Bit Steroe Sound-Karte für PC	nur	549,00 DM	Laserdrucker Sharp JX 9500E-4 S.Min. -300x300 dpi	nur 1750,00 DM
Amiga 4000-105 MB, HD-3 MB RAM	nur	4250,00 DM	Leerdisketten 3,5" DSDD - im 10er-Pack	nur 8,50 DM

Alle Preise inkl. MwSt., zuzüglich Versandkosten und Nachnahme. Wir liefern per Post oder UPS. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

KOSTENLOS
DIE
KREBS-
VORSORGE-
UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren.

Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.

Deutsche Krebshilfe

NEU! US Module auf Anfrage !

SEGA Inhaber: Carmen Berkefeld **SEGA**

WORLD OF GAMES

Computerspiele -Videospiele

Turnstr. 6 W-7530 Pforzheim Tel. 07231 21404

	SEGA Mega Cass.	DM		Game Gear Cass.	DM		Super Nintendo Cass.	
	Afterburner II	119.90	NEU!	Sonic 2	89.90		Zeleda	99.00
	Alien 3	119.90		Lemmings	89.90		F-Zero	99.00
NEU!	Arielle	99.95		Batman Returns	89.90		Super Soccer	99.00
	NHLPA Hockey	119.90		Shinobi 2	89.90		Super Tennis	99.00
NEU!	Sonic 2	99.90		The Terminator	89.90		Mario Paint	99.00
NEU!	Lemmings dt.	119.90						
NEU!	World of Illusion	99.95		SEGA MEGA Drive			Game Boy	
	Lotus Turbo Chall.	119.90		Magnum Set Mit 4 Spielen und 2 Pads			Super Mario 2	79.00
	Super WWF	119.90		DM 369.-			Double Dragon 3	69.00
							Track+Field	69.00

Außerdem im Angebot:
Spiel für Super NES, Game Boy, PC- und Amigaspiele.

NEU! US Module auf Anfrage !

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW

SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA

★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★
★ JOYPADS, CABLE, ADAPTOR ★
★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. ★
★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★
★ COMPUTER ACCESSORIES ★

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066

Ultima® Underworld™

Clue Book, Teil 2 von 2

Arial, die Tochter des Königs von Britannia, ist von dem bösen, machthungrigen Tyball entführt worden. Ihr als der Avatar, sollt sie aus den Händen dieses Ungeheuers befreien.

(Fortsetzung von Power Play 2/93)

Level 4

20. In der Raummitte ist eine Platte aus acht mal acht Kacheln, die von Wasser umgeben sind. Rechts befinden sich zwei Skalen und zwei Schalter. Die Schalter heben (oberer Schalter) oder senken (unterer Schalter) eine Kachel um zwei Stufen, die acht anliegenden Kacheln um eine Stufe. Die Skalen zeigen an, welche Kachel bewegt wird. Die linke Skala zeigt die Reihe an (Ost-West), die rechte eine Spalte (Nord-Süd). Anfangs ist die Südostecke aktiviert. Wenn Ihr die richtigen Kacheln hebt, könnt Ihr zur nordöstlichen Ecke gelangen.

Alternativ dazu könnt Ihr einfach durch die illusionäre Wand gehen, die nördlich der südwestlichen Ecke liegt.

21. Ein wunderschöner Fleck, wenn Ihr hierher gelangen könnt. Empfehlenswert ist: Schweben, Wasserwandern und die Wasserfälle hochspringen.

22. Waffenlager der Knights.
23. Schrein.
24. Runensteine.
25. Runensteine.
26. Runensteine.
27. Beute.

Level 5

Auf diesem Level wohnen Ghouls und ein oder zwei Gesetzlose.

1. Shanklick ist eine ziemlich unglückliche Ghoul. Sie führte einst eine Gruppe von Menschen an. Jedoch zerschlug sich die Idee der friedlichen Zivilisation. Sie und ihre Mitstreiter mußten sich schließlich von den Toten ernähren und wurden dadurch elende Ghouls. Shanklick weiß etwas über den Schaft des Sword of Caliburn.

In der Nähe hält sich auch Eyesnack auf. Zu Cabirus Zeiten war er begabter Flötenspieler. Mit der Flöte, die Ihr in Raum 10 findet, spielt er Euch Töne vor, die in anderen Teilen des Labyrinthes interessante Effekte hervorrufen, u.a. das Lied "Mardin's Song of Wonder".

2. Das ist der Wohnraum von Marrowsuck – einst ein Schneider und Schuhmacher – nun ein Ghoul. Er kleidet wohl die anderen Ghouls ein. Ihr solltet Euch gegen Bezahlung (Lebensmittel) Stiefel aus den Drachenschuppen fertigen lassen.

3. Kneenible war einst der Leiter vom Dokumentenraum des Bergwerks. Nur durch diesen, heute verschlossenen Raum, gelangt man ins Bergwerk. Kneenibble ist der einzige, der die Kombination kennt.

4. Hier trefft Ihr auf Judy. Ihr Liebhaber wurde vor langer Zeit getötet. Seitdem trauert sie und lebt in Pein. Ein Bild, das Ihr Judy aus dem 7. Level zurückbringt, läßt sie weinen. Dabei fallen einige Tropfen in die Lava und der Key of Love erscheint.

5. Anjor, ein wirklich guter Alchemist. In langen Versuchen hat er herausgefunden, wie aus Metall Gold gemacht wird. Er bittet Euch ein ihm wichtiges Reagens namens Zanium aus den Minen zu holen und bezahlt in Gold. Die östl. Ecke dient als Schrein.

6. Eine Geheimtür.

7. Hier liegt der Griff vom Sword of Caliburn, eines von Sir Cabirus Talismane.

8. Hier sollten die Gebeine Garamons ruhen. Ihr findet sie im 8. Level und bringt sie zur letzten Ruhe.

9. Der Ring of Humility, ein Talisman Cabirus'. Betretet die Mitte des Raumes erst, wenn Ihr die Schalter an den Wänden in folgender Reihenfolge umgelegt habt: Nordwest, Südost, Nordost, Südwest. Der Ring wird Euch daraufhin offenbart.

10. Die Überreste eines Barden, der sich in das Abyss gewagt hat. Einige Fleischstücke und seine Tasche, in der sich eine Flöte befindet, sind noch da.

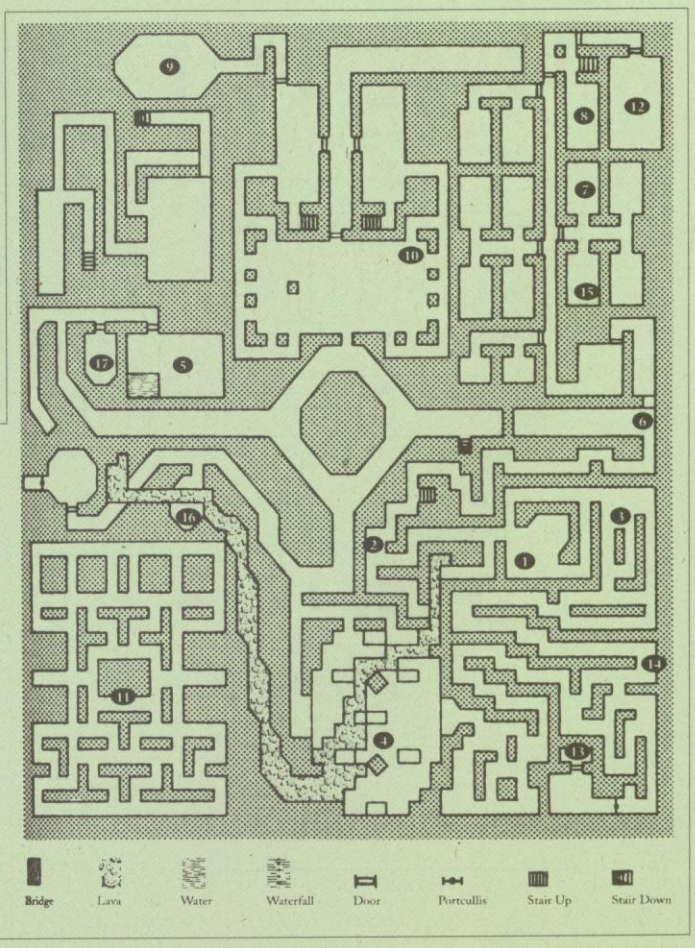
11. Das Bergwerk von Level fünf. Hier hat der Alchemist Anjor das Reagens Zanium entdeckt.

12. Die Überreste von Sir Cabirus.
13. Beute.
14. Ein Geist mit Beute.
15. Mantra-Schriftrolle.
16. Zauberspruch-Schriftrolle.
17. Ein Geist mit Beute.

Level 6

Hier leben Wizards und Magier. Keiner kann es jedoch mit Tyball aufnehmen.

1. Dr. Owl ist ein launischer, überheblicher Gelehrter. Murgo, seinen Assistenten, habt Ihr im 3. Level befreit. Daher verrät Euch Dr. Owl, wo Ihr den Wine of Compassion findet.



2. Bronus ist der geschäftigste der Wizards im Abyss. Er hat nicht einmal die Zeit, Morlock ein Buch zu bringen, das er versprochen hat.

3. Morlocks Forschungen sind zum Erliegen gekommen. Er benötigt dringend ein Buch, das derzeit im Besitz von Bronus ist. Es heißt, Morlock wüßte, wo das Book of Honesty liegt. Er ist jedoch mit seinen Forschungsarbeiten zu beschäftigt, um sich darum zu kümmern.

4. Auf dieser Insel, die von Lava umgeben ist, wohnt der Golem, der das Shield of Valor beschützt. Die Stiefel aus Drachenschuppen kommen nun zum Einsatz.

5. Die Talking Door. Es prahlt mit seinem Wissen über den Sheet-Lightning-Spruch.

6. Delanrey, eine Zauberin, verbringt ihre Zeit mit der Suche nach ihrer Lieblingslampe, die von Zak gestohlen wurde.

7. Nilpont weiß vieles über den Golem, der das Shield bewacht.

8. Der Wizard Illomo ist sehr wißbegierig, aber ängstlich. Sein Freund Gurstang ist abenteuerlustiger. Illomo hat

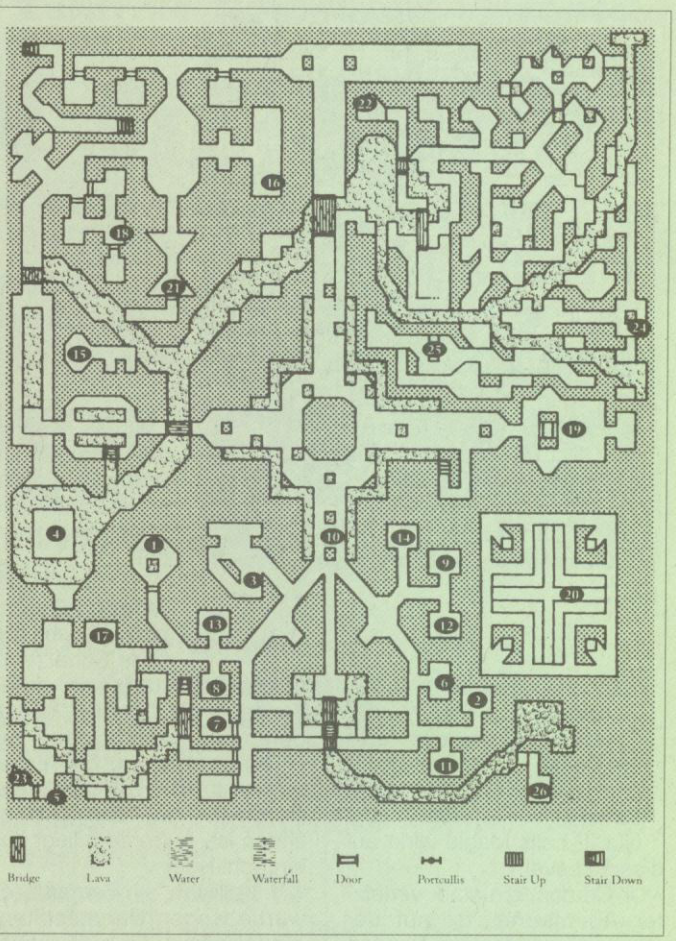


längere Zeit nichts von ihm gehört. Sie haben den Key of Truth gefunden und verloren. Wenn Ihr aus dem 7 und 8. Level zu ihm zurückkehrt und das Wort "Folanae" aussprecht, empfiehlt er Euch ein Buch in der Akademie zu suchen und den Tiel vor einem Schrein aufzusagen. Ihr findet das Buch "Folanae Fanlo". Sagt nun das Wort Fanlo vor dem Schrein auf und der Key of Truth erscheint.

9. Gralwart kann erklären, wie Ihr einen Vas-Runenstein findet. Auf seine Frage, ob Ihr Euer magisches Wissen erweitern wollt, antwortet mit der Wahrheit, "Ja". Begebt Euch nun zu Raum 19, um die Instruktionen auszuführen.

10. Shenilor ist ein seniler Wizard, der den alten Zeiten der Akademie nachhängt.

11. Ranthru möchte wieder in den Besitz eines Buches gelangen, das die Monster gestohlen haben. Dafür gibt er sein Wissen über Zaubersprüche preis.



LEVEL SIX

(1) Dr. Owl (mage)
(2) Bronus (mage)
(3) Morlock (mage)
(4) Golem
(5) Talking Door
(6) Delanrey (mage)
(7) Nilpont (mage)
(8) Illomo (mage)
(9) Gralwart (mage)
(10) Shenilor (mage)
(11) Ranthru (mage)
(12) Fyrgen (mage)
(13) Louvnon (mage)
(14) Dominus (mage)
(15) Book of Honesty
(16) Wine of Compassion
(17) Incense
(18) Library
(19) Banners
(20) Pit
(21) Secret door
(22) Book
(23) Runestone
(24) Loot
(25) Mantra scroll
(26) Loot

12. Hier wohnt der Geistliche Fyrgen. Er kann in die Zukunft oder die Vergangenheit sehen, wenn er einige Stäbe in einer besonderen Weise abbrennt. Sprecht Ihn an. In einer der Visionen der Zukunft sieht Fyrgen einen Dämon ins Abyss kommen.

13. Der Meistermagier Louvnon hält sich oft hier auf. Er erzählt von einer legendären Mantra, die nun in drei Teile geteilt ist. Mit Hilfe der Mantra können verlorene Dinge gefunden werden.

14. Dominus hat sich selbst Meister des Wissens um die acht Talismane Sir Cabirus ernannt. Sein "Wissen" beschränkt sich allerdings auf das Erkennen der Talismane, wenn sie ihm vorgelegt werden. Allerdings kann er magische Gegenstände als solche identifizieren.

15. An das Book of Honesty in diesem Raum ist schwer heranzukommen. Es liest sich ziemlich öde.

16. In diesem Akademieraum lagert der Wine of Compassion.

17. Ein Weihrauchversteck, sicherlich von Fyrgen angelegt. Werft etwas davon durch die Flamme der Fackel und die Vision eines der drei verlorenen Teile des Mantras erscheint. Wiederholt es noch zweimal und die anderen zwei Teile erscheinen Euch. Ihr benötigt die Mantra später, um den Cup of Wonder zu finden. Er befindet sich in Level 3, Raum 11 und ist erst zu sehen, wenn die Mantra gesprochen wird. Spielt Ihr auf der Flöte das Lied "Mardin's Song of Wonders", erscheint der Cup auf magische Weise.

18. Die Bibliothek der alten Akademie. Es müssen Bücher über Considerable Power und Consequence zu finden sein.

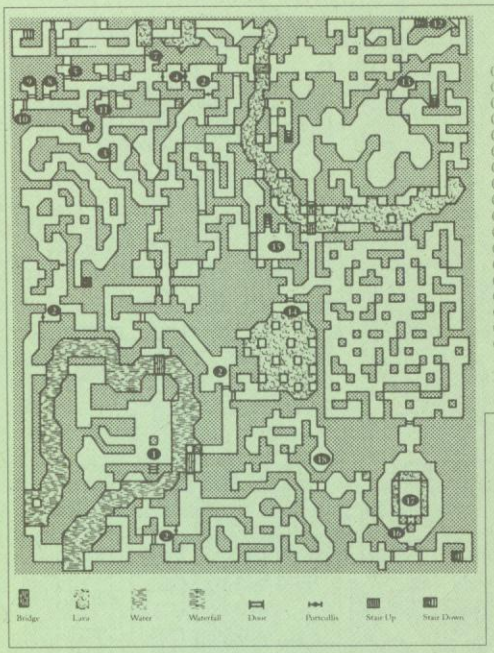


19. Hier beginnt die Suche nach dem Vas-Runenstein. An der Wand findet Ihr zwei Banner, jedes mit einem Auge. Lauft auf die Wand zu, als ob Ihr Euch selbst etwas antun wolltet. Ihr werdet auf magische Weise in Raum 20 versetzt. Ihr schießt sozusagen zwischen die Augen.

20. Am Boden dieser Grube findet Ihr Smaragde und zwei Knöpfe. Nehmt mindestens vier Smaragde. Nun geht eine Rampe hinauf und dreht Euch herum, so daß Ihr die Rampe hinunter seht. Von dieser Position aus müßt Ihr hochspringen. Die Grube hat zwei Ebenen, Ihr müßt also zweimal springen. Geht in eine der Ecken des Raumes und schaut in die Raummitte. Vor Euch ist ein Podest aus blauem Marmor auf dem Banner aufgestellt sind. Nehmt einen Smaragden und werft ihn auf das Podest. Das wiederholt Ihr in allen Ecken. Ihr habt dann auf allen vier Podesten einen Smaragden gelegt. Kehrt an den Boden der Grube zurück und drückt den grauen Knopf. Der Vas-Runenstein erscheint. Nehmt ihn an Euch und betätigt den orangen Knopf.

21. Eine Geheimtür, die zu dem Raum führt, indem das Book of Honesty ruht.

22. Hier liegt das Buch, das Ranthru so begehrt. Es ist sehr gut bewacht.



LEVEL SEVEN

(1) Cardon
(2) Tyball's guards
(3) Naruto
(4) Tyball's prison
(5) Dantes (prisoner)
(6) Kallistan (prisoner)
(7) Fintor (prisoner)
(8) Bolinard (prisoner)
(9) Smonden (prisoner)
(10) Gurstang (prisoner)
(11) Griffle (prisoner)
(12) Mine entrance
(13) Key to door at (14)
(14) Door
(15) Treasury
(16) Arial
(17) Tyball
(18) Shiny object

23. Runenstein.
24. Beute.
25. Mantra-Schriftrolle.
26. Beute.

Level 7

Nur Tyballs Magie wirkt auf diesem Level.

1. Cardon, ein stark verletzter Abenteurer, ist auf der Suche nach seinem Bruder, den Tyball inhaftiert hat. Er hat einen Passier-Badge in seinen Besitz gebracht, hat ihn jedoch im Kampf mit den Wächtern des Bergwerks verloren.

2. Mehrere Wachen fordern einen Passier-Badge.

3. Naruto ist ein Magier aus dem Level 6. Er hat festgestellt, daß seine Magie hier nicht funktioniert. Ständig versucht er Tyballs Orb zu durchbrechen. Er ahnt, daß ein Teil dessen, was die Macht Tyballs ausmacht, es auch zerstören kann.

4. Das Gefängnis. Der Wärter Jailor ist sowohl korrupt als auch nicht korrupt, wie Ihr in Verhandlungen feststellen werdet.

5. Der Gefangene Dantes hat versucht, Tyballs Schätze zu stehlen. Er hat sich einen Tunnel in die "Freiheit" gegraben, doch stieß er dabei auf einen Lavastrom. Der Lavastrom führt zum östlichen Bergwerk, wo das Orb zu finden ist. Außerdem liegt dort ein Schlüssel.

6. Kallistan, ein Bergarbeiter, wurde wegen Unruhestiftens eingekerkert. Er weiß etwas über die Kristallsplitter, die öfter im Bergwerk gefunden werden.

7. Fintor sitzt schon über Jahre ein. So langsam verliert er seinen Verstand. Sein Wissen über Geheimtüren ist groß. Es gibt jedoch keine, um ihn frei zu setzen.

8. Bolinard hat aufgehört, sich befreien zu wollen. Er ist in den Besitz einer Zeichnung vom Krieger Tom gelangt. Erinnert Ihr Euch an die Geschichte von Tom und Judy aus dem 5. Level? Bringt Judy die Zeichnung zurück.

9. Smonden ist ein gebrochener Mann. Er hat mit dem Geist von Garamon Kontakt aufgenommen. Die drei Teile des Tripartite Key zu finden war sein Ziel. Er weiß bestimmt noch einiges darüber.

10. Gurstang, der Freund Illomos, war auf der Suche nach dem Key of Truth. Er sitzt noch nicht lange im Gefängnis.

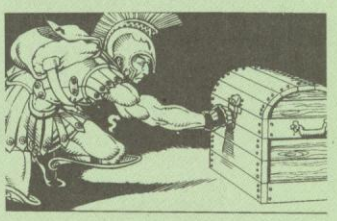
11. Griffle ist ein Überlebender eines Angriffs auf das Bergwerk.

12. Der Eingang zum Bergwerk. Hier findet Tyball das Orb für seine Macht.

13. Irgendwo hier findet Ihr einen Schlüssel zum verschlossenen Teil des Abyss.

14. Diese Tür wird mit dem Schlüssel aus Raum 13 geöffnet.

15. Die Schatzkammer enthält einige Kronen und andere wertvolle Schätze. Die Kammer ist nur über das 8. Level über eine Treppe erreichbar. Der



Teufel, der die Kammer bewacht, hat Tyball bisher immer Widerstand geleistet. Er hat eine Vorliebe für Knittelverse. Eine der Kronen ermöglicht einen "Durchblick" durch die Magier Tyballs.

16. Hier wird Arial, die Tochter des Barones Almric, gefangen gehalten. Auch sie widersetzt sich Tyballs Plänen.

17. Das ist Tyballs Kammer. Mit Hilfe der Krone könnt Ihr den goldenen Pfad erkennen. Mit den Orb-Steinen zerstört Ihr die Macht Tyballs. Tyball erzählt von dem Monster, das von Arial Besitz ergreifen soll. Nach siegreichem Kampf nehmt Ihr die Schlüssel und befreit Arial. In einem Traum erscheint Euch Garamon und bittet, seine Gebeine standesgemäß zu bestatten.

18. Eine von Tyballs Wachen hat hier etwas Merkwürdiges schimmern sehen, war jedoch zu weit entfernt, um es zu erkennen.

Level 8

Hier unten trägt Tyball die einzelnen Teile seines Planes zusammen.

1. Carasso wurde von Tyball hier ertappt. Nun wird er terrorisiert. Jedoch weiß er einiges über das 8. Level.

2. Die Gebeine Garamons. Nehmt sie und tragt sie zum 5. Level zu dem Grabstein Garamons. Er erscheint wieder und gibt Euch Hinweise, wie Ihr das Monster, Slasher of Veils, bekämpfen müßt.

3. Das Chamber of Virtue. Nur meine Macht und die des Tripartite Keys, der nicht dauerhaft existiert, können diese Tür öffnen. Wenn Ihr später im Besitz aller drei Tripartite Keys seid, formen sie einen neuen Schlüssel, den Key of Courage. Dieser öffnet die Tür zum Chamber. Dort werft Ihr alle acht Talismane in die Lava, damit Ihr die Macht habt, das Monster zu erledigen. Augenblicklich werdet Ihr in die Dimension des Dämons gezogen. Ihr wißt, daß das Monster zu mächtig ist, um es zu bekämpfen. Ihr rennt den grünen Pfad hinauf bis zum green Moongate und seid zurück in Britannia.

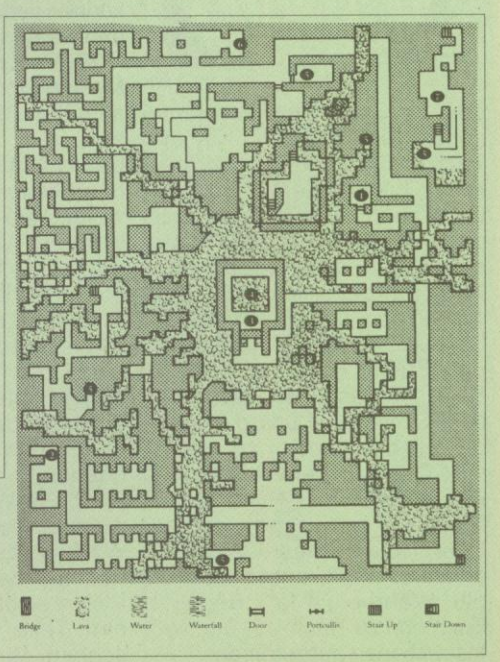
4. Das Herz des Abyss: der Vulkan.

5. Verschiedene magische Gegenstände liegen im Level verteilt herum.

6. Ein Schrein.

7. Das ist die stärkste Ader des Orb, das Tyball Macht verleiht. *su*





LEVEL EIGHT

(1) Carasso
(2) Bones
(3) Chamber of Virtue
(4) Volcano
(5) Magic item
(6) Shrine
(7) Vein of ore

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: 02361/ 491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2/
Eingang gegenüber
Wellenbad
Tel.: 02351/28847
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenbergstr.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2/
Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088
W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8630 Coburg
Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831

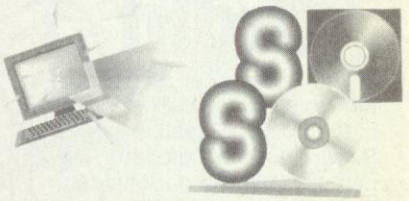
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich !
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.
Und dann neu und originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und günstige Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

Bequemer gehts nicht!

AdLib GOLD 1000 High-End Soundkarte	399,--
Soundblaster PRO	299,--
ATI Stereo FX, Testsieger	279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	799,--/ *32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/ *34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/ *33,-- mtl.

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

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Sonderposten bis

DM 49,90

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

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Der heiße Draht

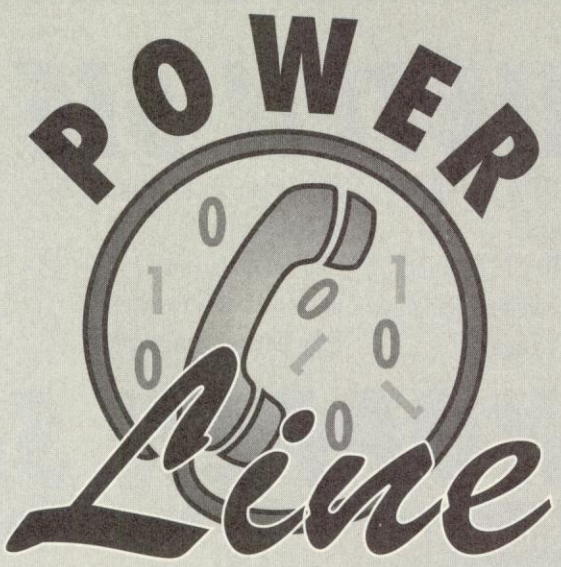
Die heutige Zeit ist geprägt vom ultraschnellen Informationsfluß. Passiert etwas Besonderes auf diesem Planeten, dauert es nur Minuten, wenn nicht gar Sekunden, um die Nachricht von einem Platz der Erde zum anderen zu befördern. Eines der gebräuchlichsten elektronischen Instrumente zum Informationsaustausch ist das Telefon. Ob Ihr der Tante in Japan, dem Onkel in Amerika oder der Cousine in der Wohnung nebenan etwas zu sagen habt, ist dabei völlig egal. Dank der Drahtverbindung oder, bei größeren Entfernungen, der Satelliten-Connection, schrumpfen räumliche Distanzen auf ein Nichts zusammen.

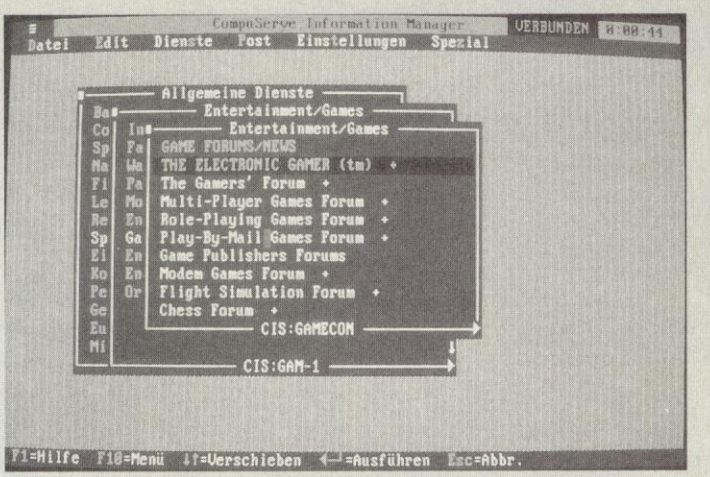
Nicht nur simple Plaudereien lassen den Telefondraht glühen. Via Telefon können heute weltweit Datenbanken angezapft, Bibliotheken durchstöbert, Konferenzen geführt und Bilder übertragen werden. Zudem, dies freut uns natürlich ganz besonders, nutzen immer mehr und immer interessantere Spiele das Telefonnetz, eine einfache Drahtverbindung zwischen zwei Computern, oder ein "seriöses" Groß-Netzwerk.

Ein Grund mehr, den aufkeimenden Viel(e)-Spieler-Programmen den nötigen Tribut zu zollen und eine neue Rubrik einzurichten. In regelmäßigen Abständen berichten wir in *Power-Line* über famose Netzwerkspiele, Link-Duelle, On-Line-Dungeons und Wissenswertes um die Welt der Telekomunikation. Uns interessiert natürlich Eure Meinung zu dieser neuen *POWER-PLAY*-Rubrik. Eure Vorschläge, Fragen und Kritik könnt Ihr an die übliche Adresse schicken:

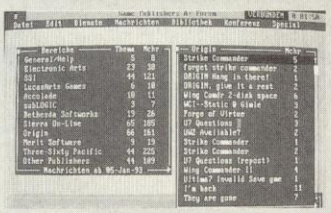
Markt & Technik AG
Hans Pinsel Str. 2
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: On-Line
8013 Haar bei München

CompuServe-Benutzer können sich mit Ihren Fragen und Vorschlägen auch direkt an unseren Telefonfreund Michael Hengst wenden. Hier die E-Mail-Adresse: 71333,665.





Die Telekom reibt sich die Hände: Im Nu sind ein paar Stunden am Telefon verbracht.



In *CompuServe* stellen sich die wichtigsten Spielefirmen den Fragen

Was ist ein On-Line-Spiel?

Die Frage stellt sich natürlich sofort, wenn man den Begriff *On-Line*-Spiel das erste Mal gehört hat. Unter On-Line-Spielen versteht man Unterhaltungsprogramme, die via Telefon, Modem und Computer von mehreren Personen gleichzeitig gespielt werden. Hier liegt der große Reiz dieser Spiele, die es in den unterschiedlichsten Stilrichtungen gibt - Rollenspiele, Adventures, Strategieprogramme und Simulationen glühen durch die Drähte. Der Clou dabei ist natürlich, daß Ihr nie alleine seid. Derweil man bei vielen "normalen" Computerspielen solo vor dem Bildschirm sitzt, trifft man in den On-Line-Programmen auf Leute aus der ganzen Welt. In der Flugsimulation *Air Warrior* fliegt Ihr beispielsweise die unterschiedlichsten Kampfmaschinen aus dem zweiten Weltkrieg. Die Piloten der anderen Flugzeuge am Pixel-Himmel sind keineswegs computergesteuerte Flieger, sondern ebenfalls "echte" Menschen. Ihr könnt mit den Leuten reden, Einsätze zusammen oder gegeneinander fliegen und heiße Luftgefechte austragen.

On-Line wo?

Die simpelste Methode, sich im Duell mit einem menschlichen Counterpart zu messen, ist die Drahtverbindung per Null-Modemkabel zwischen zwei Computern. Natürlich ist dies nur ein vager Vorgeschmack auf das Vergnügen, mit 10, 20 oder mehr Leuten gleichzeitig zu spielen. Ein Tummelplatz für Spielefans ist das berühmte *CompuServe*. *CompuServe* ist eigentlich keine "Spielwiese", sondern ursprünglich als Datenbank- und Kommunikationssystem entworfen. In vielen größeren Städten in aller Welt – darunter auch einige in Deutschland – gibt es spezielle "Knotenpunkte", in die Ihr Euch einklinken könnt. Für Spielefreunde bietet *CompuServe* einige besondere Serviceleistungen. In zahlreichen "Foren" könnt Ihr Tips austauschen, Fragen stellen, an Konferenzen teilnehmen und Demoprogramme laden. Aber nicht nur Spieler befinden sich im *CompuServe*. Auch die wichtigsten Softwarefirmen wie beispielsweise LucasArts, Electronic Arts, Sierra oder Microprose findet der Datensuchende in den *CompuServe*-Foren.

Es gibt jedoch einiges zu beachten, bevor Ihr losrennt, ein Modem kauft und Euch ans Netz anschließt. Denn so unterhaltsam, spannend und informativ eine Reise in die Weiten der Datenbank ist, eines ist die Benutzung des *CompuServe*'s nicht: umsonst. Die vielen Mitarbeiter, Computer und Knotenpunktsysteme kosten ein Heidengeld, müssen laufend gewartet und durch schnellere Computer ersetzt werden. Nicht nur aus diesem Grund ist *CompuServe* gebührenpflichtig. Alle Preise, die neben den normalen Telefongebühren anfallen, werden in Dollar berechnet. Eine Kreditkarte oder eine Bankeinzugsermächtigung sind von Vorteil. Wer noch nicht 18 ist, sollte also erst seine Eltern um Erlaubnis fragen, bevor er die Kreditkartennummer des Vaters angibt und das Konto um ein paar Mark zusätzlich belastet.

In der nächsten Ausgabe gibt's mehr zum Thema *CompuServe*. Wenn Ihr schon jetzt auf den Geschmack gekommen seid, dürft Ihr Euch auch direkt an *CompuServe* in München wenden und einen "Account" bestellen. *mh*

In Air-Warrior treffen sich Piloten aus aller Welt



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 **Mai-Ausgabe** (erscheint am 14. April '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. März '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juni-Ausgabe '93** (erscheint am 12. Mai '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. Mon. Commodore 1802 f. C64 nur 300 DM und einen Drucker Citizen 120 D für C64 nur 300 DM, außerdem noch Turtles und Hero Quest. Tel. 089/8411744

Verk. C 64 II + Floppy 1541 II, Datasette, Drucker Star NL 10, Farbmon., ca. 30 Disks, 2 Joysticks 750 DM VB. Tel. 0431/86646

Kaufe Rollenspiele: Times of Lore, Autoduel Rogue, Realms of Darkness, Nippon, Alternate Reality, The Dungeon Gemstone, Warrior Shadow Keep Y. Cartsen 05832/305

Verk. C128 LW 1581, Disks, 2 Joysticks, Datasette, 5 Cass., ohne Mon., TV-Kabel, Zub., kpl. für 400 DM VB. Angeb. an Sascha Teufel, Hörnlestr. 14, 7209 Gosheim

---

Halt! Klassiker! Verk. Spiele (alles Orig.) für C64/C128. Große Auswahl an alten + neuen Spielen. Tel. 06035/1791

Suche für den C64 die Spiele Hillsfar & Curse of the Azure Bond, orig., VB, oder tausche beide Spiele gg. C64, Datarecorder mit 4 Spielen. Tel. 02202/7559

Verk. C64 II, Floppy, Farbmon., Final C. III, 15 Bücher, über 100 Disks, 50 C64-Mag. 1984-1987, 6 Module, Mouse, 2 Joys, 3 Diskb., 1 Orig. Spiel, alles 100 % o.k. FP 450 DM. Tel. 02174/4421

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Maus, Matte, 3 Joys, 80 Disks, 1 Diskbox, Reinigungsdisk, Buch, 1/2 Jahr alt, für 400 DM. Tel. 036964/7034 ab 16 h Uwe

---

Verk. C64 Disks, nur Orig. für 5-15 DM, viele ältere Titel. Tel. 0931/91716 Stefan

---

Verk. Orig. (z.B. Rings, Invest, Castle Master...) PD (Demos, Anwender, Spiele...) Suche Orig. Wastel., Geos 2.0, an: D. Peter, Weingartenstr. 2, 7135 Wiernsheim 4

Ca. 50 Orig. Spiele für C64, Disk, Modul, Kass., von 5 DM bis 25 DM, tausche auch für Adventures von 86 und älter. Tel. 0721/856903

Verk. C 64 + LW und 1 Joystick, alle Anl. vorhanden (400 DM). Marcel Redenz, KGA Ostsee, Dünenweg 02, O-1110 Berlin

---

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datasette, 1 Modul, 1 Diskbox, 50 Disks, 150 Spiele, 2 Joysticks, alles 100 % o.k., VB 500 DM. Tel. 0741/32190

Verk. C 64 II mit Floppy 1541 II, Commodore Farbmon., Disks und Zb., NP 1200 DM für 580 DM. Tel. 0208/660236

Verk. 128 D + Farbmon. 1901, Drucker STAR LC-10C + Datasette, 2 Joysticks, 200 Disks, Mouse, div. Bücher, nur kpl. VB 750 DM. Tel. 02183/6366 ab 14 h Stephan

---

Zu verk. div. Bücher von M&T: C64 für Einsteiger, C64/128 Maschinensprache, Das große Grafikbuch, Das große Floppybuch 1571 mit Schaltschema. Tel. CH-031/9518239 Bern

---

Suche für C64 Riskant u.a. Spiele. Listen an: Lindner, Rehagenerstr. 36, 1 Berlin 49

Zu verk. wg. Systemwechsel: 128 D, Floppy 1571, Floppy 1581, Commodore Farbbildschirm 40/80 gg. Höchstgebot. Zuschriften an J. Droste, Haldenweg 45, CH-3074 Muri/Be

---

Kaufe Rollenspiele: Times of Lore, Rogue, Nippon, Alternate Reality: The Dungeon, Realm of Darkness, Gemstone Warrior, Autoduel, Shadowkeep, Yyphos, Carsten Pontow. Tel. 05832/305

Dringend! Suche Tauschpartner für alte u. neue C64 Software. Listen an: Markus Lukaszewski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum 7

Verk. Locomotion, Robocop 3 u.a für C64. Schreibt an: G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, Österreich

---

Amiga

Verkaufe Amiga-Original-Spiele, Liste anfordern unter Tel. 089/7911422

Verkaufe A500, Mon 1084S, 1 MB RAM, Maus, Joystick, nur zusammen, 2. Laufwerk, 800 DM, Tel. 089/7911422

Verkaufe oder tausche Originale: AH73-M Thunderhawk 40 DM, Dragonflight 30 DM, Archipelagos 20 DM, Voyager 10 DM. Ruft an: 02102/60316 (Alex)

Verk. orig. Ultima 5, Powermonger, Battle Isle + Data-Disk, Falcon, Neuromancer, TVS-Football, Driller, Railroad Tycoon, Fish, Tel. 09653/218 (nach Michael fragen)

Ver. A500 mit 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor, TV Tuner, 4. Games, 2. Joysticks, 40 Leerdisk für 900 DM VB, Tel. 08106/31496

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084S, 2 Joys, Maus, sowie 6 Topspiele (Wings, North&South, Invest, Wolfpack, Gunship, Popoulus I), Bücher für 1100 DM, nur komplett, Tel. 08571/1609 (ab 18.00 Uhr)

Verkaufe Amiga 500. 2,3 MB. 2. Laufwerk, Monitor 1084S, Maus, Joysticks, Handbücher, Abdeckhaube, viele Spiele: Bundesliga, Manager Pro, Invest 1150 DM, Tel. 02302/64345

Verkaufe A2000 + Monitor + Joysticks + Airbus A320 und andere Originalspiele + Disks, für 1000 DM! Hannover, Tel. 0511/391372 (ab 19 Uhr)

Hey! Computerfreaks, suche On the road, billig abzugeben bei Torsten, schickt Eure Listen an Torsten Stössel, Industriestr. 17, 8729 Eltmann.

Verk. A500 + Philips-Farbmon. Stereo + 2. LW, 1 MB + Farbdrucker + Comp.-Tisch + div. Zubehör (Disks, Papier, Maus usw.) nur zus. VB 1650 DM, Tel. 033205/45243

Je 45 DM: Monkey 1+2, Double Bill, je 35 DM, Loom, BJ, Pop.2, je 25 DM, Lotus 2, Kick Off 2, Tie Break, je 15 DM, Z-Out, Masterblazer, Emlyn Hughes, Tel. 07731/25775

A500, 1.3/2.0, 1 MB, 50 Disk + 10 Orig., Joy, Lit., 100 % o.k., für 425 DM, Festplatte A590, 2 MB RAM, 20 MB HD für 425 DM. Ingo Witschas, Nr. 5, O-8601 Siebitz

---

Verk. Orig. Wild West World 40 DM, Hanse-Vermeer-Yuppi Z.S. 50 DM, der Patrizier 60 DM, Sim City 30 DM, Monkey Island 2 60 DM, Invest 30 DM, Akkanoid II 15 DM, Ski or Die 20 DM, Tel. 0561/518798

Verkaufe Terminator 2 30 DM, Apidya 30 DM, Beast 3 40 DM, Cadaver 30 DM, alle neu! Jochen Till, Tel. 08142/9147

Verk. Amiga-Orig. Preise ab 10 DM, Liste gegen 60 Pf. RP. bei Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel. 09231/4204

Verk. Orig. Einmal Kanzler sein 50 DM, Castles 40 DM, Fighter Bomber 30 DM, Destroyer 30 DM, Silent Service I 30 DM, R. Hohenstein, O-3400 Zerbst Breite Str. 2

Verk. Amiga 500 mit TV-Mod., 1 MB, Mouse + PAD, Joystick, 50 Spiele, Workbench 1,3, Büchern, nicht ganz 1 1/2 Jahre alt und in Top Zustand!!! Preis: 599 DM, Tel. 09401/2641

Amiga orig. Might + Magic 2 30 DM, Monkey Island 1 30 DM, Bard's Tale 2 10 DM, Eye of the Beholder 40 DM, King's Quest 4 40 DM, Rodland 20 DM, Tel. 089/8506959

Verk. Amiga-orig. Katakis, Klax, Turrican, Z-Out, Rings of Med. je 20 DM, Chaos s.b., Bard's Tale 3, Stunt Car R. je 25 DM, Power M., Dragon W. 30 DM, Tel. 07034/20119

Verk. A 2000 + Mon. 1084, 2 LW, 2 Mäuse, 3 Data Becker Bücher VB 900 DM, Tel. 02137/3835

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe neueste Soft. Liste anfordern unter CH 017133202 od. schriftlich P. Knobel, Wildenbölweg 8, 8135 Langnau, Schweiz

---

Software zu verkaufen! Strategie und Wirtschaftssimulationen 5-35 DM, Tel. 030/4563360 (täglich von 19.30 - 20.30 h)

Orig. Textomat, X-Copy 5.4, 20 Spiele wie Monkey II, Patrizier, MUDS usw. zusammen für 200 DM. Fikri Yilmaz, Brunnweg 9a, 8401 Pentling, Tel. 0941/92671 (nur 17-20 Uhr)

Verkaufe Conqueror, Cyber World, Starball und Arcade Smash Hits zu je 20 DM, Search for the King zu 70 DM und Elvira zu 60 DM, Tel. 08032/8473 (Stefan)

Amiga 500 + 1084 Mon + 1 MB + 2 ext. Laufw. + 2 Maus + 2 Joystick + 80 Disks + Zubehör + Zeitschr. für 1000 DM. Fikri Xilmaz, Brunnweg 9a, 8401 Pentling, Tel. 0941/92671 (nur 17-20 Uhr)

Verkaufe MKIII Freezer, 3 Mon. alt für 150 DM (Frei Haus) Tel. 07544/4848 (nach Peter fragen)

Verkaufe Amiga 500, 512 KB, Mouse, Joystick, Farbmonitor, gute Spiele (Orig.) Preis nach Vereinbarung, Tel. 06172/43399

A-500 + 1 MB + MAD TV für 600 DM, ohne 1 MB + MAD TV für 450 DM. Verkaufe auch Battel Command für 70 DM. Nur im Umkreis von 7000. Tel. 07181/69497 (nur von 19.00 - 20.00 Uhr)

Amiga 500 mit 1 MB RAM, TV Mod, 175 Disks, Joystick, Mouse, 2 Diskbox, Battle of Briten und noch 5 orig. Textver.: Documentum orig. 1 Jahr alt 100 % ok nur 875 DM Tel. 06048/3446

Verk. Zak, Indy III, Maniac M. 40 DM, Red Baron, Monkey Island I 50 DM, Elite, RVF Honda, Mortville Manor 30 DM, Muds, Xybots, Blasteroids 20 DM. Alle 300 DM. Tel. 02471/4520

Verkaufe: Assassin 40 DM, Space Quest IV 35 DM auch Tausch gegen Rampart, O. Patrizier, o. Pinball Dreams II. Suche RSI Letter Writer, Tel. 09287/58231 (Thomas, ab 18 Uhr)

A1084S 450 DM, A590 400 DM, 3,5" LW 80 DM, DevPac 2.0 60 DM, Beholder II 40 DM, Amberstar 40 DM, Kathedrale 30 DM, Ab. Places 30 DM, Bard's T. II 15 DM, etc. Tel. 02723/5518

Verk. A500 + Farbmon., 1 MB RAM, Maus + Mausplatte, 1 Joystick, Diskbox mit 70 Disks, Literatur, für 999 DM. T. Seidlich, Hubertusstr. 12, O-4522 Coswig/Anh.

Halt! Verkaufe wegen Systemwechsel über 40 Original-Spiele für Amiga 500. Tel. 06035/1791

Kaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

---

Nur Verk. 3D Construction Kit 40 DM, Cadaver 30 DM, Stundenglas 30 DM, Immortal 30 DM, alles Orig. plus Porto und NN, Tel. 0711/3702601 (zw. 17 - 19 Uhr)

Verkaufe Monkey I. für 15 sFr., F-19, Lemmings, Oops Up, Powermonger, Starflight für je 10 sFr. Heinz Bernold, Oberwilerstr. 39, CH-4106 Therwil

---

Verk. A2000, 2 LW, viele Originalspiele und Zeitschriften (Amiga, Kickstart, PP). Alles auch einzeln. Infos: Philip Hartmann, Algunderweg 6, 8904 Friedberg, Tel. 0821/604894

Verk. 15 orig. Spiele (1869 Civilization, Patrizier, Battle Isle, Monkey I + II, Railroad Tycoon, Larry V, usw.) pro Spiel ca. 60 DM, Tel. 0271/45714 (ab 14.30 Uhr)

Verk. neue Amigasoftware zu billigen Preisen (Indy4, Sensible Soccer, BC Kid, Battle Isle, Data Disk 1, Lotus 3 usw.) Tel. 041/448304 (Schweiz)

Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Senas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger, Tel. 0424/42204

Suche für Amiga: Bandit Kings of the ancien China, Ghengis Khan, Castles. Angebote bitte schriftlich an M. Meier, Schwärzen 710, 8185 Winkel, CH

Nur Verk. Monkey IslandII, Silent Service II, SQ IV, Attack Sub., Red Baron, Battle Chess II, EOBII, Vikings, Sens. Soccer, Tel. 08062/2286 (Tausche geg. PC-Spiele)

Verk. Willy Beamish (neu) 70 DM, Space Q.4 (neu) 70 DM, Barbarian 30 DM, Ghostbust.II 30 DM, Battle Isle (neu) 60 DM, Trans World 40 DM, Daniel Speck Tel. 07123/34617 (nur Mo.)

Verk. Starbyte Super Soccer kompl. dt. 50 DM (neu), B.M. prof. 50 DM, Manch. Utd. II 40 DM, Daniel Speck Tel. 07123/34617 (nur Montags Mittag)

Verk. Monkey Island II 65 DM, Kathedrale 55 DM, Cruise for a Corps I 50 DM, Larry III 35 DM, Space Q. III 35 DM, Turrican 1+2 je 15 DM, alle dt. außer Larry Tel. 05481/3565 (Christ)

A500, 1 MB, 2 LW, Monitor 1084S, 2 Joy, Spiele, Maus-Joy-Umschalter, X-Copy + Hardware 1000 DM, Tel. 06081/42747

Verk. Amiga 500 + 1084S Farbmon.+ 2 LW + 1 MBASM Speichererw. + Maus + Joystick + Workbench 3.0 + Bücher + Abdeckhaube + Mauspad, VB 1200 DM, Tel. 02222/62524

Verkaufe Monkey Island II 50 DM, Civilisation 60 DM, Elvira I 40 DM, Apidy 50 DM, X-Copy 60 DM, Tel. 07041/83477 (ab 13.00 Uhr alles Original)

Zu verkaufen! Ich verkaufe einen defekten Amiga 500 mit Mouse, Software, Diskbox ca. 90 Disks u. Spiele, Monitorkabel für 450 DM, Tel. 089/3141101 (verlangt Thomas)

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, Monitor 1084S, Top Zustand, Form. 1 Grand Prix, Cadaver, Elvira, Fate, Indy III, Great Courts II, Pirates, SQA, Dragonfl., Tel. 02241/334128 (Björn Bisch)

Verk. A500, 1 MB, 2.LW, Zubehör + Spiele 450 DM, Turbokarte + 2 MB RAM 350 DM, zus. 750 DM. GVP HD 120 MB 750 DM. Infos bei G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 5 Köln 80. Nur schriftlich

---

Orig. Epic 40 DM, Lord of the Rings 35 DM, Space Ace II 25 DM, Gods 30 DM, Populous 20 DM, Datamat/Textomat jew. 10 DM, + Porto + Verp. SA + SO ab 10 Uhr Michael Bisanz, Tel. 02016/77402

Verk. Amiga 500 + 1 MB + Doppellaufw. + Joystick + Mouse + TV-Modul + viele Spiele + Mausmatte, alles für nur 550 DM. Schreibt an: Christos V. Marktstr. 5, 7580 Bühl

---

A2000 + 1084S 1000 DM, 8/2 MB 200 DM, 3,5" LW 80 DM, 5,25" LW 120 DM, Modem 2400 70 DM, DLS 3.0 150 DM, MKII 120 DM, Bootsel. 25 DM, Bremse 25 DM, Bücher 25/30 DM, melden bei: Wolfgang, Tel. 069/3054105

Suche P.O.W., Space Gun u. ähnl. Ballerspiele f. d. Light-Gun, nur Orig., suche auch gut erh. Trojan Phazer, Tel. 09545/8725

A 500 1 MB 2. LW Mon. 1084 über 60 Originale (F1 Grand Prix, BMP 2,0, Popoulus II, Fate, M1Tank, Silent Serv. II, Sensible Soc.) wg. Syst. w. VB 2400 DM. Tel. ab 15 Uhr 07163/7727

Verk. Amiga 500 mit 1 MB Erw., Farbmonitor Thomson 1048, Drucker LC-10 v. Star. Alles nur komplett 1100 DM, Tel. 08020/1737 (Beni)

Verkaufe! Kick Ass 50 DM, Powermonger 35 DM, Shadowlands 35 DM, Dragonflight 30 DM, Infestation 30 DM, Ultima VI 50 DM, Swords of Twilight 30 DM, Tel. 04821/71541

Verk. Amiga-Action Replay II f. 70 DM, SimEarth (kom. deutsch) 70 DM, Red Baron 50 DM, Drakhhen (kom. deutsch) 40 DM, Die Kathedrale 40 DM, Tel. 02586/8666

Verk. Cal. Games, UMS 2, Pirates, Sp. Rouge, Drakkhen, Starfl. II, M. & M. II, Amberst., Questron II, B.T. II, Shangh., Feary Tale A., Another W., uvm. Tel. 0721/85967 (abends)

Verk. A2000, 2,5" MB RAM, 82 MB SCSI-HD, 3 x 3,5" LW, Stereo-Farbmonitor, 300 Disks, Joystick, Maus in 1 A Zustand für VHB, Tel. 07223/26953 (bis 19 Uhr, Michael Fröhlich)

Verk. sehr billig Amiga Original Spiele, Liste anfordern bei Tobias Müller, Gartenstr. 3, 8913 Schondorf, Tel. 08192/1236

Ich verk. o. tausche immer die neuesten Spiele f. den Amiga. Verk. Gameboyzubehör günstig, Tel. 09264/1467 (Markus Popp)

Verk. Covert Action dt., Larry V, Larry II, H. Poker pro H. of China, Z. Mc. Kracken Indy IV, E. of B. II, W. of Death, F. of Intruder u.a. neue Spiele, Tel. 09264/1467 (Markus ab 19.00)

Verk. A 500 1.3, 1 MB + diverse Handbücher, Alles 1a Zust. kompl. FP 600 DM, David Eberle, A.-Stifter-Str. 21, 8830 Treuchtlingen, Tel. 09142/7150

Verkaufe: Commodore Amiga 2000 C, 1 MB, 1 LW, + Originalsoft (Spiele) FP DM 800, Tel. 089/6094843

Verk. Amiga 500 mit Hardware (TV-Tuner, Monitor, Drucker, 2-LW), Software und sonstigem Zubehör statt neu ca. 3700 DM, komplett 2300 DM, Tel. 08194/1336

Verkaufe viele Amiga-Originale zwischen 10-40 DM, z.B. Populous II, Fire & Ice, Lotus III, usw. M. Galuschka, Thomastr. 1, 8071 Hepberg Tel. 08456/1471 (Liste gg. Rückporto)

Verkaufe CDTV mit seperater Tastatur u. Diskettenlaufwerk mit IR-Trackball und vielen Programmen (z.B. History Line, Sen. Soccer) für 950 DM, NP 2200 DM, Tel. 065139611

---

3 Games 70 DM, Mig-29, 3RD Courier, Harpoon zus. 70 DM, Nico Pham, A.-Käferstr. 32, 7730 VS-Weigheim, Tel. 07425/5658 (PS: Suche Codes von Spirit of Excalibur. Prämie!!)

Verk. A500, 1 MB, 2 Orginale, Monitor, 80 Disks, neue Maus VB 850 DM, Verk. Amigaspiele wie Kings Quest, Space Ace II uvm. ab 20 DM, Tel. 0711/524047 (Felix)

Verkaufe 600 Amiga PD's Spiele Demos u. Anwender. Jede Disk nur 2 DM, Liste geg. 3 DM in bar bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

---

Verk. Amiga Orig. 1869 mit dt. Anleitung für 50 DM, Tel. 07152/59124

Verk. Larry III (kpl. dt. 1 MB) 35 DM, Larry 5 (kpl. dt. 1 MB) 40 DM, Versand NN, Tel. 05322/54682

Suche Orig. Spiele Star Trek: 25th Anni., Uncharted Waters, Formula One GP, Hexuma, Shadowlands, Falcon 3.0, alle dt. bis 50 DM, Kai Funck, Hollernstr. 65, 2161 Hollern

---

Suche Orig. Spiele Monkey I, D/Generation, Patrizier, Sensible Soccer, History Line, 1869, Eye of the Beholder II, alle dt. bis 50 DM, Kai Funck, Hollernstr. 65, 2161 Hollern

---

Suche Orig. Spiele: Das schwarze Auge, Legend of Kyrandia, Gobliins I, Mega Sports, Larry IV, Eternam, Hägar, alle dt. bis 50 DM, Kai Funck, Hollernstr. 65, 2161 Hollern

---

Originale: Dynablaster, Myth, Air Support, Assasin, Flight o.t. Intruder, Jaguar XJ, F1 Grand Prix, Railroad T., Megalomania, M1 Tank Platoon, Humans, Tel. 06542/22160

Verk. A500, 1 MB Farbmonitor, 2 LW, 8 Orig., 80 Disks + Box 12 Ausgaben AJ + viel Zubehör für 1200 DM, Tel. 02663/1771 (Marc)

Amiga 500, KS 1.3, 1 MB Chip-RAM m. Uhr, TV-Mod., Staubschutzhaube, 2 Mäuse, div. Spiele, alles 1A Zustand (1 Jahr alt)/ für 550 DM, abzugeben, Tel. 06550/1040

Verk. Sensible Soccer 39 DM, Formula One Grand Prix 49 DM, It came from the Desert 30 DM, Grand Monster Slam 30 DM, Game Boy + 3 Spiele 99 DM, Tel. 05603/4792 (fragt n. Jens)

Amiga 500, 1 MB, 2 LW, Monitor 1084S, Star LC-10 + Zubehör + Spiele, FP: 1400 DM, Tel. 02192/4991

Verkaufe Lemmings, Buck Rogers, Space Quest 3, Operation Stealth u.v.m. zum halben Kaufpreis u. drunter. Marco Rullkötter, kleines Heenfeld 19, 4983 Kirchlengern

---

Verkaufe Castles, Rampart, Patrizier, 1869, John M. Fottball & Pinnball, Fantasies je 40 DM, schreibt an B. Weidinger Sömmerringstr. 31, 6000 Frankfurt/Main 1

Verk. Orig. Prg. ca. 50 St. z.B. Patrizier, F16P, DSA, BOB, BMP, Populous2, Great Courts 2, alle 50 % u. NP. Tel. 02992/4770 (n. Lorenz fragen)

Verkaufe 30 Originalspiele z.B. Great Courts, Hybris, Klax, Spherical, Klax, und vieles mehr für nur 300 DM, Tel. 05661/51414 ab 19 Uhr)

Verkaufe Curse of Enchantia 50 DM, Ween Abundoued Place 40 DM, Legend 30 DM, Kalahan, BardsTale III, Lemmings 1+2 je 20 DM, Stadt der Löwen 15 DM, incl. Porto Tel. 09953/639

Suche gute Tennismanager SIM, evtl. mit Doppel, Spielernamen Edit. zahle gut, muss alle ATP-Turniere, Alexander von Alten-Bockum, Yorckstr. 13, 5400 Koblenz

---

Verk. KA.500, 1 MB, 2. Laufwerk 3,5", 2 Mouse, M-Pad, Farb.Mon. 10 84S, 3 Joysticks, sehr viel Software, VB 1600 DM, Mike ab 17.30 Uhr Tel. 02053/48811

Kaufe Festplatte für Amiga 500. Ich zahle bis zu 600 DM je nach Zustand und Speicherfähigkeit. Tel. 08621/3829

Originale, Sensible Soccer, Dynablaster, Pinball Fantasies, Battlemaster, Lotus 2+3, Myth, Apibya, M1 Tank Platoon, Indy 3, Kultromance of the III, Kingdoms Tel. 06542/22160

---

512 KB-Speichererweiterung DM 70, 3,5" Laufwerk, extern, 880 KB DM 160, Sim Ant DM 70, Pinball Dreams, Knights of the Sky, Covert Action, Micropose Golf DM 60, Agony, Midwinter II DM 50, Liste Tel. 04152/74140

Origin. R. Tycoon, Starflight II, Populous, Bundesliga Manager, Chaos S. back, u.a. TV-Modulator je 45 DM, Tel. 02369/22834

Kostenlos erhält jeder das PD-Spiel Diplomacy und Infos über das neue gleichnamige Postspiel, der mir eine Leerdisk schickt. Markus Fahß, PF 1231, 5040 Brühl

---

Erster Gamesharing-Club sucht noch Postmitglieder - Eintritt frei! - über 100 Titel im Gemeinschaftspool - 10 neue Titel jeden Monat! Tel. ab 19 Uhr 06721/36822

MS-DOS

PC-Orig: Wing Commander II, 1869, Jetfighter VI, Bundesliga prof. je 50 DM oder tausche gegen Patrizier, Wizardry 7, Ultima 7, Tel. 02369/22834

Verkaufe PC-Original-Spiele, Liste anfordern unter Tel. 089/7911422

Verkaufe Indy 4 dt. und Windows 3.1, wegen Systemwechsel billig abzugeben!! Tel. 04251/7728 (Carsten)

Verk. Battle Isle 45 DM, 3,5", Tel. 0331/864143 (Daniel)

Battle Isle Data 35, A-Train 45, WC II 40, Savage Empire 40, Larry 5 40, RR Tycoon Dt. 40, Mart. Dreams 40, Kings Quest 1-3, zus. 45, Heros Qu. 1+2 zus. 40, Tel. 0228/440792 (ab 20 Uhr)

Verk. Orig. Deutsche PC-Spiele: Monkey I, Indy 4, Monkey II, Drakkhen Tel. 05506/7978

Tausche PC K., Dat. LGOP2, Larry3, SQ3, Swotl, Red Baron, Ultima7, Elvira1, De Javous2, Cadaver, Eco Phantoms, Harpoon, Patrizier, Hero Quest Tel. 07931/45235

Tausche Orig. Autoroute D./E. (dt.) gegen Orig. PC-Spiele in Dt., z.B. Indy 4, Midwinter 2 o. a. Tel. 0673/64058 (Nick)

Verkaufe PGA Tour Golf 5,25" und Epic 3,5". Preis VHS Jochen Kocher, Uferstr. 20, 6900 Heidelberg 1, Tel. 06221/46639

Verkaufe MM3, Castles, Legend of F., TD3, Gobliins I + Amiga: 3D Constr.-Kit, Hägar, Kathedrale, Klax, BT2, + Mon. 1084S Slama SE, Bastian Tel. 0851/41664

Verk. MM3, Gods 45 DM, Excalibur 30 DM, Night Shift, Tom and Ghost, W.C. Soccer, Finalorbit, Power Drift, Tenniscup 20 DM und Wildstreet 15 DM, Tel. 02802/2089

Verk. Star Trek (3,5"), Indy 4 dt.(3,5"), Pipe Mania (3,5" oder 5,25"), alle 100 % o.k. + Verpackung. Suche Larry 5, MM4, Kyrandia, BMP Datadisk, Andre'Malsbenden Tel. 02465/1303

Für Einsteiger! Schneider Euro-PC 512 KB, m. 3,5" LW, Mon. + viel Software z.B. Larry, Zak... + Works + Maus + DOS 3.3 + HD VB 600 DM, S. Werner Stühlinger Str. 17, O-1157 Berlin

---

Verk./Tausche laufend PC-Orginale z.B. Campaign, Aces o.t. Pacific, Shuttle, M1, Civil., 1869, Dune u.a. Tel. 05593/609 Carsten (ruhig öfters versuchen)

Verkaufe: WC1 + Mission 1+2 50 DM, 60 DS 30 DM, Rise o. Dragon 40 DM, Falcon 3.0 40 DM, Larry VGA 40 DM, Elvira II 40 DM, Startrek 30 DM, Jochen Till, Tel. 08142/9147

Suche Sherlock Holmes und Pirates, bitte nur in dt. anbieten auf 3,5", Tel. 07432/13166 (ab 17 Uhr)

Verk. Mig-29 35 DM, Xenon II 25 DM, Ghostb. II 25 DM, Rick II 35 DM, Def.-Crown 15 DM, w.o. Fury/ 15 DM, tausche Links Bay H. g. and., nur orig., Tel. 07433/34211

Verk. Works 2.0 175 DM, PC Tools 7.1 d 195 DM, Textv. Context 2 + Adr. Verw. 50 DM, Rampart 55 DM, Manch-Unit. 50 DM, PC Tools 6 Bücher, alles Orig., Tel. 07433/34211

History Line DM 55, EOB1 DM 40, J.Nickl, Signature Ed. DM 35. Suche Pirates! Sherlock Holmes, Pinball Dreams, 1869, A-Train dt., Tel. 0231/856966

Lemmi I 30, Wizardry 6 35, Police Qu. 1-2 40, Prophecy o.T. Shadow 40, 7 Colours 30, Gold Rush 25, Immortal 35, Hill St. Blues 35, A-Train 45, Larry5 40, Tel. 0228/440792 (ab 20 Uhr)

Verk. orig. Spiele PQ3, LSL1 (VGA), QG3, KQ6, Laura Bow2, Monkey Island2, F-117A, WC Secret Missions 1+2, WC 2 Speech, Alles orig. verp., Tel. 0711/42-82-94 (Thomas)

Verk./tausche LHX, SS2, Air-Combat, Battle Isle, SimCity/Populous, SimEarth, Lemmings je 40 DM oder gegen Strategie/Simulat. Tel. 08233/26399 (19 - 20 Uhr)

Verk. Powermonger für 60 DM, Falcon 3.0 für 70 DM, Soundblaster Pro für 280 DM und Windows 3.1 für 80 DM plus Porto, Tel. 06071/42846

Verk. Orig. PC Spiele: Legend of Kyrandia kompl. dt. 60 DM, Pirates! 40 DM, Willy Beamish dt. 40 DM, Monkey I. dt. 40 DM, Dick Tracy 30 DM, Tel. 06106/13452

Verkaufe Orig., Indy 3+4, EOB 1+2, Monkey Island 2 dt., Space Quest 4, Darkseed dt., WC 2 Speech Disk + Special Operations 1, Tel. 09281/16142

Originalsoftware mit gut erh. Handb., SimEarth, ElitePlus, Indy3, HOC, Lem1, je 50 DM, Windows 3.1 dt. 250 DM, PCT 7.1 dt. 180 DM, Tel. 06562/1018

Call our Box: 047428334 (Mailbox) or our Voice: 047428454 or 8327 T und S Box das beste am Norden

---

Verk./tausche Dune, der Patrizier, Dune, Eternam, Sim Ant, Great Courts II, Bundesl. Man. Prot. Angebote an: Steven Weizenmann A.-Graf-Str. 15, O-7222 Groitzsch

---

Löse Spielesammlg. auf, alle org. m. Handb. + Anleit. + Verp. + Reg-Kart., sowie weitere Hard-/Softw., Liste anf. Groß, Retzbacher Weg 83, O-1100 Berlin

---

Verk. PC-Orig. Special Forces, Police Q.3, Castles, 1869, Mad TV, Hill Street Blues für je nur 55 DM frei Haus Tel. 07621/63367 ab 19 Uhr (Marc verlangen)

Verk. PC-Org. Ultima7, WC2+Sp, KQ 5, Red Baron, Conquestador, the Games, Man United Europe, Int. Sport-Challenge, Preise VS, ab 18 Uhr, Tel. 05723/76278

Halt! Verkaufe für PC Indy IV, Ultima Underworld, Legend of Kyrandia (alles Orig.) auch Tausch möglich. Tel.. 06035/1791

Verk. o. Tausche. Biete Aces O. P., Commanche je 65 DM, tausche gegen F15 III, Tel. 0228/662402, Jörg Klosterhalfen, Landsberger Str. 41, 5300 Bonn 1

Verk. Orig. PC-Swotl, Falcon 3.0, Monkey 2, KQ6, Indy 4 je 60 DM, EOB1/2, SQ4, KQ5, GS2000 Scen je 50 DM, KQ1-4, SQ2-3, W. of Fury je 30 DM, M1Tank, B.Command, Th. Courier je 40 DM, Tel. 0228/666036

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpakkung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

---

Tausche: Eye of B. 1+2, International Soccer, Search for King, Zeliard, TV Basket + Boxing, Iron Lord, Exterminator, Suche 1869, Castles, Wizardry7, Tel. 0231/161890

Suche Tauschpartner, sowie PP 9 + 12/91, dt. Anleitung für Sim City, Populous, Wolfpack, Jörn Grube, Berghof 3, O-1231 Rieplos

---

Verk. WC2+ Speech + SQ1 + SQ2 100 DM, WC1 + SM1 + SM2 60 DM, R. Baron, Monkey II dt. je 50 DM, Monkey 1 dt. Indy 3 dt., Silent2, Falcon 3.0, Gunship 2000 je 45 DM, Tel. 07854/1068

Tausche Ultima 6 u. 7, Pacific Island, Comanche gegen Links pro, King Quest 6, Wing Commander 2, Sim Life oder Gateway, Tel. 07472/23692 (ab 18 Uhr, Mathias)

Orginale: Wing Commander2 + Sp. Op. 2, Wizardry 7, Siege, King's Quest V, Rise of the Dragon, Robin Hood, Robosports, alle zwischen 45-65 DM, t.gg. Spelljam. Tel. 040/5221362

Shuttle, Sherlock Holmes, Task Force 1942, Indy III + IV, Tracon for Win, Epic und Swotl zu verkaufen. Alle Spiele sind Originale, was sonst! Tel. 030/2113642

Verk. Finest Hour 50 DM, Battle Isle 50 DM, Kings Quest V 40 DM, Conan 30 DM, Drash Course 25 DM, Alone in Dark 65 DM, (Bat + Midwinter+Cadaver+Bloodwych) 50 DM, Tel. 0661/34480 (18 Uhr)

IBM 286/16, 1 MB RAM, 40 MB HD, 5,25 u. 3,5" LW, VGA-Karte, Maus, MS-DOS 5.0, Multisync. VGA-Monitor, 1300 DM, mit Soundblaster 1500 DM, Tel. 06136/7330 (ab 17 Uhr)

---

15 Originale (M.U.D.S., Budokan, Xenon 2, etc.) für DM 250 zu verkaufen. Nur komplett! Tel. 08331/2722

Zu verkaufen: Monkey 2, MAD-TV, Wizardry7, WC + SM, GS 2000, Red Baron, Com. HQ, u. Waters, Heart of China, Ultima6, Buck Rogers 2, Imperium Macs-Opera Sound Editor, Tel. 08331/2722

Verk. 5,25" Manchester United Europe, Lemmings, Castles je 50 DM, Team Suzuki 45, Tie Break 40, Jet 40, Skate or Die 30, mehr auf Anfrage Tel. 08161/92461 (Martin)

Inca, Loom, Indy 4, Ultima 6, Das schw. Auge, Ultima Tri. 1, Alone in the D., jeweils 1/2 des Neupreises. Oliver ab 17 Uhr, Tel. 07571/12367

Task-Force 42 70 DM, Patrizier 60, Burningsteel 60 DM, Carrier at war 60 DM, Falcon 3 60 DM, Black Gold 40 DM, jeweils + Porto Tel. 02747/8911

Nur verk. je 55 DM, Planet Edge DV, B. Isle DV,(Z.-Disk 25 DM), GS2000 DA, LM. Disk 40 DM), A-Train DV, Eternam DV, SS2 DA, Comanche DV f. 70 DM, alle Orig., plus Porto, Tel. 0711/3702601

Verkaufe Indy4, für 80 DM oder tausche gegen Formula One Grandprix, Tel. 07242/4382 (nach 17 Uhr Benny)

Fortsetzung siehe Seite 91

Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Mit 5 Mark dabei!



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-text unter der Rubrik:

☐ **Amiga** ☐ **C 64/128** ☐ **MS-DOS-PCs** ☐ **Atari ST** ☐ **Game Gear** ☐ **Mega Drive** ☐ **Lynx**
☐ **GameBoy** ☐ **PC-Engine** ☐ **Super Famicom** ☐ **Kontakte** ☐ **Diverses**

DM 5,– liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

WHO IS WHO?

M. NEUMAYER



Seit Oktober 1992 verstärkt Manfred Neumayer die *POWER-PLAY*-Redaktion. Dabei hat der Musiker und Diplom-Betriebswirt eine bewegte Karriere hinter sich: Mit seiner Rockband "The Days" zog er zehn Jahre lang durch Diskotheken, Hallen und Tonstudios. Gelegentlich fand er dabei sogar Zeit für Marketing-Vorlesungen an der Uni. Als erste deutsche Rockband gastierten "The Days" 1980 im legendären ARD-Musikladen. Nach sieben Singles und vier LPs gab's dann während einer Englandtour den großen Krach. Die Band löste sich auf und Manfred verdiente sich fortan seine Brötchen bei Musik- und Computerzeitschriften. Auch in der Münchner Studioszene blieb der Gitarrist, Songschreiber und Musikcomputerspezialist ein gefragter Mann. Das erste "Computer-Aided Instrument", das sich Manfred zulegte, war eine Linn-Drum-Maschine; bald ergänzte ein C-64-Computer das Equipment. Nach zweijähriger Erfahrung mit einem Atari 520 stellte Manfred schließlich sein Home-Recording-Studio auf Macintosh-Rechner um. Als ihm im Oktober 1989 der

(b. w.)

ANZEIGEN

sche (Orig.) Indy4 + North & South gg. WC
ecret Missions I Tel. 0931/68145

he Elite. Dringend!! Wenn mögl. dt. Ver.
Anleitung. Bitte möglichst billig. Tel. 04522/
9 (Daniel, ausser Montag)

ana Jones 4, Monkey Island 2, Sherlock
nes, History Line, Wing Commander Deluxe,
nt Service 2, Civilization je 50 DM, Tel.
1/428940

ma Underworld, Aces of the Pacific,
nmanche, Legend of Kyrandia, Samurai,
key Island, Dune, Nightbreed, Battle Isle je
DM, Tel. 0611/428940

r. Tycoon, Starb. S. Soccer, Indy 3, Star
a 2 je 40, Xenon 2, Ultima 5 je 30 DM,
ulous, UNS, MLSL-Soccer je 20 DM, Tel.
1/899804 (Ralf Römer)

k. 286-16 MHz Highscreen mit 40 MB Fest-
te 2 MBRAM 3,5" u. 5,25" LW mit VGA
itor u. Software, alles nur 1 Jahr alt, ruft an
0221/785660

he dringend Gunship 2000. Habe auch
schmaterial. Denny Rieche, Weinbrunn 4,
723 Hasselfelde, Bitte antwortet!

fe Rollenspiele: Fountain of Dreams,
omorph, Tangled Tales, Realms of
kness, Times of Lore, Star Command, Keef
Thief, Bloodwych Data, SIGol, Carsten, Tel.
32/305

fe PC-Originale. Tausche/verkaufe
lization, Wing Commander Ed., Hardball 3:
halben Preis. Marco Rullkötter, Kleines
nfeld 19, 4983 Kirchlengern

kaufe EGA-Bildschirm + Karte Top Zustand
50 VHB!! Ruft an bei Danny 089/3101842

e in the dark, Ultima 7, Kings Quest 6,
y5, Humans, Elvira 2, Goblins 1+2, Car &
er, Streetfighter2, Strike Commander, WC
2 Deluxe, Quest for Glory3, F15 III, Tel.
41/60015

kaufe PC-Original Star-Trek: 25th
iversary mit Anleitung, für 50 DM. Stefan
b, Alblick 11, 7930 Ehingen-Altbierlingen
07391/8494

ardry 7, Kyrandia, Alone in the Dark, Ishar,
ls, nur Tausch, suche Laura Bow 2,
quest o.T. Longb., Lost Files of S.H. und
ere Tel. 08039/3362 (ab 19 Uhr)

k. Falcon 3, Civilization, Perfect General,
A, Special Forces, Gunship 2000 für 50 DM
achnahme P-80/P-38 Swotl je 20 DM +
hnahme Tel. 06691/23839

kaufe EPIC 40 DM, und Battle Isle DD1 30
mit deutscher Anleitung und Battle Isle
tsche Version 50 DM + Originalverpackung.
07127/50960

k. orig. History Line, Campaign, Falcon 3.0
ernünftigen Preisen Tel. 05931/14383 (ab
Uhr)

he gebrauchten PC 286 mögl. 386 mind. 16
, VGA-Color Monitor, Drucker, Angebote
Ingo Gutsch, Bahnhofstr. 19, O-5101
ssrudestedt, Tel. Schlossvippach 7769

he zuverlässige Tauschpartner für PC-Spie-
Habe neueste Games, nur Orig., ruft an
r Tel. 08325/368 (Martin)

k. 1869, Castles-Preise nach VB, ab 18 Uhr
-Fr), Tel. 04461/2943 (Lukas Batruch)

he Tauschpartner für PC-Software. Ernst,
tfach 38, A-4775 Taufkirchen, Austria

k. Orig. PC: TF1942, Campaign, Spec. Forc,
3+4, MI2, Global Effect, Puschover, CD-
M: WC1 + U6, WC2 + KK, Thomas Gross,
06421/284788 (ausser Mittwochs)

sche Indy 4, Battle Isle, Dynabl., F 117A, D/
. Suche Formula 1 G.P., WC 2, Comanche,
ing, Lemming 2 o.a. (nur Orig.) Tel. 08252/
4 (Oliver ab 18 Uhr)

kaufe 8-Bit-AdLib-Soundkarte VB 40 DM
AT-Bus-Controller mit Multi-I/O-Karte (HDD,
DD, 2xSeriel, 1xParallel, 1xGameport) 10
. Tel. ab 16 Uhr 05153/6537

k. Orig. Task Force 1942, History Line 1914-
je 60 DM. Tel. 0201/273347

kaufe: Turbo Pascal 6.0 + Literatur VB 150
, Super Stor 1.3 VB 80 DM, PC-Cosmos VB
DM, Tel. 04181/39236 (Ralf)

sche: Indy4, Monkey 2, MM3, SQ4,
npart, Wing 2, Atac, F117A, DSA, 1869,
rizier u.a. Suche: Formula One, Ultima
lerw., KQ6, Star Trek (dt), Siege, Tel. 04181/
36 (Ralf)

Atari ST

Atari ST orig., Winzer 30 DM, Medusa II 40 DM, Future Wars 30 DM, Rambo III 25 DM, Amiga orig., Elvira II 40 DM, Beholder I 25 DM. Ab 18 h. Tel. 02324/74079

Verk. Atari ST, 1 MB, SM 124, Colormon., AT-Speed C16, Drucker, 30 MB HD, über 200 Disks, NP ca. 4500 DM, 2 Jahre alt, mit viel Lektüre, 2000 DM. Tel. 04351/84418 Gerrit

Wer verkauft preiswert Atari-Spiele (ST nur Orig.)? Wirtschaftssim. und Adventures bevorzugt. Listen an: Hofmeister, Hallesche Str. 37, O-4500 Dessau

Biete wg. Systemwechsel: Railroad T., Starb., Super Soccer, Their Finest Hour, Monkey Island, Lemmings, Great Courts, Midwinter II, Pirates u.v.m. Tel. 0221/851283

Verk. ST m. SM 124 f. 550 DM, SC 1224 f. 290 DM, zus. 790 DM, 4-Playeradapter 18 DM, Railroad T., Formula I G.P. je 55 DM, Mega Lo Mania, Realms 45 DM, Baal, Tennis C. 9 DM. Tel. 02064/97551

Verk. Fate 40 DM, Bloodwych 20 DM, Data-Disk dazu 5 DM, F16 Falcon Clasic Collection 30 DM, Mig 29, SuperFullrum 20 DM, Preise + Porto. Tel. 02156/5231 ab 18 h

Verk. orig. ST-Games: Amberstar 50 DM, Azure Bonds 40 DM, Hard Nova 25 DM, suche F1 Grand Pric und Special Forces je 40 DM. Tel. 09349/839

Verk. Anwendungen Signum II, LDW Power Calc, Pascal, C, Devpac etc.) sowie Spiele (Bards Tale bis Wayne Gretzky Hockey), alles Orig. Tel. 0951/68564

Verk. Atari 1040 ST, Mon. SM 124, 2. LW, SF314, Joysticks, Bücher und div. Zub. für 500 DM. Tel. 0951/68564

Verk. Atari 520 STFM, M. Mouse, Floppy 2-seitig, HF-Anschlußkabel an Fernseher, VB 300 DM. Martin Bürger. Tel. 07721/51708

Verk. 15 Orig. Spiele um 15-36 DM wg. Systemwechsel. Liste anfordern bei Stefan Mandl, Ulrichweg 29, A-6114 Weet. Tel. 05224/67122

Verk. orig. Spiele: Amberstar, Spirit of Adv., Megatraveller, Ultima V, Populous + Proml., Kings Quest II-IV, Powerup, Starflight, Preise VB. Tel. 08165/4534 Michael

Biete: Star-Trek, Jump-Set, Wallstreet-Wizzard + Editor, Strike-Force, Harrier, Red-Storm, Turbo-ST (Blitter), Midwinter II (FOF), tgl. ab 18 h. Tel. 030/4342150 Jörg

Tausche für ST: Imperium od. Powermonger gg. MUDS, Toki, F1, Special F., DSA, Patrizier, Bundesliga M. prof. Tel. 07121/72050, nur Orig. ab 18 h

Verk. od. tausche f. ST: Paperboy, Cloud, Kingdoms, Bomberjack, Thundercats, Live'n'Let, Die je 20 DM, K.Q. 2 + Lösung 30 DM, Maniac M. 40 DM, M. Island 45 DM. Tel. 06021/57518

Verk. Oldie! Shadowgate, Deja VU 2 je 20 DM, Tetris, Solomons Key je 20 DM, alle 4 Spiele zus. nur 70 DM. Tel. 09003-2044 ab 17 h

Verk. Atari 1040 STF mit SM 124, Maus, Zeitschrift, Skat-Kabel für TV-Anschluß und ca. 60 Spiele + Disk. Tel. 02507/1671, suche Spielesonderheft Nr. 3 (von 1991)

Verk. Atari 1040 STFM, 100 % o.k. 800 DM mit Mon., SM 124, 70 % o.k., 4 Top-Spiele, Monkey Island, Lemmings, Epic, F-19, jew. 60 DM znd ST-Paint-Plus 100 DM. Tel. 02653/6860

Atari Mega ST4, 80 MB SCSI Quantum Festplatte, Calamus 1.09 N mit div. Schriften, Drews BTX Decoder usw. VB 1900 DM. Tel. 0661/66199 ab 18 h

Verk. Megalom., Lemmings je 25 DM, R-Type, RYF Honda, J. Pond, Xenon II, Klax, Turrican I + II, Immortal, Blood Money, Hard D. je 15 DM. Ab 18 h. Tel. 02251/65760

PC auf Atari: At-Speed C16: 16 MHz, Proz. 286, DR DOS 5.0, Buch, Auflötsockel, Norton F. 8.2, Garantie, Orig. Verp. NP 400 DM, 300 DM. Tel. 030/7413910

Verk. Atari-ST und C64: Orig. Super Preise! Listen anfordern unter: Casom Claus, Pf. 1244, 6780 Pirmasens - beeilt euch. Tel. 06331/76039

Verk. Atari 520 ST + 1 MB, incl. SW + Farbmon., Drucker, Joystick, Mouse, Floppy, Monkey I, alles 100 % o.k., Preis 1000 DM. Tel. 02132/77218 Christian

Verk. orig. Prg.: ca. 25 St. z.B. Great Courts II, Elite, Rings of Medusa, Power Monger, StarTrek, Player M., Railroad T. u.a. 60 % u. NP. Tel. 02992/4770 n. Lorenz fragen

A500, 1 MB, 2 LW, Monitor 1084S, 2 Joy, Spiele, Maus-Joy-Umschalter, X-Copy + Hardware 1000 DM, Tel. 06081/42747

Verk. Amiga 500 + 1084S Farbmon.+ 2 LW + 1 MBASM Speichererw. + Maus + Joystick + Workbench 3.0 + Bücher + Abdeckhaube + Mauspad, VB 1200 DM, Tel. 02222/62524

Verkaufe Monkey Island II 50 DM, Civilisation 60 DM, Elvira I 40 DM, Apidy 50 DM, X-Copy 60 DM, Tel. 07041/83477 (ab 13.00 Uhr alles Original)

Zu verkaufen! Ich verkaufe einen defekten Amiga 500 mit Mouse, Software, Diskbox ca. 90 Disks u. Spiele, Monitorkabel für 450 DM, Tel. 089/3141101 (verlangt Thomas)

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, Monitor 1084S, Top Zustand, Form. 1 Grand Prix, Cadaver, Elvira, Fate, Indy III, Great Courts II, Pirates, SQA, Dragonfl., Tel. 02241/334128 (Björn Bisch)

Verk. A500, 1 MB, 2.LW, Zubehör + Spiele 450 DM, Turbokarte + 2 MB RAM 350 DM, zus. 750 DM. GVP HD 120 MB 750 DM. Infos bei G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 5 Köln 80. Nur schriftlich

---

Orig. Epic 40 DM, Lord of the Rings 35 DM, Space Ace II 25 DM, Gods 30 DM, Populous 20 DM, Datamat/Textomat jew. 10 DM, + Porto + Verp. SA + SO ab 10 Uhr Michael Bisanz, Tel. 02016/77402

Verk. Amiga 500 + 1 MB + Doppellaufw. + Joystick + Mouse + TV-Modul + viele Spiele + Mausmatte, alles für nur 550 DM. Schreibt an: Christos V. Marktstr. 5, 7580 Bühl

---

A2000 + 1084S 1000 DM, 8/2 MB 200 DM, 3,5" LW 80 DM, 5,25" LW 120 DM, Modem 2400 70 DM, DLS 3.0 150 DM, MKII 120 DM, Bootsel. 25 DM, Bremse 25 DM, Bücher 25/30 DM, melden bei: Wolfgang, Tel. 069/3054105

Suche P.O.W., Space Gun u. ähnl. Ballerspiele f. d. Light-Gun, nur Orig., suche auch gut erh. Trojan Phazer, Tel. 09545/8725

A 500 1 MB 2. LW Mon. 1084 über 60 Originale (F1 Grand Prix, BMP 2,0, Popoulus II, Fate, M1Tank, Silent Serv. II, Sensible Soc.) wg. Syst. w. VB 2400 DM. Tel. ab 15 Uhr 07163/7727

Verk. Amiga 500 mit 1 MB Erw., Farbmonitor Thomson 1048, Drucker LC-10 v. Star. Alles nur komplett 1100 DM, Tel. 08020/1737 (Beni)

Verkaufe! Kick Ass 50 DM, Powermonger 35 DM, Shadowlands 35 DM, Dragonflight 30 DM, Infestation 30 DM, Ultima VI 50 DM, Swords of Twilight 30 DM, Tel. 04821/71541

Verk. Amiga-Action Replay II f. 70 DM, SimEarth (kom. deutsch) 70 DM, Red Baron 50 DM, Drakkhen (kom. deutsch) 40 DM, Die Kathedrale 40 DM, Tel. 02586/8666

Verk. Cal. Games, UMS 2, Pirates, Sp. Rouge, Drakkhen, Starfl. II, M. & M. II, Amberst., Questron II, B.T. II, Shangh., Feary Tale A., Another W., uvm. Tel. 0721/85967 (abends)

Verk. A2000, 2,5" MB RAM, 82 MB SCSI-HD, 3 x 3,5" LW, Stereo-Farbmonitor, 300 Disks, Joystick, Maus in 1 A Zustand für VHB, Tel. 07223/26953 (bis 19 Uhr, Michael Fröhlich)

Verk. sehr billig Amiga Original Spiele, Liste anfordern bei Tobias Müller, Gartenstr. 3, 8913 Schondorf, Tel. 08192/1236

Ich verk. o. tausche immer die neuesten Spiele f. den Amiga. Verk. Gameboyzubehör günstig, Tel. 09264/1467 (Markus Popp)

Verk. Covert Action dt., Larry V, Larry II, H. Poker pro H. of China, Z. Mc. Kracken Indy IV, E. of B. II, W. of Death, F. of Intruder u.a. neue Spiele, Tel. 09264/1467 (Markus ab 19.00)

Verk. A 500 1.3, 1 MB + diverse Handbücher, Alles 1a Zust. kompl. FP 600 DM, David Eberle, A.-Stifter-Str. 21, 8830 Treuchtlingen, Tel. 09142/7150

Verkaufe: Commodore Amiga 2000 C, 1 MB, 1 LW, + Originalsoft (Spiele) FP DM 800, Tel. 089/6094843

Verk. Amiga 500 mit Hardware (TV-Tuner, Monitor, Drucker, 2-LW), Software und sonstigem Zubehör statt neu ca. 3700 DM, komplett 2300 DM, Tel. 08194/1336

Verkaufe viele Amiga-Originale zwischen 10-40 DM, z.B. Populous II, Fire & Ice, Lotus III, usw. M. Galuschka, Thomastr. 1, 8071 Hepberg Tel. 08456/1471 (Liste gg. Rückporto)

Verkaufe CDTV mit seperater Tastatur u. Diskettenlaufwerk mit IR-Trackball und vielen Programmen (z.B. History Line, Sen. Soccer) für 950 DM, NP 2200 DM, Tel. 065139611

---

3 Games 70 DM, Mig-29, 3RD Courier, Harpoon zus. 70 DM, Nico Pham, A.-Käferstr. 32, 7730 VS-Weigheim, Tel. 07425/5658 (PS: Suche Codes von Spirit of Excalibur. Prämie!!)

Verk. A500, 1 MB, 2 Orginale, Monitor, Disks, neue Maus VB 850 DM, Ve Amigaspiele wie Kings Quest, Space Ac uvm. ab 20 DM, Tel. 0711/524047 (Felix)

Verkaufe 600 Amiga PD's Spiele Demos Anwender. Jede Disk nur 2 DM, Liste geg. 3 in bar bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7 Ludwigsburg

---

Verk. Amiga Orig. 1869 mit dt. Anleitung für DM, Tel. 07152/59124

Verk. Larry III (kpl. dt. 1 MB) 35 DM, Larry 5 (dt. 1 MB) 40 DM, Versand NN, Tel. 053 54682

Suche Orig. Spiele Star Trek: 25th An Uncharted Waters, Formula One GP, Hexur Shadowlands, Falcon 3.0, alle dt. bis 50 D Kai Funck, Hollernstr. 65, 2161 Hollern

---

Suche Orig. Spiele Monkey I, D/Generati Patrizier, Sensible Soccer, History Line, 18 Eye of the Beholder II, alle dt. bis 50 DM, Funck, Hollernstr. 65, 2161 Hollern

---

Suche Orig. Spiele: Das schwarze Auge, gend of Kyrandia, Gobliins I, Mega Spo Larry IV, Eternam, Hägar, alle dt. bis 50 DM, Funck, Hollernstr. 65, 2161 Hollern

---

Originale: Dynablaster, Myth, Air Supp Assasin, Flight o.t. Intruder, Jaguar XJ, Grand Prix, Railroad T., Megalomania, M1 T Platoon, Humans, Tel. 06542/22160

Verk. A500, 1 MB Farbmonitor, 2 LW, 8 O 80 Disks + Box 12 Ausgaben AJ + viel Zube für 1200 DM, Tel. 02663/1771 (Marc)

Amiga 500, KS 1.3, 1 MB Chip-RAM m. U TV-Mod., Staubschutzhaube, 2 Mäuse, Spiele, alles 1A Zustand (1 Jahr alt)/ für DM, abzugeben, Tel. 06550/1040

Verk. Sensible Soccer 39 DM, Formula Grand Prix 49 DM, It came from the Deser DM, Grand Monster Slam 30 DM, Game Bo 3 Spiele 99 DM, Tel. 05603/4792 (fragt n. Je

---

Amiga 500, 1 MB, 2 LW, Monitor 1084S, LC-10 + Zubehör + Spiele, FP: 1400 DM, 02192/4991

Verkaufe Lemmings, Buck Rogers, Space Qu 3, Operation Stealth u.v.m. zum halben K preis u. drunter. Marco Rullkötter, klei Heenfeld 19, 4983 Kirchlengern

---

Verkaufe Castles, Rampart, Patrizier, 18 John M. Fottball & Pinnball, Fantasies je 40 schreibt an B. Weidinger Sömmerringstr. 6000 Frankfurt/Main 1

Verk. Orig. Prg. ca. 50 St. z.B. Patrizier, F1 DSA, BOB, BMP, Populous2, Great Court alle 50 % u. NP. Tel. 02992/4770 (n. Lor fragen)

Verkaufe 30 Originalspiele z.B. Great Cou Hybris, Klax, Spherical, Klax, und vieles m für nur 300 DM, Tel. 05661/51414 ab 19 U

Verkaufe Curse of Enchantia 50 DM, W Abundoued Place 40 DM, Legend 30 D Kalahan, BardsTale III, Lemmings 1+2 je DM, Stadt der Löwen 15 DM, incl. Porto 09953/639

Suche gute Tennismanager SIM, evtl. mit D pel, Spielernamen Edit. zahle gut, muss ATP-Turniere, Alexander von Älten-Bock Yorckstr. 13, 5400 Koblenz

---

Verk. KA.500, 1 MB, 2. Laufwerk 3.5", 2 Mou M-Pad, Farb.Mon. 1084S, 3 Joysticks, sehr Software, VB 1600 DM, Mike ab 17.30 Uhr 02053/48811

Kaufe Festplatte für Amiga 500. Ich zahle bi 600 DM je nach Zustand und Speicherfähigk Tel. 08621/3829

Originale, Sensible Soccer, Dynablaster, Pin Fantasies, Battlemaster, Lotus 2+3, M Apibya, M1 Tank Platoon, Indy 3, Kultroma of the III, Kingdoms Tel. 06542/22160

---

512 KB-Speichererweiterung DM 70, 3,5" L werk, extern, 880 KB DM 160, Sim Ant DM Pinball Dreams, Knights of the Sky, Co Action, Micropose Golf DM 60, Agony, Midwi II DM 50, Liste Tel. 04152/74140

Origin. R. Tycoon, Starflight II, Populous, E desliga Manager, Chaos S. back, u.a. Modulator je 45 DM, Tel. 02369/22834

Kostenlos erhält jeder das PD-Spiel Diplom und Infos über das neue gleichnamige P spiel, der mir eine Leerdisk schickt. Ma Fahß, PF 1231, 5040 Brühl

---

Erster Gamesharing-Club sucht noch P mitglieder - Eintritt frei! - über 100 Titel Gemeinschaftspool - 10 neue Titel jeden nat! Tel. ab 19 Uhr 06721/36822

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
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte frankieren. 60 Pfennig

INTERVIEW

Chefredakteur des Macintosh-Magazins eine feste Stelle in der Redaktion anbot, sagte Manfred schnell entschlossen zu. Dort erwachte sein Spieltrieb. Er führte neben einer Midi-Ecke auch eine ständige Spielerubrik in das Magazin ein. Als der M&T-Verlag 1991 das Macintosh-Magazin verkaufte, entdeckte Manfred seine alte Liebe zu Atari wieder und wechselt in die Redaktion des ST-Magazins. Fasziniert von Themen wie Cybermedia, Videokonsolen und Virtual Reality kam Manfred mit dem Power-Play-Team in Kontakt. Als letzten Herbst ein Redakteur die Mannschaft verließ, ergriff Manfred die günstige Gelegenheit.

Deine Lieblingsspiele? Super Mario Land, Jimmy Connors Tennis
SimLife, Populus, John Maddens Football
Was wäre für Dich das größte Unglück? Ignoranz und Dummheit
Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Liebe und Meditation
Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Wahrscheinlich meine eignen Fehler
Das beste Programmierteam? Maxis Team
Dein Lieblingscomputer? Macintosh-Rechner
Dein Lieblingsmaler? Escher, Dali
Dein Lieblingskomponist? John Lennon
Deine Lieblingsmusik? REM, Nirvana, U2
Dein Lieblingsschriftsteller? Die junge Amerikanerin Tama Janowitz (Slaves in New York, Cannibal in Manhatten)
Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Intuition
Deine Lieblingsbeschäftigung? Komponieren, Videofilmen und Lesen
Auf was kannst Du verzichten? Schnee und Kälte
Wer oder was würdest Du gerne sein? Bundeskanzler
Dein Hauptcharakterzug? Streben nach Ausgeglichenheit
Dein größter Fehler? Ich bin manchmal stur und bockig
Was verabscheust Du am meisten? Endlos lange Meetings und Anrufbeantworter
Dein Motto? The Beat Goes On

Fortsetzung von Seite 88

Verkaufe MM3, Indy4, Falcon 3.0, Ultima 7, Red Baron, Humans, F117A, WC 2-Speech, je ca. 40-50 DM, alles in dt. o. dt. Anleitung Tel. 06733/1891 (nur Morgens 9-12 Uhr, Oliver)

Verk. Indy IV, Monkey Island II, Wing Commander, Space Max, Der Patrizier und Civilization für 50-60 DM VHB, Sascha Grewe, Tel. 04269/6130 (ab 18 Uhr)

Verk. Ultima 7, Monkey 2, Eternam, Wizardry 7, History Line, Indy4, WC1, EOB2, BT2, Elvira 2, Siege, Gunship 2000, Rampart, Dungeon Master Preis gut VB Tel. 05323/3646 (tausche auch)

Mainboard zu verkaufen! Super Spielemaschine! 386-25 Mhz (DX)! neuwertig, nur 3 Monate alt. Tel. 0751/13145

Task Force 1942, WC2 Speech, Ultima Underworld, Legend of Kyrandia, Sherlock Holmes, Lemmings 2, Kings Quest 6, Alone in the Dark, Comanche und vieles mehr! Tel. 05641/60015

Verk. Soundb. 2.0 150 DM, MadTV, Civilisation, Atrain, Battle Isle + Data jeweils 65 DM VB/ Ultima7, Wingcomander 2 jeweils 70 DM, Tel. 05661/8067 (ab 18 Uhr)

Verk. 286/16 1 MB, 42 MB HD, 5,25", 3,5" HDLW, VGA Maus, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Power Basic Telepaint, viele PD-Programme, VB 1800 DM, Löffler Eibenstocker Weg 21b, O-9414 Sosa

---

Tausche Org. Simearth dt., Swotl, WC2, UW, PM, Wonderland, Max dt, Castles, Civ, A320, F1, Podarkness dt, Suche Pop2, Comanche UVM über 70 % Powerwertung Tel. 07673/7482 oder 7421

Verkaufe 286er AT mit S-VGA-Karte, Monitor, 32 MB HD, Soundblasterkarte, Scanner, 2 LW, Maus und Joystick: Preis 1600 DM VB, Tel. 02573/2740 (Andre)

MSDOS-Orginale zu verk. Monkey 2 dt. Indy4 dt., Wingcommander. Ultima-Underworld (je 50-60 Steine) Amiga: Humans, Monkey 1, Lotus 2 u.a. 40-50, Tel. 0761/696227

Verkaufe Orginale Eye of the Beholder I 50 DM, EOBII 60 DM, Might and Magic III 50 DM, alles deutsch. Suche Gateway to the S. Frontier (deutsch) ev. Tausch, Tel. 0711/373002

Verkaufe 386er, 25 Mhz, 120 MB, 4 MB RAM, 2 Laufwerke, VGA Karte, VGA-Monitor (1024 x 768), strahlungsarm, von NRC, 1/2 Jahr alt, VB 3000 DM, Tel. 02233/21067 (Nachmittags)

Verk. oder tausche Ultima7, Gateway, Schicksalsklinge, Hero's Quest, Bad-Blood, Shadow Sorcerer, Loom, Mostages, Tel. 02255/2631

Kaufe Rollenspiele: Xenomorph, Tangled Tales, Windwalker, Bloodwych Data, Keef the Thief, Sleeping Gots Lie, Star Command, Times of Lore, Sent. Worlds, Carsten Tel. 05832/305

Verk. Ultima 7 50 DM, Battle Isle 50 DM, Harpoon, 30 DM, Second Front 30 DM, Typhoon of Steel 30 DM, Ultima 5 30 DM, Ishido 30 DM, Klaus Bartsch Tel. 07071/78236

Verk. IBM PS/2 Mod. 502, 286, 60 MB FP + VGA-Farbmonitor + 24 Nadel Drucker + Zusatzlaufwerk 5,25" + Maus + Tastatur + viel Zubehör für nur 2900 DM, Tel. 08158/8205 (Flo)

A-Train 69 DM, Das schwarze Auge 69 DM, Wing Commander II 69 DM, Monkey Island II 69 DM, nur Originale, alle zusammen 230 DM, Tel. 07127/8320

Wing Com. 2, Amberstar, Ishar, Betrayal, Dinowars, Eye of Beholder 2, Preise zwischen 30 und 50 DM zuzügl. Versandkosten, Tel. 06332/15605 (H.-Peter Edel)

Verkaufe: Wing Commander 2, Might & Magic, 3 Pools of Darkness, Larry 5 je 50 DM, Might & Magic 4 und Wizardry 7 je 70 DM, Tel. 02222/62524 (tausche g. Dark Q. o. Krynn)

Verk. nagelneue Thunder Board Soundkarte 1 mal ausprobiert für schlappe 2000 DM, Tel. 02222/62524, verk. auch KQ 540 DM Kings, Bounty, Immortal, Dragon, Strik für Amiga

---

Soundkarte: Adlib Komp. neu IIFM, Wolfenstein (3-D) Spiel DM 85, Soundkarte: neu CDrom + Midi + Joyport, Adlib + S.B. Kom., 3-D+Midiseq. SW 190 DM, Tel. 07154/180437 (abends)

Verkaufe 286-12AT, 1 MBRAM, 42 MB HD 2W 3,5" + 5,25", VGA, Farmonitor, Adlib, Drucker MS-DOS 5.0 Window 3.0 + Zubehör VB 1.700 DM, Torben Hinke Tel. 04161/85413

Verkaufe: PC neue Software. Schreibt an Marcel, P.P. Box 365, NL-6400 Aj Heerlen, Holland, (Orginale)

Österreich! Suche Tauschpartner für PC-Software. Bitte Tauschliste an D. Brennsteiner, A-5020 Salzburg, Leitneritzstr. 9 senden, kein Telefon

---

Verk. Soundblaster 2.0 dt., 150 DM, Monkey Island 2 dt. 60 DM, Civilization dt. 60 DM, zusammen 250 DM (zuzüglich Versand) oder Tausch: gegen SNES dt. Tel.0421/494438

Verk. Wizardry 7, Kyrandia, Cadaver dt., Swotl, Ultima 7 + Forge of Virtue, Star Trek, Tel. 06101/1089

Verk. Wizardry7, Lost Treas, of Infocom 2 oder tausche gegen Spellcasting 301, Leather Goddesses 2, Magn. Scrolls Collection, Wizardry 1-5, Tel. 05121/512725 (Fr-So, Klaus)

X-Wing, Wizardy 7 (engl.), Spelljammer je 50 DM, 3 D Constr. Kit 40 DM, Monkey Islands 2 (engl. 30 DM, Populous (Wert 20 DM) für den ersten Käufer Tel. 08543/4491

Verk. Sondblaster 2.0, 120 DM, Monkey Island 2 dt. 60 DM, Civilization dt. 60 DM, alles zusammen: 220 DM,zuzügl. Versand oder Tausch gegen Snes dt. (PAL) Tel. 0421/494438

Verk. PC-Orig.: Trial by Fire, Monkey Isl., Dreadnoughts, Silent Serv. 2, Chuck Yeager Aircombat, Flight of the Intruder, MUDS, Midwinter, Mig-29 je 45 DM, Tel. 040/7301501

Verk. PC-Orig. Warlords, Corporation, Wrath of Demon, Chips Challenge, Pirates, Larry 5, SimCity, Immortel, F-152, Robin Hood2, Rise of Dragon je 40-45 DM, Tel. 040/7301501

Verk. od. tausche gg. Strat./Sim.: WC II + Speech, 60, Harpoon, 50, Finest hour, SQ4, 40, F29, Nobuk, Civ., Transworld, 25. Suche Burn. Steel, Carriers at war, o.ä. Tel. 0261/401978

Verk. PC-Orig. HL 14-18, Mad-TV, Task 42 BMP, 1869, und viele andere Tel. 05752/1304 (suche einfach alles! Bitte Liste an D. Holstein, Bernsenerstr. 12, 3262 Auetal)

Motherboard 386SX 16 Mhz + 1 MB RAM 1800Ös, 16 Bit VGA 800 600 500Ös. Alles 100 % ok!! Tel. 03352/2655 (nur Mo, Di, Do, Fr 16-17 Uhr, wendet euch an Georg!! Nur Austria!!

Verkaufe Originale! Wing Commander I und II, Space Quest III und IV, sowie Gunship 2000 für jeweils 55 DM zu verkaufen! Tel. 02151/754654

Verk. Monkey 2, Larry5, Elvira 2, Leather Godesses 2 alle dt. je 50 DM, Lost in LA 50 DM, Wrath of the DeMon, Spellcasting 101, EOB, je 45 DM, Tel. 09402/8653 (Danner)

Adventures! Verkaufe Willy Beamish, Rise of the Dragon, Heart of China, alle dt, je 50 DM, Loom, Quest for Glory 2, alle engl. je 40 DM, Wolfpack 30, Tel. 09003/2044 (17 Uhr)

Verkaufe, kaufe, tausche Originale. Biete: Maximum Overkill, Grand Prix, Carrier Command, Castle Master, Strike Commander, Tel. 09131/24207, Patrick

---

Taus. Commanche, Mad TV, HeroQuest, Eternam, Indy4, kpl. dt., WCII, Anl. in dt., WCI in engl., gegen kpl. dt. Wizardry 7, Might & Magic 4 Ultima5, 6, 7, Anl. dt. Task Force, Burning Steel, Atac, Tel. 09371/69856

Verkaufe Comanche, Links 386, Command HQ, Muds oder Tausch gegen Burning Steel, History Line. Nur zwischen 19-20 Uhr. Tel. 05021/14519 PS sonst keine Tauschangebote

---

Motherboard 386/33 DX (leicht defekt) mit 4 MB RAM für 250 DM, sowie TOP-Games zu verkaufen Tel. 02773/6969 (Oliver)

Verk. jede Menge orig. Games (Alone...., Sherlock Holmes. Commanche...) zu günstigen Preisen, Tel. 02773/6969 (Oliver)

Suche Monkey I. 2 dt./ Soundblaster 1.5-2.0 od. Pro mögl. billig Tel. 02653/6860

Verk. Wing Commander 2 in deutsch, 3,5"-Disketten, 50 DM + Porto. Michael Müller Tel. 07262/6285 ab 17 Uhr

---

Das Einsteigerpaket: Euro PC, Monitor Drukker, MS-DOS, MS-Works, GW-Basic, Handbücher, etc. Preis: VB 430 DM, Tel. 08122/7669 (nach 16 Uhr)

Verkaufe o. tausche Indy4 D, First Samurei, Cadaver, Elf, Risky Woods, D/Generation, PQ 3, Monkey E2, Carmen Sanddiego, Tel. 02131/516323

Verk. AT 286/12 Mhz/ 3,5 u. 5,25 Floppy, VGA-Coulor Monitor + Karte, Soundbl., 1 Mb RAM, House, 40 MB HRD, MS-DOS 3.3 VB 500 DM, Tel. 089/349624 (von 17-18 Uhr nur in München)

Verk. A-Train, 1869, D. schw. Auge, Mon. Isl. 1, Global Effect, BMP, Battle Isle, BI Data-D., Sim Ant (alle dt.), Civil, Mon. Isl. 2, 0221/833586, (Michael verl.)

Civ. dt., Hline 14/18, Indy IV dt., je 50 DM, 1869, MadTV, Loom dt. je 40, Man. Mansion dt., D/Gen., Monkey 1 dt. RR Tycoon je 30, Rules o.E., Card 25 DM, Tel. 06721/36822 (ab 19 Uhr)

Tausche (Orig.) Indy4 + North & South gg. WC + Secret Missions I Tel. 0931/68145

Suche Elite. Dringend!! Wenn mögl. dt. Ver. und Anleitung. Bitte möglichst billig. Tel. 04522/1219 (Daniel, ausser Montag)

Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Sherlock Holmes, History Line, Wing Commander Deluxe, Silent Service 2, Civilization je 50 DM, Tel. 0611/428940

Ultima Underworld, Aces of the Pacific, Commanche, Legend of Kyrandia, Samurai, Monkey Island, Dune, Nightbreed, Battle Isle je 50 DM, Tel. 0611/428940

Railr. Tycoon, Starb. S. Soccer, Indy 3, Star Saga 2 je 40, Xenon 2, Ultima 5 je 30 DM, Populous, UNS, MLSL-Soccer je 20 DM, Tel. 0561/899804 (Ralf Römer)

Verk. 286-16 MHz Highscreen mit 40 MB Festplatte 2 MBRAM 3,5" u. 5,25" LW mit VGA Monitor u. Software, alles nur 1 Jahr alt, ruft an Tel. 0221/785660

Suche dringend Gunship 2000. Habe auch Tauschmaterial. Denny Rieche, Weinbrunn 4, O-3723 Hasselfelde, Bitte antwortet!

Kaufe Rollenspiele: Fountain of Dreams, Xenomorph, Tangled Tales, Realms of Darkness, Times of Lore, Star Command, Keef the Thief, Bloodwych Data, SIGol, Carsten, Tel. 05832/305

Kaufe PC-Originale. Tausche/verkaufe Civilization, Wing Commander Ed., Hardball 3: zum halben Preis. Marco Rullkötter, Kleines Heenfeld 19, 4983 Kirchlengern

---

Verkaufe EGA-Bildschirm + Karte Top Zustand für 150 VHB!! Ruft an bei Danny 089/3101842

Alone in the dark, Ultima 7, Kings Quest 6, Larry5, Humans, Elvira 2, Goblins 1+2, Car & Driver, Streetfighter2, Strike Commander, WC 1 & 2 Deluxe, Quest for Glory3, F15 III, Tel. 05641/60015

Verkaufe PC-Original Star-Trek: 25th Anniversary mit Anleitung, für 50 DM. Stefan Raab, Alblick 11, 7930 Ehingen-Altbierlingen Tel. 07391/8494

Wizardry 7, Kyrandia, Alone in the Dark, Ishar, Gods, nur Tausch, suche Laura Bow 2, Conquest o.T. Longb., Lost Files of S.H. und andere Tel. 08039/3362 (ab 19 Uhr)

Verk. Falcon 3, Civilization, Perfect General, DSA, Special Forces, Gunship 2000 für 50 DM + Nachnahme P-80/P-38 Swotl je 20 DM + Nachnahme Tel. 06691/23839

Verkaufe EPIC 40 DM, und Battle Isle DD1 30 DM mit deutscher Anleitung und Battle Isle deutsche Version 50 DM + Originalverpackung. Tel. 07127/50960

Verk. orig. History Line, Campaign, Falcon 3.0 zu vernünftigen Preisen Tel. 05931/14383 (ab 18 Uhr)

Suche gebrauchten PC 286 mögl. 386 mind. 16 Mhz, VGA-Color Monitor, Drucker, Angebote an Ingo Gutsch, Bahnhofstr. 19, O-5101 Grossrudestedt, Tel. Schlossvippach 7769

Suche zuverlässige Tauschpartner für PC-Spiele. Habe neueste Games, nur Orig., ruft an unter Tel. 08325/368 (Martin)

Verk. 1869, Castles-Preise nach VB, ab 18 Uhr (Mo-Fr), Tel. 04461/2943 (Lukas Batruch)

Suche Tauschpartner für PC-Software. Ernst, Postfach 38, A-4775 Taufkirchen, Austria

---

Verk. Orig. PC: TF1942, Campaign, Spec. Forc, Indy3+4, MI2, Global Effect, Puschover, CD-ROM: WC1 + U6, WC2 + KK, Thomas Gross, Tel. 06421/284788 (ausser Mittwochs)

Tausche Indy 4, Battle Isle, Dynabl., F 117A, D/Gen. Suche Formula 1 G.P., WC 2, Comanche, X-Wing, Lemming 2 o.a. (nur Orig.) Tel. 08252/3554 (Oliver ab 18 Uhr)

Verkaufe 8-Bit-AdLib-Soundkarte VB 40 DM und AT-Bus-Controller mit Multi-I/O-Karte (HDD, 2xFDD, 2xSeriel, 1xParallel, 1xGameport) 10 DM. Tel. ab 16 Uhr 05153/6537

Verk. Orig. Task Force 1942, History Line 1914-18, je 60 DM. Tel. 0201/273347

Verkaufe: Turbo Pascal 6.0 + Literatur VB 150 DM, Super Stor 1.3 VB 80 DM, PC-Cosmos VB 50 DM, Tel. 04181/39236 (Ralf)

Tausche: Indy4, Monkey 2, MM3, SQ4, Rampart, Wing 2, Atac, F117A, DSA, 1869, Patrizier u.a. Suche: Formula One, Ultima Underw., KQ6, Star Trek (dt), Siege, Tel. 04181/39236 (Ralf)

Atari ST

Atari ST orig., Winzer 30 DM, Medusa II 40 DM, Future Wars 30 DM, Rambo III 25 DM, Amiga orig., Elvira II 40 DM, Beholder I 25 DM. Ab 18 h. Tel. 02324/74079

Verk. Atari ST, 1 MB, SM 124, Colormon., AT-Speed C16, Drucker, 30 MB HD, über 200 Disks, NP ca. 4500 DM, 2 Jahre alt, mit viel Lektüre, 2000 DM. Tel. 04351/84418 Gerrit

---

Wer verkauft preiswert Atari-Spiele (ST nur Orig.)? Wirtschaftssim. und Adventures bevorzugt. Listen an: Hofmeister, Hallesche Str. 37, O-4500 Dessau

---

Biete wg. Systemwechsel: Railroad T., Starb., Super Soccer, Their Finest Hour, Monkey Island, Lemmings, Great Courts, Midwinter II, Pirates u.v.m. Tel. 0221/851283

Verk. ST m. SM 124 f. 550 DM, SC 1224 f. 290 DM, zus. 790 DM, 4-Playeradapter 18 DM, Railroad T., Formula I G.P. je 55 DM, Mega Lo Mania, Realms 45 DM, Baal, Tennis C. 9 DM. Tel. 02064/97551

Verk. Fate 40 DM, Bloodwych 20 DM, Data-Disk dazu 5 DM, F16 Falcon Clasic Collection 30 DM, Mig 29, SuperFullrum 20 DM, Preise + Porto. Tel. 02156/5231 ab 18 h

---

Verk. orig. ST-Games: Amberstar 50 DM, Azure Bonds 40 DM, Hard Nova 25 DM, suche F1 Grand Pric und Special Forces je 40 DM. Tel. 09349/839

Verk. Anwendungen Signum II, LDW Power Calc, Pascal, C, Devpac etc.) sowie Spiele (Bards Tale bis Wayne Gretzky Hockey), alles Orig. Tel. 0951/68564

Verk. Atari 1040 ST, Mon. SM 124, 2. LW, SF314, Joysticks, Bücher und div. Zub. für 500 DM. Tel. 0951/68564

Verk. Atari 520 STFM, M. Mouse, Floppy 2-seitig, HF-Anschlußkabel an Fernseher, VB 300 DM. Martin Bürger. Tel. 07721/51708

Verk. 15 Orig. Spiele um 15-36 DM wg. Systemwechsel. Liste anfordern bei Stefan Mandl, Ulrichweg 29, A-6114 Weet. Tel. 05224/67122

Verk. orig. Spiele: Amberstar, Spirit of Adv., Megatraveller, Ultima V, Populous + Proml., Kings Quest II-IV, Powerup, Starflight, Preise VB. Tel. 08165/4534 Michael

---

Biete: Star-Trek, Jump-Set, Wallstreet-Wizzard + Editor, Strike-Force, Harrier, Red-Storm, Turbo-ST (Blitter), Midwinter II (FOF), tgl. ab 18 h. Tel. 030/4342150 Jörg

---

Tausche für ST: Imperium od. Powermonger gg. MUDS, Toki, F1, Special F., DSA, Patrizier, Bundesliga M. prof. Tel. 07121/72050, nur Orig. ab 18 h

---

Verk. od. tausche f. ST: Paperboy, Cloud, Kingdoms, Bomberjack, Thundercats, Live'n'Let, Die je 20 DM, K.Q. 2 + Lösung 30 DM, Maniac M. 40 DM, M. Island 45 DM. Tel. 06021/57518

Verk. Oldie! Shadowgate, Deja VU 2 je 20 DM, Tetris, Solomons Key je 20 DM, alle 4 Spiele zus. nur 70 DM. Tel. 09003-2044 ab 17 h

---

Verk. Atari 1040 STF mit SM 124, Maus, Zeitschrift, Skat-Kabel für TV-Anschluß und ca. 60 Spiele + Disk. Tel. 02507/1671, suche Spielesonderheft Nr. 3 (von 1991)

Verk. Atari 1040 STFM, 100 % o.k. 800 DM mit Mon., SM 124, 70 % o.k., 4 Top-Spiele, Monkey Island, Lemmings, Epic, F-19, jew. 60 DM znd ST-Paint-Plus 100 DM. Tel. 02653/6860

Atari Mega ST4, 80 MB SCSI Quantum Festplatte, Calamus 1.09 N mit div. Schriften, Drews BTX Decoder usw. VB 1900 DM. Tel. 0661/66199 ab 18 h

---

Verk. Megalom., Lemmings je 25 DM, R-Type, RYF Honda, J. Pond, Xenon II, Klax, Turrican I + II, Immortal, Blood Money, Hard D. je 15 DM. Ab 18 h. Tel. 02251/65760

PC auf Atari: At-Speed C16: 16 MHz, Proz. 286, DR DOS 5.0, Buch, Auflötsockel, Norton F. 8.2, Garantie, Orig. Verp. NP 400 DM, 300 DM. Tel. 030/7413910

Verk. Atari-ST und C64: Orig. Super Preise! Listen anfordern unter: Casom Claus, Pf. 1244, 6780 Pirmasens - beeilt euch. Tel. 06331/76039

Verk. Atari 520 ST + 1 MB, incl. SW + Farbmon., Drucker, Joystick, Mouse, Floppy, Monkey I, alles 100 % o.k., Preis 1000 DM. Tel. 02132/77218 Christian

---

Verk. orig. Prg.: ca. 25 St. z.B. Great Courts II, Elite, Rings of Medusa, Power Monger, StarTrek, Player M., Railroad T. u.a. 60 % u. NP. Tel. 02992/4770 n. Lorenz fragen

---

Khalaan, Betrayal, Barbarian 2, Jack Nickl. Golf 35 DM, Jeanne D'Arc, Legend of the sword, Menace, Elite, Moebius, To be on top, Rock ,n Roll, Flood, Starglider 2, F-16 Com. Pilot, Flood, Sinbad, Ivanhoe, Volleyball, Moon Blaster, Botics, Kult 30. Liste 04152/74140

Knigtmare 65 DM, Fate-Gates of D., Elvira I, Robin Hood 50 DM, Dragon's Breath, Hard Nova, Rainbow Island 40 DM, Dyter 07. Circus Attraktion, Skate Wars, Dungeon Master, Legend of F. 30 DM. Liste: 04152/74140

Verk. jede Menge Orig. Spiele für Atari ST. z.B. Bundesl. M. pro. RVF, STOS, u.v.a. Tel. 07134/15633

Gelegenheit: Verk. Atari Laserdrucker SLM 605. 4 Mon. alt, erst 3500 Ausdrucke. Volle Garantie VB 1200 DM (wg. Systemwechsel) Tel. 07134/1563

Verk. od. tausche Midwinter II und Starbyte Supersoccer für je 40 DM, suche Winzer für ca. 40 DM. Tel. 07753/1475 Thomas

---

PC Engine

Verk. PC-Engine Module und CD's (US- Jap.) z.B. Streetfighter I, Ninja Spirit, Gate o. Thunder, Jackie C., Gunhead. Tel. 07151/58072 16-20 h

---

Verk. CD-ROM + 3.0 System C., Y's Devil Crash, Bonk I + II, Gunhead, Neutopia, R-Type, I + II, Ninja Spirit, suche SG 1941 (auch Tausch), Sword of V. Tel. 06132/56746

PC-Engine RGB Scart, Joypad, Joysticks, 14 Top-Spiele, (z.B. Nectaris, Son Son II, Final Soldier, Darius, Mr. Heli, NZ Story) NP weit über 1000 DM für VB 600 DM. Tel. 06104/71714

Verk. PC-Engine mit 9 Spielen, Joypad für 350 DM, Spiele: Tonkin House, Dungeon Expl., Space Harrier, Armed-F., Cyber Cross, Pac Land etc. Tel. 0221/697557

Verk. PC-Engine Duo mit 5 Player Adapter und 2 Joypads, verk. GT mit Netzteil, habe jede Menge Spiele für 30 DM, tausche Super NES gg. SF. Tel. 02686/1073 + 1573

Verk. nw. PC-Engine mit 4 Player Adapter 4 Pads und 2 Super Spielen für faire 390 DM. Tel. 0421/541725

Biete PC-Engine + Super CD-ROM, Joysticks, CD, z.B. Gate of Thunder, Nectaris II usw., Cards z.B. Parasol Stars, Bomberman, Devil Crash System Card 3.0 usw. Gebot, Tel. 02156/8193

Verk. für PC-Engine, Bomberman, Bonze Adventure u. Image, Fight gg. Gebot! Suche außerdem Splatterhouse, F-1 Tripple Battle. Tel. 09822/5777 Christian

---

Verk. f. PC Engine Spiele, z.B. PC Kid I und II, Aeroblasters, Gunhed, F. Soccer, Liquid Kids, Mr. Heli, Dragon Spirit, F. Soldier, Son Son. Tel. 05037/2854

Verk. PC Engine, Jopad, D. Crash, J. Chan, Splatter., Bomberman, Neutopia, Ninja Spirit, Final F., Seagate I, Bloody W., VB 600 DM. tausche auch. Tel. 02272/81428 Dietmar

---

Verk., tausche PC Engine Hard- und Software. Tel. 089/8132263 bis 22 h

---

Verk. Bonze Adv., Jack Chan, Gunhed, Vigilante, Dungeon Exp., Wonderboy II, SS 2, Parodius, etc., evtl. auch Tausch. Nur jp. Cards! Tel. 05225/2490 nach 18 h

---

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Megadrive, Super NES, PC-Engine, Gamegear, Gameboy, Lynx, Mak. Tel. 089/1403732

Master System

Verk. WC Italia V, Tennis, S. M. GP, Summer Games, alle 20 DM, zus. 70 DM. Wimbledon, Super Kick Off, WC Leaderb. Golf (alle 25 DM, zus. 65 DM). M. Schmid, Hauptstr. 7, 7480 Sigmaringen

---

Lynx

Tausch-Club! Atari Lynx, endlich! Hier könnt Ihr Eure Games loswerden, tauschen oder kaufen. Hotline. Preise: Games 40/35 DM, PD + 10 DM, tgl. 17-21 h. Tel. 0431/564572

Tausche NES-Superset, Zapper, Duck Hunt, 14 weitere Spiele, gg. Lynx (2) mit mindestens 8 Spielen, am besten wäre es wenn ihr in Berlin wohnen würdet. Tel. 030/3933574 David

---

Game Boy

Tausche G.B. Spiele, habe Mario II, Tiny Toon, suche Monopoly und Solomon Club u.a. Tel. 07805/59328

Verk. 2 GB mit 8 Spielen und Zub. Tel. 06583/883

Quarth, Nemesis, Boomers, Pinball, Bad'n Rad, Duck Tales, Burai F., und G., verk. suche auch GB + GG + PCE-Prg., Tel. 08459/1236

Verk. meinen Gameboy mit 17 Spielen z.B. Metroid II, Terminator II, Megaman II, Turtles I und II, Spiele für 30 DM und GB für 70 DM. Tel. 06172/41220

Verk. World Cup, Pinball, Terminator II, Mario Land, Tennis, R-Type, Beetle J., Roger R., Punisher für 200 DM. Tel. 0231/515060

Verk. Duck Tales, Castlevania, F-1 Race, Kid Icarus, Kwirk und Super Maio Land, schreibt an: Tina Reinhold, Hauptstr. 2, 6721 Freisbach

---

GB-Spiele zu kaufen ges., auch Importware gerne auch größere Posten oder ganze Sammlungen. Tel. 02309/75995

GB-Spielmodule zu kaufen ges., auch Importware, gerne auch größere Posten oder ganze Sammlungen. Tel. 02309/75995

Verk. f. GB: 68-Spiele Modul (z.B. Tiny Toons, Batman II, M. Mouse, Castlevania, Adv. Island etc.) gg. Gebot. Tel. 09822/5777 Christian ab 14 h mind. 350 DM

Verk. GB-Module, Tiny Toon, Pockets, Mario und Yoshi, Super RC-Pro-Am (Autorennen) für je 40 DM. Tel. 08571/8915 ab 18 h

---

Verk. f. GB: Turrican 30 DM, Bubble Bobble, Cyraid, Mod. mit 6 Spielen für 100 DM. Tel. 0721/406565 Mo-Fr. ab 15 h

---

Verk. GB mit 16 Spielen 850 DM (viel Zub.) Tel. 0821/481712 Preise VB. Suche für Super NES: Zelda III dt., F.F. Mystic Quest, Actraiser

---

Verk. GB für 100 DM, Spiele: Parodius, Turtles II je 40 DM, habe noch viele andere Spiele. Infos bei: Ralph Klärner, Südring 45, 8501 Eckental. Tel. 09126/9910

Verk. GB mit 5 Spielen (WWF, Mickey M.), alles 100 % o.k., NP 400 DM, VB 250 DM. Tel. 02232/51967 /67333 ab 17 h

---

Verk. Ninja Gaiden, Nemesis I und Sagaia zu je 30 DM/Fr., Parodius und SML 2 zu je 40 DM/Fr. Tel. CH-056/215281, O-00456/215281 ab 19 h

---

Verk. GB mit 10 Spielen für 400 DM oder tausche gg. Game Gear mit mind. 2 Spielen. Ingo Ebert, Angerweg 8, 8223 Trostberg. Tel. 08621/4246 ab 16 h

---

Verk. Spielcass. mit 32 Spielen auf einer Cassette für 200 DM incl. S. Mario Land, Space Invader usw. Tel. 030/7842482

Suche GB + Spiele und Modulsammlungen, tausche auch gg. Super NES/Mega Drive usw. z.B. 1 GB + 20 Spiele, 1 Super NES. Tel. 04521/71497 ab 19 h Andreas

---

Kaufe GameBoy-Spiele mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

---

Verk. 15 Spiele für den Gameboy. Tel. 06035/1791

Verk. GB kpl. mit Tetris u. Super Mario Land I. 130 DM, suche S-NES-Spiele (auch US + Adapter, Alexander Neid, Bahnhofstr. 48, O-4302 Bad Suderode

---

Verk. GB + Netzteil + 12 Games (Verp. und Anl. dabei). 430 DM. Tel. 0281/64667 (Mo-Fr. nach 18 h) Arne

---

Verk. NES inkl. 2 Spielen + Joystick, Preis 350 DM VB. Thomas Kohrs. T. 05051/2892 ab 18 h

---

Österreich! Verk. GB, Tragetasche, Akku, 2 Spiele (Golf, Balloon Kid) um 3000 öS. Adresse: Philipp Weinberger, Stadtplatz 24, 3874 Litschau. Tel. 02865/295

Verk. o. tausche Heianky Aien zu 30 DM und Tennis zu 20 DM, suche Probotector und Wrestling. Tel. 09288/6810 ab 17 h

---

Verk. GB + 6 Spiele, Light Max, Terminator II, Double Dragon II, Super Stars of Wrestling, Days of Thunder, Super Mario Land, Tetris, für 300 DM. Tel. 07673/7203

Verk. GB + Netzteil, 7 Spiele. Fortress of Fear, Castlevania, Batman, Nemesis, Tennis, Tetris, Side Pocket für 300 DM ab 16 h. Tel. 089/5707219 Peter

---

Verk. GB 100 % o.k., 10 Spiele, Parodius, F.F. Legend, Boxxle, Gargoyles Quest..., alle mit orig. Verp. und Anl., 4 Player Adapter, Gürteltasche für 450 DM. Tel. 02202/59747

Verk. GB-Spiele, ca. 25 St., tausche auch gg. NES o. S-NES-Spiele, schreibt an Martin Sürowietz, Asamstr. 7 8928 Rohl. Tel. 09443/2767 (nur Wochenende)

Mega Drive

Tausche oder verk. Turrican, Steel Emp., Golden Axe, suche für MS-Micky Mouse, Golfamania, Sonic bis 60 DM. Tel. 0551/68364 ab 18 Uhr

---

Suche zuverlässige Tauschpartner für Super NES und Mega Drive (nicht nur für einmal) Tel. 07724/3476 (Martin Weißer ab 16 Uhr)

Verkaufe mit Original Verpackung und Anleitung: Wonderboy 5 jP. 40 DM, Wintergames US. 50 DM, Kid Cameleon US. 50 DM, Tel. 02202/59747 (Thomas)

Verkaufe Mega-Drive mit 17 Modulen CGA-Hockey Desert Strike, Wonderboy V, Sonic usw. für 750 DM, Tel. 07461/6955 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Sega Mega Drive mit 13 irren Spielen! Alles auch einzeln! Preis VHB, ruft schnell an! Jan Priess, Mecklenburgerstr. 3, 6100 Darmstadt

---

Verk. Megadrive Spiele Streets of Rage, Golden Axe, Eswat, Moonwalker, Alien 3, Laner., NHL Hockey, Faction Replay usw. alles gut erhalten! Daniel Tel. 0931/414184

Tausche Moonwalker (ohne Anleitung) gg. Strider oder Shadow Dancer. Tel. 09281/18725. Bitte nur Sa. von 15-17 Uhr. Fragt nach Matthias Klein!

Verkaufe Mega Drive incl. Sonic und Monaco GP für 260 DM (fast neu) und Gamegear mit Senna GP + Netzadap. 260 DM, Nagelneu, Jochen Till, Tel. 08142/9147

Verkaufe SMSI + 2 Pads + Hangon + 6 Super Spiele für nur 250 DM Tel. 089/9038228 (Simon)

Biete Mega-Drive Games Sonic II, Mickey + Donald, Ice Hockey, Warsong, Desert Strike, California Games usw. Tel. 02156/8193

Verkaufe Mega-CD mit 2 Spielen und Netzteil NP 998, VP 400 DM und diverse Spiele für MD je 60 DM, Tel. 06775/446 (ab 15 Uhr)

Tausche Mega Spiele: Streets of Rage, Golden Axe, Mickey 1, Gynoug, Desert Strike. Suche Aleste, Elemental Master und andere. CH, 057337726 (Alex fragen ab 17 Uhr)

Verk. Mega Drive Module z.B. Quak Shot, Castle of Illusion, Streets of Rage, Strider, Thunderforce II u. III, Golden Axe I u. 20 weitere, tausche auch ab 19 Uhr Tel. 05650/450

Wollen Sie Ihre Mega Drive tauschen oder verkaufen? Infos bei: Tel. 09082/1588 oder 1201

Verk. E-Swat 30 DM, Shadow Dancer 40 DM, Ghouls'n Ghost 40 DM, Cyberball 30 DM, u. alle für 100 DM o. tausche gegen Outrun u. Midnight Ressistance. Tel. 0345/659646

Verk. Mega Drive Module + CD z.B. Wonderdog, Sonic II, Wonderboy V, EA Hockey, Kid Chameleon, verk. auch Game-Gear-Module evtl. auch Tausch. Tel. 02102/27758 (ab 18 Uhr)

(Ver)kaufe alle Mega-Drive und Super-Nes-Spiele. Habe Kontakte zu vielen Tauschpartnern, Tel. 05207/4742 (Marc)

Verkaufe 1 Jahr altes Mega Drive mit Joypad und 13 Spielen z.B. Desert Strike, EA Hockey, John Madden 92 und vielen anderen. VB 750 DM, Tel. 05041/1374

Kaufe, verk. tausche alles für Megadrive, Super NES, PC-Engine, Neo-Geo, Gamegear, Gameboy, Lynx, Mak-Konsole. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Sega-Mega Club! Wir verleihen Spielmodule auch auf dem Postweg in der ganzen BRD. Gratis Info bei: SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

---

Verkaufe: W.C. Italia, Sonic 1+2, M.M., J.M. Football 92, Desert Strike, EA Hockey, Su. Monaco GP, James Bond, Road Rash oder tausche gg. Nintendo Sp. Tel. 04532/8675

Verk. Mega-Drive, 2 Joy-Pads, 9 Spiele (z.B. EA-Hockey, Super Monaco SP, Rambo 3, Super Shinobi, Gynoug etc.) VB 500, Tel. 0841/32201 (ab 20 Uhr)

Verk., kaufe, tausche alles für Megadrive, Super NES, PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear. Gameboy, LTNX. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche dt. Mega Drive Games World of Illusion, NHLPA, Hockey 93, J. Maddon 92/93, Rambo III, Shadow Dancer VS, Warsong US, Desert Strike VS, Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Verkaufe Sega Mega Drive Spiele, Master + Famicon Spiele. Tel. 0431/641670

Mega Drive 1 J., kompl. mit Sonic 1, DM 199 + Versandkosten. Tel. 0221/714458 (Köln)

Verk. tausche Phantasy Star 2 (Hint-Book v. Sega + Karten). Suche f. Super NES: Hook/Dinosaurs/Star Wars/Aleste. Tel. 07946/8242 (ab 17 Uhr Kai)

Verk. MD-Module: TAZ-Mania, Chuck Rock, Predator, Olympic Gold, Sonic 2, Ishido, Quackshot, Buck Roger usw. Preise 30-80 DM, Tel. 0441/682442 (18-19 Uhr)

SMD: Tausche mein Starflight gg. Warrior of the Eternal Sun. Habe und suche noch mehr. Tel. 02772/63303 (Carsten ab 16.30 Uhr)

Verk. MD (PAL + RGB) + Shining in the Darkn. + Phantasy Star 3 + Super Shinobi + Thunderforce 3 + Toejam and Earl., komplett für 450 DM oder einzeln.
Tel. 089/7144553 (Andreas)

Superangebot! Verk. MD + 2 Joypads + 14 Topspiele für nur DM 799 (neuwertig)! Suche Turbokarte für Amiga 500. Rolf Janssen Tel. 0491/13462 (ab 19 Uhr)

Verk. Mega-Drive + 2 Joypads + Scartkabel + 5 Module: Sonic, EA-Icehockey, John-Madden Football, World-Cup-Soccer, Italia, Altered Beast, VB 450 DM ab 18 Uhr. Tel. 08171/17884

Magnum Set und Desert Strike, EA Hockey, T. Soccer und Adapter für Japan Module VB 650 DM, Tel. 069/287128

Verk. MD multi + 2 Padso, jp. Adapter u. Verpakkung u. 8 Spiele z.B. Aero Blasters, EA-Hockey, Alien Storm usw. Nur für 450 DM, Tel. 05136/895004, (Siminh Lam ab 16-23 Uhr)

Suche günstige Mega D. Spiele Herzog II, Fire Mustang usw. + Arcade Power Stick + Japanadapter, Suche Jap. Super Famicon Kon. RGB 60 Hz + Spiele, suche Neo Geo Mod., Roboarmy usw., Tel. 08431/41991 od. 2564

Tausche, kaufe, Supernintendo, Mega Drive u. Mega CD Software aller Art! Suche vorallendingen neue Soft. Tel. 05341/392144 (Michael, suche Musha Aleste II. 100 DM)

Verkaufe Castle, Sonic, Quack Shot, Golden Axe II, Decap Attack, ToeJam + Earl und 30 andere Module für 50 - 70 DM. Für Game Gear Donald Duck u.a. Tel. 08809/549 Andi

---

MD+SNES-Spiele An- und Verkauf. Habe große Auswahl an Spielen MD-Spiele ab 35 DM. SNES-Spiele ab 50 DM. Suche auch Spiele. Tel. 04774/374 (Rainer)

Game Gear

Verk. Game Gear 100 % o.k. mit Verp., Netzteil und 4 spitzen Spielen, Woody P., Columns, Super M. GP, und Micky Mouse. Tel. 08631/12598 Michi 18-21 h

---

Verk. GG mit 11 Spielen, Master-System, -Adapter, 2 Taschen, NP mind. 1000 DM, nur 700 DM. Tel. 02151/547876. Emmanuel Tagoe, Bacherhofstr. 84, 4150 Krefeld

---

Verk. GG Spiele: Shinobi, Monaco GP, Mickey M., Columns, Sonic, JG m. Football je 30 sFr, in CH inkl. Porto. Tel. 075/29047 Martin, Tausch auch mgl.

Verk. Castle, Sonic, Quackshot, Golden Axe II, Decap Attack, Toe Jam, Earl u. 30 andere Module für 50-70 DM. Für Game Gear, Donald Duck u.a. Tel. 08809/549 Andi

---

Verk. GG mit 5 Spielen (Spiderman, Donald, Psychic, Sonic) Master G. Con., mit Shinobi, alles o.k., NP 650 DM, VB 450 DM. Tel. 02232/51967

Aufgepaßt. Ich verk. Game Gear + Lupe, Netzteil, Donald D., Ax Battler, Super Monaco 1 für 385 DM (NP 540 DM), Tel. 02158/2258 ab 18 h

---

Kaufe def. Game Gear u.a. Konsolen, verk., tausche GG, GB, Lynx, Spiele, Master System II mit Zub. u. Spielen. Tel. 0821/487608 ab 18.30 h

---

Verk. Game Gear dt., 2 Mon. alt mit Sonic II, Wonderboy, Donald D., Columns, Netzteil, alles mit dt. Anl. Tel. 07127/50960 350 DM

NES

Verk. NES Spiele. SMB3, Metroid, CLU, CLU Land, Kid Icarus, Swords & Serpents zu je 55 DM, verk. GB-Spiele, Bubble Bobble, A Boy and his Blob, Fortess of Fear je 30 DM. Tel. 08634/8989

Verk., tausche NES-Spiele! z.B. Turtles II, Dr. Mario, Startropics, Track and Field II, Gauntlet II, Simon-Quest, Mario 1, Tetris, Worldcup. Tel. 05472/1597 Henrik

---

(Ver-)kaufe alle Mega-Drive und Super NES-Spiele. Aufgrund vieler Tauschpartner sind fast alle Spiele vorhanden. Tel. 05207/4742 Marc

---

Verk. NES mit 11 Spielen (SMB 1+3, usw.) 100 % o.k. Preis VB 650 DM. Tel. 07572/94497 ab 14 h Sebastian

---

Verk. 2 Monate altes NES mit 2 Controllern und 6 Top Spielen (SMB3, Gradius). Alles orig. verp. m. Anl., für nur 350 sFr. (NP 920 sFr). Tel. 017840137 Martin Keller, Schweiz

---

Verk. NES inkl. 6 Spielen z.B. SMBROS. I, II, III u.a. für ca. 250 DM. Angela Marian. Tel. 089/8416594

Verk. f. NES: Modul mit 115 Spielen. (z.B. Mario, Tetris, Bomberman, Adv. Island, Track and Field etc.) gg. Gebot. Läuft nur auf umgebautem NES. Tel. 09822/5777

Verk. NES mit SMB1, SMB3, Battle of Olympus, Little Nemo, Mega Man II, Probotector, Pinbot, Castlevania III, Red Racer, B.B. VB 600 DM, nur kpl. Tel. 06081/42548

Verk. Parodius jp. evtl. mit Japanadapter (Jp.-Adapter kann man nur in amerik. Super Nintendos benutzen). Tel. 09827/204

Verk. NES Super Set + 8 Spiele z.B. Joe & Mac, Trojan, Solomons Skeu, Punch-Out, The Flintstones, Panic Restaurant, Silent S. für nur 400 DM. Tel. 07971/71550

Verk. Super Nintendo Konsole m. 9 Spielen und Zub. VB 465 DM. Tel. 0221/464076

S-NES nw., Mystical Ninja 80 DM, Sim City 80 DM, Joe + Mac 70 DM, UN Squadron 70 DM, Zelda 70 DM, Parodius jp. 80 DM, Final F. 70 DM, Tennis 70 DM. Tel. 02131/101213

Verk. Super NES US Vers. RGB 60 Hz, V.B., suche Super Nintendo Spiele aller Art. Kaufe auch Neo Geo Spiele, z.B. Art of F., Sengouko 1, Roboarm usw., Suche, tausche, verk. für Mega Drive und PC: Engine. Tel. 08431/41991 oder 2564

Super Famicom

Suche Neo-Geo (RGB) zu kaufen. Thomas Warlier, Ottensteinerstr. 10, 4426 Vreden. Tel. 02564/31046 (Werktags ab 18 Uhr)

Ver. Super Famicom (dt.) + S. Mario World + Mario Paint + S. Probotector + Lemmings + Turtles TV + 2xPads nur komp. für 700 DM + Porto Tel. 02861/1544 (ab 16 Uhr)

Suche defekte SNES, Mega Drive, Game Gear GB und Lynx, auch ganzen Bestand, kaufe Spiele SNES, MD bis 40 DM, GG, Lynx bis 25, Tel. 0821/487608 (ab 18.30 Uhr)

Suche/verkaufe (tausche Top-Module für SNES + MSDOS (nur Orig.) Liste schicken und anfordern. Grosse Auswahl! Horst Fischer, Heinestr. 15, 6082 Mörfeld

---

Tausche, kaufe Spiele für Mega Drive und Super Nintendo z.B. Micky III, Magical Quest, suche: Sonic II, Star Wars, Mariocart, Tunderforce IV, Tel. 0621/894505 oder 856378

Verk./kaufe/tausche Games für MD/S-NES, MS, verk. 128D, verk. MD, Tel. 09778/1240 (Christian)

Kaufe/verkaufe, tausche SNES/Famicom-Spiele und Consolen Tel. 07805/59328

Tausche, kaufe, verkaufe Super-NES/Famicon-Spiele. Suche XE-1 bis 80 DM. Tel. 07805/59328

Suche J.B.-King und XE-1-Joyboard. Zahle 60 DM bzw. 80 DM. Tel. 07805/59328

Tausche, kaufe Super Nintendo, Megadrive u. Mega CD Software aller Art! Suche vor allen Dingen neue Soft. Tel. 05341/392144 (Michael). (Suche Musha Aleste 2 - 100 DM)

Verk. deutsches SNES + Mario + RGB-Kabel Top-Zustand, Bestes Angebot zählt! Auch Axelay u.v.a. Suche Neo Geo Module, evtl. auch Tausch SNES-NeoGeo, Tel. 02166/187881

Verkaufe/kaufe/tausche NES, Super NES, Gameboy Spiele. Tel. 0431/96021 (Florian)

Verk. NES + 8 Spiele + US Adapter für 280 DM, tausche Super NES Spiele und verkaufe! Turtles IV 80 DM, Zelda III 80 DM, Topracer 60 DM, Street-F.II, Mario-Kart.... Tel. 06048/3446

Verkaufe folgende NES-Spiele: The Goonies II, Simons Quest, Probotector je 50 DM, Mega Man 45 DM. Jürgen Endress. Tel. 07472/1339

Suche für S-NES Axelay, Super Marioland, Phalanx, Robocop III, Andreas Mücke, Hauptstr. 21, O-8921 Weigersdorf

---

Tausche, kaufe, verkaufe SNES-Spiele (JP/DT/US), suche ältere u. neue (z.B. Gradius III, Final Fight, Ghouls'nGhosts, Pr. of Persia, John Madden 93), Tel. 0711/803731 (ab 19 Uhr)

Verk. Desert Strike US Vers. oder tausche. Suche Mario Kart, Magical Quest. Suche günstig Castlevania IV, Super Mario World, Parodius, egal ob US, Jp., Dt. Tel. 06146/3809

Verk. NES Super Set + 6 Spielen, MB3, Jack Nicklas Golf, Double Dragon, Tetris, MB1, Worldcup Soccer für 500 DM, Tel. 07121/78429 (ab 13 Uhr)

Biete für S-NES o. S.FAM mit jeweils 1 Spiel meinen Game Gear + Netzteil u. 4 Spiele, verk. Amiga + 2 LW + MFGAB. + 1084S Monit. etc. schnell melden! Tel. Holger 04922/1266

Super Nintendo Club. Mit Clubmag., Tipsheft, Videos von Spielen, Aufklebern, Posters, Infos ect. Infos: Maier Günter, Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I. Die Nr. 1

The Nintendo Famicom Club. Der 1. Famicom Club + der beste Club. Clubmag./Aufkleber, Streetfighter-Video, Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I. (Sofort Infos holen!!)

Verkaufe für Neo Geo: Alpha Mission II und Superbaseball 2020, Tel. 07151/58072

S-FAM. + S-NES Module, kaufe/verk. auch Mega Drive. Tel. 0212/298689

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, Super NES, PC-Engine, Neo-Geo, Gamegear, Gameboy, Lynx, Mak-Konsole. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Kaufe, verkaufe, tausche S-NES Module, F-Zero, Zelda III, Super Soccer, Super Wrestlemania, F. Fantasy II, je 70 DM, suche Super Star Wars, Fatal Fury, Mystical Quest. Tel. 0711/873605

Suche Super NES + Spiele, NES + Sp., Mega-Drive + Sp., Game Boy + Sp., Neo Geo + Sp., usw. Suche auch Modulsammlungen Tel. 04521/71497 (ab 19 Uhr Andreas)

Stop! Verkaufe Super Tennis (SNES) für 40 - 50 DM, Modul nur 3 Monate alt! Conny Schüler, Maulbronnerstr. 1, 7032 Sindelfingen, Tel. 07031/801462

Tausche Super Famicom/NES Games! Habe neue und ältere Spiele, verkaufe Universaladapter NP 59 DM, für 35 DM, (mit Umschalter) Tel. 07354/2873

Kaufe u. tausche Spiele für NES u. Super-NES, notfalls mit Konsole u. Zubehör. Liste meiner doppelten Spiele: Karl-Heinz Stein, Radheimer Str. 24a, 6301 Wettenberg 1

Verk. Axelay, Hook, Dinosaurus, S.D. Dragon, Zelda 3 dt., Pilot Wings, Top Racer, R-Type, Battle, Gradius 3 - suche Neo-Geo Module, Tel. 02166/187881

Biete Super NES Games z.B. Street Fighter II, Zelda, Star Wars Mickey Mouse, Castlevania IV, Smash TV usw. Suche Joystick XE-1 SFC 02156/8193

Super Nintendo (a), 2 Joypads, 11 Spiele für 790 DM zu verkaufen Tel. 0431/712364

Kaufe, verkaufe, tausche Module für Super NES, Super Nintendo und Super Famicom, Tel. 06071/42846

Verkaufe SNES (US) wegen Doppelkauf für 360 DM (100 % ok und nagelneu) mit 2 Joypad und Super Mario Land. (Deutscher Umbau) Tel. 0621/798153 (ab 18 Uhr /Armin)

Tausche SNES und Mega Drive Spiele habe z.B. Turtles 4, WWF, Alien 3, Chuck Rock etc. Tel. 07724/3476 (Martin ab 16 Uhr)

Verk., kaufe, tausche Spiele: SF, MD, PC-E, GB, GG. NES. Habe Mario Kart, Gunhead, D. Crush, 1943, Parodius, Smash TV. Suche Track+Field 1+2, NPHL 92, usw. Tel. 07621/74370 (14-20 Uhr)

Neo Geo: Kaufe Grundgeräte + ganze Sammlungen + Module. Evtl. Tausch gg. SNES + Spiele. Tel. ab 12 Uhr 0221/4000359 Mo-Do, 02268/7356 Fr-So (Andreas)

Super Famicom: Verkaufe + kaufe Module, Grundgeräte + ganze Sammlungen. Auch Tausch, Neo Geo gg. SNES und umgekehrt!!, Tel. ab 12 Uhr 0221/4000359, 02268/7356

Suche Tauschpartner für Super NES: Habe Desert Strike, Axelay, Super Star Wars, usw. Tel. 07622/1446 o. 63414 (kaufen auch gut erhaltene Module)

Verk. Streetf. 2, F-Zero, Gradius 3, Axelay, S. Gunner, S. Ghost'n, Top Racer, S. R-Type, Smash TV, UN-Squadron, Magic Sword, S. Mario Land, Pilot Wings, S. Contra, Tel. 0731/76634

Suche gute SNES-Spiele aller Art, z.B. Dunkshot, Mario Kart, J.C. Tennis, Pr. of Persia, Dinosaurs. Tausche auch. Tel. 02156/7042 (Ralf nach 19 Uhr)

Verk., tausche, SNES Module, Mickey Mouse, Skin Game, Zelda III, Amazing Tennis, Mario Kart, Mario Paint, Streetfighter II, Tel. 02102/27758 (bitte erst nach 18 Uhr)

Tausche Street Fighter II (dt.) gegen Axelay oder Super Aleste. Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

Verk. Super-NES (dt.) + Mario + 2 Pads + Univ. Adapter + 7 Spiele, alles orig. verp. DM 800 oder gegen Amiga 1200 mit Software. Tel. 06105/43004 (Abends 18-20 Uhr)

Verk., kaufe, tausche alles für Megadrive, Super NES, PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear. Gameboy, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. Axelay, Turtles 9, Castlevania 4, Smash TV, Super Contra, Area 88, Final Fight, Ghouls'n Ghosts, Gradius 3, Mystic. Ninja Tel. 02064/12201

Verkaufe amerik. S-NES + Joypads + Mario + Dinosaurs + RGB-Kabel, Verhandlungsbasis 350 DM, Tel. 089/6709146

Verk. f. SNES Zelda 3 f. 80 DM u. Super Probot. f. 99 DM (beide dt. für Mega Drive, Wonderboy V (US) U. Shining in T. D. (dt), Tel. 0431/79601 (Gert)

Verk. S-NES Module: Mario Kart, Axelay, Soul Blazer, SIM City, Dinosaurs, Hook Parodius, Populous, Actraiser, Joe & Mac, Tel. 0441/682442 (18-19 Uhr)

Suche Street Fighter II, Axelay, Super Double, Dragon, Star Wars, Spiderman, Dinosaurs usw. Habe Mario Kart, Turtles, Actraiser (US, Bombuzal, R-Type etc. Tel. 04627/1618

Verk. , tausche, kaufe Spiele für Super-Nes, Megadrive, PC-Eng., Gameboy + Gear, Mas. System. Suche Axelay, Thunderforce 4, Street Fighter 2, etc. Tel. 04627/1618 (Stefan)

Diverses

Verk. Power-Play-Sammlung 12/88-7/89, Special 1-6, 2/90-1/92 (=37 Hefte in Neuzustand) für 139 DM + Porto Ed, Hörner, Turnerweg 6, 8901 Stadtb. Tel. 0821434927

Biete ASM 3/86 Erstausgabe bis 12/90 komplett gegen Gebot. Suche Electronic Gaming Monthly America BB Erstausgabe Tel. 02156/8193

Suche dringend Powerplay Heft 3/88!! Suche für PC-Wasteland, Nuclear War und Hitchiker's Guide. Bitte meldet euch! Tel. 07161/32338

Ver. Nintendo Super Set mit 4 Spielen Super Mariobros 1 und 3. Tetris und Fußball für 270 DM. Tel. 07642/1745 (mit 4 Controller)

Suche Asterix od. Super Kick Off, biete World Cup, kaufe auch andere MS, GG-Spiele. Stefan Miazga Holunderwinkel 6, W-8444 Strasskirchen Tel. 09424/8222 (ab 17 Uhr)

Tausche Linkspro386 m. Zusatzkurs gegen neues Spiel (Darklands, F15 Str. Eag. 3, ATAC, Harrier Jump, Jet, Strike Commander ö.ä.) tausche SQ4 (dt.), Dune (dt.), DSA, Tel. 06021/98946

Grafiker im Raum Ravensburg! Wir suchen für ein prof. Rollenspiel einen dritten Grafiker (D-Paint/Amiga) Olaf Gröner, Parkstr. 18, 7980 Ravensburg, Tel. 07512/1841

Verk. Neo Geo (RGB) + 2 Spiele, Blues Journey, Ninja Combat, + 1 Stick + Profi Netzgerät, Memcard, Preis VB, biete noch Automatenplatinen, Module für Super NES, Lynx, Engine, ab 19 Uhr Tel. 05650/450

Tausche ständig MD, S-NES, PC, MS, GG und GB Spiele. Tel. 09082/1588 oder 1201

Neo Geo Module Baseball, 2020, Ninja Combat, Burning Fight, Senguko, Robo Army, Raguy, Andro, Dinos World, Heros Art of Fighting, Tel. 02012/77690 (ab 20 Uhr)

Tausche Megadrive inkl. Schutzkasten, 2 Joypads und 9 Spielen u.a. Tazmania, Road Rash, Dragons, Fury gegen Neo Geo inkl. 2 Joys. u. 2 Spielen Tel. 06152/6848

Siberian-Husky-Welpen Braun-Weiss u. Schwarzweiss mit blauen Augen zu verkaufen, Tel. 09975/1437

Verk. tausche MD-und Supernintendospiele, habe auch viel Rollenspielmaterial zu verkaufen, und 35 C64 Spiele für 180 DM neu 800 DM, Tel. 09973/9985

Suche Final Fight Guy, Super Dunk Shot, Actraiser, Rushing Beat (SNES) 50 DM - 80 DM, Suche Dr. Mario (GB), Verk. NES-Spiele, Tel. 05174/1865

Kaufe Neo Geo + Spiele auf. Auch Modulsammlungen, evtl. auch Tausch. Möglich sowie Mega Drive/Super NES/NES/SEGA Master usw. Tel. 04521/71497 (ab 19 Uhr Andreas)

Verkaufe PC-Engine Spiele, SEGA Master Spiele, 50 Game Boy Spiele für 380 DM, Mega Drive Spiele, Neo Geo, Famicom, GB, GG. Tel. 04521/61497 (ab 19 Uhr)

Halt Videocom Club mit Clubzeitschrift usw. Systeme: Master Sys. Mega Drive, Game Boy, PD. Viel Sachen! Das ist meine Adresse Thomas Vital: Reiterweg 3, 8022 Grünwald

---

Stop! Videocom Club mit Clubzeitschrift usw. Systeme: Mastersys. Mega Drive. Game Boy, PC. Viel Sachen! Das ist meine Adresse Thomas Vital, Reiterweg 3, 8022 Grünwald

---

Animationen gesucht! Für Musik-Video! Ruf doch mal an. Tel. 0251/212032 (Chris. Mache Fanzine über elektronische Musik-Waves)

Halt! Videocom Club mit Clubzeitschrift usw. Systeme: Master Sys., Mega Drive, Game Boy, PC. Viel Sachen! Das ist meine Adresse Thomas Vital, Reiterweg 3, 8022 Grünwald

---

Verkaufe ASM ab 5.86-12.91 57 Stück, Preis 2 DM pro Heft Tel. 07825/7322

Power Play Hefte 11/90 bis 11/91 günstig zu kaufen gesucht. Angebote an: Gärtig, Äussere Weilerstr. 3, W-7413 Gomaringen Tel. 07072/5719

Verkaufe für Neo Geo Mutation Nation für 200 DM oder Tausch gegen Ninja Commando Tel. 030/872053 (Andre verlangen)

Neo Geo (RGB/60Hz), Nam, Fatal Fury + Memory Card: 850 DM VHB (NP 1300 DM), Tel. 0671/30214

Diverse Power Play (ab 10/88), Megafun, Nintendo Club Magazin sowie UK/US-Mag. (Videospiele) zu verkaufen. Näheres bei Tel. 0511/3481947 (Thomas)

Verk. Mega Drive + 13 Spiele (auch einzeln) + LYNX I + 4 Spiele, diverse Orig. Computerspiele für Amiga, St, PC, Top Zustand, näheres Tel. 08121/2320 (ab 18 Uhr)

Verk. ASM 11/88, 1,2,10,11/89, 90+91 kpl. 3,4/92, Power Play 10,12/90, 4,6,7,8,9,10,12/91,92 kpl. je 3,50 VHB, Ingolf Jung, Oberstr. 9, W-6509 Spiesheim, Tel. 06732/2324

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Megadrive, Super NES, PC-Engine, Gamegear, Gameboy, Lynx, Mak. Tel. 089/1403732

Suche Telefonkarte Michael Jackson und andere. Ausserdem suche ich Pins und Ansteckнadeln. Hans Engelmann, Nienkemperstr. 49, 1000 Berlin 37, Tel. 030/8174350 (Abend)

Suche Konsolen + Spiele für folgende Systeme: Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo, Super Nintendo + PC Engine! Tel. 0431/641670 (Kerber Rdsbg. Ldstr. 58 Kiel)

Verkaufe Neo Geo (Rgb, 69 Hz, deutsch) + Memory Card 500 DM, Baseballstars 1+2, Soccer Brawl, zusammen DM 900 (incl. Konsole) Tel. 04841/81935 (auch einzeln)

Verkaufe günstig Labal Platine. Tausche + verkaufe auch Super Famicom Games. Tel. 0821/601766 (Philipp)

Mak (Mega-Arcade-Konsole) für Spielhallenplatinen + 2 neue Neo-Geo Stickst. III Platinen (World, Cup Soccer 91, Hatris, Klax) 900. Tel. 02131/101213

Verk. Neo-Geo, 2 Joyboards, Memory Card, 5 Spiele, NP 2200 DM für VB 1390 DM, verk. Laser-Disk-Spiele für Amiga! Verk. noch Mega Drive Spiele Tel. 09721/58297

Verkaufe: NES + 4 Joypads + Tetris + SM1 + SM3 + Maniac Mansion (Deutsch) + Nintendo Worldcup + Zelda I + Probotector I + Chuckichan + 4-Spieleradapter für nur 300 DM, Tel. 09621/61361

TV-Tuner nur 180 DM!! Macht aus einem Monitor einen Fernseher! Mit 12 Programmspeicherplätzen. Tel. 06253/6527 (Holger Bloos, im Gehklingen, 6149 Rimbach)

Verk. Laserdiskplayer Pionier CLD-1600, Laserdisk Dragons Lair mit Steuersoftware u. Interface f. Amiga, 100 % ok, VB 900 DM, Tel. 0231/759829 o. 02922/861713

Kontakte

Der Super Nintendo und Gameboy-Club „Gold Games" sucht Mitglieder in der ganzen BRD. Infos und Anmeldungen unter M. Ellinghaus. Tel. 0221/686801 18-20 h

---

Sega Mega Club! Wir verleihen Spielemodule auch auf dem Postweg in der ganzen BRD. Gratis Info bei: SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

---

Computerclub „Play it" sucht Mitglieder. Halbjährlich erscheinendes Anzeigenheft. Informationen: Thomas Knab, Tel.: 07753/1475

Wir suchen Kleinanzeigen für unser Anzeigenheft. Tel. 07753/1475

Verk. ein NES-Gerät US-Umbau mit 13 Spielen für 800 DM, Spiele sind z.B. B. of Steel, R. Rabbit, Section Z, Wrestlemania, D. Dragon II, Super Mario I. Tel. 09264/1467 ab 19 h

---

Suche zuverl. Tauschpartner f. Amiga, Super NES, Megadrive. Immer das neueste da zum Tauschen, z.B. Mystic Quest, M. Mouse II, Markus Popp. Tel. 09264/1467

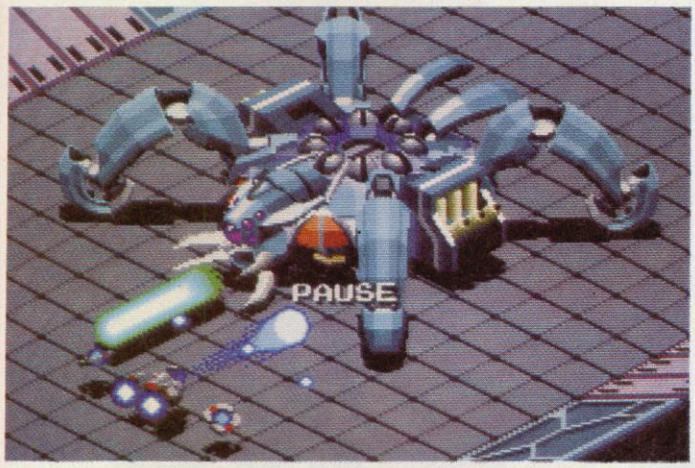
INSERENTENVERZEICHNIS

Arbirosoft	77	Gnadenlos	115	Polygram Video	133
B.A.T.	4. US	Gravis	13	Powersoft	26
Bachler	129	Gross Electronic	67	Psygnosis	127, 3. US
Berry	57	Hamo	71	Rose Softwareversand	27
Bomico	25, 29	Jandt Software	77	Royal Soft	17
Bundesministerium für Arbeit	15	Joysoft	59	RTB	81
CPS Frank Heidak	69	Juwel	104	Sayonara Software	71
CWM	104	Karosoft	55	Soft & Sound	85
Diamond Soft	65	Konami	119, 131	Softpower	132
Dynamic Soft	57	Theo Kranz-Versand	67	Softsale	19
Electronic Arts	121	KSK Schöneich	61	Software 2000	74, 123
Esser-Soft	61	Magic Bytes	30	Software 99	36
Fandango Videogames	104	Magic Line	61	Sparkassenverband	45
Fantasy Productions	130	Markt & Technik Verlag	46	Time Soft	11
Flashpoint	103	Micro Magic	65	Traumfabrik	20, 105
Funtastic	43	Microprose	7, 9, 125	Ungerer	81
Galaxy Software	132	Multimedia Soft	115	VDS GmbH	132
Gamestore	57	Philip Morris	2. US	Wial Versand	50/51
Gamesworld	63	Okay Soft	71	Wonderland Computergames	79
		Pfitzenmeier	79	World of Games	81

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).

Die vierte Dimension



Der letzte Obermotz verwandelt sich unzählige Male

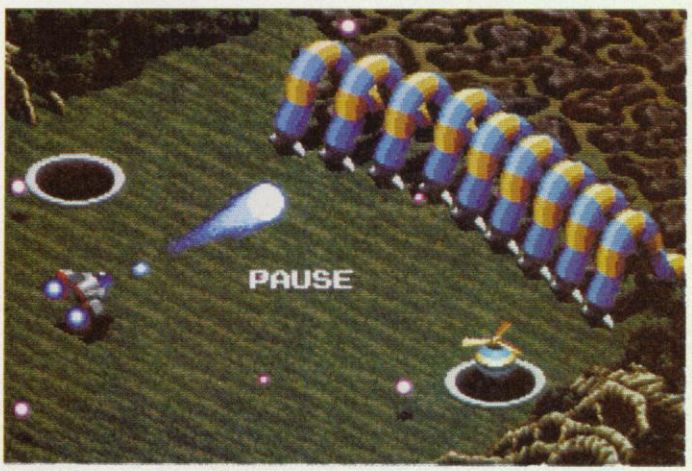


Darauf haben alle Obermotz-Jäger und Actionveteranen gewartet: Endlich wird die brillante *Zaxxon*-Idee aufgegriffen und mittels zeitgemäßer Technik gehörig aufpoliert. *Viewpoint* ist dabei eines der beeindruckendsten Videospiele, das ich je zu Gesicht bekommen habe. Durch die Perspektive wirken die teilweise riesigen Gegner ungewohnt plastisch und real. Zudem scheinen einige Objekte aus Hunderten von Polygonen zu bestehen, was vor allem den Obermotzen ein verdammt elegantes und geschmackvolles Aussehen verleiht. Wenn die Riesenkrabbe aus Level 2 loswatschelt oder die Schlangen aus dem Wasser springen und wieder abtauchen, bleibt selbst abgekochten Grafikfans die Spucke weg. Die fetzigen Tekkno-Soundtracks spornen an, die durchdachten und abwechslungreichen Angriffe der Gegner sorgen für rasanten Spielspaß. Einzig die wenigen Extras, der fast schon absurde, weil unmöglich hoch getriebene Schwierigkeitsgrad und der langweilige Abspann dürfen Sammys Grafikorgie angekreidet werden. Frustgewohnte Ballerprofis mit dem nötigen Kleingeld müssen genauso zuschlagen, wie Grafikfetischisten. *Viewpoint* ist das eleganteste Spiel, was mir je in den Modulschacht sprang.

Viewpoint

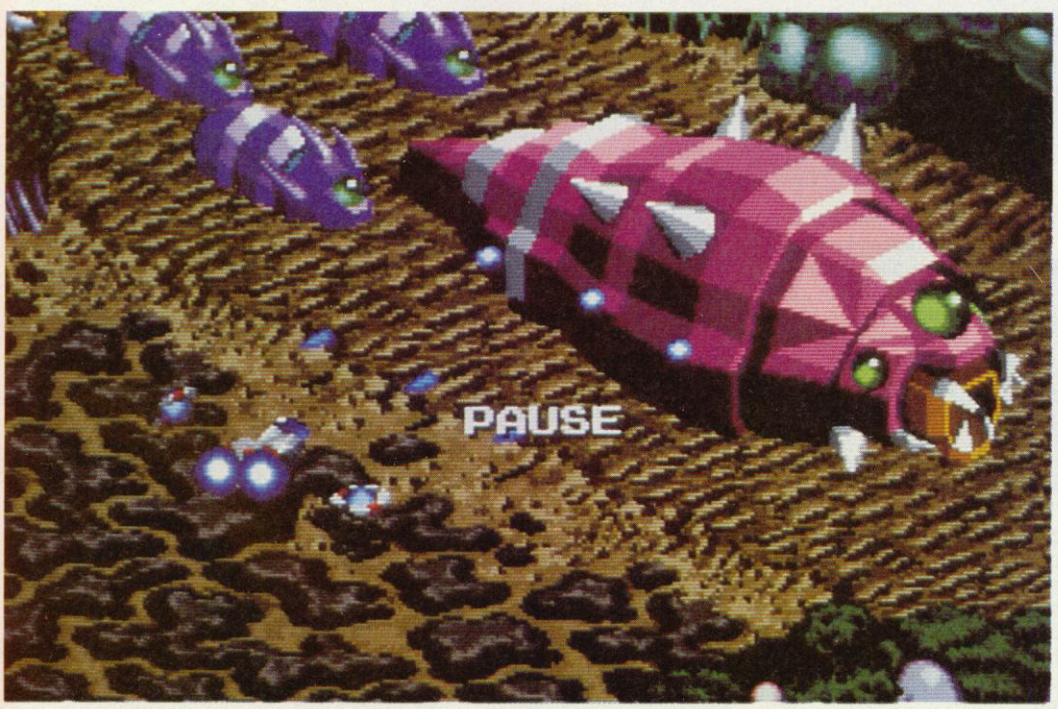
Nach dem bombastischen *Last Resort* zählte das Neo Geo in den *POWER-PLAY*- und *VIDEO-GAMES*-Redaktionen plötzlich zum Favoriten für Ballerspielexperten. Jetzt bahnt sich endlich eine nächste Ballerei den Weg in heimische Neo Geos: *Viewpoint*.

Ungewohnterweise scrollt das vom kleinen Lizenznehmer Sammy stammende Actionspektakel weder horizontal noch vertikal. Das bleihaltige Spielgeschehen seht Ihr in 3D von schräg oben — ähnlich wie Segas Ballerklassiker *Zaxxon*. Ihr steuert einen kleinen Kampfraumer durch sechs Levels, jeder von mindestens einem bildschirmfüllenden Obermotz bewacht. Per Feuerknopf ballert Euer Flieger, haltet Ihr den Knopf gedrückt, läßt sich der *R-Type*-typische Beam aktivieren. Auf dem Weg durch die Levels sackt Ihr kleine Beiboote (Satelliten rechts und links) ein, die fleißig mitschießen. Zudem gibt es drei verschieden kräftige Extrawaffen, die auf Knopfdruck aktiviert werden: eine Feuerwand, eine Nuklearexplosion und durchschlagskräftige Homing Missiles.



Da hilft nur ein extrafetter Beam: Die Wurmarmee nimmt Aufstellung und schießt in Sekundenschnelle auf uns zu.

Aufgrund einer "Meinungsverschiedenheit" zwischen SNK und Sammy wurden weltweit nur 8000 *Viewpoint*s produziert: 4000 stehen in der Spielhalle, 3000 gibt's in Japan und 1000 verbleiben in den USA. Wenn, dann ist *Viewpoint* nur als Import erhältlich. *kn*

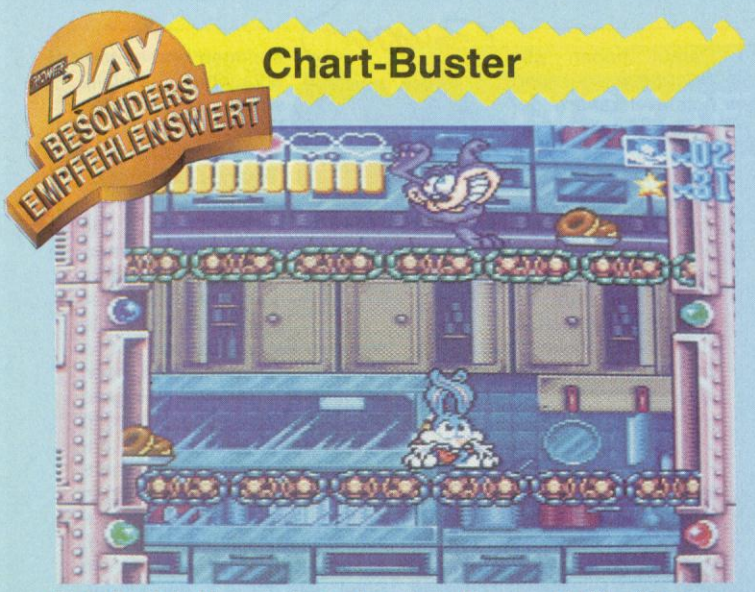


Familienleben: Blutegel-Mammi kreuzt mit Anhang unseren Weg. Wir schlängeln uns verlegen durch.

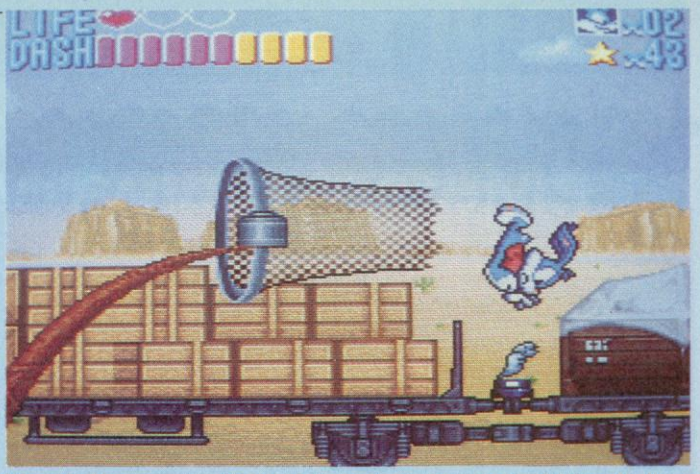
Genre: Action
Hersteller: Sammy
Zirka-Preis: 400 Mark
Testmuster: Dynatex

NEO GEO 83%

Grafik: 89% **Sound:** 73%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: —



Dizzy Devil dreht durch: Buster kreuzt die Ohren und hofft auf bessere Zeiten



Wenn Buster eine Karotte sieht, kann ihn kein Netz der Welt aufhalten — wohl bekommt's



Einer der fünf Bonus-Level: Plucky als Bingo-Showmaster

Super Tiny Toons

Buster, Dizzy, Hampton, Plucky und Konsorten: Die *Tiny Toons* sind angerückt und treiben Ihre wilde Späße jetzt in den Schaltkreisen des Super Nintendos. Wenn Dizzy Devil in der *Toon*-Küche seine berüchtigten Tornado-Sprünge übt und Ferkel Hampton sich um seine Lieblingsspeise sorgt, die "Looniversity" von Ratten heimgesucht wird, Unhold Montana Max einen Geldschrank nach dem anderen knackt oder gar die liebliche Babs vom Weltraumschurken "Duck Vader" entführt wird, kann nur einer helfen: Buster.

Laufen, Springen und Klettern beherrscht jeder drittklassige Jump'n'Run-Held. In weiser Voraussicht auf spätere Aufgaben hat Mutter Natur den pfiffigen Hasen mit weiteren nützlichen Talenten ausgestattet. Auf Knopfdruck vollbringt Buster einen halsbrecherischen Dreh-Tritt-Sprung oder beschleunigt von 0 auf 100 in 0,7 Sekunden. Erstgenanntes



Auf dem Super Nintendo gelang Konami zweifellos die beste Interpretation der "Car-Toons". Nicht nur grafisch übertrifft das Modul die hauseigene Konkurrenz, auch spielerisch sind die kleinen Zeichentrick-Racker auf der Höhe — allerdings noch lange nicht auf *Super-Mario*-Niveau angekommen. Das Feuerwerk an spritzigen Ideen und amüsanten Einlagen läßt jung und alt gleichermaßen schmunzeln. Wenn ein Spiel zur Konfliktlösung zum Thema "Brutalität in Videospielen" beitragen kann, dann die niedlichen Super Tiny Toons. Mit einer Kleinigkeit konnte ich mich allerdings auch nach Wochen nicht anfreunden: Die "Sprung-Attacke" versetzt der ansonsten cleveren Steuerung einen Dämpfer. Das übliche "mit dem Hosenboden die Gegner zermalmen" oder "mit einem spitzen Gegenstand zuhauen" wäre mir deutlich sympathischer gewesen. Von diesem Minimal-schnitzer abgesehen, gebührt dem Modul in den Kategorien Präsentation, Umsetzung, Niedlichkeitsfaktor und Spielspaß ein Power-Prädikat.



Das Glücksrad entscheidet, welchen Bonus-Level Ihr spielen dürft



Wenn irgendwann der Preis "Abwechslungsreichstes Hüpfspiel aller Zeiten" verliehen wird, ich setze mein gesamtes Hab und Gut auf Konamis *Tiny Toon Adventure*. Nicht einmal der Mario-Klan kann dieser Übermacht an tollen Witzen, Grafiken und Musikstücken Paroli bieten. Die Aufgaben und Anforderungen sind von Abschnitt zu Abschnitt vollkommen unterschiedlich und verlangen viel Training und ein Höchstmaß an Konzentration. Der leichte "Kinder-Modus" wurde arg gekürzt — wenn man das ganze Spiel erleben möchte, bleibt einem nur der beinharte Normal-Mode. Dank Level-Paßwörter und toller Gags resigniert man aber keine Sekunde und sitzt voller Motivation vor seinem Super Nintendo, bis das Netzteil verglüht oder der Monitor implodiert. Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber *Tiny Toon Adventures* hebt die Meßlatte noch in die Höhe. Stimmungsvolle Musikstücke (zum Beispiel eine Star-Trek-Soundtrack-Parodie im Weltraum-Level) und die niedlichste und witzigste Grafik, die je in ein Super-Nintendo-Modul gepackt wurde, werden anderen Spieleproduzenten schlaflose Nächte bereiten.

läßt die meisten Hasenbraten-Feinschmecker und andere Unholde über den Videospiel-Jordan wandern, letzteres erlaubt ellenlange Sprünge oder das Erklimmen von steilen Wänden — allerdings ist die hierfür nötige Energie begrenzt. Wenn Buster sich eine kurze Ruhepause gönnt oder eine kraftspendende Karotte nagt, kann in alter Frische weitergesprintet werden.

Klein ist die Welt der *Tiny Toons* keinesfalls — ungleich zu anderen vergleichbaren Spielen ändert sich in den Spielabschnitten nicht nur die Grafik und die Hintergrundmusik, sondern auch die Aufgaben Busters und somit des Spielers. Altbekanntes Hüpfgeschick wird mit Elementen aus *Sonic*, *Mario Bros.* und neuen Ideen verknüpft — eine komplette Aufzählung würde den Rahmen dieses Artikels sprengen und könnte ein komplettes Sonderheft füllen.

Damit Euch nicht die Leben ausgehen, dürft Ihr nach Level-Ende in einer von sechs Bonussequenzen Ersatz-Buster sammeln. Glück und Geschick sind beim Bingo-á-la-Plucky, einer Solo-Squash-Partie oder einem Hampton-Labyrinth-Spielchen hilfreich. Die deutsche Version wird übrigens schon im März erhältlich sein.

js

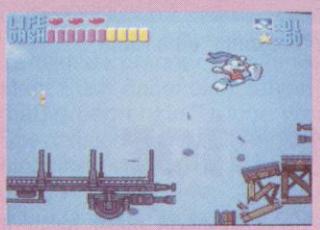
Kleiner Reiseführer



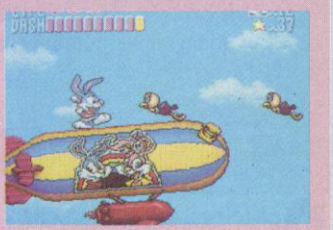
Jede Reise in die Welt der *Tiny Toons* sollte mit einem Besuch der renommierten **"Looniversity"** beginnen. Genießen Sie die entspannte Atmosphäre — aber meiden Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit umherflitzende Ratten.



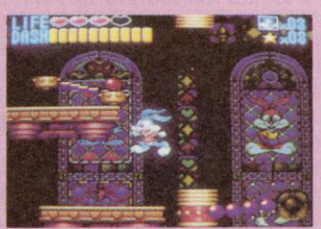
Zur Erholung empfehlen wir ein **American-Football**-Heimspiel der *Toon*-Mannschaft. Leider sind die *Toons* am unteren Ende der Tabelle zu finden und für jede tatkräftige Unterstützung dankbar. Nachwuchs-Joe-Montanas sind hier richtig.



Spannender ist's im **Wilden Westen**. Obwohl ungehobelte Cowboys mit Tomaten schmeißen, böswillige Vögel sich im Sturzkampf üben und einige Waggons des Western-Express' des öfteren von der Brücke stürzen, sollten Sie diese Erfahrung nicht versäumen.



Erleben Sie das Gefühl der grenzenlosen Freiheit in einer Reise über die **Wolken** im Fesselballon und im Zeppelin. Aber Vorsicht: Des öfteren wurde ein Schwein namens Hampton im Doppeldecker gesichtet, welches harmlose Touristen mit Seifenblasen attackiert.



Besonders Kinder lieben das **Geisterhaus**. Schrullige Gespenster, doppelköpfige Frankensteins, flattrige Fledermäuse und wackelige Wippen machen einen Besuch dieser modrigen Gemäuer zu einem unvergeßlichen Erlebnis — starke Nerven sind von Vorteil.



Der Höhepunkt einer jeden Reise in die Welt der *Toons* ist ein Abstecher in den **Weltraum**. Die Geheimnisse des Unbekannten, verwinkelte Raumschiffe und die Begegnung mit fremdartigen Wesen machen dieses Abenteuer zu einer beispiellosen Erfahrung — ohne Rückkehr?

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Konami

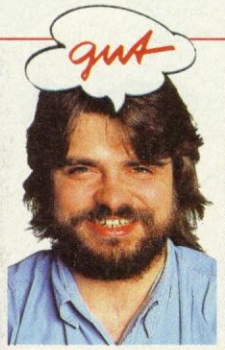
SUPER NES 86%

Grafik: 87% **Sound:** 83%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Paßwort

Bleib auf dem Boden



Als Kampfmaschine ein Renner, als "Flugzeug" eine Niete



Schon auf der letzten CES-Messe in Chicago hetzten Martin und ich mit dem High-Tech-Roboter *Cybernator* durch vertrackte Levels. Der erste Eindruck des von NCS – nicht von Konami selbst – programmierten Actionspieles war schlicht grandios. Leider war das Messevergnügen sehr kurz, da zu dem Zeitpunkt nicht alle Levels fertig waren. Kaum war die Cartridge in unserer Redaktion, zogen wir uns zur ausgiebigen *Cybernator*-Sitzung zurück. Leider konnte der finale *Cybernator* nicht ganz das halten, was die Messe-Version versprach. Das Positive zuerst: Die Sequenzen, in denen man mit dem Roboter herumläuft, sind herrlich. Von witzigen Grafik-Finessen (wegfliegende Patronenhülsen, aufstiebende Funken) bis zur ausgeklügelten, spannenden Ballerei ist alles im Actionlot. Die Flugszenen hingegen sind weit weniger geglückt. Diese präsentieren sich viel zu hektisch und konfus, um an das Niveau der "Lauf"-Szenen anzuknüpfen. Hätte man auf diese überflüssigen Einlagen verzichtet, würde einer fettern Wertung nichts im Wege stehen – so reicht's "nur" für das obere Mittelfeld.

Cybernator

Diese Schreckensvision ist nicht ganz unbekannt: In ferner Zukunft gehen die Erdölvorräte auf unserem Planeten zur Neige. Um die letzten fossilen Energiereserven und Mineralvorkommen auf dem Mond entbrennt ein mörderischer Kampf. Allerdings kloppen sich keine Endzeitkrieger á la "Mad Max" um die lebenswichtigen Resourcen. Dem futuristischen Hintergrund des neuesten Konami-Actionspiels Cybernator entsprechend, werden hochgerüstete Raumschiffe und High-Tech-Soldaten in den Kampf geschickt. Natürlich läuft der Soldat des nächsten Jahrtausends nicht mehr im simplen Tarnkleid durch die Gegend. Ein Roboteranzug mit Sprungdüsen und dickem Maschinengewehr löst das herkömmliche Kampfgewand ab. Eine solche Mensch-Maschinen-Kombination steuert Ihr durch sieben horizontal und vertikal scrollende Levels. In einigen Spielstufen stapft Ihr in der Roboterrüstung über Kraterlandschaften oder im Gerüst von Raumstationen, andere Levels müssen fliegend bewältigt werden.

Um der angreifenden Gegnerschar und fest installierten Abwehrsystemen wie Laserkanonen, Minenfeldern und Anti-Robotergeschützen Herr zu werden, ist der Robotanzug mit einigen nützlichen Eigenschaften versehen. Da sind zum einen die Sprungdüsen, mit denen Ihr größere Hindernisse oder Abgründe gefahrlos überspringen könnt. Ein Schutzschild, das bei Bedarf aktiviert wird, läßt die meisten normalen Schüsse wirkungslos abprallen. Dummerweise kann Euer Roboter selbst nicht feuern, wenn Ihr das Schild einsetzt. Das High-Tech-Ensemble wird durch vier Waffensysteme komplettiert.

Zu Beginn können Feindsprites auf zweierlei Arten aus dem Verkehr gezogen werden. Ihr zerblast sie mit dem Maschinengewehr oder versetzt dem Gegner einen schlichten Fausthieb. Später gibt's eine Laserkanone und einen Raketenwerfer dazu. Die Bewaffnung ist am Anfang noch ziemlich schwach, durch konsequentes Aufsammeln von "Power-Up"-Symbolen (sinnigerweise ein "P") lassen sich die Waffen dreistufig ausbauen. Eine kleine Anzeige gibt dabei an, wieviele Energieschübe bis zur nächsten Aufrüstung noch fehlen. Eine zweite Energieleiste zeigt Euch die Reserve des Roboteranzugs. Sackt dieser Balken auf Null, ist das einzige Bildschirmleben dahin. Mittels "H"-Symbolen wird der Energievorrat wieder aufgefüllt. *mh*



Die Aufgabe wird hier angezeigt

Im Asteroidenfeld ist der Teufel los: Die bösen Buben schicken Kampfroboter in die Weltall-Schlacht.

Genre: Action
Hersteller: NCS/Konami
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Konami

SUPER NES 71%

Grafik: 74% **Sound:** 60%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Continue, Option-Menü

Die Zwerge der Tafelrunde



Sammelt Arthur hundert Goldstücke, gibt's ein Extraleben.

King Arthur's World

König Arthur ist ein weiser Mann: Immer wenn's besonders brenzlig wird, zieht er sich in sein Luxuszelt zurück und schickt seine Mannen vor. Wie es sich für gehorsame Soldaten gehört, tun die brav ihre Pflicht und marschieren ohne Rücksicht auf Verluste in die Schlacht. Bevor der skrupellose Bube auch noch die letzten Reserven verheizt, greifen wir mit Pad oder der Nintendo-Maus ein und halten die Verluste hoffentlich in Grenzen. Ihr stellt Eure strategischen Fähigkeiten in einem mit Sagengestalten und Monstern aufgefüllten Fantasyland unter Beweis. Summasummarum müßt Ihr 26 ausgedehnte Schlachtfelder bewältigen, bis wieder Ruhe im Modulschacht einkehrt. In jeder Landschaft lauert neben vielen Ersatzschurken ein Obermiesling, den es zu exterminieren gilt. Leider geht's dabei recht ruppig zu. Das heißt, die bösen Buben wollen partout nicht freiwillig von der Bildschirmbühne abtreten und müßen von uns mit sanfter Gewalt motiviert werden.

Ähnlich wie bei Psygnosis Tüfteldauerbrenner *Lemmings* steht Euch dabei eine zahlenmäßig begrenzte Truppe von Spezialisten zur Verfügung. Im einzelnen verfügt Ihr über folgende Armeeteile: Bogenschützen, die Gegner mit dem Pfeil vom Bildschirm holen, Pioniere, die mit Dynamit Türen und Hindernisse aus dem Weg räumen, Ingenieure, die Brücken, Katapulte und Rammböcke bauen, Ritter und Fußsoldaten, die sich mit den Feinden prügeln sowie zwei Sorten von Magiern. Während die weißen Zauberer verwundete Truppen heilen, hauen die Schwarzen mit Feuerball und Meteorsturm zwischen die gegnerischen Reihen.

In jedem der angebotenen Szenarien müßt Ihr unter feindlichem Beschuß eine Reihe von Hindernissen überwinden. Das Angebot reicht von Fallgruben und Klippen, bis zu Säureseen und feindlichen Bollwerken. Ist der Weg von allen Gefahren gereinigt, marschiert Arthur los, haut dem jeweiligen Level-Bösewicht eins auf die Rübe und streicht die Belohnung ein. Ihr seht das Spielfeld von der Seite, die Landschaft scrollt nach links und rechts. Habt Ihr alle Truppen "verbraucht", müßt Ihr wieder von vorne anfangen. Ein einfaches Paßwortsystem ermöglicht den Einstieg im gleichen Level. Als besonderes Schmankerl sind alle Musikstücke in Dolby Surround abgemischt. Wer also so ein Verstärkersystem zu Hause stehen hat, darf sich die Rittermär mit vollem Raumklang reinziehen. *King Arthur's World* ist übrigens der Name der deutschen Version, die über Laguna demnächst bei uns erscheint. In Japan heißt das Modul *Royal Conquest*. *vw*



Alle Befehle per Iconleiste



Wenn das Katapult losdonnert, bleibt kein Ritterauge trocken.



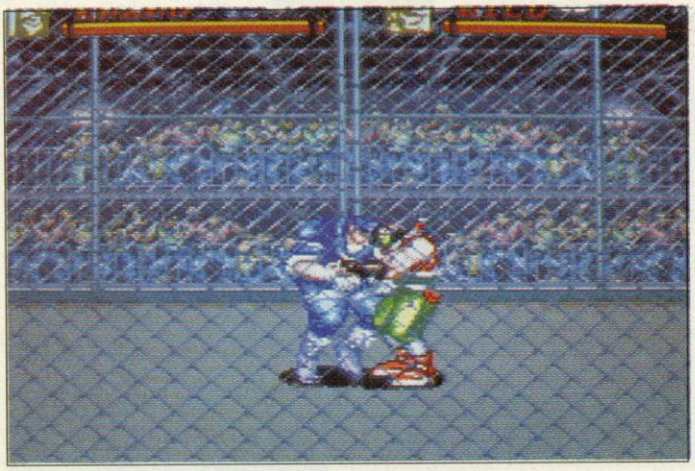
Jaleco's Miniritter wuseln mit dem gleichen Niedlichkeitsfaktor über den Monitor, wie die grünhaarige Konkurrenz von Psygnosis. Da bei *King Arthur's World* die Story etwas mehr im Vordergrund steht und "echte" Menschen agieren, wird sogar noch etwas mehr spielerische Identifikation geboten. Es handelt sich nicht bloß um einen *Lemmings*-Abklatsch, sondern das Modul vermittelt schon nach kurzer Zeit ein eigenständiges Spielgefühl. Wo *Lemmings* auf eine möglichst große Anzahl unterschiedlicher Level setzt, bescheidet sich Jaleco mit 26 Aufgaben, die kontinuierlich im Schwierigkeitsgrad steigen und Abwechslung und Motivation bieten. Etwas Grund zum Klagen gibt's dagegen über die Steuerung: Die Tastenkombinationen auf dem Pad sind in Zeiten der Hektik etwas verwirrend. Wohl dem Recken, der eine Nintendo-Maus in seiner Burg einlagert.

Genre: Strategie
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Galaxy

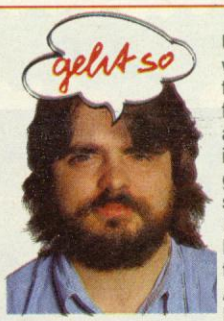
SUPER NES 74%

Grafik: 64% **Sound:** 49%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Maus, Dolby Surround, Japan-Import

Hau den Lukas



Im Duett lassen sich die Mieslinge nochmal so gut verhauen



Eines vorne weg: Obwohl auf dem Importmodul *Brawl Brothers* draufsteht, ist der Nachfolger zum *Final-Fight*-Clone *Rushing Beat/Rival Turf* drin. Hersteller Jaleco hat sich, wie schon beim Vorgänger, nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Statt der zwei Heroen aus dem ersten Spiel, stehen nun fünf Charaktere zur Wahl und die Prügelkombinationen wurden um den Spezialschlag erweitert. Damit erschöpfen sich die wesentlichen Änderungen schon. Die meisten anderen Unterschiede sind im wesentlichen kosmetischer Natur. Die Grafik wurde ein wenig aufgepeppt, der Sound ist eine Spur knackiger. Spielerisch wuseln die *Brawl Brothers* zwar im oberen Drittel der Prügelwertungsskala, für einen Aufstieg in die High-End-Riege fehlt jedoch die nötige Abwechslung. Die Gegnertypen wiederholen sich ständig, der Level-Aufbau auf Dauer zu eintönig, um zu motivieren. Von den Schlägen reicht meist einer aus, um den Finsterlingen zu entgehen.

Brawl Brothers

Prügelspiele haben spätestens seit *Street Fighter 2* wieder Hochkonjunktur. Mittlerweile läßt sich das Hau-Drauf-Genre grob in zwei Klassen unterteilen. Stehen sich in Spieltyp 1 im Stil eines Boxkampfes zwei Kontrahenten gegenüber, vertrimmen in Klasse 2 einsame Helden anstürmende Gegner gleich im Dutzend. *Brawl Brothers* gehört eindeutig in Kategorie 2. Zwar gibt's in dem umfangreichen Optionsmenü auch den anwählbaren Duellmodus, aber im eigentlichen Spiel schlagen sich ein oder zwei Prügelheroen gleichzeitig durch eine ganze Stadt voller Bösewichter.

Bevor Ihr das halbe Dutzend Spielstufen, in die die Stadt unterteilt ist, von bösartigen Rockern, schrillen Punks, brutalen Gangs und anderen finsteren Gesellen befreit, dürft Ihr Euch einen von fünf Helden aussuchen. Jeder der vier schlagkräftigen Herren und die unvermeidliche Karate-Alibi-Dame haben ein unterschiedliches Schlagrepertoire, darunter einen kräftezehrenden Superschlag in petto. Der eine Muskelprotz bewegt sich mit der Anmut einer Seekuh, haut dafür aber kräftig hin. Weniger massige Gesellen zischen mit einem Affenzahn in die feindliche Menge, richten dafür aber weniger Schaden an, und sacken nach ein paar Treffern schneller zusammen. Ein farbiger Energiebalken gibt Auskunft über Euren derzeitigen Gesundheitszustand, eine zweite Anzeige macht die Lebensenergie des gerade berührten Feindes kenntlich. Ein Gegner geht erst dann K.o., wenn dessen Energiereserve auf den Nullpunkt rutscht. Natürlich kann Euch das gleiche passieren. Glücklicherweise findet Ihr unterwegs Nahrungsmittel, die dem angeknacksten Helden wieder auf die Beine helfen. Neben frischer Energie könnt Ihr Euch zudem herrenloser Waffen wie Baseball-Schlägern, Eisenstangen oder Messern bemächtigen, mit denen es sich nochmal so gut zuhauen läßt. Sind alle Angreifer eines Level-Abschnittes erledigt, muntert ein freundliches "GO" zum weitergehen und -prügeln auf. Am Ende der Spielstufe wartet dann ein besonders kräftiger Sologegner. *mh*



Welcher Prügelknabe soll´s sein?



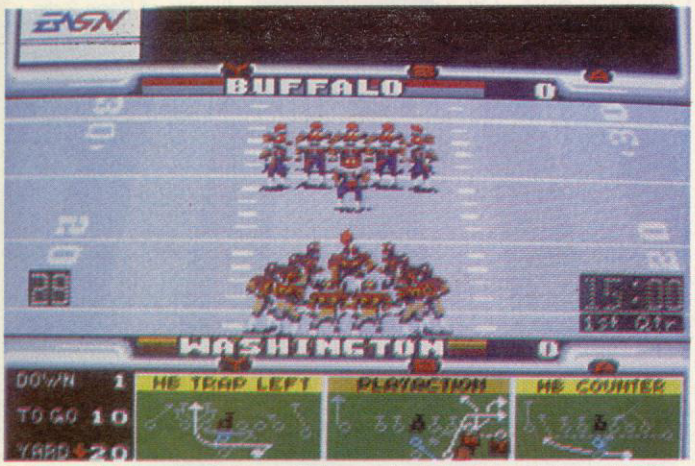
Und willst Du nicht mein Bruder sein... Im Duellmodus verkloppen sich selbst die besten Kumpels.

Genre: Prügelspiel
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Laguna

SUPER NES 63%

Grafik: 70% **Sound:** 45%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Optionsmenü, Duellmodus, Zwei-Spiel-Modus,

Siamesische Zwillinge



Selbst auf schneebedecktem Untergrund wird gefightet (Super NES)



Football-Freaks, die ausnahmsweise kein Mega Drive, sondern Nintendos 16-Bitter im Schrank stehen haben, dürfen aufatmen: Sowohl die Super-NES-, als auch die Mega-Drive-Variante von *John Madden Football '93* glänzt mit toller Spielbarkeit. Inhaltlich bieten beide Module Identisches — in Sachen Präsentation und Spielfluß gibt's jedoch kleine Unterschiede. Während die Mega-Drive-Version musikalisch nicht an den Super-NES-Konkurrenten heranreicht, stört im Nintendo-Madden der eine oder andere Ruckler und ein teilweise viel zu schneller und dadurch unübersichtlicher Spielablauf. Apropos Unterschiede: Warum EA keinen Ligamodus eingebaut hat und sich keine neuen Taktiken einfallen ließ, bleibt ungewiß. Mega-Drive-Besitzer, die einen der Vorgänger schon fleißig spielen, brauchen die Neuauflage nicht — Super-NES-Fans müssen zugreifen: Für ihr System gibt's zur Zeit nicht Besseres.

John Madden Football '93

Electronic Arts darf sich mittlerweile getrost den Titel des "Erfolgreichsten Sportspielnachfolger-Produzenten" an die Wand tackern. Das Erstaunliche an EAs Aufgüssen (zuletzt bei *NHLPA Hockey '93* zu bewundern): Die Änderungen zum Vorgänger halten sich in Grenzen — meist wurde lediglich kosmetisch verfeinert. Die brillante Football-Simulation *John Madden Football* geht mittlerweile in die dritte Mega-Drive- und zweite Super-NES-Runde.

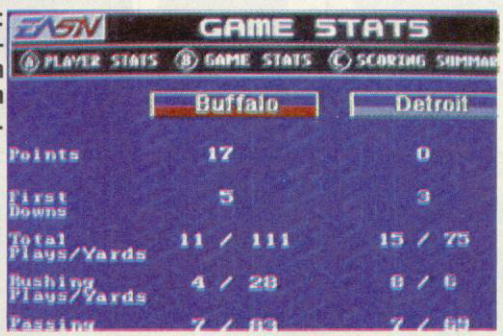
Vom Spielaufbau gleichen sich beide Module wie ein Ei dem anderen. Ihr wählt zwischen 28 aktuellen Profiteams, einem halben Dutzend Supermannschaften der vergangenen Jahre und zwei Madden-All-Star-Teams mit den besten Spielern der letzten Saison. Ihr puntet und tacklet Euch nun allein oder zu zweit durch diverse Meisterschaften bis zum Superbowl. Nach der Seitenwahl und dem obligatorischen "Coin Toss" geht's los: Auf dem Spielfeld seht Ihr beide Mannschaften von schräg oben. Die über 120 Playcalls wählt Ihr wie gehabt in der *John-Madden-Football*-typischen Leiste an. Während des Spiels wird per Knopfdruck gepaßt oder ein Angreifer abgewehrt.

Sowohl die Mega-Drive- als auch die Super-NES-Version wurde inhaltlich lediglich verfeinert: Hinter den Toren sehen wir jetzt Zuschauer, der Statistikteil hat an Umfang gehörig zugelegt und wir erfreuen uns an einer No-Huddle-Option. Während der Playoffs lassen sich Spielstände via Batterie aufs Mega-Drive-Modul speichern. SNES-Besitzer greifen auf Paßwörter zurück. *kn*



Passend zu den Spielsituationen werden Digibilder eingeblendet

Ausführlich: Die Spielstatistiken geben über fast jeden Spielzug Auskunft.



Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 81%

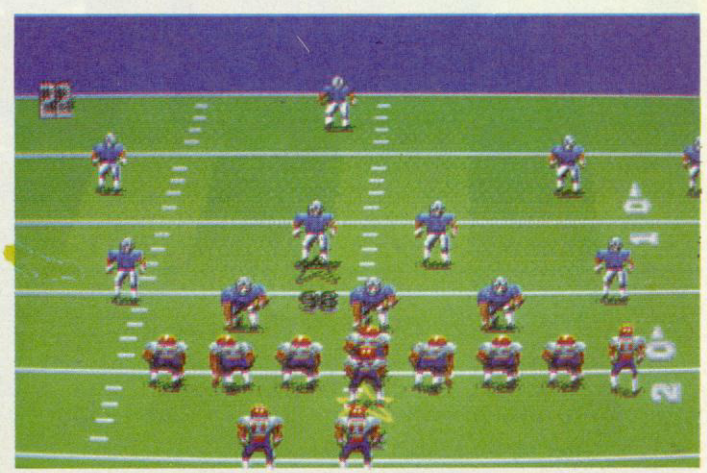
Grafik: 72% Sound: 68%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: US-Import, Paßwörter

MEGA DRIVE 82%

Grafik: 74% Sound: 66%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Batterie



Grafisch kaum zu unterscheiden: Die Super-NES-Variante...



...und der spielerisch etwas gelungenere Mega-Drive-*John-Madden*.

Polizeiasse im Einsatz



Feurig: Einer der fetzigen Extraschläge in Aktion.

Streets of Rage 2

Es hat sich so eingebürgert: Jedes einigermaßen erfolgreiche Spiel muß wenigstens einen Nachfolger aufweisen. Der Prügelklassiker *Streets of Rage* steht den etlichen *Marios* und *Sonics* in nichts nach und bekommt ebenfalls einen Sprößling, der auf den fetzigen Namen *Streets of Rage 2* hört und mit gigantischen 16 MBit glänzt.

Während Ihr Euch im ersten Teil mit verrückt gewordenen Terroristen herumgeschlagen habt, bietet der Nachfolger eine etwas tiefgehendere Story: Ein dunkler, böser Schurke hat Euren Lieblingsbürgermeister geklaut und versucht, mit der Geisel Euer Heimatstädtchen zu unterjochen und in eine Müllkippe höchsten Dioxingehalts zu verwandeln.

Natürlich seid Ihr und wahlweise auch ein treuer Kumpel zur Stelle, um dem Bösewicht gehörig auf die dreckigen Fingerchen zu klopfen. Dabei wählt Ihr aus den vier vorgegebenen Spielfiguren Euren Favoriten aus und kämpft Euch durch Ruinen, verlassene Fabrikhallen, Nachtbars und finstere Hinterhöfe bis zu den jeweiligen Obermotzen, die stets die Level-Ausgänge bewachen. Jeder Kämpfer hat seine eigene Special-Waffe und individuelle Eigenschaften. Das Rollschuh-Kid ist zum Beispiel wunderbar flink und wendig, legt sich jedoch schon nach einer heftigen Rechten auf den Asphalt. Wählt Ihr Mister Universum, darf kräftig eingesteckt und ausgeteilt werden – Sprintrekorde stellt der Muskelprotz jedoch nicht auf.

Auf Eurem Weg durch die horizontal scrollende Stadt trefft Ihr auf die üblichen Straßengangs und minderwertige Profiprügler. Mit Messer, Bierflaschen und schweren Brecheisen heizt Ihr Euren prügelwütigen Gegnern zusätzlich ein. Schwindet Eure Energie, hilft die eine oder andere Energiepille weiter. *kn*



Wer die Wahl hat, hat die Qual: Jeder der vier anwählbaren Kämpfer trumpft mit ganz individuellen Stärken und Schwächen auf.



Au Backe: Axel rammt der frechen Rockerdame den Schädel in den Magen und sorgt für Unwohlsein.

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Flashpoint

MEGA DRIVE 79%

Grafik: 77% Sound: 81%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import Zweispielermodus



Die 16 MBit haben sich kräftig gelohnt: *Streets of Rage 2* verbindet die Spielbarkeit des ersten Teils gekonnt mit dem gewaltigen Speicherplatz, der glücklicherweise nicht nur für grafische Exzesse herhalten muß. Die herrlich großen Spielfiguren sind toll animiert und verfügen über Dutzende Schlagtechniken, die zudem von Charakter zu Charakter variieren. Anleihen beim State-of-the-Art-Prügler *Street Fighter 2* sind dabei nicht zu übersehen. Spielerisch wird so gegenüber dem Vorgänger wesentlich mehr Abwechslung fürs Auge und Pad geboten. Um *Streets of Rage 2* die Krone aufzusetzen, hat Sega weder Geld noch Mühe gespart und den jungen Musikmeister Yuzo Koshiro engagiert. Dieser konnte sich dank des reichlich vorhandenen Speichers voll ins Zeug legen. Wer gern Passanten verhaut und ein Mega Drive sein eigen nennt, sollte nach dieser gekonnten *Final-Fight/Street-Fighter-2*-Mischung die Fühler ausstrecken. Für Segas Mega Drive gibt's zur Zeit kein besseres Beat'em Up.

Blaue Augen – Blaue Bohnen



Das Lebenselexier des Cowboys: Ein Bussi vom feschen Mädel

Sunset Riders

Beilly ist ein nobler Westernheld vom Schlage eines John Wayne, Cormano hingegen repräsentiert den typischen Mexikaner mit Sombrero, Pancho und Schrotflinte. Zusammen sorgt dieses ungleiche Paar im Wilden Westen für Recht und Ordnung, wenn Sheriffs und Marshalls sich vor Angst im Präriesand verbuddeln. Allein oder zusammen mit einem Waffengenossen tretet Ihr gegen Horden von schießwütigen Outlaws und kriegslüsternen Indianern an. Neben diversen Stampedes sorgen die berüchtigten Saloon-Ladies für Herzklopfen – sie bescheren Euch Dauerfeuer-Colts und ein Küßchen.

Habt Ihr die vertikal scrollenden Levels, unter anderem das typische Wild-West-Dorf "Reechforem Gulch" und den Western-Express von allen Mieslingen gesäubert, trefft Ihr im Endkampf auf einen steckbrieflich gesuchten Revolverheld der ultraharten Sorte. In Bonussequenzen lassen sich hoch zu Roß kostbare Goldnuggets und Extraleben einsammeln.

Ganz verwegene Freunde dürfen sich im "Versus-Mode" auch gegenseitig die blauen Bohnen in den Hut jagen.

Zwei Helden des Automaten mußten bei dieser Umsetzung ihren Hut nehmen: Bob und Steve dürfen in der Heimversion nicht mitballern. *js*

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Galaxy

MEGA DRIVE 48%

Grafik: 63% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Zweispielermodus



Ich bin enttäuscht! Unter Super-Nintendo-Eignern genießt Konami einen erstklassigen Ruf: *Super Probotector*, *Tiny Toon Adventures* und *Parodius* markieren die obere Grenze der Spielemacherkunst. Kein Wunder, daß sich alle Mega-Drive-Besitzer auf die ersten Konami-Titel freuten. Leider ist *Sunset Riders* nur ein unterdurchschnittliches Schießspielchen. Hektik, hakelige Steuerung und gelegentliches Flackern lassen nur ganz hartgesottene Freizeit-Gauchos längere Zeit am Bildschirm verweilen - der anarchische Zweispielermodus, die kußfreudigen Straßenmädchen und andere kleine Gags unterhalten nur kurze Zeit. Hoffentlich bleibt *Sunset Riders* ein einmaliger Mega-Drive-Ausrutscher von Konami.

IMPORTE - NEUHEITEN

comCON
Computer Handelsgesellschaft mbH
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

MEGA DRIVE

Road Rash II	104,94
Powermonger	104,94
Risky Woods	104,94
Desert Strike	109,94
Ecco the Dolphin	104,94
Two Crude Dudes	109,94
Super Wrestlemania	109,94
Lemmings	99,94
NHLPA Hockey´93	109,94
Sonic the Hedgehog II	99,94
Shining in the Darkness	119,94
Where´s Waldo	109,94
Universal Soldier	109,94
Gemfire	119,94
LHX Attack Chopper	109,94

GAME GEAR

Streets of Rage	74,94
Lemmings	74,94
Prince of Persia	74,94
Predator 2	79,94
Axe Battler	49,94
GG Shinobi jp.	64,94

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Streetfighter II	99,94
Magical Quest (Mick. Mouse)	139,94
Desert Strike	129,94
Lemmings	119,94
Blaze On	149,94
Jimmy Conners Tennis	129,94
Final Fight	119,94
Top Gear	119,94
Faceball 2000	119,94
NHLPA Hockey ´93	119,94
Wings II	109,94
Final Fantasy Legend II	149,94

Alle Spiele mit engl. Anleitung (Ausnahme dt. u. jp.).
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80
2061 Oering
Tel 0 45 35 / 28 01
Fax 0 45 35 / 22 24
FLASHPOINT nur für Händler.
Händleranfragen erwünscht.

Nintendo Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd.

Fandango Videogames

Mega Drive: Sonic 2, Batman, Global Gladiators, Streets of Rage 2, LHX-Attack Chopper
Super Famicom: Star Wars, Harley, Super Aleste US,
PC-Engine: Bomberman '93, PC-Thundershooting,
Game Boy: Star Wars
TURBO DUO US incl. 5 Games nur 749.-
Game Gear: Streets of Rage, Alien III
und vieles mehr...

Inh. Josef Rösch
Neugablonzer Straße 62
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127



Versand und Laden

Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Versandkosten per NN. 8.- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

NINTENDO * SEGA * VIDEO * LASERDISC * PHILIPS ELECTRONICS

Bernd Herfurth
JUWEL
Versand
VIDEO- UND MEDIENVERSAND

Schillerstraße 57
W-4400 Münster
Telefon 0251/661522
Telefax 0251/664179

Super Nintendo (US)		*Mega Drive (US)*	
Monopoly	a.A.	Chakan	a.A.
Clue	a.A.	Rolo to the Rescue	a.A.
Lethal Weapon	a.A.	Road Rash II	99,95
Power Moves	129,95	G. Foreman Boxing	99,95
Cyperspin	109,95	Rescue Whoops	99,95
Prince of Persia	119,95	Power Moon	99,95
Best of the Best	119,95	Universal Soldier	99,95
Mickey Mouse	129,95	Tale Spin	89,95

Fordern Sie sofort unseren großen Katalog mit über 10.000 Titeln gegen DM 3,- in Briefmarken an!!!
*** HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ***

Telefon (05322) 54081 / 82

SEGA MEGA DRIVE

Mega CD-ROM US-Version (bereits viele CD-Spiele lieferbar !)	a.A.
Menacer Lichtpistole mit 6 Spielen	a.A.
Streets of Rage 2 DT	99,-
Super Shinobi 2	a.A.

Über 100 weitere Spiele lieferbar !

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät PAL oder RGB, Multi-Version läuft mit ALLEN Spielen, auch **ohne** Universaladapter ! ab 239,00

Sim City DT	a.A.
Mario Kart DT	a.A.
Micky Mouse DT	a.A.

Über 70 weitere Spiele lieferbar !

TURBO DUO
MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Turbo Duo RGB Multimedia CD-ROM System incl. 6 Spielen	799,00
Turbo Express incl. Japan-Adapter u. "Parasol Stars"	499,00

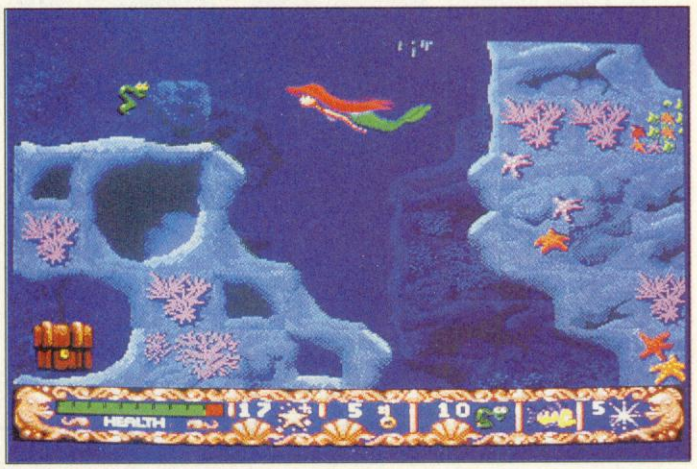
Das beste Handheld Gerät der Welt !
Über 70 Spiele lieferbar !

NEO GEO
"Viewpoint" lieferbar, solange Vorrat reicht ! a.A.

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele. Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.
"Öffnungszeiten-Versand": Mo.-Fr. 9.30-13.00 Uhr u. 14.00-18.00 Uhr
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

Hering in Aspik



Spaßduett im Wasserbett: *Arielle* taucht unter

Arielle

Meerjungfrauen haben einen entscheidenden Nachteil. Da, wo's interessant wird – nichts als Flossen. Während die Jungs also frustriert die Daumen drehen, bleiben den Mädchen solche biologischen Entäuschungen erspart.

Wen wundert's, Disneys niedlicher Unterwasserstar hat sich konsequent in die Herzen der Weiblichkeit geschwommen und sorgt auf den Konten der amerikanischen Spaßprofis für fette Rendite. In der fast zwangsläufigen Videospielversion taucht die feuchte Braut nach untergegangenen Artgenossen, die aus nicht näher erklärten Gründen in unterschiedlich großen Labyrinthen versteckt sind. Ist ein Level geschafft, wartet der obligatorische Obermotz auf eine Abreibung. Zur Taucher-Hilfsausrüstung gehören Karibik-Krabbe Sebastian und zwei weitere Flundern, die auf Knopfdruck Hindernisse aus dem Weg räumen. Gräßliche Haie und Elektromuränen werden mit Ariells Gesang vertrieben. Nachschub an Waffen und Fischen findet Ihr bei ambulanten Händlern, die in der in alle Richtungen scrollende Tiefsee paddeln. Zur besseren Orientierung dürft Ihr eine Übersichtskarte einblenden auf der Freund und Feind in den unterschiedlichsten Farben auftauchen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega/Blue Sky
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Flashpoint

MEGA DRIVE 40%

Grafik: 47% **Sound:** 38%
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: US-Import



Fischfreunde werden auf ihren Lustgewinn verzichten müssen, denn auch auf dem Bildschirm bleibt der Umgang mit Unterwassermädels unbefriedigend. Eine niedliche Fischfrau allein reicht eben nicht, um konstant an den Bildschirm zu fesseln. Der Elektro-Angler vermißt anspruchsvolles Level-Design und ein durchdachtes Extrawaffen-System. Stattdessen paddeln wir durch eintönige Wassergrotten, versuchen mit der ungenauen Stimmwaffe zu treffen und treten gegen halbdebile Wasserschurken an. Um nicht vollends die Orientierung zu verlieren, ist ständiges Einblenden der magischen Übersichtskarte nötig. Vor weiterem Absturz in dunkle Wertungstiefen schützt allein die halbwegs ansprechende Aufmachung.

Renner für Kenner



Das Rennspektakel hat nichts von seiner Faszination verloren

Championship Pro-Am

Preisfrage: Wer hat schon mal auf dem NES gespielt und zufällig den Titel *R.C. Pro-Am* eingelegt? Der oder die Glückliche kennt nicht nur eines der besten Rennspiele auf dem kleinen Nintendo, sondern ist mit dem neuen Mega-Drive-Modul bestens vertraut. Die englischen Programmierprofis von Rare setzten ihren Superhit nahezu identisch um. Auf 24 Rundkursen tretet Ihr gegen fünf Computerraser an und müßt Euren ferngelenkten Wagen mindestens als Dritten über die Ziellinie steuern. Nur dann werdet Ihr zum nächsten Kurs zugelassen. Um als erfolgreicher Rennfahrer zu bestehen, sind bei *Championship Pro-Am* nicht nur Gas und Bremse vonnöten. Unterwegs finden sich diverse Extras, die Euren Flitzer gewaltig aufpeppen: bessere Reifen, mehr Motoren-Power und Karambolageschutz kann jeder gebrauchen. Außerdem tummeln sich auf den Straßen Ölpfützen, Beschleunigungsfelder, Regenwolken... und Waffen. Wer Raketen und Bomben einsetzt, kann seine Konkurrenten mit unfairen, aber erlaubten Mitteln von der Piste fegen. *mg*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Flashpoint

MEGA DRIVE 76%

Grafik: 42% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import



Einerseits könnte ich Rare um den Hals fallen, auf der anderen Seite sollte man ihnen das Genick brechen: Die Umsetzung ist so originalgetreu, daß man kaum merkt, nicht vor einem NES zu sitzen. Grafik und Sound sind zwar minimal aufgepeppt, doch von neuen Features, mehr Strecken und einer pompöseren Aufmachung ist nichts zu spüren. Wenigstens einen Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen hätten die Jungs einbauen können. Allerdings haben sie eines geschafft: das fast schon geniale Spielgefühl kommt auch jetzt wieder auf. Die Autos lassen sich perfekt steuern, der Einsatz von Waffen sorgt für das herrlich-destruktive Element. Ein simples, aber clever durchdachtes Rennspiel.

DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH
VERSAND 030/6946043
11 - 19.00 h sonst Anrufbeantworter

Mega Drive		Mega Drive		Mega Drive		Game Gear	
Mega Drive dt. mit		Games Summer Ch.	109,95*	Predator 2	119,95	Grungerät dt. inc.	
4 Spielen 1 Jahr Gar.	369,-	Gemfire	139,95	Quackshot	109,95	Sonic+Netzteil	319,95
Mega Drive o. Spiel	269,-	Ghouls & Ghosts	119,95	RBI Baseball 4	119,95*	TV-Tuner	189,95
Japan-Adapter	49,95	Gley Lancer	119,95*	Rampart	119,95	Alien 3	84,95
Joypad	49,95	Gods	119,95*	Rev. of Shinobi 1	99,95	Axe Battler	69,95
Arcade Power Stick	119,95	Golden Axe 3	119,95*	Rev. of Shinobi 2	109,95*	Chuck Rock	79,95
CD's	div.	Grandslam	119,95*	Road Rash 2	119,95	Lemmings	84,95
3 rd World War	149,95*	Greendog	109,95	R. of 3 Kingdoms 2	149,95	Lucky Dime C.	79,95
688 Sub Attack	129,95	Gynoug	109,95	Shadow of Beast 2	119,95	Monacco GP 2	79,95
7 Cities of Gold	119,95*	Hardball 3	119,95	Shining in Darkn. 1	129,95	Olympic Gold	79,95
Abrams Battle Tank	119,95	Hit the ice	119,95*	Shining Force	149,95	Phantasy Star Adv.	89,95
A-Train	129,95	James Pond Roboc.	109,95	Side Pocket	119,95	Prince of Persia	79,95
Alien 3	119,95	J. Captiati Tennis	119,95	Sonic 2	99,95	Rampart	84,95*
Alisia Dragon	119,95	J. Madden 93	119,95	Speedball 2	109,95	Shinobi 2	79,95
Andre Agassi Tennis	109,95	J. Montana 3	119,95	Sports Talk Baseball	119,95	Sonic 2	79,95
Aquatic Games	119,95	King Salmon	119,95*	Starflight 1	139,95	Streets of Rage	79,95
Atomic Runner	109,95	Kings Bounty	119,95	Star Odyssey	139,95*	Terminator	79,95
Batman 1	119,95	Landstalker	129,95	Steel Talons	119,95	Wonderboy 2	84,95
Batman Returns	119,95*	Lemmings 1	109,95	Streets of Rage 2	139,95	LYNX	
Black Crypt	134,95*	LHX Attack Ch.	119,95	Super Battletank	119,95	Lynx 2 dt.	
Buck Rogers	129,95	Lord of the Rings	139,95*	Super Smash TV	119,95	1 Jahr Garantie	199,-
Bulls vs Lakers	119,95	Lotus Turbo Chall.	109,95	Team USA Basketh.	119,95	Awesome Golf	79,95
Chakan	119,95	Master of Monsters	149,95	Terminator 1	119,95	Baseball Heroes	79,95*
Chiki Chiki Boys	109,95	Mega lo Mania	129,95*	Terminator 2	119,95*	Checkered Flag	69,95
Chuck Rock	119,95	Mickey M. Castle...	114,95	Thunderforce 3	129,95	Dracula	79,95
D. Ct. Amaz. Tennis	119,95*	Mickey M. World...	99,95	Thunderforce 4	119,95	Eye of Beholder	89,95*
Desert Strike	139,95	Might & Magic 2	139,95	Toki	109,95	Guardians	89,95*
D Robinson Supr C.	119,95	M. Ditka Football	99,95	Turtles	109,95*	Hockey	79,95
Dragons Fury	119,95	Monacco GP 2	119,95	Twinkle Tale	119,95	Joust	79,95
Ecco the Dolphin	119,95	Muhammed Ali Box.	119,95	Uncharted Waters	139,95	Lemmings	79,95*
E. Holyfield Boxing	119,95	NHLPA Hockey 93	119,95	Warriors of Et. Sun	139,95	Pinball Jam	79,95
Ex Mutants	119,95	Ninja Gaiden	119,95*	Warriors of Rome 2	139,95	Rampart	79,95
Euro Club Soccer	119,95	Olympic Gold	109,95	Warsong	129,95	Shadow of Beast	79,95
F-15 Strike Eagle 2	129,95*	Out of this World	129,95*	Wonderboy 3	119,95	Shanghai	79,95
F-22 Interceptor	119,95	PGA Golf 1	114,95	Wonderboy 5	139,95	Steel Talons	79,95
Faceball 2000	119,95*	PGA Golf 2	119,95*	W. Cl. Leaderboard	129,95	Super Off Road	79,95*
Flintstones	119,95*	Phantasy Star 2	149,95	WWF Wrestling 1	119,95	Toki	79,95
Galahad	119,95	Phantasy Star 3	134,95	Xenon 2	109,95*	Warbirds	69,95
Games Winter Ch.	109,95	Powermonger	129,95	Young Indy Jones	119,95*		

!!! Himmlische Läden !!! Über 2000 lieferbare Spiele

Bald auch in Frankfurt
LADEN 030/6944862 040/4908394 11 - 18.30 h

Deutschlands größter Shop für Electronic Games
DIE TRAUMFABRIK ******** DER HIMMLISCHE LADEN ********
Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30
Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
300 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust, in einem erstklassigen Team arbeiten, wendet Euch bitte an og genannte Adresse. Anfragen werden diskret behandelt
030/6944156 Info-Anrufbeantworter
030/6944256 Fax-Line

Super NES		Super NES		Game Boy		Game Boy	
SUPER NES Dt. inc.		Mickey Mouse dt	129,95	Game Boy	149,95	Populous us	79,95*
Mario 1/2 Jahr Gar.	299,95	Monopoly us	139,95	Battery Pack	79,95	Pyramids of Ra us	69,95*
SUPER NES 60 Hz inc. 2		NBA Allstars us	139,95	Adams Family us	69,95	Prince of Persia us	69,95
Joyp.,Mario,Lahr G.	449,-	NCAA Basketball us	139,95	Adv. Island 1 us	69,95	Rampart us	79,95*
Joypad	49,95	NHLPA Hockey us	139,95	Alien 3 us	69,95	Rolans Curse 2 us	69,95
Str'fighter2 Joyboard	199,95	Out of this World us	149,95	Amazing Tator dt	69,95	Sagaia jp	79,95
Act Raiser dt	129,95	Parodius dt	129,95	Asteroids us	69,95	Shanghai us	69,95
Adv. Military Com.	149,95	PGA Golf us	139,95	Batman 2 dt	69,95	Spankys Quest us	69,95
Amer. Gladiators us	139,95*	Pilot Wings dt	109,95	Battletoads dt	69,95	Speedball 2 us	69,95
Axelay dt	129,95	Populous 1 dt	139,95	Blues Brothers us	69,95	Star Wars us	69,95
Battletoads jp	139,95*	Populous 2 jp	139,95	Bonks Adventure us	69,95	Super Mario 1 dt	59,95
Best of the Best us	139,95	Prince of Persia dt	129,95	Boxxle 2 us	69,95	Super Mario 2 dt	69,95
Bulls vs Lakers us	139,95	Railroad Tycoon us	149,95*	Centipede us	69,95	Sword of Hope us	79,95
Castlevania 4 dt	129,95	Rampart us	139,95	Castlevania 2 dt	69,95	Tiny Toons 1 dt	69,95
Chuck Rock us	139,95	Shadow of the Beast	139,95	Duck Tales dt	69,95	Trackmeet us	69,95
Cluedo us	139,95	Sim City dt	109,95	Dynablasters us	59,95	Track & Field dt	69,95
Cybernator jp	139,95*	Soul Blader us	139,95	F-15 Str. Eagle us	69,95*	Turtles 2 dt	69,95
D. Ct. Amaz. Tennis	139,95	Spiderman vs XMen	129,95	Faceball 2000 us	69,95	Turrican dt	69,95
Desert Strike us	139,95	Starfox us	149,95*	Fighting Simul. us	69,95	Ultima - Runes... us	84,95
Dragons Lair dt	129,95	Streetfighter 2 dt	109,95	Final Fantasy Lgd 1	84,95	Wizardry 2 us	84,95*
Dynablasters jp	139,95*	Super Aleste us	139,95	Final Fantasy Lgd 2	84,95	WWF Wrestl. 2 dt	69,95*
Dungeonmaster us	149,95*	Super Baseball 2020	139,95	Final Fantasy Adv.	84,95	Xenon 2 us	69,95
Equinox jp	139,95*	Super Mario Kart dt	109,95*	Flintstones us	69,95*		
F-15 Str. Eagle us	149,95*	Super Pang us	139,95	Hook dt	59,95	NEO GEO	
Fatal Fury jp	139,95*	Super Pinball jp	139,95	Humans us	69,95	Neo Geo RGB/PAL	749,-
Final Fantasy 2 us	149,95	Super Probotector	129,95	Jack Nicklaus Golf	69,95	Androz Dunos	349,95
F. F. Mystic Quest us	109,95	Super Shanghai jp	139,95	Kick Off dt	69,95	Art of Fighting	429,95
Full Metal Planete jp	139,95*	Super Soccer dt	109,95	Kingdom Crusade us	79,95*	Baseballstars 2	349,95
Gods us	139,95	Super Star Wars us	139,95	Lemmings us	69,95*	Burning Fight	349,95
Hit the ice us	139,95*	Tiny Toons jp	159,95	Looney Tunes us	69,95	Fatal Fury	349,95
J. Conors Tennis us	139,95	Turtles 4 dt	129,95	Marble Madness dt	69,95	Football Frenzy	249,95
J. Madden Footh. 93	139,95	Ultima 6 us	149,95*	Mega Man 2 us	69,95	King of Monster2	349,95
Ki Ki Kai Kai jp	139,95*	Ultrabots us	139,95*	Mega Man 3 us	69,95	Last Resort	349,95
King of Monsters us	139,95	Warpspeed us	139,95*	Mickey Mouse dt	69,95	Mutation Nation	329,95
King of Ralley jp	139,95*	Wing Comander us	139,95	Mickeys D. Chase	79,95	Robo Army	299,95
Lemmings 1 dt	139,95	Wings 2 us	139,95	Monopoly us	79,95	Sen Go Ku 2	349,95
Master of Monsters	149,95*	Wizardry 5 us	149,95*	Nemesis 2 dt	69,95	Soccer	349,95
Mechwarrior us	139,95*	WWF Wrestling dt	139,95	Nobunagas Ambit.	84,95	View Point	799,95
Might & Magic 2 us	149,95*	Zelda 3 dt	99,95	Pinball R. of Gator	69,95	World Heroes	399,95

Genießt unseren Service Heute bestellt Gestern geliefert ?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren! Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM 6,50 DM, bis 300 DM 4,50 DM, bis 400 DM 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskarton + 3 DM. Diskettenset + 3 DM. Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten u. am Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Anzeigenschluß (15.01.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unseren Ladengeschäften ausprobieren + abholen. Es gelten die AGB der Traumfabrik

Vier Turtles für ein Halleluja



Die Turtles geben auch auf dem Mega Drive eine gute Figur ab

Teenage Turtles

The Hyperstone Heist

Konamis Startschuß für die Mega-Drive-Palette wird von den allgegenwärtigen *Teenage Mutant Hero Turtles* in Szene gesetzt. In ihrem ersten Sega-Abenteuer wandelt das Quartett auf bewährten Kampfsportspuren, fuchtelt mit Katana-Schwertern und Nunchakus durch die Gegend. Ein Großteil der Feinde ist dem Insider schon aus anderen Turtles-Spielen bekannt, einige jungfräuliche Schurken sind auch mit von der Partie. In fünf Levels prügeln sich die Hardcore-Schildkröten durch New York, entern wellenreitend ein Geisterschiff, stöbern Shredders Versteck auf und stehen schließlich im Technodrom ihre Kröte. Das Spielfeld scrollt dabei meist horizontal.

Die Hau-Drauf-Taktiken der Turtles unterscheiden sich kaum von den bekannten Angriffsmustern. Jede Kampfschildkröte hat nicht nur die übliche Palette an Tritten zur Verfügung, sondern kann auch einen Spezialschlag ausführen. Wer unterwegs eine Pizza verspeist, darf sich auf frische Energie freuen, die mit jedem Feindtreffer wieder schwindet. Natürlich können auch bei der Mega-Drive-Version zwei Spieler gleichzeitig eingreifen. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Flashpoint

MEGA DRIVE 76%

Grafik: 71% **Sound:** 76%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Zweispieler-Modus



Die Turtles bestehen auf dem Mega Drive ein grundsolides Abenteuer, das Fans des bepanzerten Quartetts zufrieden zuschlagen läßt. Im Gegensatz zu den mißglückten *Sunset Riders* überzeugt *The Hyperstone Heist* als durchdachtes Prügelspiel mit ordentlich Abwechslung. Technisch "nur" überdurchschnittlich, begeistert vor allem die fetzige Musik, die man sich im Sound-Menü ruhig separat anhören sollte. Grafisch wird die Farbpalette angenehm ausgenutzt, Sprites wie Hintergründe sind unaufdringlich und größtenteils hübsch gezeichnet. Die Super-NES-Variante ist zwar etwas besser (mehr Levels, 3-D-Effekte, nettere Grafik), Turtles-lose Sega-Freaks kommen dennoch auf ihre Kosten.

Bad Man



Flattermann Batman auf der Suche nach Catwoman

Batman Returns

Was dem Verbrecherjäger im Fledermauskostüm auf der Leinwand recht ist, ist dem Modul-Kollegen nur billig. *Batman* kehrt zurück — nicht umsonst heißt die neue Mega-Drive-Cartridge dann auch *Batman Returns*.

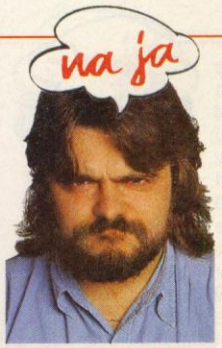
Schauplätze und Gegnerschar des Spiels sind dem Zelluloidvorbild nachempfunden. Durch Gothams nächtliche Straßen, über Häuserdächer und in der feuchten Kanalisation jagt Batman seine "Film"-Widersacher "Catwoman" und den "Pinguin" nebst deren Gefolgsleuten. Mit typischen "Bat"-Waffen wie Bat-Bumerang und Bat-Bombe, sowie gezielten Fußtritten oder Fausthieben setzt sich Bruce Waynes alter Ego gegen die Feindesschar zur Wehr. Einige der Bat-Extras sind nur begrenzt vorhanden und müssen unterwegs aufgesammelt werden.

Batmans Lebensenergie, sowie die eines Levelendgegners (z.B. Catwoman) wird als farbiger Balken angezeigt. Rutscht dieser auf Null oder leistet sich Batman beim Hangeln von Dach zu Dach einen Fehltritt, ist ein Leben futsch. Ein "Continue" bietet das Modul nicht. Ihr müßt nach dem Verlust aller Bildschirm-Batmans (dank eines "Options"-Menüs, wahlweise drei, fünf, oder sieben) wieder komplett von vorne starten. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 50%

Grafik: 58% **Sound:** 52%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –



Ich bin schon immer ein Fan des "dunklen" Rächers gewesen. Dieses Modulmachwerk hat der Fledermaus-Outlaw jedoch nicht verdient. Obwohl sich die bemerkenswerten Eigenschaften des Pixel-Batmans durchaus sehen lassen können, immerhin kann unser Held Bat-Bumerangs verfeuern, à la Tarzan am Bat-Seil schwingen, klettern und gekonnte Karatehiebe verteilen, kommt nur wenig "Bat-Begeisterung" auf. Vor allem das extrem unglückliche Leveldesign (ist's eine Plattform, ist's ein Abgrund?), die schlichte Monoton-Grafik und der happige Schwierigkeitsgrad bereiten Batman den vorzeitigen Bildschirmgaraus. Bleibt zu hoffen, daß Sega die CD-Version nochmals tüchtig überarbeitet.



Im Inventory werden die gesammelten Gegenstände angezeigt

CORNER NIPPON CORNER

Landstalker

Schon seit Monaten studierten die Rollenspiel- und Taktikfans in unserer Redaktion die monatlich eintrudelnden Japano-Magazine. Trotz mangelnder Sprachkenntnis erregten sich die Gemüter an immer wieder auftauchenden Bildern des geheimnisumwitterten dritten Teils der *Shining*-Saga namens *Landstalker*. Mit entzückten "Ahh's" und "Ohh's" schnipselten Volker, Winnie und Michael akribisch jeden Fitzel und jedes *Landstalker*-Foto aus den Magazinen – zum Leidwesen der lieben Kollegen, die nur noch die zerfledderten Reste der Zeitschriften sichern konnten. Mittlerweile hat das Murren über kleingehackte Japan-Hefte ein Ende. Ein einzelnes japanisches *Landstalker*-Modul machte den Zeitungsschnipplern den Garaus. Seitdem die Importversion bei uns eintraf, brüten die Drei über japanischen Schriftzeichen ("Was will uns dieses Männlein sagen?") und harten Rätseln ("Nein! Nicht diesen Schalter umleg...").

Mit *Landstalker* lösen sich die Entwickler "Climax Entertainment" vom bisherigen *Shining*-Thema. Schon das *Landstalker*-Erscheinungsbild unterscheidet sich von den beiden Vorgängerwerken. Statt 3-D-Grafik (*Shining in the Darkness*) oder Vogelperspektive (*Shining Force*), wird die *Landstalker*-Umgebung aus einer isometrischen Sicht gezeigt. Ebenfalls neu: Statt einer ganzen Heldengruppe steuert Ihr nun einen Solohelden. Selbst die berühmte Icon-Steuerung fällt bei *Landstalker* völlig flach. Die Symbole sind allerdings auch überflüssig, denn der Held Ryus kommt mit einem Repertoire von "nur" drei Aktionen aus. Er kann per Säbel Monster verhauen, Gegenstände hochheben und schwungvoll hüpfen. Gespräche mit Landesbewohnern werden nicht mehr via Icon aktiviert, sondern durch simples "Anrempeln" des gewünschten Gesprächspartners. Das Einkaufen in Zubehörläden ist auch ohne Symbole extrem einfach. Alle Gegenstände liegen, wie im Supermarkt, im Laden herum. Ihr nehmt das Wunsch-Item einfach mit (Gegenstände hochheben) und legt es beim Kassierer auf den Ladentisch, der dann Euer Portemonnaie um die nötige Anzahl Goldmünzen erleichtert.

Nicht nur Grafik und Benutzerführung wurden von den Programmierern komplett überarbeitet. Auch das Rollenspiel/Taktik-Spielprinzip der Vorgänger mußte einem neuen Genre-Mix weichen. *Landstalker* vereint die wichtigsten Elemente aus einem guten halben Dutzend Spielarten. Eine gehörige Prise Action ist ebenso zu finden, wie Anleihen beim Rollenspiel und Jump'n'Run-Elemente. Einen Großteil des Spieles nehmen



Am Anfang war der Schuh: Besonders dominant am Landstalker-Helden sind seine Stiefel.



Rollenspielelemente dürfen nicht fehlen: Hit-Points und Goldmünzen gehören zum guten Ton



Hoffentlich bald in Deutsch: Denn der japanische Text stellt den Europäer vor Probleme.

Computer-Kollegen



Spielen steuert Ihr, wie beim Mega-Modul, einen Solohelden durch isometrische Landschaften.

Die Ähnlichkeit zu *Landstalker* ist wirklich verblüffend: Links *Cadaver*, rechts *Darkmere*

Landstalker ähnelt in vielen Bereichen zwei Computerspielen. Das eine, *Cadaver*, sorgte bei puzzlefreudigen Action-Adventure-Fans für so manche schlaflose Nacht, das andere, *Darkmere*, kommt erst dieser Tage in den Handel. In beiden



Trio Infernal

Schon das erste *Shining*-Modul, das Rollenspiel *Shining and the Darkness* eroberte die Spielerherzen im Sturm. Die schmucke Edelgrafik und die elegante Benutzerführung via Icons entzückten die Fans weltweit. Zwar waren die 3-D-Dungeons auch von ungeübten Monsterkillern recht schnell erforscht, aber das High-End-Outfit machte dies wieder wett. Mit dem Nachfolger (derzeit nur in Japan erhältlich) *Shining Force* lösten sich die Designer von 3-D-Grafik und dem Rollenspielgenre. Statt dunkler Labyrinthe, steuert Ihr hier eine, bis zu 16 Köpfe starke Crew, über ein Fantasyland, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Statt Zufallsprügelei gibt in *Shining Force* die Strategie den Ton an: Rundenweise werden die Charaktere ins taktische Getümmel geführt. Grafisch und musikalisch steht das Strategie-Modul dem Erstling in nichts nach. Furiose Bilderpracht, gepaart mit orchestralen Weisen rütteln auch den härtesten Taktikmuffel wach.



Metamorphose par excellence: *Shining and the Darkness*, *Shining Force* und *Landstalker* (von oben nach unten)



Einkaufen wie im richtigen Leben: Ihr tragt den gewünschten Gegenstand zur Kasse

Eine Übersichtskarte des *Landstalker*-Landes darf nicht fehlen

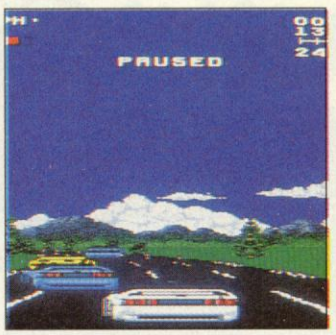
jedoch knifflige 3-D-Puzzles im Stil von *Sokoban* ein. In den isometrischen Gewölben, die Ryus im Verlauf des Abenteuers besucht, gilt's, Schalter zu betätigen, Kisten zu stapeln, Fallen zu entschärfen und bewegliche Plattformen zu bewältigen. Einige Rästel lassen sich nur mit einer Kombination aus logischem Denkvermögen und flinken Reflexen knacken. Beispielsweise öffnet ein Hüpfer auf einen passenden Schalter eine Tür, gleichzeitig wird jedoch eine Falle aktiviert, die Ihr umlaufen müßt, bevor sich die Tür wieder schließt.



Isometrische Perspektive in den Städten, der Wildnis und den Dungeons



Der erste Eindruck, den das Modul hinterließ, war gigantisch. Immerhin schlummern unter der Cartridge-Hülle satte 16 MBit, die von Climax Entertainment mit Spielspaß pur gefüllt wurden. Allerdings ist selbst für beinharte Freaks die japanische Version nur sehr eingeschränkt spielbar. Spätestens im Schloß – Kenner wissen, welches ich meine – stoßen Nicht-Japaner wegen der gigantischen Textmenge erstmals auf ernste Schwierigkeiten und sollten deshalb lieber auf die Europa-Version warten. Erste Gerüchte besagen, daß es Mitte des Jahres sogar eine ins Deutsche übersetzte Fassung geben soll. *mh*



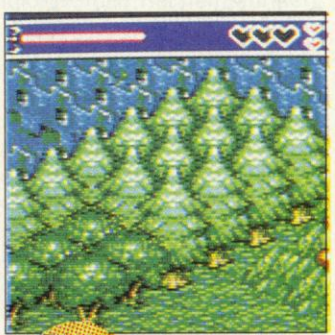
Lotus Turbo Challenge

EA's *Lotus-2*-Umsetzung kann nicht mal ansatzweise mit dem Amiga-Original oder der SNES-Fassung *Top Gear/Racer* mithalten. Die zugegebenermaßen fixe Grafik ist farblos und öde, der einst röhrende Motorensound verkümmert zu einem erschreckenden Blubbern. Technisch miserabel, kratzt allein das nette Spielprinzip das Spaß-Potential aus dem Modul. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 64%

Grafik: 47% **Sound: 21%**
Schwierigkeit: mittel



PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

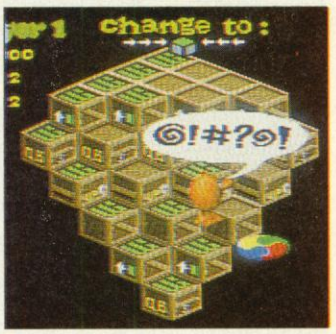
Uncharted Waters

Jetzt gibt's den Koei-Piratenknaller für das Mega Drive. Am generellen und suchtverdächtigen Spielprinzip, einer Mischung aus Piratenabenteuer, Wirtschaftsimulation und Hardcore-Strategie hat sich erfreulicherweise nichts geändert. Nur die Grafik (hübsch) und die Benutzerführung (gut) wurden an Mega-Drive-Verhältnisse angepaßt - Batterie inklusive. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Koei
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 85%

Grafik: 61% **Sound: 54%**
Schwierigkeit: mittel

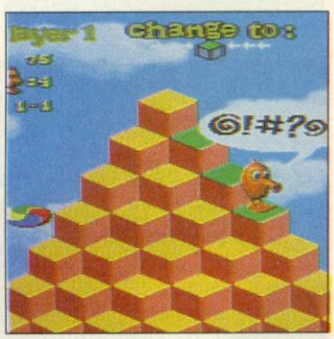


Q*Bert 3

"!#?!" - Diesen Aufschrei kennt jeder gebildete Videospielhistoriker. Eine kleine, eirunde Figur mit dem Hang zu vorlauten Flüchen eroberte im Post-*Pac-Man*-Zeitalter nicht wenige Spielerherzen: *Q*Bert*.

In einem Anfall von Nostalgie hat das Softwarehaus NTVIC den Klassiker aus der Schublade gezaubert und für die 16-Bit-Ära aufgepeppt. Die großartige Aufgabe des Rüsseltierchens: Das Umfärben zahlreicher, unterschiedlich angeordneter Flächen - in späteren Levels auch mehrmals. Hat er seine schweißtreibende Malerarbeit erledigt, wird *Q*Bert* mit neuen Ebenen konfrontiert. Wie es sich für ein ordentliches Videospiel gehört, sorgen schlechtgelaunte Genossen für Abwechslung. Die Schlange Coily und diverse Hüpfbälle waren schon im antiken Original-*Q*Bert* vertreten. Neu sind zum Beispiel eine schießende Kanone und fliegende Teufelchen. Ansonsten läuft alles konform zum Ahnenvater - Nur psychedelische Hintergrundgrafiken verwirren auf Wunsch den Spieler.

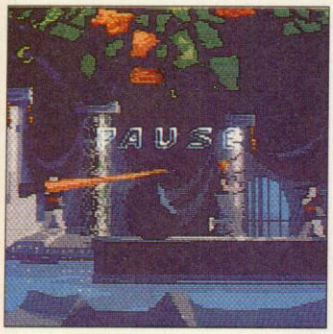
Dieses Spiel lebt von seiner zeitlosen Grundidee und wird rundum solide präsentiert - Grafik und Sound sind ebenfalls anständig. Mein Tip für alle Videospiel-Nostalgiker, die einfach ein spaßiges, unkompliziertes Spielchen spielen wollen - Moderne High-End-Konsolenfanatiker ohne Hang zum Antiken sollten Probespielen. Testmuster von Galaxy. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: NTVIC
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 64%

Grafik: 55% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: mittel



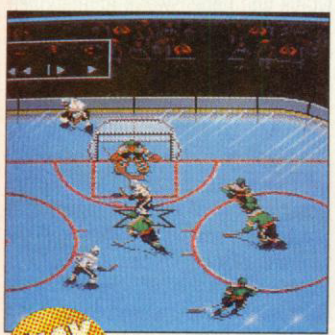
Out of this World

Am grafisch eindrucksvollen Action-Adventure *Out of this World* scheiden sich die Geister. Spielergruppe A (u.a. wir von der *POWER PLAY*) ringt sich ein Keuchen der Entrüstung ab, Horde B (z.B. die Kollegen von *VIDEO GAMES*) kann Jubelschreie kaum unterdrücken. Die Super-Nintendo-Version unterscheidet sich kaum vom Original und die Steuerung ist mit dem Joypad erheblich angenehmer. Vor dem Kauf unbedingt probespielen. *mh*

Genre: Action Adventure
Hersteller: Delphin
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 68%

Grafik: 68% **Sound: 72%**
Schwierigkeit: schwer



PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

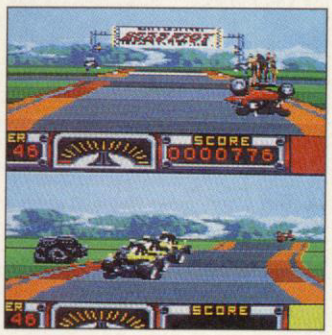
NHLPA Hockey '93

NHLPA Hockey ist das beste Software-Eishockey aller Zeiten. Spielerisch gibt's keine Unterschiede zum Mega-Drive-Original: Immer noch entzücken spannende Torszenen und tollkühne Kombinationen. Unverständlicherweise ist's auf dem Super Nintendo langsamer und das Scrolling ruckelt. Trotzdem müssen sich Sportspielfreunde diese Puck-Schlacht besorgen *js*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 85%

Grafik: 57% **Sound: 44%**
Schwierigkeit: einstellbar



Road Riot 4WD



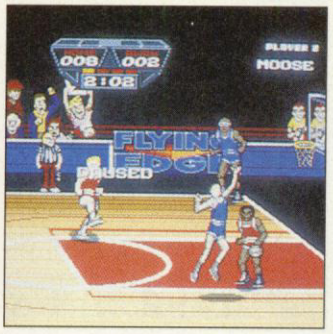
In der Produktpalette sucht man vergeblich nach überzeugenden Titeln. Ob *Road Riot 4WD* den lädierten Ruf bessern kann? In elf Ländern dürft Ihr mit dem Allrad-Buggy gegen einen Lokalmatador antreten. Ein gewisser "Elvis" mit Schmalztolle ist der Pistenchamp von Las Vegas und in der Schweiz wartet die talentierte "Helga Grossebergen". Ein gesplitteter Bildschirm, der auch im Solomodus beibehalten wird, macht das gleichzeitige Mitmischen eines menschlichen Mitspielers möglich. Jeder Fahrer sieht seine Maschine von hinten, während er Runde um Runde über die hügelige Strecke jagt. Der B-Knopf des Joypads repräsentiert das Gaspedal und mit den oberen Tastern aktiviert Ihr die Bordkanone - diese zerfetzt andere Buggys auf der Strecke, leider nicht das Modul. Diesen Wunsch hegt der Spieler spätestens nach einer Runde: *Road Riot 4WD* ist das übelste Modul-Machwerk von THQ - das will was heißen. Die häßliche Grafik zuckelt erbärmlich und macht die Kontrolle des Jeeps nahezu unmöglich. Man kommt angesichts dieser peinlichen Programmierleistung nicht aus dem Lachen heraus - aber keinem dürfte dieser "Spaß" 130 Mark wert sein. Testmuster von Flashpoint. *js*



Genre: Rennspiel
Hersteller: THQ Software
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 10%

Grafik: 21% **Sound: 38%**
Schwierigkeit: einstellbar



Arch Rivals

Wer Wert auf kunstvolle Dribblings legt, sollte dieses Basketballspiel meiden. Nur martialische Sportflegel marschieren bei dieser Foulparade siegreich vom Platz. Acht verschiedene "Sportler" könnt Ihr wahlweise ins Basketball-Gefecht mit harten Ellenbogen und sehbehinderten Schiris schicken. Die Mankos (kein Turniermodus, schwammige Steuerung) werden durch Gags gemindert - Zu Zweit gibt's ein unterhaltsames Basketball-Match. *js*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Flying Edge
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 64%

Grafik: 57% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: mittel



Powermonger

Das komplexe Strategiespiel der *Populous*-Erfinder hat systembedingt ein Kontrollmanko: Ohne Maus ist das Spielgefühl nur halb so schön, in großer Hektik wird das Dirigieren des Zeigers zur Nervensache. Wer darüber hinwegsehen kann und nicht vor einer dicken Anleitung zurückschreckt, wird an dieser liebevollen Umsetzung viel Freude haben. Video-Feldherren müssen das Portemonnaie zücken. *js*

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 79%

Grafik: 70% **Sound: 47%**
Schwierigkeit: schwer



Side Pocket

Beim Bildschirm-Billard *Side Pocket* müßt Ihr zwar auf die verräucherte Billardsalonluft verzichten, aber nicht auf weibliche Begleitung: ansehnliche Mädchen bewundern in Zwischenbildern den Spieler. Ansonsten präsentiert sich *Side Pocket* zweckmäßig-schlicht. Den Billardtisch betrachtet Ihr von oben und könnt mit einer Ziellinie die Stoßrichtung angeben. Kraft und Effet lassen sich ebenso einstellen. Bei zu vielen Fehlstößen ist das Spiel beendet. Versenkt Ihr hingegen alle Kugeln, könnt Ihr beim Trick-Shot Bonuspunkte sammeln und in der nächsten Runde weiterspielen. Zu Zweit darf man auch antreten: Entweder müssen in fünf Runden möglichst viele Kugeln von jedem Spieler eingelocht werden oder beim "Nine-Ball-Game" primär die 9er-Kugel.

Billardprofis werden in *Side Pocket* kaum eine passende Alternative zum "echten" Billardspiel sehen. Die ungenaue Vogelperspektive kann nicht überzeugen, eine 3-D-Darstellung wäre realistischer. Zudem bewegt sich die Ziellinie nicht fein genug, um eine millimetergenaue Peilung zu ermöglichen.

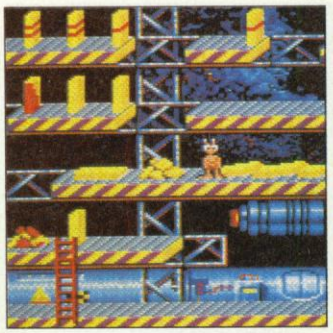
Alleine kann *Side Pocket* nur leidlich motivieren, zu Zweit wird's spaßiger. Habt Ihr ein Mega Drive und einen menschlichen Gegner, aber keine Aussicht auf einen richtigen Billardtisch, ist *Side Pocket* empfehlenswert. Testmuster von Flashpoint. *js*



Genre: Sportspiel
Hersteller: Data East
Zirka-Preis: 90 Mark

MEGA DRIVE 59%

Grafik: 47% **Sound: 32%**
Schwierigkeit: mittel



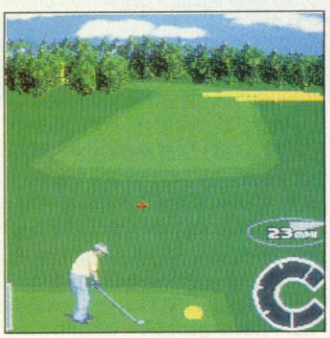
Push Over

Die Domino-Orgie *Push Over* gehörte zu den originellsten Computerspielen des letzten Jahres. Nahezu 100prozentig identisch zur Amiga-Fassung, verteilt Hauptdarsteller G.I. Ant auf dem Super Nintendo die verschiedenen Dominosteine. Niedliche Grafik, geistreiches Spielprinzip – glücklicherweise wurde nichts verändert, die Musik klingt gar noch schöner und voller. 100 Level und Paßwörter fesseln Denkakrobaten vor den Bildschirm. *js*

Genre: Denkspiele
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 82%

Grafik: 51% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel



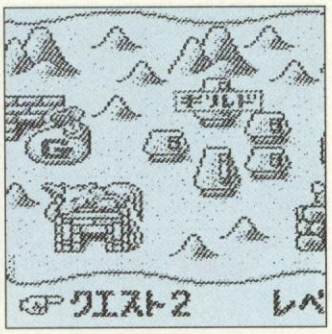
World Class-Leaderboard

Momentan erlebt der Golfklassiker auf den Sega-Systemen seinen dritten Frühling. Die Mega-Drive-Fassung bietet vier 18-Loch-Plätze, einen Mehrspielermodus und variable Schwierigkeitsgrade. Die Grafik vermittelt gute Atmosphäre, reizt das Gerät aber nicht aus. Das *Leaderboard*-Spielgefühl blieb erhalten, trotzdem wirkt *PGA Tour Golf* zeitgemäßer. *js*

Genre: Sportspiel
Hersteller: U.S.Gold
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 48% Sound: 51%
Schwierigkeit: einstellbar

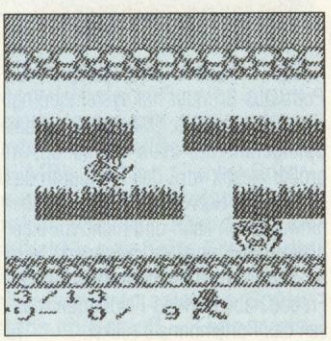


Cave Noire

Cave Noire entpuppt sich als ein etwas ungewöhnliches Konami-Action-Adventure. In vier verschiedenen, anwählbaren Labyrinthen, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind, sind bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Eure Ritterfigur marschiert auf Knopfdruck immer einen Schritt in die gewünschte Richtung. Anwesende Monster bewegen sich synchron zu Eurer Figur. Allerdings tummeln sich nicht nur Monsterscharen in den Katakomben. Hindernisse wie Teleporter, brüchige Bodenplatten und Fallgruben machen Euch zusätzlich das Leben schwer. Hartnäckige Abenteurer werden in den Tiefen der Verliese mit allerlei Reichtümern belohnt. Das Schwert wird schärfer, dickere Monster stellen somit kein Problem dar und Eure Trefferpunkte steigen im Spielverlauf. Der Spielstand wird dank der Batterie im Modul automatisch gespeichert.

Trotz anfänglicher Problemchen – das Modul gibt's nur als Japanimport – fummelt sich der kleine Monsterjäger schnell in die *Cave-Noire*-Umgebung hinein. Da die Fundorte von Schätzen und die Monstersammelplätze bei jedem Spielstart per Zufall neu "ausgewürfelt" werden, kommt auch nach stundenlangen Spielesitzungen keine Langeweile auf.

Echten Rollenspiel-Freaks ist *Cave Noire* sicher zu actionlastig, Grenzgängern zwischen den Genres sei dieses Modul ans Herz gelegt. *mh*



Genre: Action – Adventure
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 53% Sound: 43%
Schwierigkeit: einstellbar



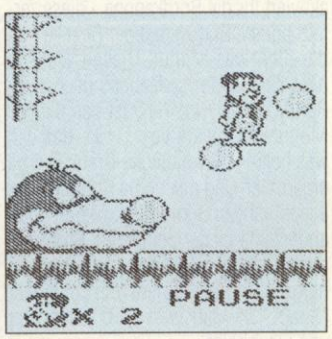
Indy 3

Im Fernsehen flimmern zur Zeit Indys Jugendabenteuer, auf dem Game Gear könnt Ihr in *Indiana Jones and the Last Crusade* die bekannte Spielfilm-Story mit dem "alten" Indy nachspielen. Über Zirkuswagen, durch Schloß Brunwald und den Zeppelin springt und peitscht unser Bildschirm-Indy, bis er nach insgesamt sechs Levels den Gral findet. Die Grafik ist hübsch, die Akustik schrecklich und das Spiel ein unterdurchschnittliches Jump'n'Run. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: U.S.Gold
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 38%

Grafik: 62% Sound: 20%
Schwierigkeit: mittel



The Flintstones

In seinem ersten Game-Boy-Abenteuer stolpert Fred Feuerstein geradewegs in eine aufregende Jump'n'Run-Schatzsuche. Mit seiner Wurfaxt haut sich der urzeitliche Familienvater durch horizontal scrollende Level und benutzt angeschossene Gegner als Sprungbretter. Die dazugehörige Grafik ist lediglich solide, die Steuerung annehmbar. Die witzigen Extras und das nette Level-Design helfen Fred jedoch noch ins gehobene Mittelfeld. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 62%

Grafik: 61% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel



Sonic 2

Das diabolische Erfindergenie Doctor Robotnik gönnt dem Sega-Maskottchen keine Verschnaufpause: Abermals wurden niedliche Tierchen von Eurem Erzfeind entführt. Unter ihnen ist auch der zweischwänzige Fuchs Miles Perhour alias Tails, der Euch beim Mega-Drive-*Sonic-2* noch getreu zur Seite stand. Schnell die Stacheln gewetzt, die Air Sneakers zugeschnürt und die Spin-Attack und den blitzschnellen Anzug trainiert: Acht Zonen voller garstiger Feinde und Hindernissen muß der blaue Igel durchqueren, bis er sich beim Endkampf mit Robotniks verwegenster Erfindung messen kann: Einem metallenden *Sonic*-Doppelgänger. Bis dahin dürft Ihr Euch unter anderem bei einem Drachenflug oder einer Fahrt in der Bergwerkslore amüsieren.

Technisch zeigt sich *Sonic 2* von der Schokoladenseite: rasantes Scrolling, abgedrehte Musik, abwechslungsreiche Grafik und liebenswerte Animationen entflammen die Herzen der Game-Gear-Eigner. Bis auf einen verkleinerten Bildschirmausschnitt ist dieses Handheld-Jump'n'Run identisch zur gleichnamigen Master-System-Variante. Die bedauerliche Folge dieser Änderung: So manchen Hinterhalt erkennt man im Geschwindigkeitsrausch zu spät, das Spiel wird phasenweise unfair.

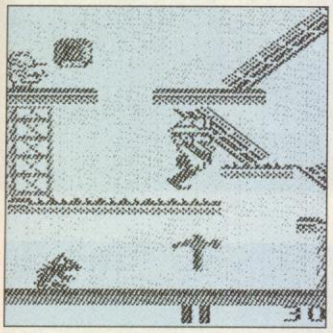
Sonic 2 ist eine harte, aber motivierende Herausforderung, der sich jeder Game-Gear-Spieler stellen sollte. Testmuster von Sega. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 78%

Grafik: 83% Sound: 65%
Schwierigkeit: schwer



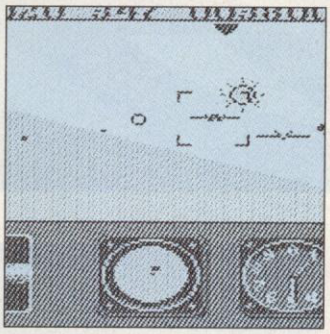
Miner 2049er

Voller Ehrfurcht packte ich die Umsetzung des Computerspielklassikers *Miner 2049er* in den Game Boy – und wurde enttäuscht: Das Zehn-Level-Jump'n Run über Plattformen, Leitern und Mutanten wurde lieblos umgesetzt. Auch wenn alle Features vorhanden sind, man vermißt das schöne *Miner*-Spielgefühl und kann sich mit dem scrollenden Bildschirmausschnitt nicht anfreunden. Auch für Oldie-Sympathisanten uninteressant. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 33%

Grafik: 26% Sound: 9%
Schwierigkeit: schwer



Top Gun 2

Der Navy-Fliegerwerbefilm *Top Gun* erlebt seine zweite Game-Boy-Reinkarnation. Vier Maschinen dürft Ihr gen Himmel steuern: F-14, F-16, Stealth und Mig Fulcrum. Nach dem Flugzeugträgerstart wehrt Ihr Euch mit Raketen und der Bordkanone gegen feindliche Simpel-3-D-Flieger, die auch auf dem Radar erscheinen. Bei *Top Gun 2* sucht man vergeblich nach Abwechslung. Alles bleibt gleich: Grafik, Flugverhalten und Missionen. *js*

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 46%

Grafik: 42% Sound: 20%
Schwierigkeit: schwer



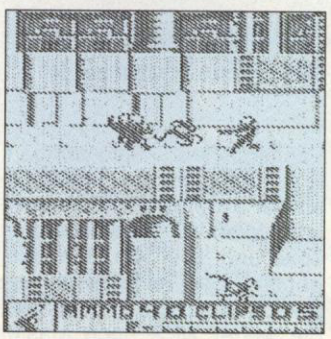
Alien 3

Die Sulaco, ein Raumschiff der Wayland-Yutani Corporation, hat eine fatale Funktionsstörung und kracht auf den verlassenen Arbeitslagerplaneten Fiorina "Fury" 161 – nur Lieutenant Ripley, die schönste Kammerjägerin dieser Galaxis, ist als einziges Besatzungsmitglied mit dem Leben davongekommen. Ganz zu schweigen von einer Anzahl besonders resistenter Bestien.

In dieser Filmumsetzung dürft Ihr Ripley aus der Vogelperspektive durch die beklemmend dunklen Gefängnistrakte lenken. Durch Druck auf die "Select"-Taste könnt Ihr in einem Auswahlbildschirm herumliegende Gegenstände aufnehmen und identifizieren. Neben schicken Waffen, vom harmlosen Stock bis zum mächtigen Flammenwerfer, findet Ihr auch Key-Cards zum Öffnen der Türen, einen Erste-Hilfe-Kasten und einen Lageplan der Strafanstalt.

Unvermeidlich sind Zusammentreffen mit den *Alien*-Organismen: Baby-Monster ziehen nur einige Einheiten Eurer Kraftanzeige ab, bei ausgewachsenen *Aliens* ist bereits die erste Berührung tödlich – daher solltet Ihr schnell die eierlegende *Alien*-Königin aufspüren und erledigen.

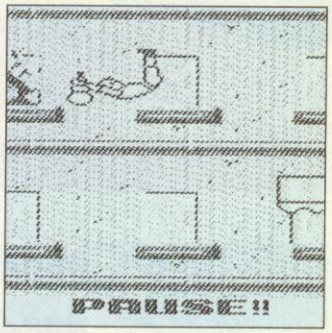
Alien 3 macht zu Anfang Spaß. Mit der Zeit wird's jedoch zum einen frustrierend (viele Aliens), zum anderen langweilig (Fiorina 161 bietet ansonsten wenig Abwechslung). Und warum hat Ljn dem Modul keine Paßwortfunktion spendiert? *js*



Genre: Action – Adventure
Hersteller: Acclaim/Ljn
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 55%

Grafik: 60% Sound: 69%
Schwierigkeit: schwer



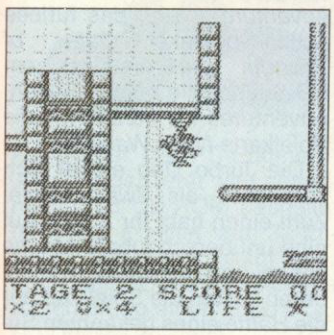
Crash Dummies

Die Plastikpuppen, die zum Wohle der Menschheit bei Crash-Tests zerfetzt und zerquetscht werden, in einem Spiel zu würdigen, ist originell. Die fünf Geschicklichkeitsübungen sind es nicht – der Fassadensprung, das Autorennen, der Skislalom, die Bombenfabrik und die Raketensequenz sind simpel, altbekannt und verleiten zu Gähnanfällen. Nette Präsentation, Gags und die Grundidee retten *The Incredible Crash Dummies* vor dem Wertungs-Crash. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim/Ljn
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 48%

Grafik: 66% Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel



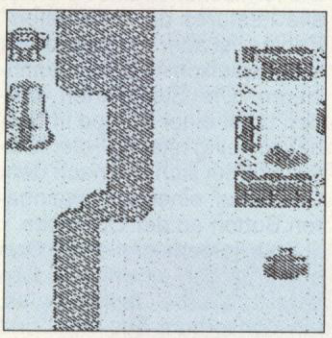
Max

Neben einer sagenhaften Sprungkraft und einer aufrüstbaren Laserwumme hat Astronaut *Max* auch einen Teleskopsaugnapf, mit dem er sich an Plattformen hochhüsern kann. Mit dieser Ausrüstung geht's durch sieben scrollende Sci-Fi-Level samt Endgegnern – die ersten drei lassen sich anwählen. Hübsche Grafik, schickes Spielgefühl, faire Wiedersacher – *Max* macht Spaß, ist aber etwas simpel und schnell durchgespielt. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 65%

Grafik: 61% Sound: 25%
Schwierigkeit: leicht



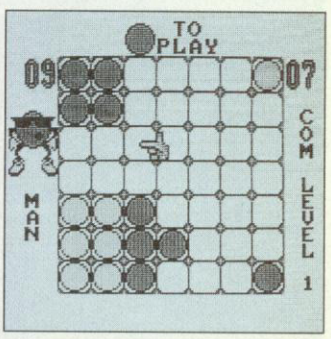
Rampart

Bei der Umsetzung des beliebten Strategiespiels *Rampart* auf den Game Boy wurden gleich ein paar kleine Änderungen eingebaut. Wer alleine spielt, bekommt es nicht mit Piraten, sondern mit Belagerungstürmen und Rittern zu tun. Dummerweise wird das Spielfeld nicht gescrollt, sondern "umgeblättert", wenn Ihr einen entfernten Gegner anvisieren wollt. Dies und die etwas träge Benutzerführung werten das Game-Boy-*Rampart* ab. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 58%

Grafik: 51% Sound: 41%
Schwierigkeit: mittel



Spot

Die Brettspielabenteuer des sonnenbebrillten Limonaden-Werbeträgers *Spot* konnten wir vor zwei Jahren auf MS-DOS-PCs bewundern. Nun gibt's die Reversi/Goban-Abart auf dem Game Boy. Profi-"Spotter" plazieren auf einem sieben mal sieben Felder großen Spielfeld ihre Punkte in direkter Konkurrenz zu einem menschlichen Gegenspieler oder einem von fünf Computergegnern. *Spot macht* nicht nur Brettspielfetischisten Spaß. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hi Tech
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 65%

Grafik: 35% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel

LASER-AGE

In der neuen *Laser-Age*-Ausgabe stellen wir Euch neben aktuellen CD-Highlights die derzeit coolste CD-Konsole vor: Die *Turbo Duo*.



Die Turbo Duo ist der neuste Geniestreich der amerikanischen Firma Turbo Technologies

Bereits vor gut vier Jahren läutete der japanische Hersteller NEC (bekannt durch hochwertige Computerprodukte) zusammen mit den Softwareentwicklern von Hudson Soft das multimediale CD-Zeitalter ein. Das Lieblingsspielzeug der japanischen Kids war damals die PC-Engine von NEC, die trotz ihrer unscheinbaren Ausmaße (sie war kaum größer als eine 5¼-Zoll-Diskette) ungeahnte Spieledimensionen eröffnete. Gab es doch originalgetreue Umsetzungen bekannter Automatenhits wie *R-Type* (aus Speicherplatzmangel damals noch auf zwei separaten Modulen untergebracht) oder *Out Run*. Kurz nachdem die erste PC-Engine als Import bei uns erhältlich war, veröffentlichte NEC das CD-ROM auf dem japanischen Markt. Beide Geräte wurden mit einer "Interface Unit" miteinander verbunden und bildeten eine formschöne Einheit. Das CD-ROM war genauso groß wie die Engine und spielte sowohl Musik-CDs als auch CD-ROMs ab — auf letzteren waren die Spiele gespeichert. Der bemerkenswerte Vorteil eines CD-ROMs liegt in der Datenmenge, die auf eine der kleinen Silberscheiben paßt. So lassen sich umfangreiche Rollenspiele oder Adventures mit vielen Charakteren und Landschaften unterbringen. Außerdem wird die Begleitmusik per Synthesizer oder einem kompletten Orchester eingespielt und "live" von CD ausgegeben. So vermittelt diese Kombination eine Atmosphäre, die weder NES noch Master System boten — und 16-Bit-Konsolen gab's damals noch nicht.

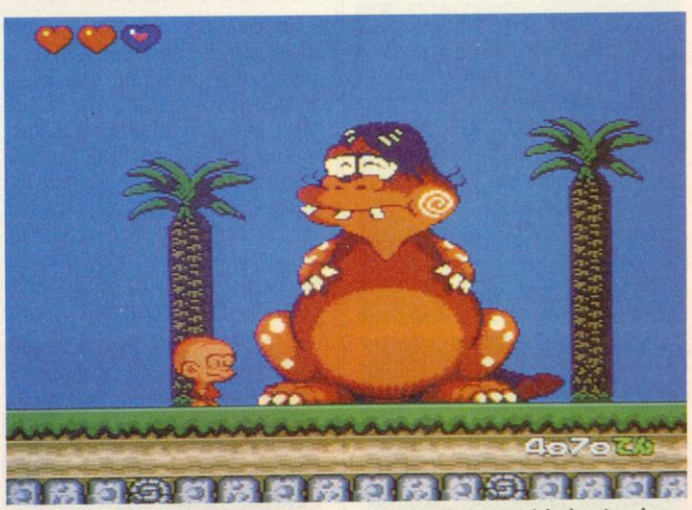


"Gates of Thunder" ist eines der CD-ROMs, die zusammen mit der Turbo Duo ausgeliefert werden

Obwohl mit der Zeit fast ein halbes Dutzend neuer Engine-Versionen erschienen sind — von Core Grafx über Super Grafx bis zum Farb-Handheld GT —, veränderte sich an der CD-ROM-Kombination nichts. Erst vor gut einem Jahr hat NEC die Engine mitsamt CD-ROM und "Super System" (mehr Zwischenspeicher, damit Wartezeiten beim Laden entfallen) in ein gemeinsames Gehäuse gesteckt: Die **C-Engine Duo** kam auf den Markt. Die formschöne Konsole bietet alle Features der "normalen" Engine, ist aber nur schwer als Videospielkonsole zu identifizieren. Die Steckkarten werden unter einer Klappe im Gehäuse eingesteckt, die CD-Luke öffnet sich nur nach dem Druck auf einen unscheinbaren Button an der Oberseite.

Seit kurzem gibt's die Duo auch in der amerikanischen Version: Turbo Technologies, ein Konsortium aus NEC und Hudson Soft, startet damit einen Großangriff gegen Sega und Nintendo. Zusammen mit sechs hochkarätigen Spielen wird das Power-Paket in den Staaten ausgeliefert. Bei uns schlägt das Set mit nur 700 Mark zu Buche und ist unter anderem beim CWM-Versand in Bad Harzburg erhältlich. Mit dabei sind die Spiele *Bonks Adventure 1 & 2*, das furiose Action-Spektakel *Gates of Thunder* mit erstklassigem CD-Sound, die beiden Action-Adventures *Y's 1 & 2* sowie die Spielkarte *Ninja Warriors*.

Die Turbo Duo eignet sich vorzüglich als Zweitkonsole: Zum einen habt Ihr Zugriff auf eine unüberschaubare Menge Japan- und USA-CDs, zum anderen kosten die Spiele oft nur die Hälfte eines bekannten Super-Nintendo- oder Mega-



Die beiden Bonk-Spiele gehören zu den Klassikern und heimsten in vergangenen Ausgaben der POWER PLAY Höchstwertungen ein

Drive-Titels. Trotzdem spielen sich viele Programme genauso gut und besser, die Grafikfähigkeiten entsprechen in etwa denen des Mega Drive. Obwohl die Engine schon seit vielen Jahren auf dem Markt ist, ist ein Ende ihrer Ära nicht abzusehen: Jeden Monat werfen Japaner und Amerikaner massenweise neue Spiele auf den Markt, jeden Monat findet Ihr mindestens eine Perle darunter. Erst 1994 zeichnet sich die Wende ab, dann erscheint der



Nachfolger der PC-Engine in Japan. Das Gerät wird serienmäßig mit CD-ROM ausgeliefert und arbeitet auf 32-Bit-Basis. Bis dahin bleibt aber noch viel Zeit, so daß sich die Anschaffung einer Turbo Duo locker auszahlt.

ANDREAS KNAUF

Geheimbomber

Für abgefahrene Cheats sind japanische Videospielhersteller ja hinreichend bekannt. An einem der schönsten Cheats der Videospielgeschichte dürfen sich die Turbo-Duo-Set-Eigner erfreuen, denn diese Tastenkombination offenbart eines der genialsten Videospiele. Wie oben erwähnt, gibt's auf der mitgelieferten CD *Gate of Thunder* und die zwei *Bonk*-Teile zu bewundern. Zusätzlich versteckte Hudson jedoch noch Ihr geniales **Bomberman** auf der CD. Drückt im Auswahlmenü einfach nach oben, rechts, unten, links und betätigt Feuerknopf 2 und schon strahlt Euch das bombige Titelbild an. Nette Zugabe: Spielstände werden jetzt nicht nur via Paßwort, sondern auch über die Duo-Batterie gespeichert.

kn

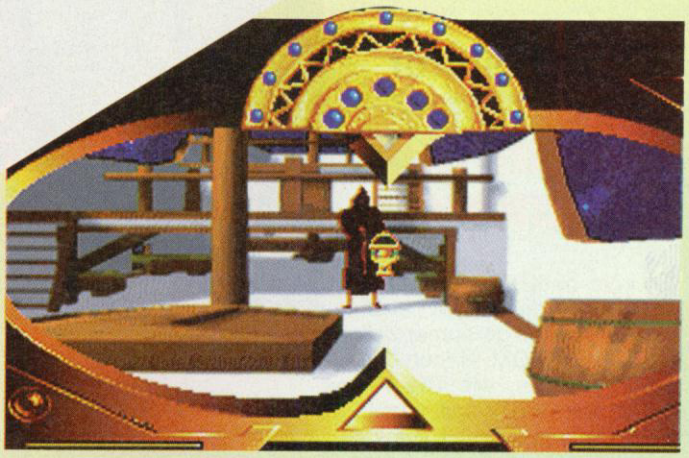
Indio Compact

Inca

Coktel Visions bombastisches *Inca* darf nun auch auf CD bestaunt werden. Da das Spiel ursprünglich für CD entwickelt wurde, sind die Änderungen zur Disketten-Version natürlich gigantisch, vor allem im soundtechnischen Bereich. Am Spiel selbst hat sich wenig geändert: Ihr jagt als El Dorado, den fiesen spanischen Oberinquisitator und holt nebenbei die verlorengegangene *Inca*-Kultur aus der verwunschenen Dimension. Abwechselnd hetzt Ihr im All gegnerischen Abfangjägern hinterher, löst in finsteren 3-D-Bitmap-Dungeons mystische Rätsel oder jagt in selbigen feindliche Wächter.

Am abwechlungsreichen, wenn auch etwas dilletantischen Spielinhalt haben sich nur Kleinigkeiten geändert. Als CD-Zugabe gibt's zum Beispiel ein neues Dungeon, das die Diskettenversion nicht aufweist. Grafisch, besonders in den Zwischensequenzen etwas pompöser, protzt der *Inca*-Silberling mit toll eingespieltem und atmosphärischem CD-Sound. Das Intro-Stück "Inca People" wurde sogar professionell mit Band, Chorus und Lead-Sänger eingespielt. CD-Besitzer sollten, dank grandioser Sounduntermalung, mit einem Kauf liebäugeln.

kn



Auf einem Schiff jagen wir den Bösewicht

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS 75%

Grafik: 79% Sound: 85%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, CD-ROM, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Bereits erschienen: MS-DOS



Ab durch die Mitte: Auf fernen Planeten jagen wir unsere Feinde à la *Star Wars*

Der Zerstörer

Conan the Cimmerian



Unterschiede gibt's in *Conan* nur in Sachen Akustik

Virgin haut rein. Der britische Mediengigant befaßt sich bereits seit geraumer Zeit mit dem CD-ROM. Neben Only-CD-Projekten, wie *The 7th Guest* schmeißt Virgin immer mehr "aufgeputschte" Versionen etwas älterer Titel auf den Markt. Neuster Vertreter: *Conan the Cimmerian*.

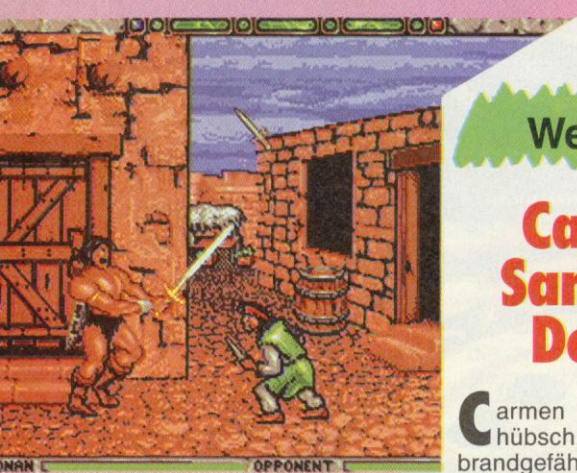
Ihr steuert den schwertschwingenden Barbaren auf der Suche nach Thot Amon, dem üblen Hohepriester, der Euer Frauchen auf dem Gewissen hat. Nun gilt es diverse Missionen zu erledigen, die Euch Schritt für Schritt an Thot Amon heranführen. Nebenbei meuchelt Ihr das eine oder andere Monster, köpft dumme Diebe oder verhaut boshafte Palastwachen in Echtzeit.

Die CD-ROM-Version des netten Action-Adventures bietet gegenüber dem Original identische Grafik und den selben Spielinhalt. Witzige Rätsel und spannende Missionen motivieren fleißig. Für ein CD-ROM-Spiel wird in Sachen Präsentation jedoch zu wenig geboten. Lediglich die mit der Zeit nervende Musik und sporadisch hörbare Sprachausgabe erinnern an das angeschlossene CD-Laufwerk. Nur hartnäckige Sammler sollten zugreifen — die Änderungen zum Original rechtfertigen die Neuanschaffung nicht im geringsten. Wer trotzdem reinschauen will, wendet sich an *Software-Import* Perathoner aus Eching. *kn*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Software-Import Perathoner

MS-DOS 65 %

Grafik: 54 % **Sound: 62 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 283er mit 16 MHz, 1 MByte, CD-ROM
Unterstützt: Adlib, Adlib Gold, Roland, Maus
Bereits erschienen: MS-DOS



In Echtzeit verprügeln wir unsere Feinde

Weltreise

Carmen Sandiego Deluxe

Carmen Sandiego ist hübsch, mysteriös und brandgefährlich. Mit Ihrem Geheimbund terrorisiert sie die ganze Welt und klaut wertvolle Nationalgüter, zum Beispiel den Japanern einen seltenen Bonsai.

Durch 60 Städte der Welt folgt Ihr den Banditen via Flugzeug und verhört dort ansässige Personen oder begutachtet Polizeiberichte. Diese geben — hoffentlich — einen Hinweis auf ein bestimmtes Land oder Informationen über den Gangster, zum Beispiel seine Lieblingsspeise. Auch Erdkunde-Unkundige haben dank des beigelegten Schmökers "World Almanac and Book of Facts" eine Chance und lernen Interessantes über die Gründung Preussens oder das Bruttosozialprodukt Nairobis.

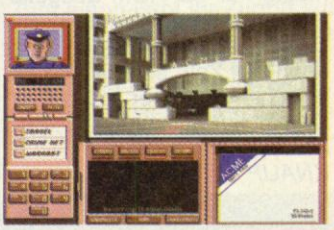
Zu einem bestimmten Zeitpunkt solltet Ihr den Gangster dingfest gemacht haben. Das "ACME Crime Net" hat alle Eigenarten der Sandiego-Schergen gespeichert und unterstützt Euch bei der Auswahl der Verdächtigen.

Die CD-ROM-Version bietet ein neues Outfit in hochauflösender Grafik, Sprachausgabe und landestypische Musik. Anfangs lacht man über den Auftritt der Reisebüro-Tante, nach dem fünften Flug stellt man genervt den Ton ab und ärgert sich über die Wartezeiten.

Eigentlich mag ich die *Carmen Sandiego*-Spiele, aber die CD-ROM-Version betrübt. Super-VGA-Unterstützung, schönere Digi-Grafik und besserer Spielfluß wären wünschenswert. *js*



***Carmen Sandiego* wird nun auch mit Sprachausgabe und CD-Sound gejagt**



Genre: Adventure
Hersteller: Broderbund
Zirka-Preis: 170 Mark
Testmuster: Software-Import Perathoner

MS-DOS 60 %

Grafik: 50 % **Sound: 66 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 10 MHz, VGA, CD-ROM
Unterstützt: Maus, Sound Blaster, mehr Speicher
Geplant für: Mac CD-ROM



Gnadenlos GmbH, Tel.: o89/48o 29 13



...und so sehen das unsere lieben Mitwettbewerber...

MEGA DRIVE

AeroBlaster	*jp*	*49,9o*
Alisia Dragon	jp	39,9o
Aquatic Games	am	69,9o
Alien Storm	jp	39,9o
Agassi Tennis	am	99,9o
Alien III	dt	99,9o
*Arielle**	*dt*	*89,9o*
Arrowflash	jp	29,9o
Atomic Runner	am	89,9o
Atomic Robokid	jp	29,9o
Buck Rogers	*am*	*59,9o*
Batmans Return	am	99,9o
Bad Omen	*jp*	*49,9o*
Back to t.Future	am	49,9o
Bare Knuckle	jp	49,9o
Batman Return	*dt*	*89,9o*
Block Out	*jp*	*19,9o*
Carmen Sand.	*am*	*49,9o*
Cadash	*int*	*49,9o*
Chiki Chiki Boy	jp	69,9o
Chuck Rock	dt	99,9o
Crude Blaster	jp	49,9o
CrueBall	am	59,9o
Dangerous Seed	jp	49,9o
Darius II	jp	29,9o
Desert Strike	am	89,9o
Death Duell	am	99,9o
Deadly Moves	am	99,9o
Dahna	jp	49,9o
Dick Tracy	jp	39,9o
Dynamite Duke	jp	29,9o
D.Robinson	*int*	*49,9o*
Ecco,the Dolphin	am	99,9o
El Viento	jp	49,9o
ExMutants	am	109,9o
Fatal Rewind	*am*	*59,9o*
Fatal Labyrinth	am	59,9o
Fantasia	jp	49,9o
Faery Tale	*am*	*59,9o*
Final Boxing	jp	59,9o
Fire Mustang	jp	39,9o
Fire Wrestling	*jp*	*39,9o*
Fantasm Soldier	jp	49,9o
F1-Hero RGB	jp	49,9o
F1-Grand Prix	jp	49,9o
Gaiares	*jp*	*39,9o*
Gynoug	*jp*	*39,9o*
Ghouls'n Ghosts	jp	59,9o
Global Gladiators	am	109,9o
Golden Axe II	jp	39,9o
Hellfire	*jp*	*39,9o*
Indiana Jones	*dt.*	*99,9o*
Indiana Jones	dt	99,9o
Insektor X	jp	29,9o
Jennifer C.Tennis	am	99,9o
J.Madden II	*am*	*59,9o*
J.Madden III	am	89,9o
J.Montana Foot.II	jp	79,9o
James Pond II	*am*	*59,9o*
Jordan vs Bird	am	79,9o
Kid Chameleon	jp	49,9o
Klax	jp	29,9o
Lotus Turbo Ch.	am	99,9o
Lemmings	dt	99,9o
Mystic Hunter	jp	49,9o
NHLPA Hockey	*am*	*89,9o*
NHLPA Hockey	dt	99,9o
Olympic Gold	*jp*	*49,9o*
Out Run	jp	49,9o
Turbo Out Run	jp	59,9o
PGA Tour-Golf	*am*	*59,9o*
Powermonger	am	89,9o
Quackshot	*jp*	*39,9o*
Run Ark	jp	49,9o
Rampart	am	99,9o
Rings of Power	*am*	*59,9o*
Road Rash II	am	89,9o
Road Blaster	*jp*	*59,9o*
Rolo Rescue	am	79,9o
Riskey Woods		89,9o
Shinobi	jp	59,9o
Shadow o.t.Beast	jp	29,9o
Smash TV	jp	89,9o
Slime World	*jp*	*39,9o*
Sonic II	*jp*	*79,9o*
Sonic II	*dt.*	*89,9o*
Sokoban	jp	29,9o
*Street of Rage II**	*dt*	*89,9o*
*Street of Rage II**	*jp*	*79,9o*
Sword of Sodan	*jp.*	*29,9o*
Space Gomola	jp	39,9o
Spiderman	jp	39,9o
Super AirWolf	jp	29,9o
SuperMan RGB	am	99,9o
Toki	*jp*	*39,9o*
Turtles RGB	am	99,9o
Tecmo World C.	*jp*	*49,9o*
TazMania	int	89,9o
Turrican	dt	45,9o
Tiger Heli	jp	39,9o
Twinkle Tale	jp	79,9o
Thunderforce IV	dt	89,9o
ThunderFox RGB	*jp*	*39,9o*
Taskforce H.	*jp*	*39,9o*
Toe Jam & Earl	*jp*	*39,9o*
Unchart.Waters	am	109,9o
Universal Soldier	dt	79,9o
Undeadline	*jp*	*49,9o*
Valis SD	*jp*	*39,9o*
Verytex	jp	29,9o
Wani Wani	jp	39,9o
World of Illusion	*dt*	*89,9o*
Whip Rush	jp	29,9o
Wonderboy III	jp	39,9o
WWF Wrestling	*dt*	*99,9o*
Zero Wings	jp	39,9o

Euro-Adapter		19,9o
RGB Kabel kurz		29,9o
RGB Kabel lang		39,9o
ActionReplayPro		119,9o
Joypad Dauerf.		29,9o
Afterburner III	*jp*	*129,9o*
Aisle Lord CD	jp	79,9o
Aleste	*jp*	*129,9o*
Earn. Evans CD	jp	79,9o
Heavy Nova CD	jp	59,9o
Sol Feace CD	jp	59,9o
Thunderst.CD	jp	79,9o
WonderDog	CD	99,9o
Prince of Persia	CD	99,9o

Super NES

Super Aleste	*am*	*119,9o*
Adventure Island	jp	129,9o
Actraiser	am	129,9o
Area 88	*jp*	*69,9o*
Axeley	*dt*	*119,9o*
Axeley	*jp*	*89,9o*
Birdy Rush	jp	59,9o
Bill Laimbeers	*am*	*59,9o*
Battle GrandPrix	jp	59,9o
Barts Nightmare	am	109,9o
Best of the Best	am	119,9o
Bulls vs. Blazers	am	119,9o
Castlevania IV	*jp*	*79,9o*
Castlevania IV	*dt*	*109,9o*
Cameltry	jp	69,9o
Chestah Cheetah	am	139,9o
Chuck Rock	am	109,9o
Cyber Formula	jp	59,9o
Dino City	*jp*	*79,9o*
Darius Twin	jp	79,9o
Devil Crush	jp	149,9o
Desert Strike	am	119,9o
Dodgeball	jp	49,9o
Dirty Challenger	jp	59,9o
E.D.F.	am	69,9o
Final Fight	am	109,9o
FirePower RGB	am	109,9o
F-Zero	dt	89,9o
G.Forem.Box	am	99,9o
Ghouls'n Ghosts	dt	89,9o
Goal !!	am	129,9o
Golden Fighter	*jp*	*79,9o*
Hyper Zone	jp	89,9o
Hole in One	jp	49,9o
Home Alone II	am	109,9o
Imperium	am	99,9o
J.Madden Footb.	am	109,9o
J.Conner Tennis	am	109,9o
Kablooey	am	99,9o
Krusty FunHou.	am	89,9o
Lagoon	*am*	*79,9o*
Leathal Weap.*	am	119,9o
Lemmings	*jp*	*69,9o*
MarioPaint	dt	89,9o
Mario Kart	am	109,9o
Magical Quest	*am*	*129,9o*
Mystic Quest	*am*	*79,9o*
Magic Sword	*jp*	*59,9o*
NBA Basketball	am	119,9o
NCAA Basketb.	am	119,9o
NHLPA-Hockey	am	119,9o
Parodius	*dt*	*119,9o*
Parodius	*jp*	*109,9o*
Phalanx	jp	79,9o
Pilotwings	dt	89,9o
Prince o. Persia	am	109,9o
Prince o. Persia	jp	89,9o
ProBaseball	jp	39,9o
Probotector	*am*	*109,9o*
Probotector	*jp*	*99,9o*
Populous	am	89,9o
Push Over	am	99,9o
Rampart	am	119,9o
Raiden	jp	69,9o
RPM-Racing	jp	69,9o
R-Type	dt	89,9o
R-Type	jp	79,9o
Road Runner	am	119,9o
Robocop 3	us	99,9o
Rushing Beat II	jp	129,9o
Spiderman	am	119,9o
Super Pang	*jp*	*99,9o*
Super Stadium	*jp*	*39,9o*
Super Tennis	dt	89,9o
Super Fighter	*jp*	*49,9o*
Super Soccer	dt	89,9o
Super Stadium	*jp*	*49,9o*
Super Starwars	*jp*	*139,9o*
Super Valis	jp	79,9o
SonicBlastman	jp	89,9o
SoulBlazer	am	109,9o
Streetfighter II	*dt*	*99,9o*
Thunder Spirits	jp	59,9o
Tiny Toon Adv.	jp	149,9o
TMNT IV	dt	109,9o
Terminator II	dt	129,9o
WWF Wrestling	dt	129,9o
WWF Wrestling	jp	79,9o
Wingcommand.	am	129,9o
X-Zone	am	89,9o
Zelda III	dt	89,9o

Ascii Pad DF	39,9o
Joypad DF	29,9o
Action Replay Pro	*119,9o*
Universal Adapter	39,9o
UFO Super Drive	699,9o

Game Boy

Amplifier(Stereo)	9,9o
Smartboy (Tasche)	9,9o
Gürteltasche	9,9o
Afterburst	*jp* *19,9o*
Asteroids	*am* *29,9o*
Battle PingPong	jp 29,9o
Bubble Bobble	dt 39,9o
Boxxle	am 39,9o
Bill & Ted	dt 49,9o
Blaster Master	am 55,9o
Castlevania II	jp 39,9o
Chase HQ	jp 29,9o
Crystal Quest	*am* *29,9o*
Fortress of Fear	dt 39,9o
Final Reverse	*jp* *19,9o*
Football	am 29,9o
Gauntlet II	*am* *39,9o*
Gremlins II	jp 39,9o
Hong Kong	jp 19,9o
Humans	am 59,9o
Hudson Hawk	*am* *29,9o*
Hook	dt 49,9o
Ikari	jp 39,9o
Loopz	*jp* *19,9o*
Lucky Monkey	jp 19,9o
Maru's Mission	*dt* *49,9o*
Mario II	*am* *69,9o*
MegaMan III	am 55,9o
Mystical Ninja	*jp* *19,9o*
NBA Allstars	*am* *39,9o*
NBA Allstars II	am 59,9o
Nemesis II	*am* *49,9o*
Palamedes	*jp* *19,9o*
Potatoe Boy	jp 19,9o
Puzzle Boy	jp 29,9o
Probotector	am 49,9o
Robocop	*am* *39,9o*
Side Pocket	am 39,9o
Sneaky Snakes	am 39,9o
Snow Bros.	*jp* *29,9o*
Soccer Mania	*am* *29,9o*
Solomons Club	*am* *39,9o*
Spot	*am* *29,9o*
Simpsons II	am 59,9o
Spiderman II	am 59,9o
SunrioCop	jp 19,9o
Terminator II	*am* *55,9o*
Terminator II Arcade	am 59,9o
TMNT 2	*am* *39,9o*
Tom & Jerry	am 59,9o
Tower o.Druaga	jp 19,9o
Ultraman	*jp* *19,9o*
World Cup	dt 29,9o
World Cup	jp 19,9o
WWF II	am 59,9o

Game Gear

Big Window (Lupe)		19,9o
Aerial	jp	29,9o
Bare Knuckle	jp	59,9o
Batmans Return	am	69,9o
Berlin Wall	jp	29,9o
Buster Ball	jp	29,9o
Castle of Illusion	jp	59,9o
Chessmaster	am	49,9o
Dodgeball	jp	29,9o
Donald Duck	jp	39,9o
Devilish	am	49,9o
Halley Wars	am	49,9o
Heavy w.Champ	jp	29,9o
Indy	dt	69,9o
Fantasy Zone.	am	59,9o
Kinetic Connec.	jp	29,9o
Klax	am	59,9o
Lemmings	am	69,9o
Monaco GP	jp	39,9o
Olympic Gold	jp	49,9o
Predator II	am	59,9o
Prince of Persia*	am	69,9o
Psychic World	jp	29,9o
Putt & Putter	jp	29,9o
Shinobi	jp	39,9o
Shinobi 2	am	69,9o
Simpsons*	am	69,9o
Slider	am	39,9o
Solitaire Poker	jp	29,9o
Space Harrier	jp	29,9o
Spiderman	am	59,9o
Sonic 2	*us*	*69,9o*
Sonic 2	*jp*	*49,9o*
Smash TV	am	79,9o

NEO GEO auf Anfrage !

Wir verkaufen zu folgenden Bedingungen:
Importspiele sind ohne deutsche Anleitung. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Kompatibilität der Spiele. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder gutgeschrieben. Alle Waren sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisänderung, Irrtum vorbehalten.
Gültig ab 1o.o1.93
GNADENLOS GMBH
Postfach, 8000 München

MultiMedia Soft

Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware)
Spielen und **Testen**, Zubehör aller Art!
"Wir bieten mehr als nur leere Worte!"



COMPUTERSPIELE IN:

O-1150 BERLIN, ... Mark Twain Straße 7
O-5020 ERFURT, ... Meienbergstraße 20
..... Tel. 0361-669742
O-5230 SÖMMERDA, ... Franz Mehring Straße 1
..... Tel. 03634-42564
O-8046 DRESDEN, ... Pirnaer Landstr. 239
..... Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20, ... Heußweg 67
..... Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, ... Wendemuthstraße 57
..... Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73, ... Saselerstraße 134 d
..... Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG, ... Dorotheenstraße 37
..... Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT, ... Waschgrabenstraße 11
..... Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG, ... Große Schmützstraße 4
..... Tel.04361-1365

4000 DÜSSELDORF, ... Berta von Suttner Platz/Hbf
..... Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1, ... Gravelottestraße 28
..... Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN, ... Frauenstraße 23
..... Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK, ... Martinistraße 82
..... Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6, ... Sommerdellenstr.54
..... Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN, ... Carl Leverkus Str. 2
..... 0214-403207
5100 AACHEN, ... Mörgensstraße 4
..... Tel. 0241-407893
5160 DÜREN, ... Kölnstraße 51
..... Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT, ... Mühlgasse 20
..... Tel. 069-7077575
8460 SCHWANDORF, ... Klosterstraße 8
..... Tel. 09431-1720

Wollen auch Sie einen **MultiMedia Soft** - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0241-407893 von 15-19 Uhr

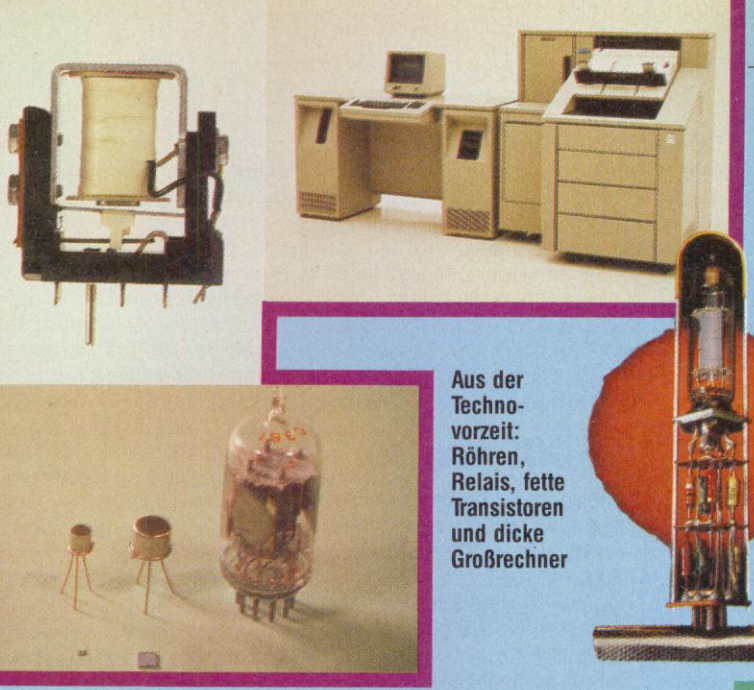
PC POWER

Hochleistungs-PCs sind aus der Computerspielebranche nicht mehr wegzudenken. Innerhalb eines Jahrzehnts hat sich der PC vom schlichten Bürocomputer zur ultimativen Spielekiste gewandelt. Wir zeigen die Meilensteine der PC-Entwicklung auf.

Den trockenen Bit- und Byte-Dünger bekommt heute jeder Schüler im Informatikunterricht einge-"RAM"-t. Daß bei der Entwicklung der Rechnergenerationen das spielerische Element dazugehört, wie das Blatt zum Baum, wird viel zu oft vergessen. Dennoch begann schon mit den ersten Computern oder besser Rechenmaschinen eine völlig neue Ära des Spieltriebs. Ertappen wir uns heute beim Herumschlendern auf *Monkey Island* oder finden uns in stundenlangen Luftkämpfen mit der *F-16-Falcon* verwickelt, hatten die Computerpioniere Ihre spielerischen Highlights beim ersten hexadezimalen Damespiel oder bei Logeleien auf dem Abakus. Durch die rasante Entwicklung in der Computertechnik wurden die Spiele immer realistischer, witziger, bunter und größer. Wir schauen zurück und verfolgen die Entwicklung des PCs und der entsprechenden Spiele — von den Anfängen an. *cd/mh*



Die erste Sproße zum Welterfolg: Der erste IBM-PC



Aus der Technovorzeit: Röhren, Relais, fette Transistoren und dicke Großrechner



Das Panikschaltwerk: Welcher Knopf macht was?



Im Kabelverhau des ENIAC werden in minutenschnelle Multiplikationen ausgeführt



Die ersten Schritte

Die ersten grundsätzlichen Ideen zum Rechenknecht entstanden in einem zugigen Keller des 17. Jahrhunderts. Genaugenommen tüftelte der Germane Wilhelm Schickard anno 1623 mit spitzfindigen Ideen an der ersten sechsstelligen Rechenmaschine, die bereits vier Grundrechenarten beherrschte. Derweilen fummelte der Franzose Blaise Pascal an einer Maschine für achtstellige Addition und Subtraktion. Die größte technische Finesse: das Räderwerk berücksichtigte bereits den Zehnerübertrag. Ihm zu Ehren wurde die erste strukturierte Programmiersprache des Züricher Informatikers Prof. Niklaus Wirth "Pascal" getauft. 1703 brachte uns der deutsche Gelehrte Gottfried Wilhelm v. Leibniz einen Schritt näher an den Computer von heute. Er schuf die wichtigste Voraussetzungen für alle heute tackernden Computer: das duale Zahlensystem.

Kurios: 1770 schlug der "Türke", der Schachcomputer des Baron v. Kepelen, den französischen Kaiser Napoleon. Leider stellte sich später heraus, daß die Künstliche Intelligenz natürlichen Ursprungs war. Es steckte lediglich ein ziemlich kleiner Mensch im Innern der Maschine.

Im 19. Jahrhundert brachte nicht etwa der menschliche Spieltrieb, sondern eine Versicherungsgesellschaft die Computerwelt auf Trab: 1834 erfand der englische Mathematikprofessor Charles Babbage aus Cambridge die Lochkarte. Seine "Analytic Engine" sollte alle heute üblichen Zutaten wie Speicher, Rechenwerk, Steuerwerk, Ein- und Ausgabe und ein Programm enthalten. Technische Unzulänglichkeiten verhinderten allerdings den Bau des löchrigen Großrechners. Seine Assistentin Ada war die erste Programmiererin der Geschichte. Der erste Glanzpunkt der neuen Technologie: Zur 11. amerikanischen Volkszählung (1890) setzte der Deutschamerikaner Hermann Hollerith eine Lochkartenmaschine zum Sortieren und Tabellieren statistischer



Daten ein. Nicht ohne ernsthafte Konsequenzen: Aus der von Hollerith gegründeten Firma entstand 1911 IBM — die International Business Machines. Der Grundstein für den modernen PC war somit gelegt.

Durch die Entwicklung der Elektronenröhre und des elektromagnetischen Relais waren auch die ersten elektromechanischen Rechner nicht mehr fern. Die ersten ernstzunehmenden Computer konzipierten der Deutsche Konrad Zuse und der Amerikaner Howard H. Aiken. Computerpionier Zuse baute in Berlin die Z-Serie. Als erster voll funktionstüchtiger elektromechanischer Rechner wird die Z-3 1941 für militärische Zwecke vergewaltigt und zur Flügelberechnung von Bomben eingesetzt. Drei Jahre später stellt Howard H. Aiken den Mark-1 auf die Beine: Mit dem stattlichen Gewicht von 35 Tonnen und der Frontlänge von 16 Metern trumpft der Urrechner gewaltig auf — an Spiele war dabei nicht zu denken. Die Rechengeschwindigkeit gibt sich bescheiden: Zehn Operationen pro Sekunde reichen fürs erste. Atemberaubend schnell glühte dagegen 1945 der erste Röhrenrechner — ENIAC war ein Gigant aus 17000 Röhren, 70000 Widerständen und 10000 Kondensatoren. Dazu brauchte der Glühofen 140 Quadratmeter Stellfläche, ein Fundament, das die 30 Tonnen Eigengewicht tragen konnte sowie eine konstante Stromversorgung von 174 kW. Dafür stieg die Rechenleistung zum Vorgängermodell enorm, nämlich um den Faktor 100. Wenn ENIAC einmal lief (im Schnitt stürzte er alle drei Minuten ab), rätselte auch er für kriegerische Absichten.

Den Grundaufbau eines frei programmierbaren Rechners lieferte der in Budapest geborene John v. Neumann. 1949 brachte der englische Mathematiker M. V. Wilkes den ersten Von-Neumann-Rechner EDSAC auf Touren. Das Nachfolgemodell der UNIVAC 1 kann sich brüsten, der erste verkaufte Rechner zu sein. Gipfel der ersten Generationsrechner war der IBM 701, der immer noch mehrere Schränke brauchte.

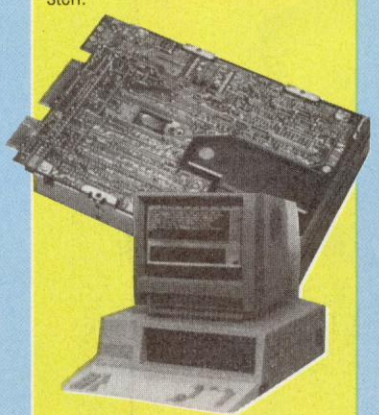
Einen neuen Impuls brachte die Entwicklung des Transistor. Mitte der fünfziger Jahre konnte der Halbleitertransistor serienmäßig in großen Stückzahlen geliefert werden. Die Baugröße der Rechner schrumpfte, der Stromverbrauch sank und die Leistungsfähigkeit stieg auf rund 10000 Operationen pro Sekunde. Die Nummer 1 war TRADIC, der bei den Bell Telephone Labs in den USA gebaut wurde. In deutschen Landen baute Siemens das System 2002. Der Rechenlöwe von Eckert-Mauchly-Computer-Corp durchbrach als erster Rechner die historische 1-MHz-Schallmauer.

1964 war es endlich soweit, der erste integrierte Schaltkreis (IC) erblickte den Strom der Welt. Grundlage des IC war die Verbindung mehrerer Widerstände, Dioden und Transistoren auf einem kleinen Bauteil. Die Rechner der 3. Generation erreichten schon akzeptable Geschwindigkeiten von einer Million Operationen pro Sekunde. 1971 viel dann endlich der Zocker-Startschuß: Das erste elektronische Arcadespiel — Nolan Bushnells *Pong* — nahm Kurs auf die Spielhallen. Zwei Jahre später sind die ersten serienmäßig hergestellten Taschenrechner zu erwerben.

Die Bestückung der integrierten Schaltkreise wuchs kontinuierlich. Reichten für den ersten IC 100 Transistoren auf drei Quadratmillimeter Grundfläche, ist heute bereits eine Dichte von einer Million Transistoren auf der Fläche von 30 Quadratmillimetern die Norm. Die vierte Rechnergeneration verdankt ihre Existenz zwei technischen Neuentwicklungen. In der IC-Produktion wurden Verfahren eingeführt, die den schnöden IC zur fett bestückten VLSI (Very Large Scale Integration) katapultierte. Durch neue Packungsdichten gelang es *Intel*, ein komplettes Rechenwerk in einem IC unterzubringen: Der Prozessor, wie wir ihn heute kennen, war geboren. Damit rutschten die Preise in den Keller: Speichermedien wie Festplatten, Disketten und Speicherchips wurden in einer endlosen Spirale auf der einen Seite größer, auf der anderen billiger. Endlich reichten auch die finanziellen Mittel eines Normalsterblichen zur Anschaffung eines Rechners. Die Stunde des PCs hatte geschlagen. Hinterhofwerkstätten schossen wie Pilze aus dem Boden. Auch der Macintosh-Hersteller Apple oder Software-Goliath Microsoft begannen so ihre Karrieren. *cd*

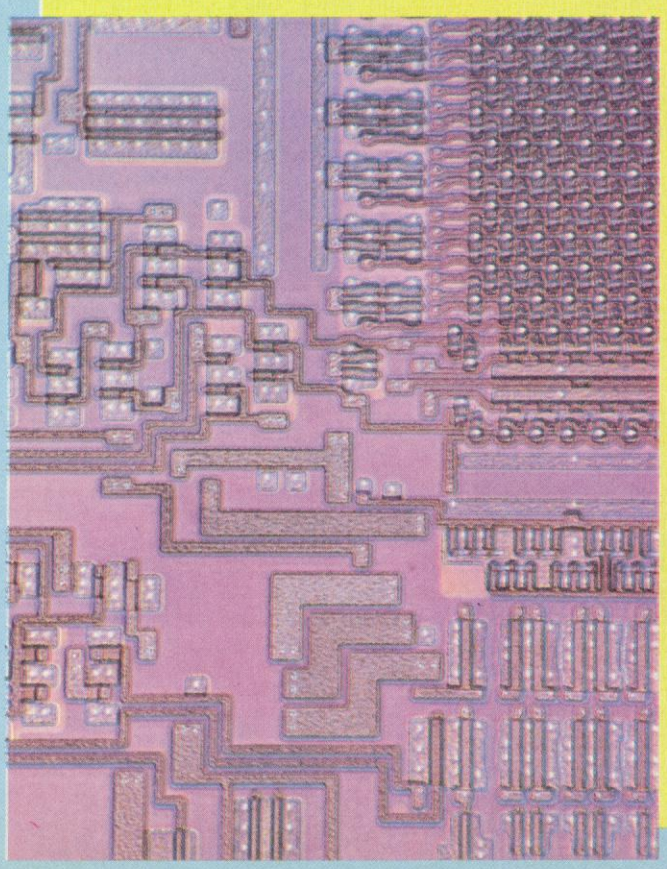
DOS war's

Ohne den Aufstieg des Heim-PCs wäre aus Bill Gates sicher nicht der reichste Mann Amerikas geworden. Spötter murmeln zwar, daß der Erfolg des PC nur durch das Gates-Betriebssystem MS-DOS erst ermöglicht wurde, wahrscheinlich ist jedoch, daß beide Komponenten einen entscheidenden Beitrag zum Aufstieg des PC leisteten. Das All-Round-Talent setzte das Betriebssystem MS-DOS weltweit durch und löste CP/M als Standard ab. Bill Gates' Microsoft schnellte an die Spitze der Softwarefirmen und rangiert bis heute mit der grafischen Benutzeroberfläche *Windows*, dem Textverarbeitungsprogramm *Word* sowie der brandneuen MS-DOS-Version 6.0 noch immer ganz oben. Je anspruchsvoller die PC-Anwender, je komplexer die Hardware, umso mehr mußte auch MS-DOS leisten.



Vom *C:P/M* bis *Windows*: Microsoft ist beim PC immer mit dabei.

Die Leiterbahnen moderner Chips sind Nanometer groß





Es war einmal . . .

Angesichts moderner Hochleistungs-PCs, superschneller Monsterprozessoren, der Megabyte-Schwemme, VGA-Grafikorgien und Orchestersound fällt es schwer, sich an Tage zu erinnern, als farbige Grafik ein Wunschtraum war und von musikalischer Untermalung keine Rede sein konnte. 10-MByte Festplatten gehörten zum unerschwinglichen Luxus. Erst 1981 brachte Computerriese IBM den ersten Personalcomputer auf den Markt. Ein gewagter Schritt, denn bislang hatte sich die Firma nur mit Großrechnern und Schreibmaschinen abgegeben. Zwar war die Zeit der hallengroßen Giganto-Computer längst vorbei, dennoch waren IBM-Computer alles andere als handlich. Ein IBM 3033 aus dem Jahre 1978 füllte beispielsweise ein stattliches Büro. Außerdem funktionierten diese Monster nur in speziell klimatisierten Computerkammern — ein kleiner Temperaturschock und die sündhaft teure Kiste verweigerte den Dienst.

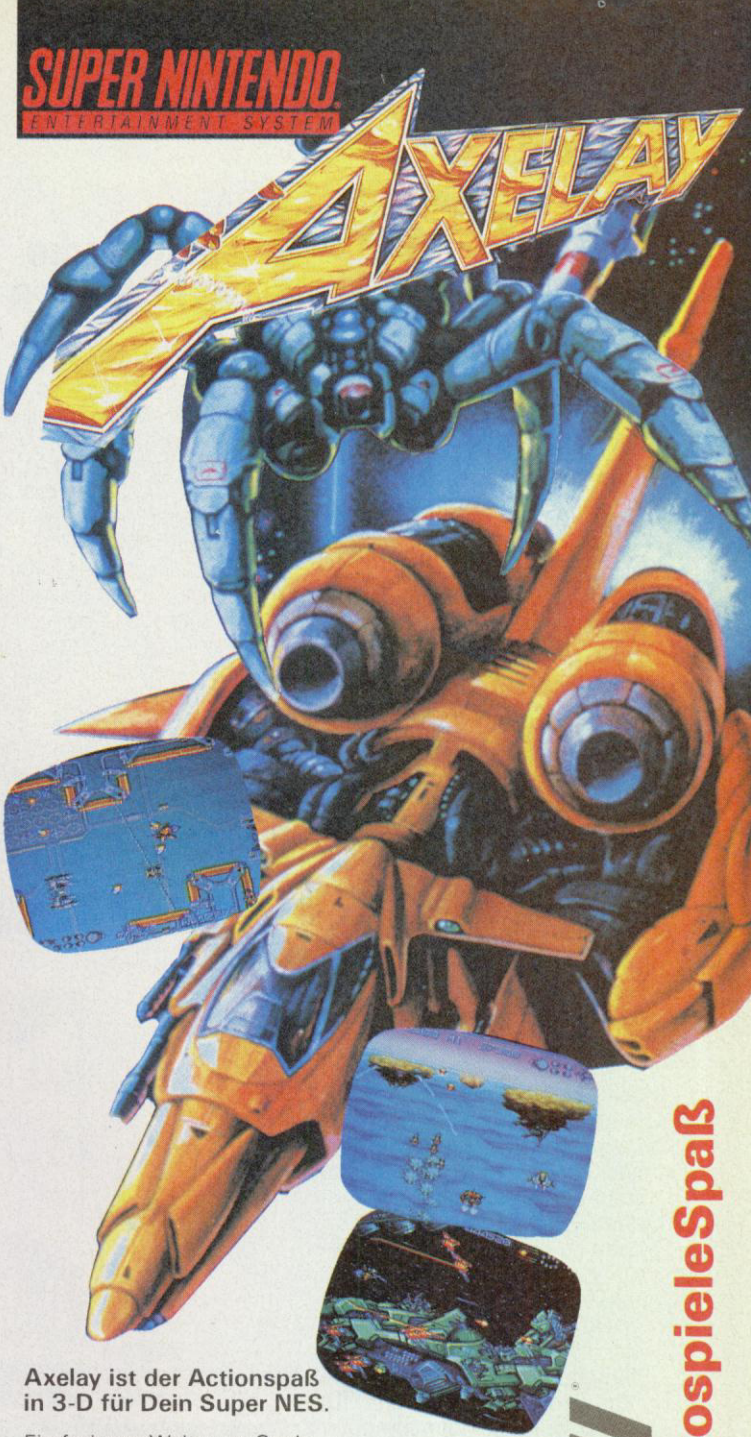
Ein PC war da schon etwas robuster. Konzipiert als rassige Arbeitsmaschine stattete IBM den Neuling mit einer geradezu furiosen Hardwarefülle aus. Ein 16-Bit-Prozessor war das Herz des ersten PCs. Eine Grafikkarte gab's nicht, der Anwender mußte mit einem Schwarzweißmonitor, der lediglich Text darstellen konnte, vorlieb nehmen. Daten wurden nicht auf einem Magnetband gespeichert, sondern auf einem Diskettenlaufwerk mit der sagenhaften Speicherkapazität von 160 KByte. An eine Festplatte war zu diesem Zeitpunkt nicht zu denken — alleine schon aus Kostengründen. Wanderten doch für die nackte Grundversion eines Ur-PCs fünfstellige Beträge über den Ladentisch.

Trotz dieser Widrigkeiten fummelten ein paar unverdrossene Spiele-Freaks bereits auf dieser Steinzeithardware recht vergnügliche Unterhaltungssoftware zusammen. Mangels Grafikfähigkeiten wurden vornehmlich Text-Adventures programmiert. Wagemutige Hobbyspielentwickler schafften es sogar, Coin-Up-Knüller wie zum Beispiel *Space Invaders* umzusetzen. Anstelle von Raumschiffen — wie in der Spielhalle — zuckelten am PC Buchstaben über den Bildschirm. Ein "A", gesteuert per Cursor-Tasten, ballerte dann mit einem "i" auf kleine "O"s, "B"s oder "D"s, die über den Monitor wackelten. Echte Programmierkönner bauten sogar ein Zählwerk für Punkte ein und der Spielspaß war perfekt.

Neben Text-Adventures und Minimalballereien eroberte sich das Rollenspiel einen festen Platz in der PC-Spieleliga. Ohne Zweifel sind Programme

1987 waren diese beiden "High-Tech"-Kisten Papis Traummaschinen





Axelay ist der Actionspaß in 3-D für Dein Super NES.

Ein furioses Weltraum-Spektakel mit Super-SciFi-Sound und genialer Grafik.
Die 3-D-Orgie für Dein Super Nintendo Entertainment System.
Ein gigantischer Kampf tobt um die Vorherrschaft in der Galaxie. Und Du bist mittendrin. Als Commander des Raumschiffs Axelay.
Dein Ziel: Rette die Erde; bezwinge die galaktische Gefahr. Jetzt im Handel!

POWER PLAY 11/92
„...verdammt furiose 3-D-Levels, „High-End-Knallerei" und "tolle Extras" mit "gigantischer Grafikpracht."

8-Megabit-Spiel
6 Level
1 Spieler



KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

PALCOM SOFTWARE

F&P 92/471 P2

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

wie *Hack*, das auch heute noch in zahllosen Varianten existiert, den älteren Semestern ein Begriff. Stundenlang tummelte man in tiefen Buchstabenlabyrinthen, meuchelte Monsterscharen oder hortete Schätze, die meistens nur aus einem ASCII-Sonderzeichen bestanden.

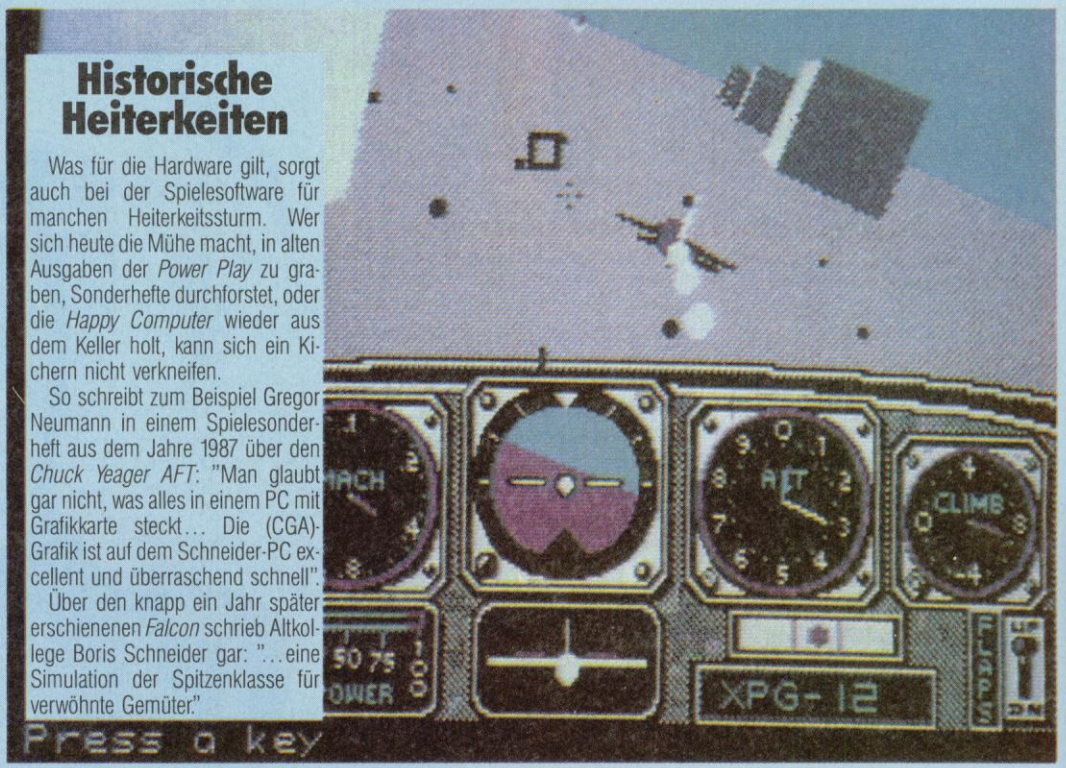
Anfang der 80er Jahre bastelte die bis dato unbekannte Roberta Williams ein sensationelles Adventure: *Mystery House*. Statt der obligatorischen Textwüste zierten 70 Bilder das Programm — die Adventureschmiede "Sierra On-Line" war geboren. Eine weitere Firma aus den ersten Tagen der Computerspielerei ist "Sir Tech", die mit dem ersten Titel der Rollenspielserie *Wizardry* (*Proving Grounds of the Mad Overlord*) einen Bombenerfolg feierten. Vor allem die 3-D-Dungeons verblüfften die entzückten Monstermetzger obwohl sie nur aus ein paar Strichen bestanden. Kurz darauf gesellte sich eine dritte Company zum fröhlichen Firmenreigen: Lord British, alias Richard Garriot legte mit dem ersten *Ultima* den Grundstein für "Origin". Zwar entwickelten die drei Oldie-Firmen zuerst für den populären Heimcomputer aus dem Hause Apple, wandten sich später aber immer mehr dem PC zu. Als der CGA-Grafikstandard in Mode kam und endlich Farbe auf den PC-Monitor zauberte, drehten die Spielefirmen auf — der Siegeszug der Computerspiele begann. *mh*

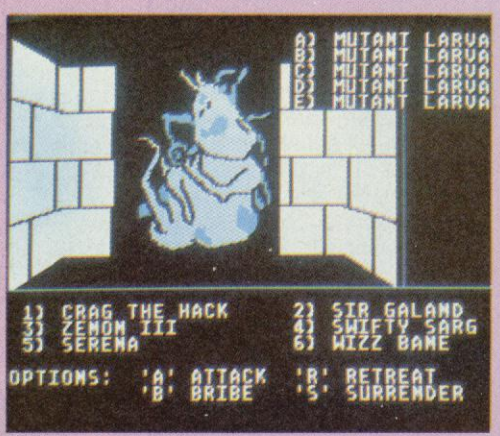
Historische Heiterkeiten

Was für die Hardware gilt, sorgt auch bei der Spielesoftware für manchen Heiterkeitssturm. Wer sich heute die Mühe macht, in alten Ausgaben der *Power Play* zu graben, Sonderhefte durchforstet, oder die *Happy Computer* wieder aus dem Keller holt, kann sich ein Kichern nicht verkneifen.

So schreibt zum Beispiel Gregor Neumann in einem Spielesonderheft aus dem Jahre 1987 über den *Chuck Yeager AFT*: "Man glaubt gar nicht, was alles in einem PC mit Grafikkarte steckt... Die (CGA)-Grafik ist auf dem Schneider-PC excellent und überraschend schnell".

Über den knapp ein Jahr später erschienenen *Falcon* schrieb Altkollege Boris Schneider gar: "...eine Simulation der Spitzenklasse für verwöhnte Gemüter."



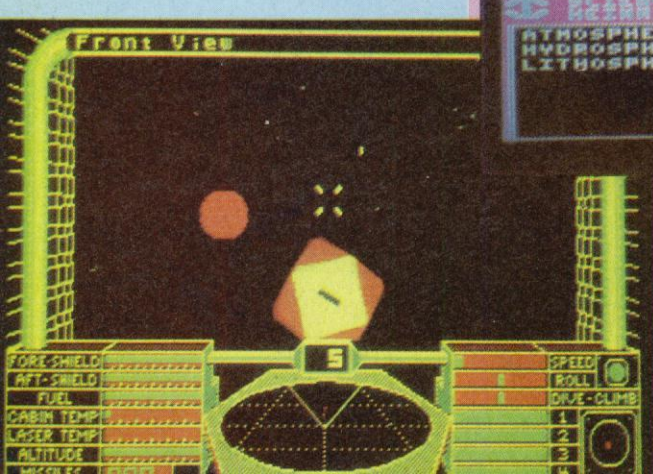


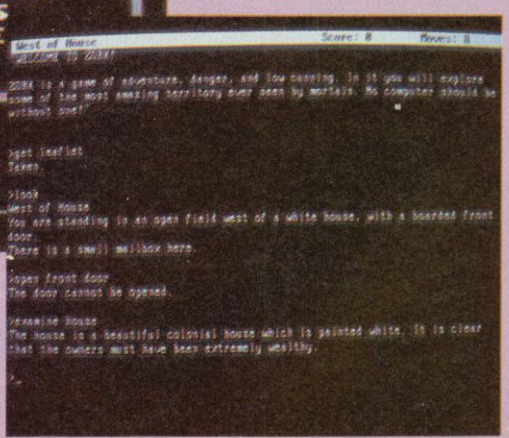
Der erste Teil von *Might & Magic* in CGA.

Aller Anfang ist schwer

Keine Frage — die ersten Spieledesigner hatten es nicht leicht. Doch trotz mittelalterlicher Hardware zauberten Unterhaltungsfreaks kreative Meisterwerke, die zumindest spielerisch auch heute noch begeistern (zum Beispiel weilten die Kollegen Weitz und Hengst nächtelang in den Tiefen des ASCII-Zeichensatz-Adventures *Super "Z"*). Allerdings gehört eine gute Portion Phantasie dazu, sich mit solchen Software-Grufties zu beschäftigen. Viele der Perlen — es muß nicht immer VGA sein — mit denen sich bereits Eure Eltern am PC-Monitor vergnügten, gibt's auch heute noch in leicht abgewandelter Form. So bieten verschiedene Shareware-Firmen wie beispielsweise der CDV-Versand in Karlsruhe, eine ganze Palette der Oldies an.







Der Oberknaller in vier Farben: Bei *Starflight* wurden Spielerherzen schwach. Bildhafte Bescheidenheit links (*Elite*) und grafische Askese rechts (*Zork*)

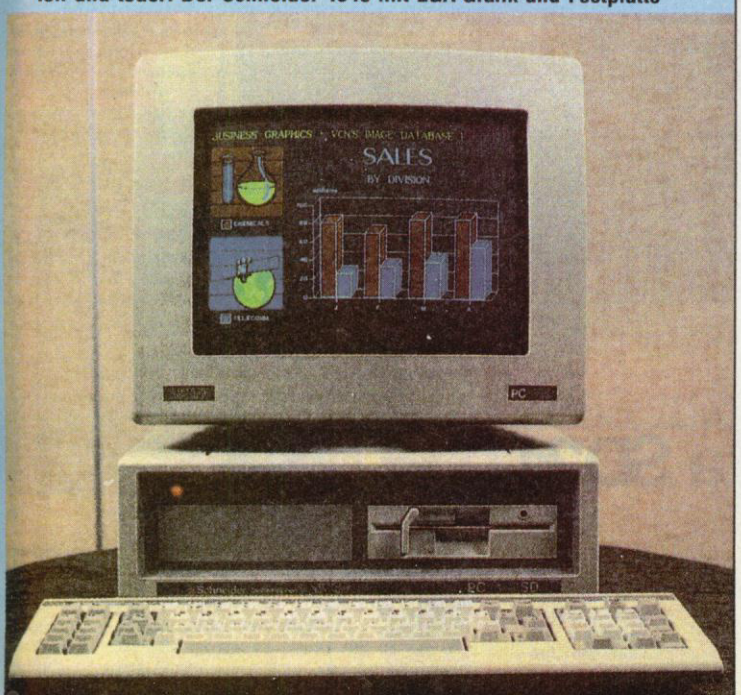
Der Durchbruch

Schon kurz nachdem sich der PC als unermüdliches Arbeitstier in den Büros weltweit breitgemacht hatte, schoben findige Hardwareentwickler ein paar brandheiße Neuheiten nach, um dem PC ein wenig unter die Arme zu greifen. Kaum protzten die neuesten PC-(XT-)Versionen mit opulenten Massenspeichern (die Festplatte — hurra!), flinken Prozessortypen, (der 8088 mit 4,77 MHz!) und frischen Grafikkarten (zum Beispiel dem **C**olor **G**raphics **A**daptor), nutzen die Spieledesigner die neue Hardware sogleich. Programme wie *Shanghai*, *Falcon*, *Starflight* und der berühmte *Flightsimulator* markierten den entscheidenden Wendepunkt. Der PC mauserte sich vom reinen Bürorechner zur idealen Spielekiste.

Mag man sich heute über die Oldies amüsieren, doch erst vor knapp sieben Jahren waren CGA-Spiele das Sahnehäubchen auf dem PC-Programmkuchen. Nur schwer läßt sich die Faszination beschreiben, als die ersten vierfarbigen Bilder über den nicht besonders augenfreundlichen Monitor flimmerten. Vor allem die Spielekonkurrenz aus dem Commodore- und Atari-Lager machte es den PC-Kollegen mehr als schwer. Während PC-Besitzer sich am Anblick der CGA-Fuzzelbildchen erfreuten, konnten sich Amiga-Besitzer und ST-Spieler über mangelnde Farbe wahrlich nicht beklagen. Was für diese hämischen Kollegen schon lange selbstverständlich war, wurde erst 1986/87 auch für den genervten Bürospieler Wirklichkeit. Der **E**nhanced **G**raphics **A**daptor schlug nicht nur bei den Hardwarekennern, sondern auch bei den Spielefans ein wie eine Bombe: 16 Farben, dazu noch aus einer satten Palette von 64 verschiedenen Schattierungen, versprachen grafisch höchst aufwendige Unterhaltungsprogramme. Die ersten Kostproben trudelten dann auch prompt ein: Eines der berühmtesten und auffälligsten Programme der damaligen Zeit ist das Sf-Rollenspiel *Sentinel Worlds: Future Magic I*, das nicht nur durch farbenprächtige Aliens, Raumschiffe und Dungeons begeisterte, sondern auch durch furiose 3-D-Labyrinthe.

Aber nicht nur die gediegene Farbenpracht hilft der Spielebranche auf die Sprünge. Auch schnellere Prozessoren — der 80286 wurde immerhin schon 1983 offiziell vorgestellt — sorgen für den nötigen Auftrieb. Vor allem komplexe Simulationen, die auf herkömmlichen PCs müde ruckten, spielten sich auf den heißen AT-Maschinen besonders gut. Microprose feierte mit den PC-Versionen von *Gunship* und *F-15 Strike Eagle* Erfolge. Der größte Nachteil der neuen Maschinen: Wer einen begehrten

Toll und teuer: Der Schneider 1640 mit EGA-Grafik und Festplatte



Belagern Sie Ihren Softwarehändler, stürmen Sie den Laden, und holen Sie sich . . .

CASTLES II
SIEGE & CONQUEST™

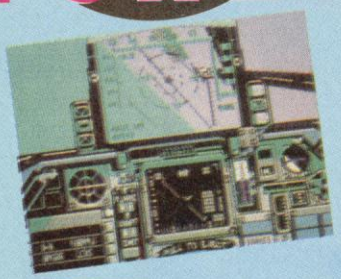




Interplay™

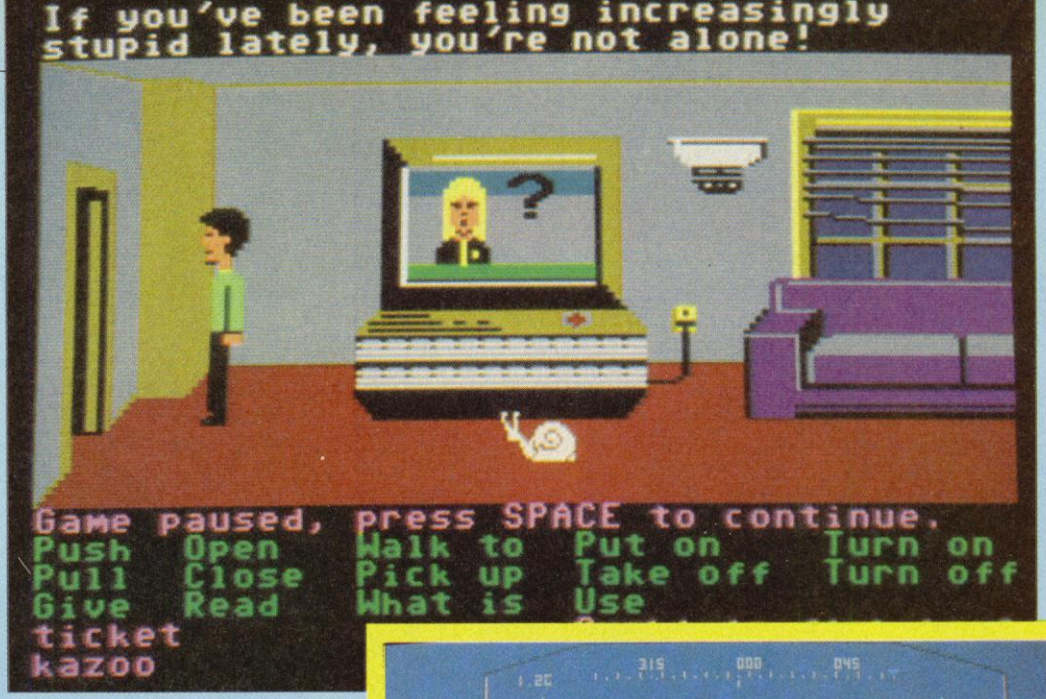
Vertrieb in Europa: Electronic Arts. Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



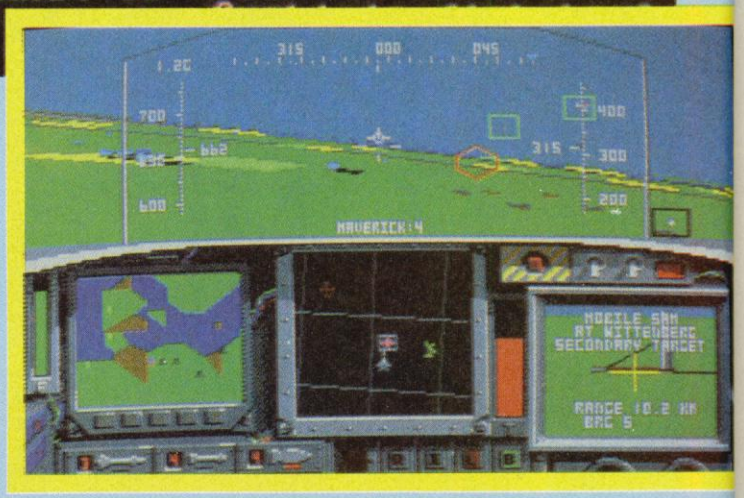




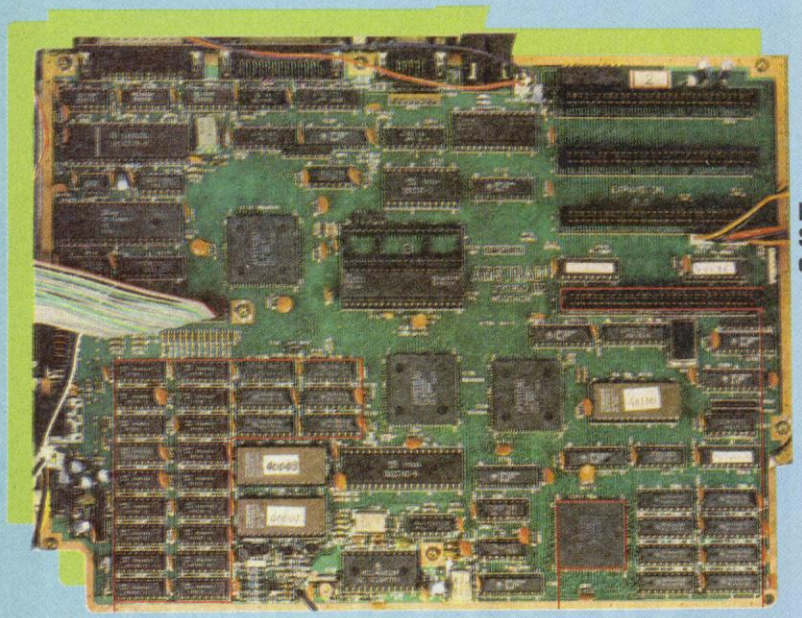
Flugspaß in 3-D und EGA-Grafik: *Gunship* auf dem PC



EGA total: LucasArts sammelt mit *Zak McKracken* Preise



F-15 Strike Eagle 2 sorgte auf PCs für Furore



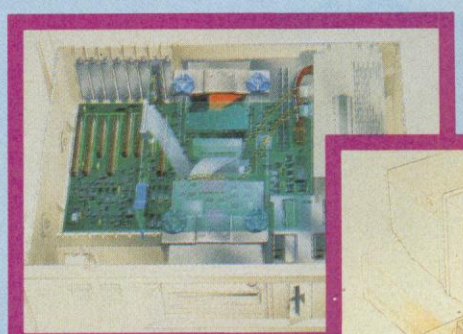
Die Traumplatine des Schneider 1640 in der Draufsicht

AT sein eigen nennen wollte, mußte tief in die Tasche greifen. Rund 10000 Mark kostete ein solcher Power-Rechner. An den Kauf des sagenhaften 32-Bit-Computers, mit einem 80386 als Herzstück, wagte man erst gar nicht zu denken. Glücklicherweise sackte der Preis schnell in für Otto Normalspieler erschwingliche Regionen ab. 1990, sieben Jahre nach der offiziellen Vorstellung, kostet ein 80286er mit 12 MHz, EGA-Karte und 20-MByte-Festplatte um die 2400 Mark. Heute, gerade mal zwei Jahre später, bekommt man für den gleichen Preis bereits einen 486DX mit 33 MHz, 105-MByte-Harddisk und 4 MByte RAM.

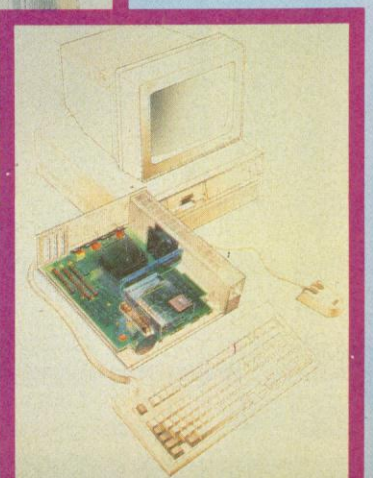
mh

Der PC regiert

Die EGA-Karte war kaum auf dem Markt, da wurden die nicht gerade farbverwöhnten PC-Besitzer mit einem neuen Grafikstandard überrascht: Die VGA-Karte *Video Graphics Array* hatte buchstäblich die besten Voraussetzungen. Mit einer Auswahl von 256 Farbtönen gleichzeitig aus einer Palette von über 262144 Farbmischungen war dieser neue Grafikstandard für bunte Spiele geradezu prädestiniert. Außerdem ist die VGA-Karte abwärtskompatibel; auf alte EGA-Spiele mußte also nicht verzichtet werden. Eines der ersten Programme, das den neuen Standard aufs Feinste nutzte, war Electronic Art's *LHX Attack Chopper*. Neben dem Actiongerangel hob der Kampfhubschrauber auch technisch steil ab. Schnelle VGA-Polygonroutinen, die auch heute noch sehenswert sind, lassen Simulationsherzen höherschlagen. Kein Wunder: Fummelte doch ein Grafik-



IBM im Aufwind: Neue Rechner braucht das Land



Wir zeichnen uns den Traumcomputer

DAS KOMPLEXESTE ARTVENTURE, DAS JE EIN COMPUTER GESEHEN HAT

AMIGA, PC



AMIGA



AMIGA

Jonathan



AMIGA
1 MB RAM
erforderlich!

Kronstadt, eine typische Kleinstadt im Süden Deutschlands. Doch Unerklärliches stört die Idylle. Entsetzliche Geschehen, Verbrechen und Selbstmorde häufen sich, Bürger und Polizei sind ratlos.
Nur Jonathan, der seit einem Unfall behindert im Rollstuhl sitzen muß, erkennt in seinen geheimnisvollen Träumen und Visionen, daß eine böse Macht versucht, einen jahrtausendealten Kampf erneut zu führen, um die Herrschaft über die Menschen zu gewinnen.
Helfen Sie Jonathan den Kampf gegen die schwarze Macht zu führen.
Erleben Sie einen spannenden Thriller und ein einzigartiges Spiel. Zehn randvolle Disketten mit 12 MB Daten für faszinierende Grafiken.
Die Fachpresse bezeichnet JONATHAN mit dem Artwork des bekannten Grafikers Chris Földing als einen erneuten Knüller aus dem Hause SOFTWARE 2000.

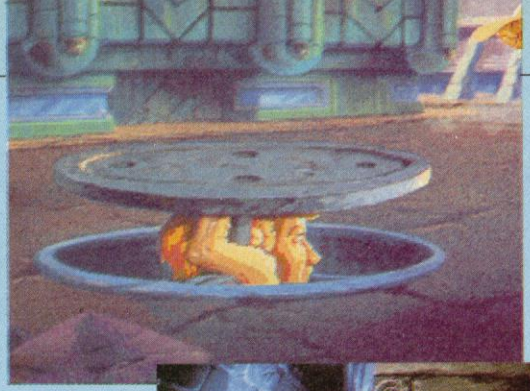
SOFTWARE 2000

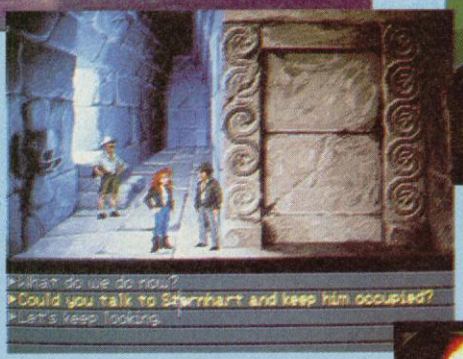
Spielbare Amiga-Demo-Disk gegen 5 DM in Bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Jonathan", Postfach 110, 2420 Eutin.

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447



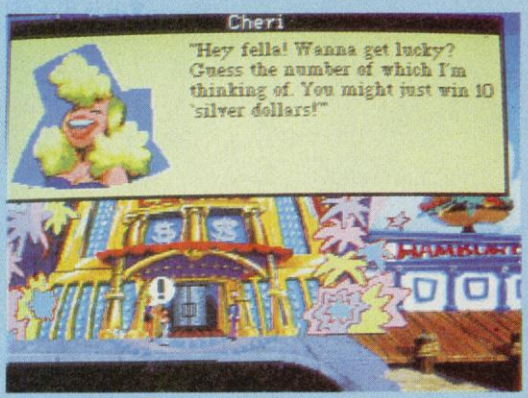




VGA regiert die Spielewelt: *Space 4* (oben), oder *Indiana Jones 4* (unten) waren Adventure-Meilensteine.



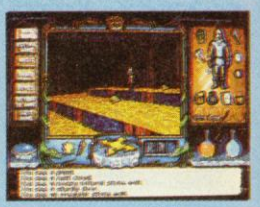
Gunship 2000 erstrahlt in neuer Farbenpracht



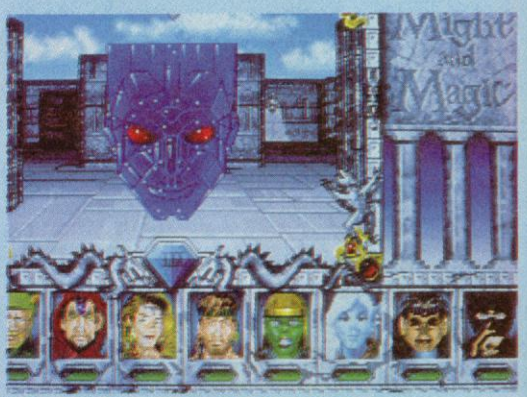
Larry verführt Frauen in VGA



Ohne VGA kein *Wing Commander*



Farbenpower: *Ultima Underworlds*



Seit dem ersten Teil hat sich die *Might & Magic*-Serie grafisch ganz schön gemausert



Vorreiter in Sachen VGA: *Ultima 6*



Supergolf in Super-VGA: *Links*

profi den Hubschrauber zusammen. Kein geringerer als Brent Iverson, Programmierer der PC-Version des berühmten *DPaint*, schuf mit *LHX* einen Meilenstein.

Vier Monate später verließ eine VGA-Neuauflage des U-Boot-Oldies *Silent Service* das Microprose-Dock. Allein die stimmungsvollen VGA-Zwischenbilder ließen Grafikkennern das Wasser im Munde zusammenlaufen. Die völlige VGA-Wende verdanken wir jedoch einer kleinen Softwarefirma in Texas. Origins *Wing Commander* überzeugte auch den letzten VGA-losen Spieler. Die futuristische Weltallknallerei mutete wie ein Kinofilm an und läutete eine neue Ära in Sachen grafisch dominanter Spiele ein. Für Adventure-Freaks hatte Sierra genügend VGA-Munition gesammelt: Extra in VGA wurde das Kult-Abenteuer *Space Quest 4* bis zum letzten Pixel durchgestylt. Nicht umsonst verlieh *POWER PLAY* bis heute ungeschlagene 94 Grafikpunkte und kürte das Weltraumepos zum Grafikadventure des Jahres 1991. Damit nicht genug: Sierra erkannte die Zeichen der Zeit und verpaßte auch älteren Knüllern ein neues Gewand. Mittlerweile sind fast alle Oldies (*Kings Quest 1*, *Larry*, *Space Quest 1* oder *Police Quest 1*) noch einmal neu, grafisch und musikalisch aufgepeppt, erhältlich.

Als ernsthafter Sierra-Konkurrent tummelten sich die Spiele von LucasArts auf den Spitzenplätzen der Beliebtheitsskala. Nach dem spielerisch überzeugenden *Monkey Islands 1* entstand das stilvolle *Monkey Islands 2*. Der bisher letzte Grafikklopfer aus San José ist *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

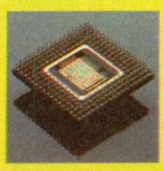
Auch die Rollenspieler wurden mit wegweisender VGA-Pracht bedient: Von Origin kam *Ultima 6* damals ein grafischer Rollenspiel-Meilenstein. Die Spieleschmiede Westwood schickte *Eye of the Beholder* ins Rennen um die schnuckeligste Dungeon-Pracht. Technisch wegweisend für das Rollenspiel-Genre ist allerdings wieder ein Spiel von Origin: *Ultima Underworlds* glänzte mit einem neuartigen 3-D System, das die Grenze zur virtuellen Welt sprengt.

Letzter Schrei im VGA-Trend ist die Unterstützung von Super-VGA: Die Auflösung wird in Super-VGA von den herkömmlichen 320 x 200 Punkten auf 640 x 400 gleich verdoppelt — und das bei gleicher Farbnuancierung. Erste Spiele wie die Edel-Golfsimulation *Links Pro 386* zeigen, wo's langgeht. Origin (wer sonst) arbeitet derweil an *Privateer*, einem *Wing-Commander*-Nachfolger in Super-VGA-Pracht. Da flitzen Raumschiffe durchs hochauflösende Pixel-Weltall, daß es nur so eine Freude ist. Das Problem liegt auf der Hand: Nur immer schnellere PCs bewältigen die geforderten Datenmengen. Unter einem 386er läuft heute kaum noch ein Spiel, einige Programme schreien geradezu nach einem 486er, wie zum Beispiel das grafisch beeindruckende *Comanche*. *cd*



Five in a Row

Das letzte Prachtstück der Intel-Entwickler ist der "586"er. Der korrekte Name des Kraftpaketes ist Pentium. Der Pentium wird zu den älteren Brüdern weiterhin kompatibel bleiben. Doch in seinem Inneren tickern neue Werte: RISC ist das Zauberwort für maximale Systempower. In Spielerkreisen ist der Archimedes das bekannteste RISC-System. In neue Geschwindigkeits-Dimensionen rast der Pentium mit einem intern und extern 64 Bit breiten Datenbus und einem ausgeklügelten Cache-System. Mit ungefähr 100 MIPS soll das Intel-Baby ungefähr doppelt so schnell rennen wie ein 486 DX 2 mit 66 MHz.

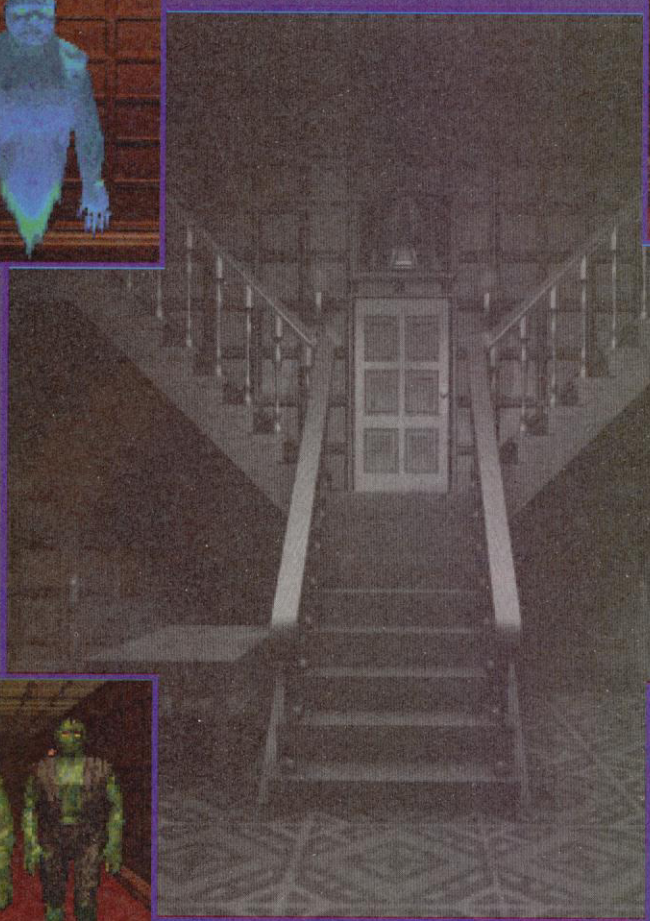


Our information indicates that in all cases...

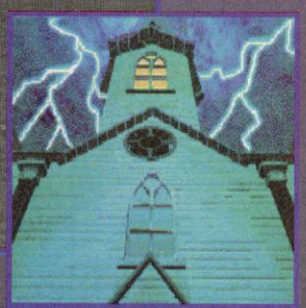
THE LEGACY











Nur zuhause finden Sie Ruhe ... ewige Ruhe!

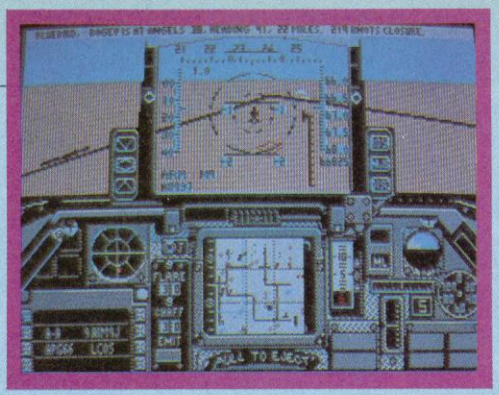
Ein Umzug kann ganz schön nervenaufreibend sein. Besonders, wenn das neue Heim eine uralte, unheimliche Villa in New England ist, die Sie geerbt haben. Völlig arglos ziehen Sie dort ein, ohne zu ahnen, daß die Geister Ihrer bösartigen Vorfahren darin herumspuken. Jahrhundertelang haben sie Pläne geschmiedet, um Sie hierher zurückzulocken. Und sie beabsichtigen nicht, Sie entkommen zu lassen ... zumindest nicht lebend.

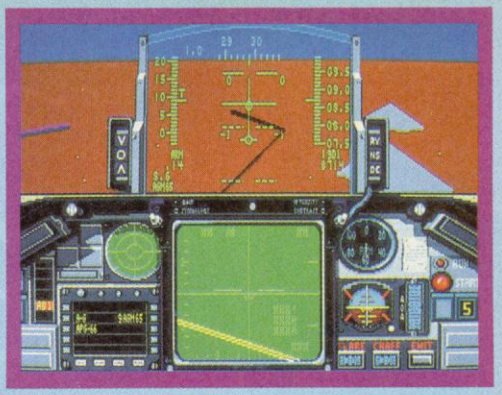
Wenn Sie die Spannung aushalten, setzen Sie Ihre magischen Fähigkeiten gegen widerliche steinerne Teufelsfratzen und tödliche Blutsauger ein. Besiegen Sie die lauernde dämonische Macht und ihre schaurigen, gespenstischen Helfer, die in den düsteren Räumen ihr Unwesen treiben. Ihr Leben hängt davon ab! Aber vielleicht ist der Tod das kleinere Übel, wenn Ihnen sonst nur noch Ihre größte Angst bleibt - die Angst vor dem Unbekannten.

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

Eigener Herd ist Goldes wert? Dachten Sie ...







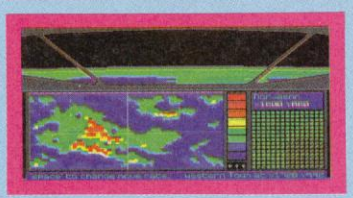
Die Spiele-Evolution macht's deutlich: Der Uralt-*Falcon* flog noch in CGA, der *AT-Falcon* auf schnellen EGA-Rechnern, heute steigt *Falcon 3.0* nur noch auf High-End-Rechnern in die Luft



Meilensteine in CGA

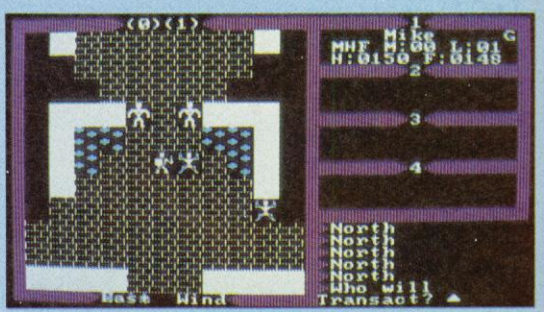
Mit der Einführung der ersten echten Farb-Grafikkarte für PCs, der CGA-Karte, bekamen die Spiele einen völlig neuen Stellenwert. Die vier potthäßlichen Nuancen reichten den damaligen Spieledesignern. Beim Rückblick in die "Vor-EGA"-Zeit stolperten wir über ein halbes Dutzend Spiele-Oldies, die sich für immer einen Platz in den Annalen der Softwaregeschichte verdient haben.





Mit EGA zum Durchbruch: *Sentinel Worlds 1*

Lang ist's her: *Ultima I* in CGA



PC's von TANDON, PLANTRON, ZENITH, SCHNEIDER, OLIVETTI, TAIWAN-PC'S

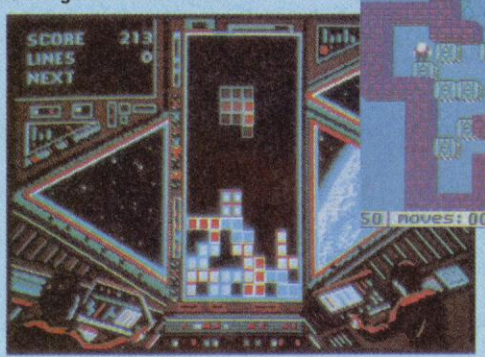
ZUBEHÖR:

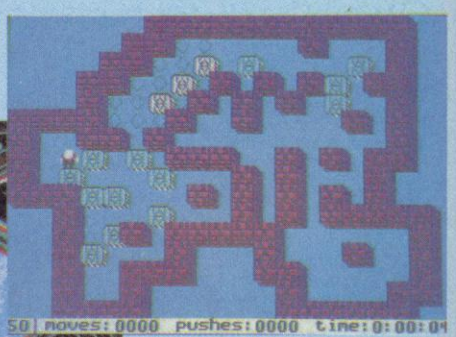
- FESTPLATTEN – z. B. Einbau-Kit 20 MB Festplatte mit Controller und Kabel **nur 1398.-**
- STREAMER – von 10 bis 60 MB
- Mono- und Color Graphikkarten
- Multifunktionskarten
- STANDARDSOFTWARE
- CO-PROZESSOREN – z. B. 8087 mit 5 MHz



Da freut sich der Geldbeutel: Eine Hardwareanzeige von 1987

Suchtspiele in vier Farben: *Tetris* geht um die Welt...

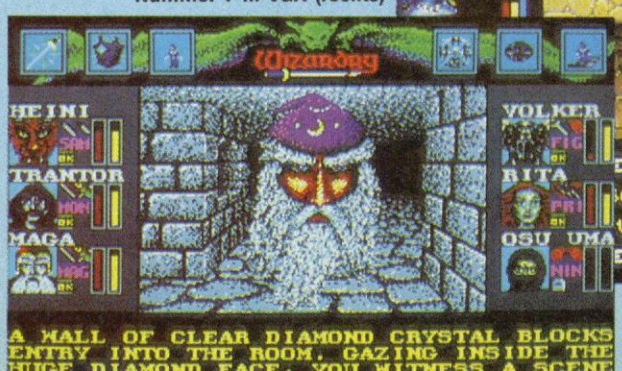




... *Sokoban* untergräbt jede Arbeitsmoral

Die technische Entwicklung macht auch vor *Wizardry* nicht halt: Teil 6 noch in EGA (unten), Nummer 7 in VGA (rechts)





Meilensteine in EGA

Neben der Einführung des neuen Grafikstandards **EGA** halfen schnellere Computer den Spielen gehörig auf die Sprünge. Vor allem Simulationen kam das Power-Plus der ersten 286er-AT's zugute. Da wurde der *Falcon* gleich nochmal in einer speziellen EGA/AT-Version aufgelegt, der *Chuck Yeager AFT* mußte sich einer Verjüngungskur unterziehen, die Sierra-Adventures strahlten im neuen Glanz.

Eine neue Flugsimulation erobert den Himmel!

Für den Erfolg gibt es immer zwei Garanten'



Demnächst für den Amiga

Händleranfragen erwünscht!

PSYGNOSIS

In der modernen Kriegsführung kann eine Auseinandersetzung nicht ohne das perfekte Zusammenspiel von Luft- und Bodenkräften gewonnen werden.

Darum beinhaltet Combat Air Patrol umfassende Luft-Bodenangriffe mit Abfangmissionen sowie Angriffsszenarien, die eine direkte Auswirkung auf Ihre Einsätze haben.

Aber nicht nur das!

Die Spielbarkeit von CAP gehört ebenfalls zu dem Besten . . .

Sollten Sie auf der Suche nach einem atemberaubenden Flugsimulator mit Strategieelementen sein, dann dürfte CAP für Sie zur ersten Wahl gehören.

Verpackung mit bebildertem Tagebuch.

Deutsche Vertretung: Alliance, A Division of Selling Points GmbH, rler Straße 1, 4830 Gütersloh. Spielbare Demodiskette gegen DM 6 in bar.

HEAD WARE

Reingehört

Ronnie Wood

Slide on this Der Rolling Stone solo mit Anhang. Bekannte Gastmusiker zieren das extravagante Booklet, jammern 13 Songs lang, garantieren für guten Rock. Kein Pop-Gedüdel, keine Gitarren-Ekstase, kein Oberknaller. Trotzdem: nicht nur für Stones-Fans. P.S: Gastauftritt für Jimmy "Whirlwind" White – cool.



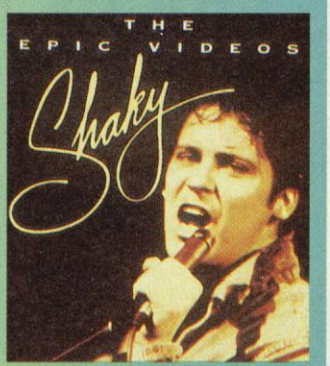


Suzanne Rhatigan

To Hell with Love Non-Komformist Suzanne flog aus Bands, versuchte sich als TV-Ansagerin und Stock/Aitken/Waterman-Studiosängerin: alles ohne Erfolg. Doch simsalabim - ihre erste Solo-CD ist ein Volltreffer. Intelligenter Pop, Charakter, Stimme - bitte mehr Querdenker mit Format.

Shaky

The Epic Videos Hüftschwung links, Hounddog rechts: Neuzeit-Elvis Shakin' Stevens in 22 Videoclips. Bißchen viel, bißchen Fun, bißchen anspruchslos. Und trotzdem: gute Laune für Rock'n'Roller. Besser ehrlich banal als verlogen abgehoben. Auch als CD erhältlich.



Flug in die Freiheit

Daß Toleranz und Verständnis zwischen den Völkern nicht von selbst entstehen, ist eine Binsenweisheit. Um so schlimmer: Im Science-fiction-Weltraum der menschlichen Schreiberlinge sieht's nicht anders aus. Da wird "geblastert" und "desintegriert", was Transform- und Laserkanonen hergeben. Die kleinen grünen Männchen pusten sich gegenseitig die Atome aus der Rübe und jeder Schleimpfropf geht dem anderen an die Gallerte. Besonders schlimm treiben es dabei Völker, die von Katzen abstammen. Ob Larry Niven's "Kzin", Caroline J. Cherryh's "Chanur" oder Chris Robert's "Kilrathi", mit den Miezekatzen ist nicht gut Kirschen essen. Gerade die Kilrathis haben uns in letzter Zeit arg gebeutelt und ganz nebenbei Origin's *Wing Commander* zu einer der erfolgreichsten Computerserien aller Zeiten gemacht.

Fans der Serie, die sich die lange Wartezeit auf *Privateer* und *Wing Commander 3* etwas verkürzen wollen, dürfen ins Buchregal greifen und in **Wing Commander - Freedom Flight** von Mercedes Lackey und Ellen Guon schmökern. Ihr trefft auf alte Bekannte, erfahrt neues über Spirit und Hunter und könnt die weitere Entwicklung im Kilrathi-Universum verfolgen.

Der erste Teil einer ganzen Reihe von *Wing-Commander*-Büchern ist in den USA bei **Baen-Books** (ISBN 0-671-72145-3) erschienen, kostet **fünf Dollar** und ist leider in Englisch. Bis ein deutscher Verlag aufwacht und eine Übersetzung liefert, werden wohl ein paar Lichtjahre vergehen. Besorgt Euch das Original lieber direkt über Euren Buchhändler. Eine andere vielversprechende Adresse ist der Bahnhofsbuchhandel, der meist eine gut sortierte englische Science-fiction- und Fantasy-Ecke bereithält. *vw*





Fantasy-Futter

Die US-Firma SSI hat die Rollenspielfans in letzter Zeit etwas vernachlässigt. Die Erscheinungstermine von *M* und *Dark Sun* sind in weite Fernen gerückt, die alten Serien inzwischen ausgelaufen und die Segel- und Raumbootfantasie *Spelljammer* kommt nur schleppend in Fahrt. Wer nicht ohne sein tägliches SSI-Abenteuer auskommt, muß deshalb wohl oder übel zum Buch greifen und sich die zukünftigen Computerspiele in gedruckter Form "reinziehen". Die "Dragonlance"-Geschichten liegen zwar inzwischen in deutscher Übersetzung vor, alle anderen TSR-Erfindungen, Hauptinspirationsquelle der SSI-Crew, gibt's leider nur auf Englisch.

Wer sich also schon mal den intellektuellen Unterbau für das noch in der Planung befindliche **Ravenloft**-Computerspiel anlesen will, wird unter der ISBN-Nummer 1-56076-155-5 bei TSR-Books fündig. **Vampire of the Mist** entführt uns erstmalig in die dunkle Domäne von **Ravenloft**. Dort paaren sich Kender mit Werwölfen, werden Elfen zu Vampiren und tummeln sich Ghoule und Geister. Inzwischen sind vier Teile erschienen. Die Reihe wird fortgesetzt.

V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
A-Train /dt	—,—	99,—	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	84,95	—,—
Aces of the Pacific Mission Disk.	—,—	44,95	—,—
Alone in the dark /dt	—,—	94,95	—,—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Ancient Art of War in the Skies /dt	—,—	84,95	—,—
ATAC /dt	—,—	89,95	—,—
B-17 Flying Fortress /dt	—,—	99,—	—,—
B.C. Kid /dt	54,95	—,—	—,—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	59,95	—,—	—,—
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Bundesliga Manager Professional Limited Edition /dt	89,95	89,95	—,—
Burning Steel /dt	—,—	89,95	—,—
Campaign /dt	66,95	79,95	—,—
Car and Driver /dt	—,—	84,95	—,—
Castles 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Civilization /dt	79,95	94,95	—,—
Curse of Enchantia /dt	89,95	89,95	—,—
***D*as schwarze Auge /dt**	74,95	84,95	V.mö
Dream Team /dt	59,95	69,95	59,95
Dungeon Master & Chaos Strikes back /dt	59,95	—,—	59,95
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	—,—
Dynatech /dt	59,95	69,95	—,—
Elysium /dt	—,—	69,95	—,—
Epic /dt	64,95	74,95	69,95
***F*-15 Strike Eagle 3 /dt**	—,—	94,95	—,—
F-16 Falcon	34,95	—,—	—,—
F-16 Falcon Mission 1 o. 2 je	24,95	—,—	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire and Ice /dt	59,95	—,—	59,95
Football Crazy Challenge /dt	59,95	—,—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	89,95	79,95
***G*obliins 2 /dt**	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /dt	79,95	94,95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
***H*arrier Jump Jet /dt**	—,—	94,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	84,95	84,95	—,—
***I*nca /dt**	—,—	99,—	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	89,95	—,—
***J*immy White's Whirlwind Snooker /dt**	64,95	66,95	64,95
Kick off 2 /dt	59,95	—,—	59,95
Kick off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—,—	—,—
Kick off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—,—	19,95
Kick off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95
King's Quest 6 /dt	—,—	84,95	—,—
***L*eather Goddesses of Phobos 2 /dt**	—,—	94,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	69,95	—,—
Legend of Valour /dt	84,95	84,95	V,mö
Lemmings /dt	39,95	64,95	49,95
Lemmings Data Disk /dt	34,95	49,95	44,95
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
***M*ad TV /dt**	74,95	89,95	—,—
Might & Magic 4 /dt	—,—	89,95	—,—
***P*inball Dreams /dt**	59,95	—,—	—,—
Pinball Fantasies /dt	59,95	V,mö	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Populous 2 /dt	69,95	84,95	69,95
***Q*uest for Glory 3 /dt**	—,—	84,95	—,—
***R*ailroad Tycoon /dt**	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	74,95	79,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	V,mö	54,95	—,—
***S*ecret of Monkey Island /dt**	74,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,95	89,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	84,95	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—,—	34,95	—,—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—,—	29,95	—,—
Sensible Soccer 92/93 Neue Version! /dt	59,95	—,—	59,95
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Siege	—,—	59,95	—,—
Siege Data Disk.	—,—	34,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim Earth /dt	89,95	99,—	—,—
Sim Life /dt	—,—	79,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—,—
Star Control 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge /dt	—,—	69,95	—,—
***T*erminator 2092**	—,—	94,95	—,—
The Humans /dt	59,95	59,95	V,mö
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
***U*ltima 6 /dt**	59,95	44,95	59,95

Bachler Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
***W*ax Works /dt**	V,mö	66,95	—,—
Wayne Gretzky Hockey 3	—,—	84,95	—,—
Ween /dt	74,95	94,95	—,—
Wing Commander /dt	89,95	44,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—,—	99,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	89,95	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wizardy 7	V.mö	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
Wrestle Mania 2 /dt	59,95	69,95	59,95
***X*-Wing /dt**	—,—	89,95	—,—
Zool /dt	59,95	—,—	V,mö

MEGA-HITS

Comanche Maximum Overkill /dt	**99,—**	*IBM-PC*
Formula One Grand Prix /dt	**89,—**	*IBM-PC*
Historyline 1914 - 1918 /dt	**85,—**	*Amiga & IBM-PC*
Sherlock Holmes /dt	**79,—**	*IBM-PC*
Street Fighter 2 /dt	**59,—**	*Amiga &ATARI ST*
	69,—	*IBM-PC*
Task Force 1942 /dt	**95,—**	*IBM-PC*
Ultima Underworld 2	**89,—**	*IBM-PC*
Wing Commander /dt	**89,—**	*Amiga*

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	**75,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	**179,—**
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	**49,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**

So könnt Ihr gleich bestellen:

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

1/1 93

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

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

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordiastr.61
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC
Ancient Art of War in the Skies		99
Battles of Destiny		99
Carriers at War		109
Command HQ		49
Dreadnoughts	99	99
Dreadnoughts/Szen. Disks je	59	59
Global Conquest		89
Harpoon Designer		59
History Line 1914-18	99	99
No Greater Glory	99	69
Pacific War		119
Patriot		119
Perfect General	89	89
Perfect General WW2 Disk	59	59
Perfect General Add-On 2		59
Reach for the Stars		89
Siege		84
Spaceward Ho!		89
V for Victory: Utah Beach		99
V for Victory: Velikiye Luki		99
Warlords	84	84

LUCASFILM ADV. PAK

Fünf der besten Grafikadventures in einer Supersammlung aus USA: Maniac Mansion, Zak McKracken, Loom, Indiana Jones, Monkey Island

für IBM-PC 99,00 DM

ROLLENSPIEL

	AM	PC
Cobra Mission		129
Curse of the Azure Bonds	39	39
Dungeon Master		89
Keys to Maramon	39	79
Lord of the Rings	89	39
Space 1889	39	39
Schicksalsklinge	99	119
Spelljammer		99
Ultima Underworld II		119
Wizardry VII		99

Original-Lösungshilfen

alle SSI-Lösungsbücher	je 27,00
Wizardry VI (100 S.)	29,00
DSA - Die Schicksalsklinge	24,80
Railroad Tycoon Strategy (300S.)	39,00
Civilization (380 S.!!!)	39,00
Ultima IV-VI (350 S.)	39,00
Planet´s Edge (200 S.)	39,00
Might&Magic IV	39,00
Wizardry VII	29,00
Darklands+Update Disk	39,00

SIMULATION

	AM	PC
ATAC		109
Comanche Maximum Overkill		99
F1 Grand Prix		99
F15 III Limited Edition		139
Falcon 3.0 + Zusatzdisk		160
Gunship 2000 Data Disk		69
Knights of the Sky	99	49
Silent Service II	99	49
Task Force 1942		119
Red Baron Mission Disk		59

BATTLETECH MEGAPACK

Für alle, die es bisher versäumt haben, sich die BattleMechs auf den Bildschirm zu holen. Enthält BattleTech I+II sowie MechWarrior. Zweimal Rollenspiel und einmal Action zum Wahnsinnspreis von:

PC DM 99

VIRTUAL PILOT

Monster-Lenkrad-Joystick für Flug- und Rennsimulationen, solides Stahlgehäuse, super-präzise, unverwüstlich, am Tisch festschraubbar)

PC 189

VERMISCHTES

	AM	PC
Hockey League Simulator II		89
Lost Treasures Infocom	119	119
Lost Treasures Infocom II		99
Magic Pockets		39
Magnetic Scrolls Collection	39	
Omega		25
Railroad Tycoon	99	49
Riders of Rohan		49
Temple of Apshai Trilogy		19
War in Middle Earth		29

Hardware

Thrustmaster	DM 189
Gravis Joystick	DM 79
Koss Lautsprecher	DM 59
Koss Boxen + Equalizer	DM 119

Unser Ladenlokal

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

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

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 8,00) oder Vorausscheck (plus DM 5,50)

0211/304545



Ähnlich sieht es aus mit **Spelljammer** und **Dark Sun**. Für beide Rollenspielsysteme sind bereits mehrere Bücher bei TSR erschienen und werden sicher im Laufe der Zeit von SSI zu weiteren Rollenspielen verarbeitet. Wer sich genauer über das TSR-Verlagsprogramm informieren möchte, der wende sich an:

TSR, Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3 LB
United Kingdom

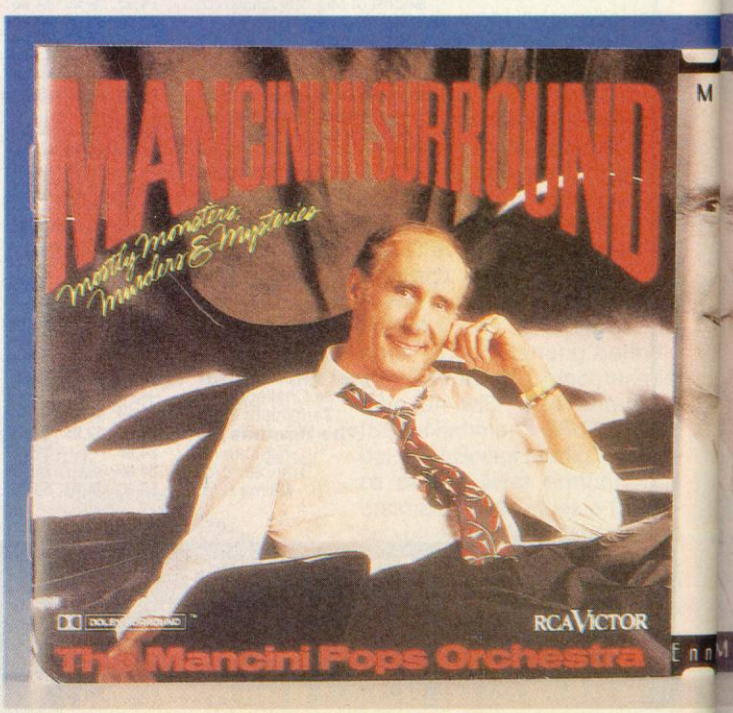
oder

TSR, Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva, WI 53147
U.S.A

Gegen einen frankierten Rückumschlag oder internationalem Antwortschein wird man Euch sicher gern einen Katalog zuschicken. *vw*

Achtung Surround!

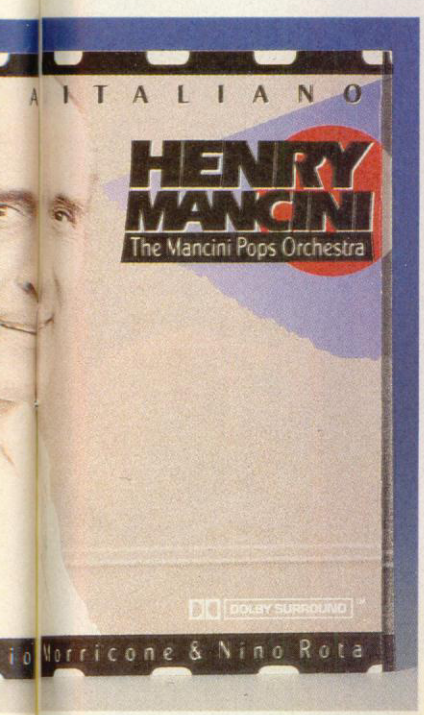
Fliegerangriff von hinten, Kanonendonner rechts vorne, Sprache mittig: Dolby Surround kommt gewaltig. 99,9% aller Kinofilme sind seit einem guten Jahrzehnt in Dolby Surround abgemischt. Bei Musik-CDs hat sich diese Aufnahmetechnik leider noch nicht durchgesetzt. Nur wenige Silberlinge sind entsprechend



codiert – mal steht's drauf, mal wieder nicht. Drei der eindrucksvollsten Surround-CDs verschweigen hartnäckig dieses Feature: **The Immaculate Collection** von Madonna beschert überraschend gut abgemischte Surround-Songs. Auch die Neueinspielung des **Star Wars**-Soundtracks (erschienen bei Sony Classic) und die geniale **Twin-Peaks**-CD weisen kompetenten Raumklang auf.

Auf ihre Kosten kommen Mancini-Fans mit Surround-Equipment. Mit seinem **Mancini Pops Orchestra** hat der Altmeister zwei spezielle Surround-CDs aufgenommen. "Mostly Monsters, Murders & Mysteries" und "Cinema Italiano" bescheren orchestrale Interpretationen bekannter Kinohits und Bühnenstücke. Leider gelangen weder die Arrangements, noch die Surround-Codierung zur allgemeinen Zufriedenheit - solider Durchschnitt, mehr aber auch nicht.

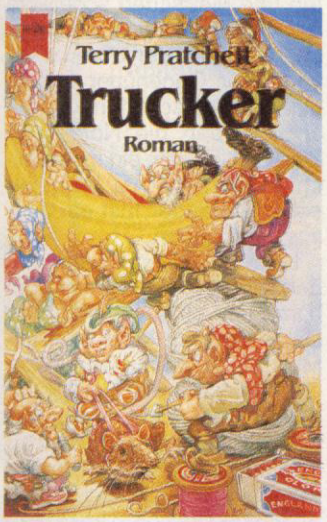
Übrigens: Viele neue Spiele werden in Surround vertont. So sind Soundeffekte etlicher **Super-Nintendo-Spiele** teils Surround-codiert (beispielsweise in *Parodius* und *Axeley* von Konami). Mit *King Arthur's World* von Jaleco erschien in Japan bereits das erste Super-NES-Modul, das komplett in Dolby-Surround präsentiert wird (siehe Test in dieser Ausgabe). Man darf damit rechnen, daß sich Raumklangspiele vom Außenseiterprodukt bald zur Mainstream-Ware mausern. Wir können's kaum erwarten... *mg*

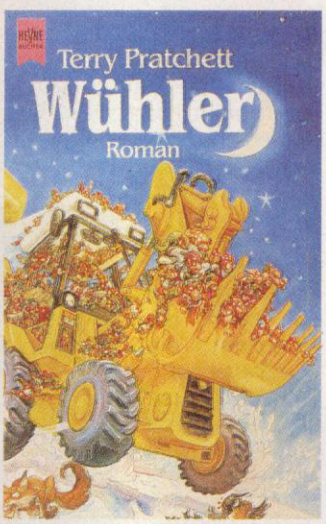


Nomen est Omen

Dank dem Scheibenweltzyklus wurde Terry Prachett ein Star unter den Fantasyautoren. Mit seiner, für ein jüngeres Publikum konzipierten Romantrilogie **Trucker**, **Wühler** und **Flügel** versuchte er, ohne die galaktische Schildkröte und ihre flache Welt auszukommen.

Die Helden der drei Geschichten sind Wichtelmänner - beziehungsweise "Nomen",





wie sie sich selbst bezeichnen. Aller Anfang ist das Kaufhaus Arnold Bros. Der Unterschied zu einem normalen Kaufhaus sind die etwa 2000 kleinen Geschöpfe, die sich unter die Dielenbretter des Konsumpalastes zurückgezogen haben. Vor langer Zeit schon gaben sie das Leben in der freien Wildbahn auf und verlegten ihre heimatlichen Gefilde in eine regenfreie, warme Zone. Der innige Kontakt zwischen Wich-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

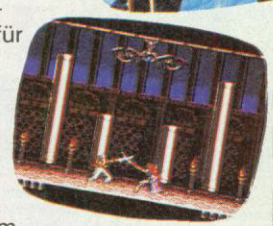


Sagenhaftes Säbelrasseln für Dein Super NES

Prince of Persia. Das märchenhafte Fantasy-Spiel für Dein Super Nintendo Entertainment System. Fantastische Farben. Supersatter Sound.

Für Video Games 10/92 "die mit Abstand beste, schönste und inhaltlich umfangreichste" Version.

Du hast es mit untoten Knochenmännern und hinterhältigen Amazonen zu tun. Also schwing Deinen Säbel beim heißesten orientalischen Action-Zauber für Dein Super NES.



8-Megabit-Spiel
20 Level plus
5 Trainingsrunden
1 Spieler



KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

F&P 92/478 P1

PALCOM SOFTWARE

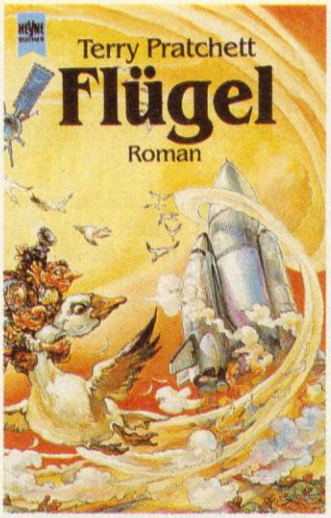
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

SOFTPOWER
Berlin
Special News
Unsere Neuheiten:
Underworld 2
für IBM-PC DM 99,-
Burning Steel
für IBM-PC DM 99,-
Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert !
Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

Computer-Spiele-Vermietung
An- und Verkauf von Software
SoftThek
6000 Frankfurt 1, Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, im Hause "Video-Time", Tel.: 06151/318755
6500 Mainz, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
Sie möchten sich im Bereich Software-Handel und -Vermietung selbständig machen? Wir haben ein professionelles Konzept!
Wir suchen außerdem Betreiber und/oder Käufer für unsere Filialen!
VDS GmbH
Wielandstraße 25
6000 Frankfurt 1
Tel.: 069/5976041-42
Fax: 069/5964118

GALAXY
Afterburner 3 CDj 129.-
Aleste CDj 129.-
Arielle e 99.-
Desert Strike e 99.-
Menacer e 149.-
Outlander e 99.-
Roadblaster CDj 129.-
Terminator 2 e 99.-
Thunderforce 4 d 99.-
MEGA DRIVE
NHLPA d 119.-
Powermonger e 109.-
Road Rash 2 e 109.-
Sonic 2 d 99.-
Str.of Rage 2 d 99.-
Thundforce 4 d 99.-
World o.Illusion d 99.-
Bund.man Pro 89.-/89.-
Campaign 79.-/79.-
Civilisation 99.-
Grand Prix 99.-/99.-
Harrier Assault 89.-
Humans 69.-
Monkey Island 2 89.-
Pinball Fant. 69.-
Streetfighter 2 69.-/69.-
ATARI/AMIGA
B.C.Kid 69.-
Bat 2 99.-/99.-
Gunship 2000 109.-
History Line 109.-
Ind.Jones 4 dt. 99.-
Schwarz.Auge 99.-
Wing Comm. 109.-
Alien 3 e 69.-
Prince o.Persia d 79.-
Shinobi 2 e 69.-
Teminator d 79.-
GAME GEAR
Def.of Oasis e 79.-
Sonic 2 d 79.-
Streets o.Rage e 69.-
Empire str back e 59.-
Final Fant Adv e 59.-
Star Wars e 59.-
Trick & Trap e 59.-
GAMEBOY
Bio.Commando e 59.-
Mario Land 2 e 59.-
Mega Man 3 e 59.-
Turbo Duo e 799.-
Image Fight 2 SCj 119.-
Motoroader MC SCj 109.-
Sup.Darius 2 SCj 119.-
PC ENGINE
Bomberman 93j 109.-
Crest o.Wolf SCj 109.-
Gradius 2 SCj 119.-
Desert Strike e 129.-
Jaki Crush j 149.-
Mario Kart j 79.-
Out o.t.World e 129.-
Rushing Beat 2 e 129.-
Streetfighter 2j 119.-
Wing Commander e 139.-
SUPFAMICOM
Jim.Conners e 129.-
Mario Kart dt. 109.-
Mickey Mouse e 129.-
NHLPA e 129.-
Star Wars e a.A.
Burning Steel 109.-
Car & Driver 109.-
History Line 109.-
Ind.Jones 4 dt. 119.-
Jump Jet Harrier 129.-
F15 Strike Eagle 3 129.-
Ultima Underworld 2 109.-
IBM
Comanche 119.-
Dune 2 109.-
Task Force 129.-
Ultima 7/2 109.-
X-Wing a.A.
089/7605151
089/7470689
BTX:*Galaxy#
Telefon:089/7605151
Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j:Japanisch e:Englisch d:Deutsch
Händleranfragen erwünscht
Plinganserstr.26 8000 München 70



ten und Menschen scheiterte an der Trägheit, Dummheit und Ignoranz der Überdielenbewohner. Gegenüber den unglaublich verschlafenen Menschen leben die Nomen im Zeitraffer, sprich: ein menschliches Jahrzehnt ist im nomischen Kalender fast ein ganzes Jahrhundert.

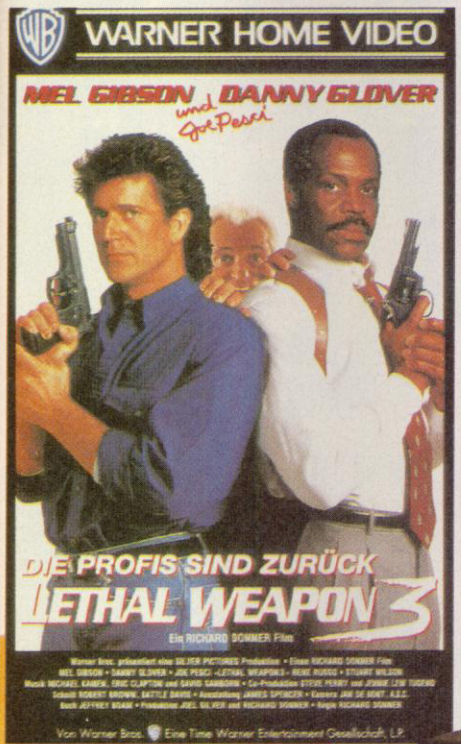
Nach 80 Jahren Kaufhausleben hatten die Nomen das "Draußen" einfach vergessen. Dann kam mit Masklin, Oma Morkie und Grippa eine kleine Gruppe "Draußler" ins Kaufhaus. Mühsam entwickelte Religionen, Hoffnungen und Traditionen der Kaufhaus-Nomen waren prompt in Frage gestellt. So wurde etwa die These, daß tote Nomen als Gartenzwerge wiederauferstehen von den Draußlern sogar verworfen. Schlechte Neuigkeiten sollten das Leben der Kaufhaus-Nomen schlagartig verändern und sie in ein Abenteuer einer neuen Dimension verwickeln. Im weiteren Verlauf der Handlung wirken mit: die NASA, die Floridaner, ein verlassener Steinbruch und ein schwarzes Ding (das sich als Navigationscomputer des Nomen-Raumschiffes entpuppt). Frech, hitzig, ironisch und emanzipiert nehmen sich die Nomen selbst und unsere verpennte menschliche Zusammenrottung auf den Gartenzwergspaten. Wer die Scheibenwelt mochte, kommt auch an der Nomen-Trilogie, die ebenfalls bei Heyne erscheint, nicht vorbei. *cd*

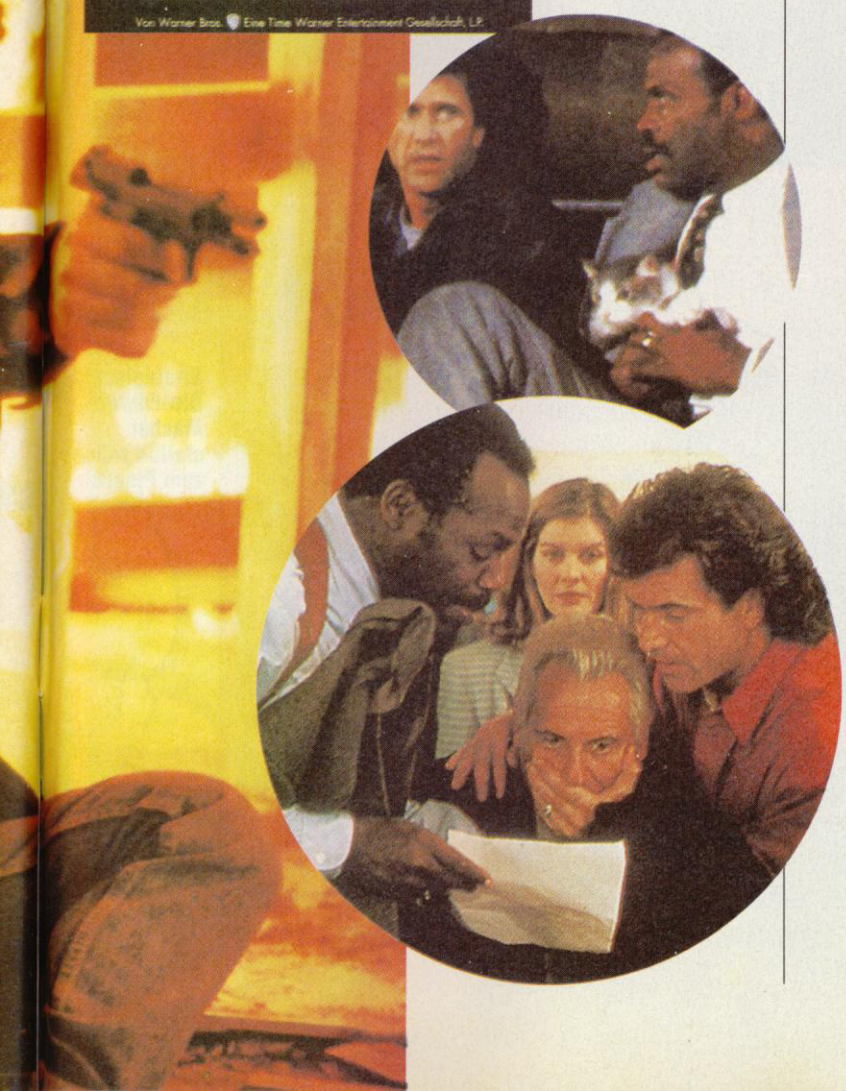
Lethal Weapon 1-3

Mit einem selbst für das "Special-Effects"-verwöhnte Hollywood gewaltigen Superknall, meldet sich eines der heißesten Cop-Duos der Leinwandgeschichte zurück - Riggs und Murtaugh sind erneut auf Tour. Ein mehrstöckiges Bürogebäude wird in den ersten Minuten von **Lethal Weapon 3** (lief in Deutschland unter dem unglücklichen Titel **Die Profis sind zurück**) unter Donnergetöse dem Erdboden gleichgemacht. Nach dem furiosen Auftakt wird dem Zuschauer für die restlichen 112 Minuten kaum eine Verschnaufpause gegönnt. Knakkige Effekte, gemischt mit zahlreichen Gags und spannender Story (miese Polizisten verschieben Waffen) fesseln bis zum Abspann. Garant für die kurzweilige Action-Kost sind



nicht nur Regisseur Richard Donner sowie das Erfolgsduo Mel Gibson und Danny Glover, sondern auch die Nervensäge aus dem zweiten Teil der **Lethal Weapon**-Serie: Joe "Okay" Pesci. Eine weitere Erfolgszutat: Rene Russo als schlagkräftige Karate-Polizistin, die Mel Gibson nicht nur im Einsatz, sondern auch privat äußerst nah zur Seite steht. Erfreulich, daß die weibliche Hauptrolle diesmal nicht vorzeitig den Bildschirmtod erleidet, sondern ein zünftiges Happy-End Riggs zur Dauerpartnerin verhilft. Warner Home Video bietet jetzt **Lethal Weapon 3** wahlweise als Solo-Kassette für **40 Mark**, oder den kompletten Schuber mit allen drei Filmen der Serie an. Der Triple-Pack kostet rund **100 Mark** und hat es geballt in sich. Wer alle Filme am Stück sieht, merkt deutlich, daß die Drehbuchschreiber mit der Zeit immer freundlicher wurden. Besonders am Part von Mel Gibson ist die Wandlung der Actionserie zu sehen. Im ersten Teil ein leicht psychopathischer, selbstmordgefährdeter Spinner, wird aus ihm im finalen Teil ein relativ ausgeglichener Filmheroe. *mh*

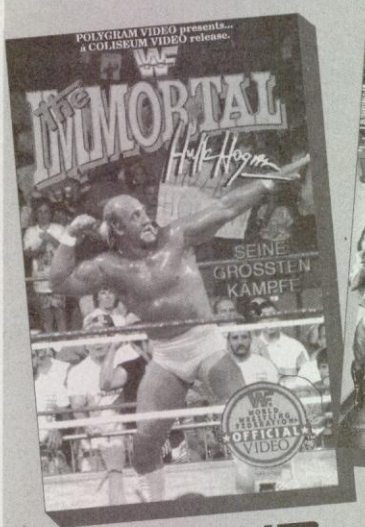


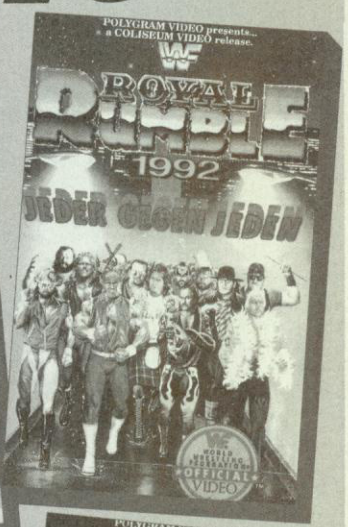


DIE ORIGINAL WRESTLING SHOW JETZT AUF VIDEO

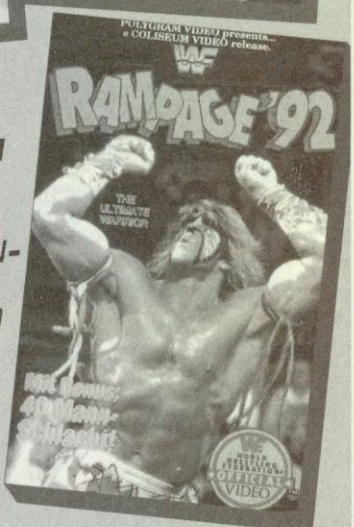
SPASS · SPORT · ACTION

Holt Euch die Videos!
FSK 16





ON TOUR
5. 2. BAYREUTH
6. 2. MANNHEIM
7. 2. HAMBURG
8. 2. BERLIN
9. 2. ASCHAFFENBURG
10. 2. DORTMUND
Ausverkauft!





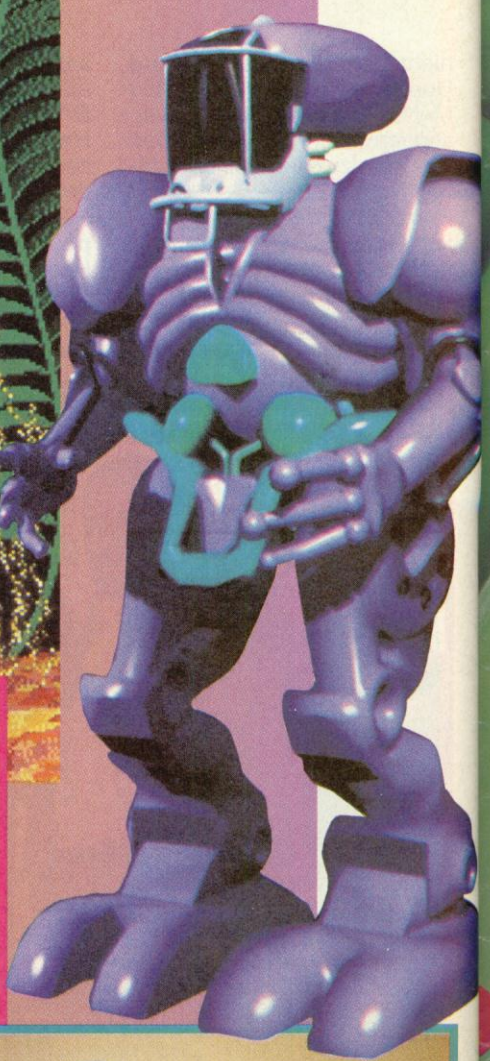
...hautnah am Ring mit den SUPERSTARS

HULK HOGAN • NAILZ
The Ultimate Warrior
MACHO MAN • KAMALO
The Undertaker • Bret Hart

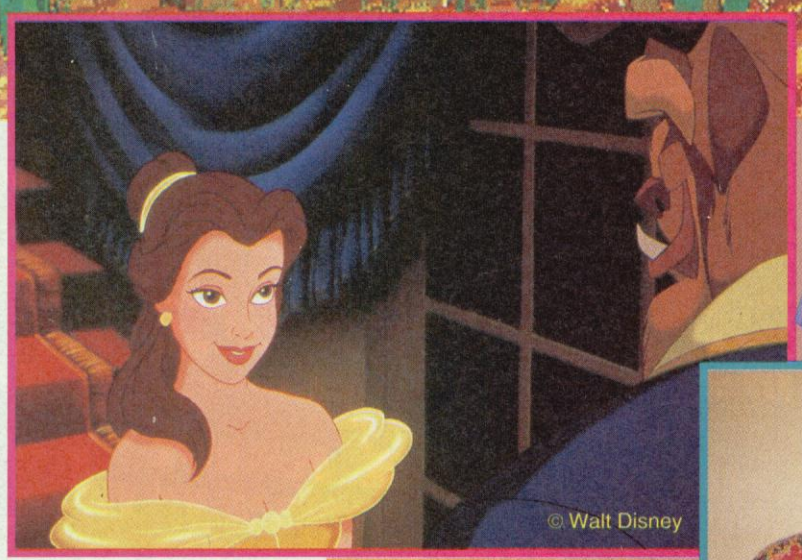
PolyGram Video
Holzdamm 57-61 • Postfach 10 51 60
2000 Hamburg 1 • Tel. 040/30 87-712



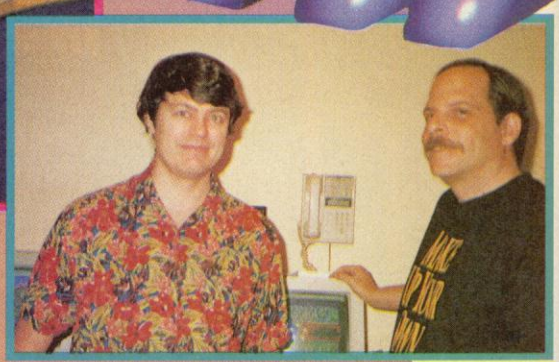
Gigantisch: Die *Ultrabots* im grafischen Edellook.



Glitschig: Die Wunderwelt der Tiefsee in *El Fish*.



Kitschig: Belle liebt das Biest.



Strategisch: Die *Empire*-Macher stellen sich zum Plausch

POWER PLAY

4

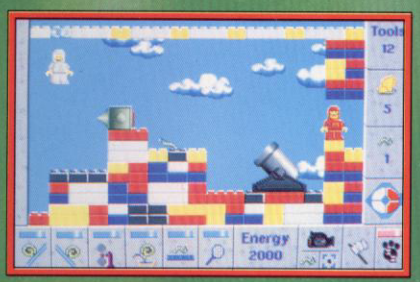
erscheint am 10. März 1993

Frisch von der Mega-Messe in Las Vegas zurückgekehrt, packten Christian und Volker die mit brandheißen Testmustern und Infos prall gefüllten Koffer aus. Mit im Gepäck: Infos zum Mindcraft-Strategieknüller **The Siege 2**, das Aquarium-Drama der Tetris-Erfinder El Fish, erste Bilder der neuen U-Boot-Simulation von Dynamix und frischen Spielenachschub von den Wizardry-Machern. Zuckersüß: Das Spiel zum Erfolgsfilm **Beauty and the Beast**.

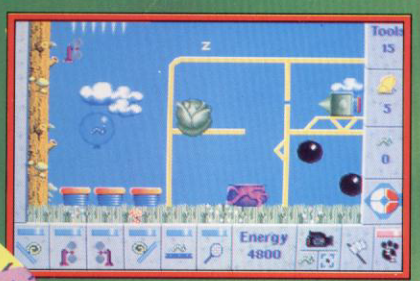
Derweil die reiselustigen Kollegen im amerikanischen Zockerparadies nach Neuheiten forschten, buddelten die Daheimgebliebenen weitere Software-Schmuckstücke aus. So kehrt Gothams dunkler Rächer in Konamis **Batman Returns** auf die Computermonitore zurück. Taktik-Freaks können sich auf einen herzhaften Strategiecocktail gefaßt machen: Wir werfen einen Blick auf **Empire DeLuxe** und plaudern mit den Strategie-Gurus **Mark Baldwin** und **Bob Rakosky**. Wer mehr über Strategiespiele erfahren möchte, sollte keinesfalls unseren Hintergrundartikel versäumen. Eher actionlastig geht's bei Novalogics futuristischem Roboterduell **Ultrabots** zu, das wir genauer unter die Lupe nehmen.

Creepers

TM







Der alljährliche Treck der grünen Raupen zu den Schmetterlingsschluchten hat wieder begonnen, Über 70 verschiedenen Welten voller Fabriken, Höhlen und Wäldern, müssen durchwandert werden. Leider ist der Orientierungssinn unserer kleinen Freunde nicht ganz ausgeprägt und Komplikationen sind vorprogrammiert...

Mehr als 70 spannende Level
16 funky Soundtracks
256 Farben (PC)

Verschiedene Schwierigkeitsstufen für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis Creepers, die grüne Invasion von Psygnosis ist auf dem Weg in die Softwareläden!

Achten Sie Auf Grauimporte! Limitierte Auflage: nur die deutsche Version enthält zwei spielbare Demodisketten, ein Poster und die deutsche Anleitung.

Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh
Händleranfragen erwünscht!

The mean green creeping machine

Demnächst auf Ihrem Amiga und PC!

PSYGNOSIS

PSYGNOSIS LTD SOUTH HARRINGTON BUILDING
SEFTON STREET LIVERPOOL L3 4BQ UNITED KINGDOM



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO).