

POWER

**Die
Nr.1**



SPIELE BOUQUET

Ausblick: Die schönste
Software der Londonmesse

AMIGA-MANIE

- Abandoned Places 2
- Body Blows
- Chuck Rock 2
- Desert Strike
- Sleepwalker
- Superfrog

Gefangen unter Schlangen

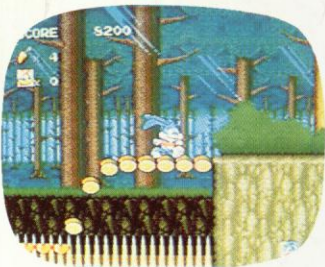
SERPENT ISLE

Im Test: Der Ultima 7-Nachfolger

Flotter Falke

STRIKE COMMANDER





Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielspaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Levels. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



KONAMI

Superstarker Videospielspaß

KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

in tern



Dynamisch: Chris Roberts im Anflug.

Rückspiegel

Daß die POWER PLAY nicht nur von jugendlichen Computerspielern geschätzt wird, sondern auch andernorts mit großem Interesse gelesen wird, erfreut die Redaktion. Die Kollegen vom Hamburger Nachrichtenmagazin "Der Spiegel" zeigten sich von Knuts "Erotik-Schwerpunkt" dermaßen inspiriert, daß sie gleich einen ähnlich gearteten Artikel verfaßten und mit Zitaten von uns spickten. Was lernen wir daraus? Auch Rudolf Augstein liest POWER PLAY. Während sich Knut, dergestalt mit höheren journalistischen Weihen versehen auf seinen Lorbeeren ausruhte, bestiegen Sönke, Michael und Volker den nächsten Billigflieger nach London, um sich auf der "European Computer Trade Show", die nicht gerade be rauschende Auswahl an neuer Spielesoftware anzusehen. Dort kam es dann zu einer denkwürdigen Zusammenkunft mit Richard Garriott und Chris Roberts am Electronic-Arts- Messestand. Sönke entwickelt seitdem ein kleines Hygieneproblem und weigert sich standhaft, den Händedruck der beiden Programmiergurus wieder abzuwaschen. Es blieb zum Glück nicht beim "shake hands". Nebenbei hatten wir ausgiebig Gelegenheit, den lang erwarteten Strike Commander zu fliegen. – Mehr dazu in unserem ausführlichen Test.

Wer im allgemeinen Messetrubel unseren Kollegen von Duisburg vermißt, der sei beruhigt. Christian ist während der Umzugswirren irrtümlich mit verpackt worden und konnte sich erst nach einigen Mühen wieder aus dem Karton befreien. Zum Glück hielt sich der Schaden in Grenzen.

Einen sauberen Monat ohne Verpackungsprobleme wünscht Euer



Ergriffen: Herr Steffen und Herr Hengst lauschen andächtig den Worten des Programmierers.

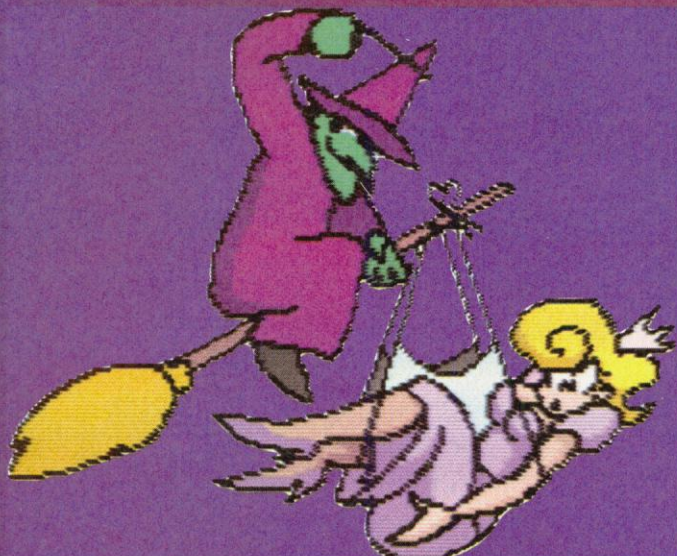


Gestopft: Für Christian und seinen kleinen Game Boy wird der Büroraum schon reichen.

Power-Play-Team

98

Fies: Eine Hexe entführt Superfrogs Freundin



40

Ohne British: The Serpent Isle versetzt den Avatar auf einen neuen Kontinent



Body Blows	104
Chuck Rock 2	96
Desert Strike	34
Dogfight	32
Eishockey Manager	107
Entity	104
Sleepwalker	100
Strike Commander	28
Superfrog	98
Ultima 7, Serpent Isle	40

Kurztests Computerspiele

B-17	108
Civilization	108
Lemmings 2 The Tribes	108
Nigel Mansell	108
Whale's Voyage	108
Zool	108

Videospielerests

Addams Family 2	114
Batman Returns	115
Battletoads	116
Splatterhouse 3	117
Super Strike Eagle	118

Videospiele Kurztests

Combattribes	120
Wheel of Fortune	120
Wordtris	120

Handheld Corner

Adventure Island 2	123
Krusty's Fun House	123
Xenon 2	123
Zen	123

Aktuell

Neues aus London: Die Spiele-Highlights des Jahres	8
Westwoods Gesellenstück: Lands of Lore	14
High-Tech-Adventure: Return to Zork	16
Schnipsel aus der Softwareszene	18
Hardware News	20
Shining zum Dritten, ein Aktion-Adventure der Superklasse: Landstalker	112

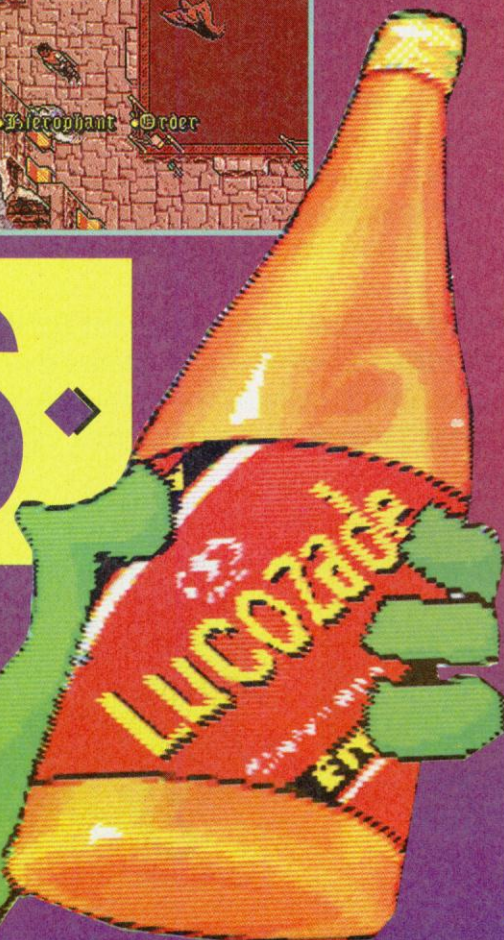
Unter der Lupe

Mario lebt: Mario Movie	124
Stark und schnell, der preiswerte PC aus dem Versandhandel	51

Computerspieletests

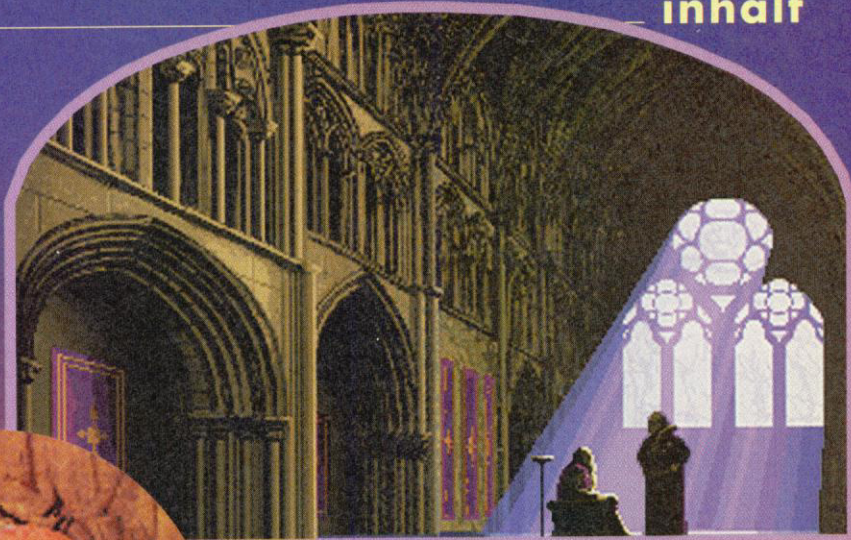
Unlimited Adventures	36
El Fish	37
Abandoned Places 2	38
Arabian Nights	102

6



8

Messerummel:
Alles über die
Frühjahrmesse
in London



14

Grafisch gigantisch: Das neue Westwood-
Rollenspiel *Lands of Lore*



124

Durchblick:
Wissenswertes über den
Super Mario-Film

Rubriken

Editorial	3
Hitparaden	25
Leserbriefe	45
So bewerten wir	26
Modern-Allerlei	85
Compilation Corner	110
Headware: Multimediale Infos	132
Laser-Age	128
Vorschau auf die kommende Ausgabe	134
Impressum	45
Inserentenverzeichnis	78

Power Tips

Computerspieletips

Bill's Tomato Game	62
Castles 2	78
Dune 2	73
Eco Quest 2	62
Legend of Valour	71
Ringworld Revenge of the Patriarch	68
Silly Putty, Karten	54
Silly Putty, Levelbeschreibungen	62
Space Quest 5 - The next Mutation	59
Street Fighter 2	68
The Island of Dr. Brain	66

Videospieletips

Another World (SNES)	78
Dragons Lair (SNES)	80
Star Wars (GB)	74

Streets of Rage 2 (MD)	78
The Addams Family (GB)	81
Tiny Toons Adventure (MD)	80
Zelda 3 (SNES)	81
Clue Book	
Planet's Edge, Teil 3 von 3	82

116

14

16/
132

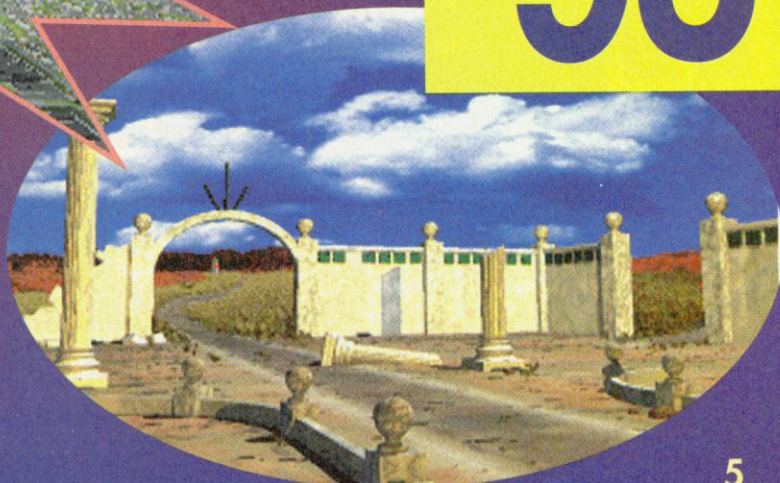
28

Strike Commander.
Im Landeanflug auf
Haar

◆ 93 ◆

16

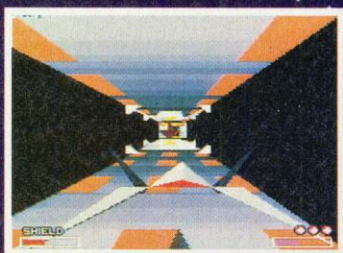
Das Great Underground
Empire hat sich ganz schön
gewandelt: Mehr davon in
Return to Zork



UNERLEBTE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

STARWING™



In StarWing™ – dem ersten Super FX-Spiel – erlebst Du jetzt eine völlig neue 16-Bit Videospiel-Dimension, von der Du bisher nur geträumt hast: ● Superschnelle Action, noch

größeren, vielfältigeren Spiel-Spaß. Dank Super FX-Chip. ● Mit deutschen Texten. ● Unglaublich intensive „Real Time“ 3-D Action ● Superschnelles Texture Mapping ● Scaling und Rotation von Figuren, Objekten und Hintergründen. Nach allen Seiten! In 3 Dimensionen ● Lichtquellen-Schattierung und 3-D-Polygon-Animation ● Fantastischer Super Stereo-Sound mit natürlicher Sprache und unglaublichen Sound-Effects. ● Echte Interaktion ● Kein Extra-Zubehör erforderlich. Jetzt liegt die Zukunft eines ganzen Sonnensystems in Deiner Hand.

Du bist mittendrin im Geschehen. Als Commander Fox McCloud erlebst Du mit Deinen Gefährten Slippy Toad, Peppy Hare und Falco Lombardi ein absolut faszinierendes Weltraum-Abenteuer.

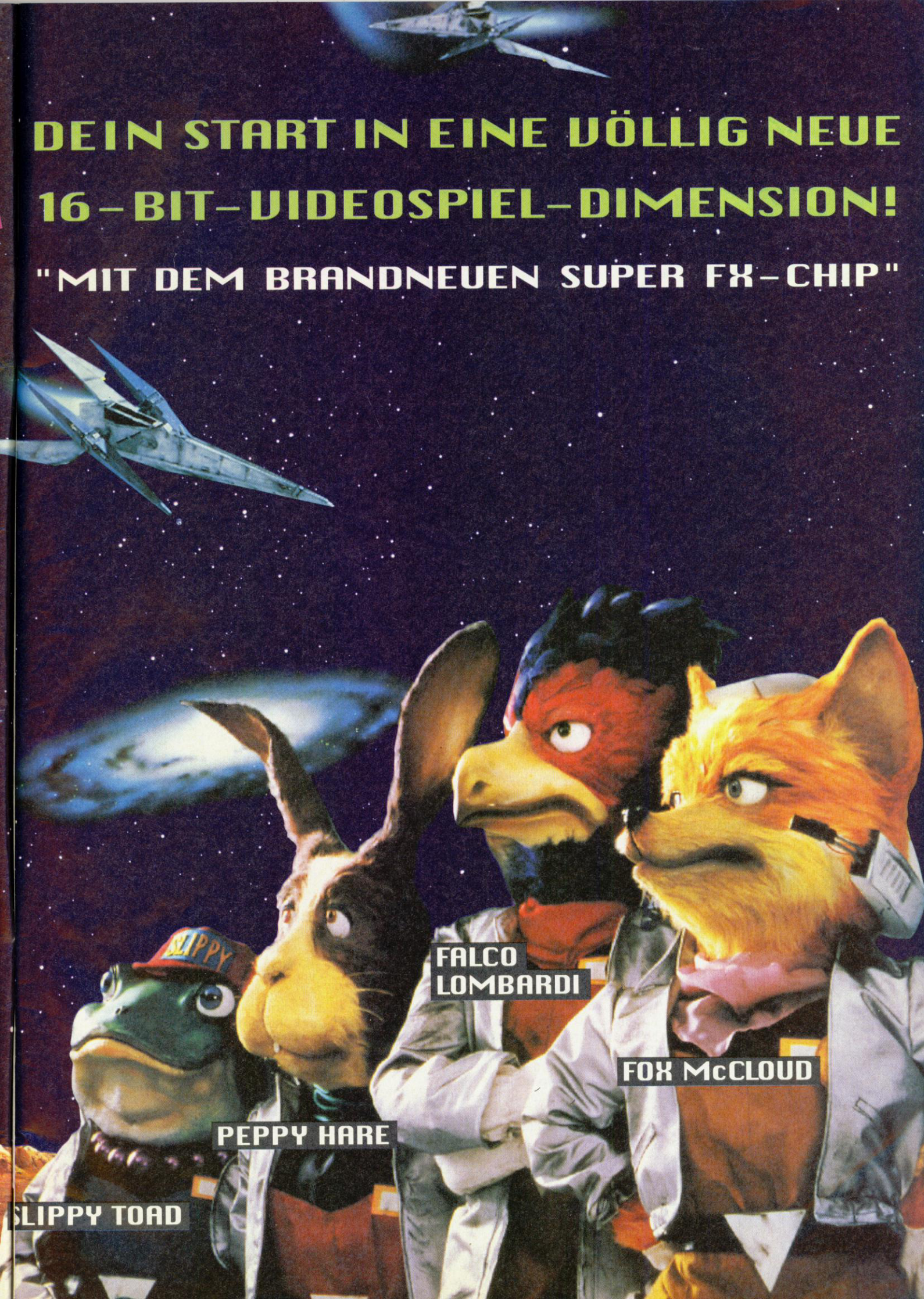
Start frei für die 16-Bit Videospiel-Zukunft: Mit dem In Starwing. Nur für



brandneue Dimension der Super FX-Chip. Super Nintendo.™

Nintendo®

I WANT IT ALL!



**DEIN START IN EINE VÖLLIG NEUE
16-BIT-VIDEOSPIEL-DIMENSION!**

"MIT DEM BRANDNEUEN SUPER FX-CHIP"



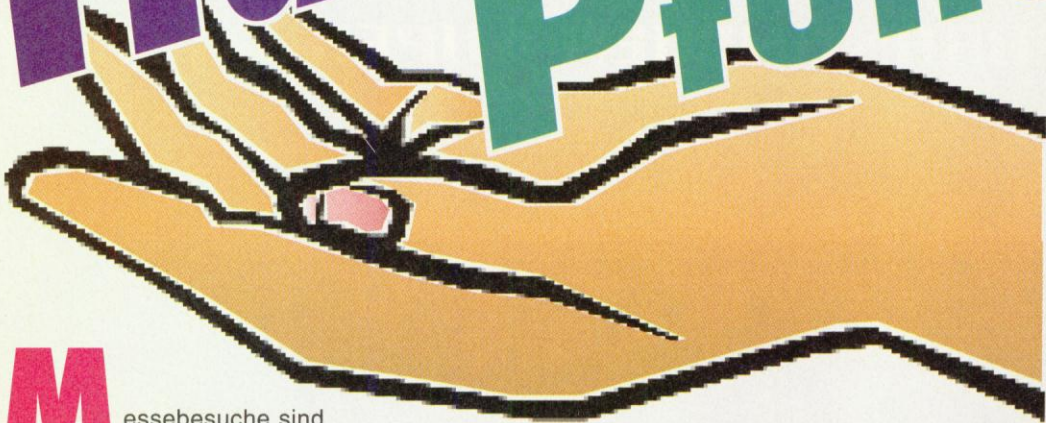
**FALCO
LOMBARDI**

FOX McCLOUD

PEPPY HARE

SLIPPY TOAD

für eine Handvoll Pfund



Messebesuche sind eine anstrengende und kräftezehrende Angelegenheit. Die alljährliche Frühjahrsmesse im Londoner "Business Design Center" macht da keine Ausnahme. Wer im Halbstundentakt von Termin zu Termin hechelt, neue Spiele begutachtet und mit Softwaregrößen parliert, verspürt spätestens nach ein paar Stunden ein geradezu infernalisches Hungergefühl. Während die beiden alten Messehasen Volker und Michael der "kulinarischen" Verlockung einer britannischen Spezialität, der mikrowellenerhitzten "Nieren & Leberpastete" standhaft widerstehen konnten, wagte Sönke trotz einschlägiger Warnung, todesmutig den lukullischen

Zweimal im Jahr ist London der Nabel der Spielwelt. Auf der Frühjahrsmesse zeigen die Spielehersteller die Softwareknüller der Saison. *POWER PLAY* war für Euch vor Ort.

Selbstversuch. Die Wirkung der glibbigen Masse, die unser neuer Kollege tapfer vertilgte, ließ nicht lange auf sich warten: Sönkes Gesichtsfarbe wechselt vom frischen Roséteint zu einem erheblich weniger frischen Lindgrün.

So abwechslungsreich die neuen Farbschattierungen über Sönkes Gesicht huschten, so eintönig war die Softwareauswahl auf der diesjährigen ECTS-Show. Der Löwenanteil der in London vorgestellten "neuen" Programme, war für unsere messegestählten Kollegen ein alter Hut. Wurden doch die meisten Titel schon auf der Las Vegas-CES gezeigt und in unserem damaligen Messereport ausführlich besprochen (*POWER PLAY* 4/93). So zeigte Softwareguru Chris Roberts zum wiederhol-

ten Male *Strike Commander* (Test in dieser Ausgabe), Microprose wärmte den Las Vegas-Cocktail aus *Return of the Phantom* und Chessmeister 5 Billion and One noch einmal auf, Dynamix ließ die *Aces over Europe* von der Startbahn. Neben den schon bekannteren Spielenamen erblickte unser emsiges Messetrio nur noch vereinzelt eine

Putt...putt...putt: Das Osterhuhn hatte einen verfrühten Messeauftritt.



"Ich kam von oben und dann...Taktaktaktaka"...Chris Roberts berichtet schwungvoll von seinen *Strike Commander*-Einsätzen.

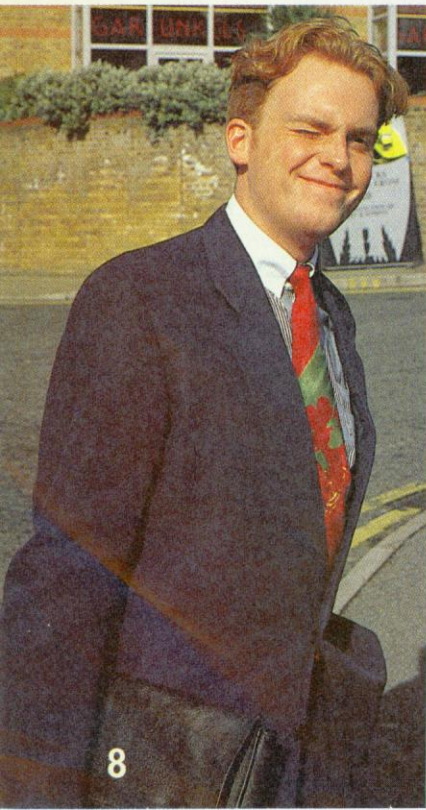


Jerry Luttrell von Dynamix im Kreuzverhör der *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES*-Redakteure



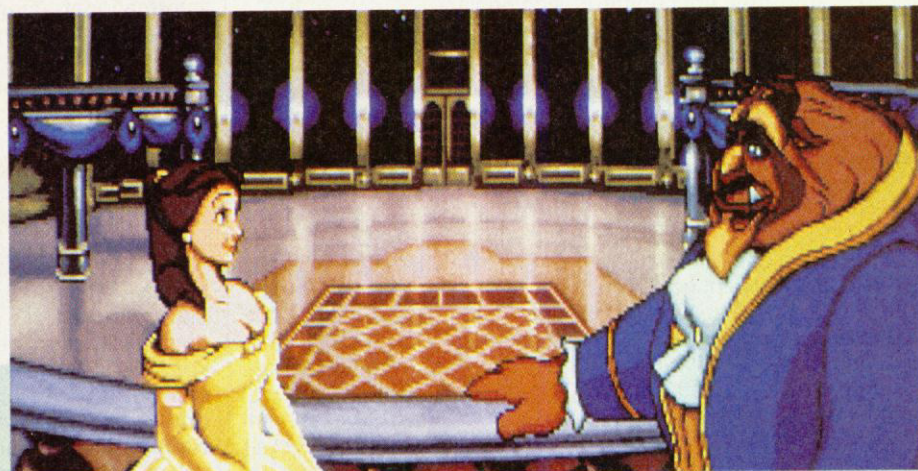
Jurie Horneman feilt an den letzten *Ambermoon-Dungeons*

Sönke voller Tatendrang und noch vor dem Mittagmahl





Auf der Startbahn: *Aces over Europe* kommt in Kürze.



Belle und das Biest treffen sich wieder im Ballsaal



Tom Watson hat gut lachen: *Chaos Engine* stürmt die Charts.

echte Softwareperle. In unserem Messebericht findet Ihr die interessantesten Newcomer, fein säuberlich nach Alphabet sortiert.

mh/js

Aces over Europe

Eines der momentan rühmtesten Softwarehäuser ist zweifelsohne die Sierra-Tochter "Dynamix". Neben dem schon bekannten 3-D-Rollenspiel *Betrayer of Crondor*, zeigten die

amerikanischen Spieleprofis den *Aces of the Pacific*-Nachfolger *Aces over Europe*. Nach bewährtem Simulationsstrickmuster brettet Ihr wahlweise auf der Seite der Alliierten oder der Luftwaffe durch den 3-D-Himmel. Vor allem in Sachen Grafik legten die Programmierer aus Oregon nochmals einen Zahn zu. Besitzer einer entsprechenden VGA-Karte und einem besonders megahertzstarken PC dürfen sich an

spezieller hochauflösender 3-D-Bilderpracht erfreuen. Otto-Normal-Piloten knattern im Normal-Modus von 320 mal 200 Punkten über Europa. Michael ließ sich nicht zweimal zu einem Probeflug überreden. Nur unter heftigem Gezeter schafften es Sönke und Volker, zwei Stunden später Michael vom Joystick ("Nur noch diese eine Mission...") wegzureißen. Mehr über Dynamix neuste Simulation findet Ihr in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*.

Alien Breed 2

Die englischen Programmierer aus Leidenschaft von Team 17 (Entwicklungsleiter Martyn Brown: "Wir lieben es zu programmieren und verdienen Geld dabei – was will man mehr?") präsentierten erste Bilder zum *Alien Breed*-Nachfolger. Ein kleiner Amiga-Trend bestätigte sich auch hier: Viele Spiele erscheinen zuerst für den Amiga 1200, Versionen für die konventionellen 8-MHz-Amigas gibt's erst Monate später oder schlimmstenfalls gar nicht. Auch die Macher von *Alien Breed 2* bevorzugen die

neue Maschine: Der Nachfolger soll die Farbfähigkeiten des A1200 voll ausnutzen und schneller und größer als der erste Teil werden. – Vom bewährten Spielprinzip will Team 17 zur Beruhigung aller Fans nicht abrücken. *Alien Breed 2* ist ab Oktober für den 1200er in den Geschäften – Versionen für "normale" Amigas und PCs kommen einen Monat später.

Beastball

Als Michael und Sönke am Millennium-Stand zu einem zünftigen Beastball-Duell eingeladen wurden, war's mit der trauten Messeseligkeit vorbei.

– Unerbittliche Kampfszenen beherrschten von nun an das Bild und ließen bei Zuschauer Volker den Angstschweiß gleich literweise von der Stirn plätschern. Millennium hat das American-Football-Grundkonzept konsequent weiterentwickelt. – Die Monsterspieler hindern sich nicht mehr durch Ellenbogenchecks am Vorankommen, sondern stechen sich mit Stahlbolzen gegenseitig ab. Sportspiel- und Splatterfreunde dürfen das actionreiche *Beastball* auf den Weihnachtswunschzettel setzen: Die Veröffentlichung für Amiga 1200 und PC ist erst im November geplant.

Beauty and the Beast

Einen besonders dicken Spielefisch zog sich das französische Softwarehaus Infogrames an Land. Die Softwareabteilung der Disney-Studios fummelt gerade die letzten Feinheiten des Computerprogramms zum Erfolgsfilm *Beauty and the Beast* zusammen, das hier in Europa bei Infogrames erscheinen wird.



Alle Helden (und Bösewichter), die aus dem Zeichentrickfilm einen cineastischen Leckerbissen machten, findet der Märchenfan auch im Spiel wieder. Belle, die Schönheit, hat ebenso ihren Softwareauftritt wie das haarige Biest und der gemeine Gaston. Das Spiel selbst soll in fünf Abschnitte unterteilt werden. In den unterschiedlichen Teilen müßt Ihr verschiedene Geschicklichkeitsaufgaben erfüllen, die alle dem Filmvorbild nachempfunden sind.

James Pond 3

In der Nähe des Millennium-Standes war Vorsicht geboten: James Pond höchstpersönlich hantierte mit seiner Laserkano-ne herum und machte auf sein neuestes Abenteuer aufmerksam. In *James Pond 3: Operation StarFISH* muß sich der Geheimagent durch mehr als 100 verschiedene Sektionen kämpfen, um das Verschwinden einer Space Shuttle nebst supergeheimen Verteidigungssatelliten aufzuklären. Bei einem ersten Probespiel beeindruckte neben der niedlichen Grafik vor allem die pfeilschnelle Geschwindigkeit, mit der Pond durch die Level fegte. Auch der Zweispielermodus erinnert an Segas *Sonic 2*: Ponds kleiner Freund Finnius Frosch darf gleichzeitig von einem anderen Spieler gelenkt werden. Bis September haben Pond und Finnius allerdings noch Schonzeit, erst dann werden die Flossen gewetzt. Zuerst auf Amiga 1200 und Mega Drive, später folgen Versionen für das Super Nintendo und eventuell das Mega-CD.

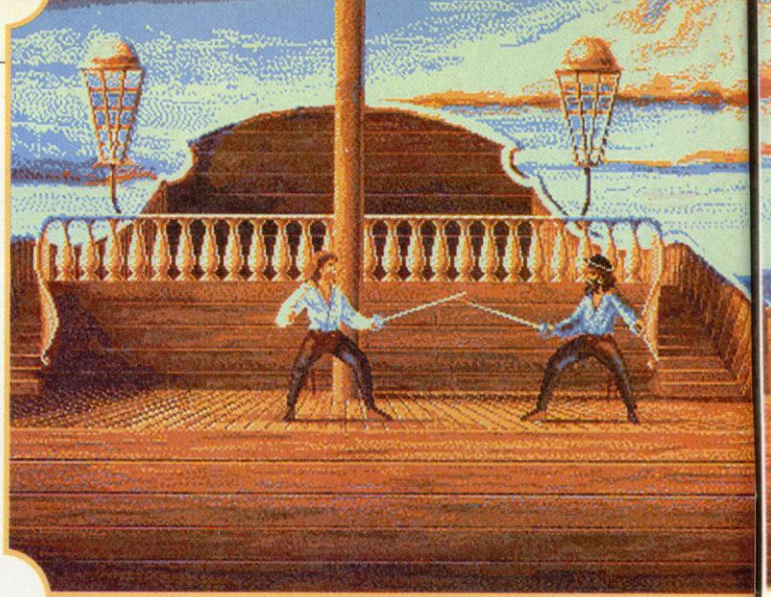
Metamorphosis

Außer um den Fischagenten Pond drehte sich bei Millennium alles um eine Kugel. Bei einem Experiment mit der Erfindung seines Onkels ist Bob zu einem roten Ball mutiert. – Und es kommt noch besser: Die Verwandlungsmaschine fällt einem Blitzschlag zum Opfer und zerspringt in tausend Teile. Wenn Bob nicht

auf immer und ewig durchs Leben rollen will, sollte er schleunigst die verstreuten Einzelteile der Maschine suchen und bei seinem Onkel abliefern. Bob kann sich zwar nicht in einem Menschen verwandeln, aber in verschiedene Kugeln: Ob Gummiball, Kanonenkugel oder Wolke – er hat für jedes Problem das richtige "Outfit". Allerdings sind die möglichen Verwandlungen pro Level begrenzt. Denkfremdige Geschicklichkeitsfans mit einem Amiga oder PC werden im Spätsommer mit *Metamorphosis* beglückt. Eine spezielle 1200er Version folgt auf dem Fuß, Konsolenumsetzungen sind geplant.

Metaltech

Eines der beiden Geheimprojekte der dynamischen Softwarecrew aus Oregon ist *Metaltech*. In diesem Spiel dreht sich alles um gigantische Kampfböter, die sich auf den Schlachtfeldern der Zukunft heiße Duell liefern – *Battle-Mech* läßt grüßen. Dynamix bedient sich bei der Programmierung nicht nur der herkömmlichen aus Spielen wie *Aces of the Pacific* bekannten 3-D-Technik, sondern ist gerade dabei, ein komplett neues Grafiksystem zu entwickeln. Die bereits fertige, minutenlange Introsequenz in der eine Handvoll Kampfmaschinen über ein Trümmerfeld à la *Terminator* stapften, ließ schon jetzt auf ein besonderes Softwareereignis hoffen. Da sich *Metaltech* noch in einem sehr frühen Stadium befindet, werden wir uns bis zum Frühjahr 1994 gedulden müssen, ehe



die Pixelkolosse über den Monitor marschieren. Mehr Informationen über *Metaltech* und ein Interview mit den Programmierern findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY*.

Overdrive

Team 17 hat bereits auf der letzten Frühlings-ECTS ein Autorennen aus der Vogelperspektive angekündigt. – Nachdem zwischenzeitlich das Programmiererteam gewechselt hat, kommt das Spektakel im Sommer unter dem Namen *Overdrive* in die Regale der Softwarehändler. Zwei Features sollen die Rennspielkonkurrenz in den Graben drängen: Rasend schnelle 50-Hz-Grafik und eine Link-Option, die fetzige Head-To-Head-Duelle über Nullmodemkabel zwischen zwei motorbegeisterten Amiga-Besitzern erlaubt. Außerdem darf unter fünf verschiedenen Autos (unter anderem Buggy, Geländewagen und Formel-1-Flitzer) und fünf Austragungs-orten gewählt werden.

Pirates! Gold

Darauf hat die Spielewelt schon seit zwei Jahren gewartet. Der Klassiker *Pirates* erfährt in der *Gold*-Version, die zuerst für PC und für Mega Drive erscheint, seine Wiederauflage. Am Spielprinzip des Klassikers soll sich nur wenig verändern. Der Schwerpunkt bei der Reaktivierung des Oldies liegt bei den aufgeborenen Grafiken – es wird Super-VGA unterstützt – und neuem Soundtrack. Hobby-Korsar Michael ließ es sich nicht nehmen und zückte am Bildschirm den digitalen Säbel, enterte gegnerische Segelschiffe, plünderte friedliche Küstenstädte und versenkte ganze Feindflotten. Die Vorabversion machte schon jetzt einen exquisiten Eindruck. Mehr über *Pirates! Gold* erfährt Ihr in einem ausführlichen Bericht in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*.

Rags to Riches

Die große Schar der deutschen Wirtschaftsspiele bekommt vielversprechende Konkurrenz aus Amerika: Die Spieleprofis von Interplay schicken nach dem Motto "Gier ist gut" in *Rags to Riches* die bedrohte Spezies Yuppie ins Gerangel um Statussymbole und harte Dollars. Erfolgreiche Spieler arbeiten sich an die Spitze einer angesehenen Brokerfirma, reisen um die Welt, riskieren Insider-Geschäfte und tricksen die Börsenaufsichtsbehörde aus. Neben drei Schwierigkeitsgraden kann man auch den Zeitabschnitt wählen: Rezession oder Boom – *Rags to Riches* hält sich an die Historie. Besonders verheißungsvoll war die tolle Grafik: Schicke Bilder und Animationen in Super-VGA dürften auch eingeschworene Aktienabstinenzler vor den PC-Monitor locken.



Rund und Rot: Die Metamorphosis-Kugel Bob rollt durch die Landschaft.

Ein Klassiker kommt wieder: **Pirates! Gold** legt demnächst an dieser Küste an.

Rebel Assault

Star Wars-Fans, die dem bösen Imperium wieder auf den Pelz rücken wollen, heizen in *Rebel Assault* die Turbolaser wieder an. Als reinrassiges CD-Spiel geplant, ballern PC-Besitzer in dem Actionprogramm auf TIE-Fighter. Besonders schnelle 3-D-Grafik und tonnenweise CD-Sound nut-



Schnell und schön: *Rebel Assault* holt das Letzte aus dem PC heraus.

zen die technischen Möglichkeiten der Kombination aus fixem PC und CD-ROM voll aus. Vor Weihnachten werden die Laser jedoch kühl bleiben müssen. Erst zum Fest steigen wagemutige Heim-Skywalkers in den Sitz ihres Raumjägers.

Return to the Lost World

Besonders aufwendige Spieleproduktionen werden immer häufiger. Ohne tonnenweise Grafiken und bombastische Musikstücke kommt moderne Software kaum noch aus.

Return to the Lost Worlds von Mirage macht hier keine Ausnahme. Für das Grafikadventure mietete Mirage kurzerhand ein Fernsehstudio und engagierte 20 Schauspieler. Das Resultat: Insgesamt soll *Return to the Lost Worlds* über eine Stunde digitalisierter Filmanimationen bieten. Geplant ist nur eine PC-Version auf CD, die wahrscheinlich zum Beginn des nächsten Jahres erscheinen wird.

Rise of the Robot

Stählerne Giganten sind derzeit Mega-In. Derweil Dynamix an *Metaltech* bastelt, schrauben Mirage-Programmierer ebenfalls an einem Roboter-Spiel. *Rise of the Robot*, von dem auf der ECTS erste Grafikstudien zu sehen waren, wird das erste Mirage-Spiel sein, das nicht mehr auf Disketten, sondern auf CD-ROM erscheint. Besonderen Wert legen die Designer um das ehemalige Mitglied der "Bitmap Brothers", Sean Griffiths, auf die Präsentation der Roboter.



Da freut sich die Kapitalistenseele: *Rags to Riches* von Interplay versetzt den Spieler in die Position eines skrupellosen Brokers.

dynamix soft

Tel.: 07733 / 3366

AMIGA	PC	AMIGA	PC
Abandoned Places 2	64,90	Lionheart	59,90
Airbus A 320	90,90 94,90	Lotus Turbo 3	53,90
Amberstar (d)	78,90 86,90	Lure of Tempres (d)	67,90 69,90
B.C. Kid	54,90	Mad TV (d)	71,90 84,90
Battle Team (d)	70,90 77,90	McDonald Land	51,90
Castle o. Dr. Brain (d)	64,90 76,90	Monkey Island 2 (d)	78,90 83,90
Chaos Engine	54,90	Pinball Dreams	55,90
Civilisation (d)	78,90 90,90	Pinball Fantasies	56,90
Comanche	92,90	Push Over	59,90 68,90
D'Generation	58,90 60,90	Risky Woods	61,90 66,90
Das Schwarze Auge	75,90 86,90	Sensible Soccer	60,90
Der Patrizier (d)	72,90 85,90	Shadowlands	68,90 71,90
Dynablasters	68,90 74,90	Shuttle	59,90 110,-
Fire & Ice	59,90	Silent Service 2	78,90 79,90
Gunship 2000	68,90 90,90	Silly Putty	53,90
Gunship 2000 Scen.	58,90	Special Forces	77,90 86,90
History Line (d)	81,90 84,90	Star Trek (d)	71,90
Hook (d)	59,90 74,90	Streetfighter 2	61,90 68,90
Humans	53,90 56,90	Strike Commander	89,90
Indiana Jones 4 (d)	81,90 92,90	Strike Comm. Speech	43,90
Jim Power	66,90	Superfrog	54,90
KGB (d)	60,90 65,90	Trodders	58,90
Legend o. Kyrandia (d)	65,90 69,90	Wing Commander (d)	79,90 51,90
Legend of Valour (d)	82,90 83,90	Wing Comm. 2 (d)	86,90
Lemmings	60,90 67,90	Wizkid	61,90 61,90
Lemmings Data	48,90 53,90	X Wing (d)	90,90
Lemmings 2	64,90 83,90	Zool	56,90 69,90

Versandk: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00

Schwarzwaldstr. 2 7701 Mühlhausen 2

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

CD Rom (amerik.) 699,-
Final Fight CD 149,-
Golden Axe 3 CD 129,-
PGA Tour 2 109,-
Jaguar XJ e/j 129,-
Splatterhouse 3 e/j 109,-
Snow Brothers j Juni
Streetfighter 2 j Juni
Streets o. Rage d 99,-

MEGA DRIVE

Coal Spot 119,-
Fatal Fury 119,-
Flashback 29,-
Humans e 109,-
Street Race 2 d 99,-
Tiny Toons d 109,-

Another World d 139,-
Bubsey e 139,-
F15 Strike Eagle e 139,-
Jimmy Connors d 139,-
King Arthur's We 129,-
Lost Vikings April
NHLPA Hockey d 139,-
Super Turrican e 129,-
Tom & Jerry e 129,-

SUPFAMICOM

Bomberman April
Desert Strike 119,-
Final Fight 2 Mai
Star Fox e/j 159,-
Star Wars d 129,-
Super Conflict 129,-
Tiny Toons d 139,-

GALAXY

Evander Holyfield e 59,-
Mickey Mouse 2 e 69,-
Prince o. Persia d 79,-
Shinobi 2 e 69,-

GAME GEAR

Ariel e 59,-
Def of Oasise 79,-
Streets o. Rage e 69,-

ATARI/AMIGA

Body Blows 69,-
Chaos Engine 79,-
Creepers 79,-
Flashback ??
Lemmings 2 79,-

GAMEBOY

Backd 69,-
Parasol Stars d 69,-
Rampart e 69,-

PC ENGINE

Backd 3 j 109,-
Streetfighter 2 Juni
Lords o. the 119,-

Bundman Pro 2 89,-/89,-
Civilisation 99,-/99,-
Eishockeymanager 99,-
Gunship 2000 109,-
History Line 109,-
Lion Heart 79,-
Streetfighter 2 69,-/69,-

ATARI/AMIGA

Body Blows 69,-
Chaos Engine 79,-
Creepers 79,-
Flashback ??
Lemmings 2 79,-

ATARI/AMIGA

Body Blows 69,-
Chaos Engine 79,-
Creepers 79,-
Flashback ??
Lemmings 2 79,-

ATARI/AMIGA

Battle Isle Data 2 59,-
Eishockeymanager 99,-
Eye of Behold 3 ??
Soundblaster 16asp 529,-
Tornado ??
Waveblaster 499,-
Wizardry 7 d 119,-

IBM

Empire Deluxe 109,-
Lemmings 2 109,-
Strike Command 129,-
Ultima 7/2 129,-
X-Wing e 99,-

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70

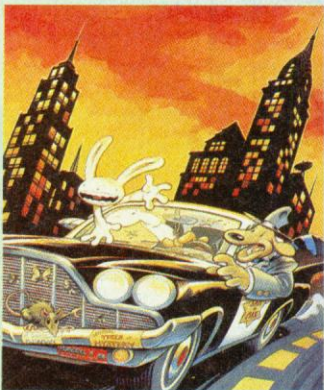
BTX: Galaxy#
Telefon: 089/7605151
Telefax: 089/7698024
Inh. Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung: Japanisch
e: Englisch d: Deutsch
Händleranfragen erwünscht



Hochauflösende Grafiken, aufwendige Ray-Tracing-Effekte und komplexe Animationsphasen sollen auf die CD gequetscht werden. Voraussichtliches Erscheinungsdatum für das Spiel: Ende 1993.

Sam & Max Hit the Road

Die Lucasarts-Programmierer sind dieser Tage besonders fleißig. Comicfans, die die (zumindest in den USA) sehr populären Zeichentrickabenteuer von *Sam & Max* verschlungen haben, dürfen sich auf ein Grafikadventure mit den "tierischen" Helden freuen. Der Auftrag der beiden Figuren: Einen vermißten "Bigfoot" (die US-Version des sagenhaften Yetis) wiederzufinden. Der zeichnerische Schöpfer des animalischen Krimiduos ist Steve Purcell, der auch für das Adventure die Grafiken malt. In *Sam & Max Hit the Road* wird's zudem eine neue Benutzerführung mit speziellen Icons geben.

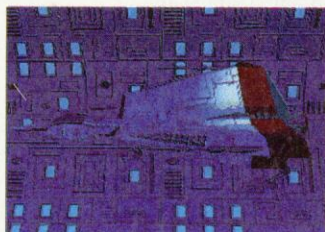


Vom Comic zum Spiel: *Sam & Max* flimmern demnächst über Eure Monitore.

Starlord

Bei dem Namen *Starlord* läuft alten Strategiehasen das Wasser im Munde zusammen. Schon vor ein paar Jahren gab es ein gleichnamiges Taktikprogramm, das in kürzester Zeit bei Kennern zum Kultobjekt avancierte. Die Neuversion von *Starlord* präsentiert sich, dem modernen technischen

Standard entsprechend, im farbenfrohen VGA-Gewand. Die komplexe 3-D-Mixtur aus einem Wirtschaftshauch *Elite*, einer Actionprise *Wing Commander* und dem taktischen Tiefgang eines *Empire Deluxe* wird wahrscheinlich nur für PCs erscheinen. Wie *Subwars* wird *Starlord* voraussichtlich um die Weihnachtszeit in den Läden sein.



Ein Klassiker kehrt wieder: *Starlord* erscheint noch in diesem Jahr.

Seawolf

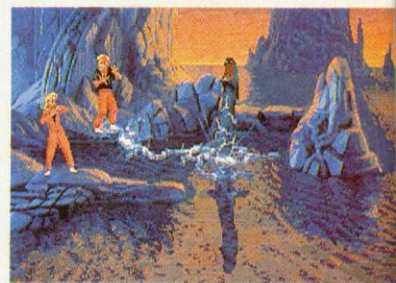
Keine Messe ohne Geheimnisse. Auf der diesjährigen ECTS-Show brodelten dann auch verschiedene Gerüchte um kommende Softwareknaller: So schlummerten beispielsweise auf dem Messe-PC von Dynamix ein paar besonders heiße Spieleperlen, die PR-Manager Jerry Luttrell nur hinter verschlossenen Türen zeigte.

Seawolf heißt die neue U-Boot-Simulation von Dynamix, die selbst dem Klassiker *Silent Service* das Fürchten lehren könnte. Die ersten Animationssequenzen und Bilder des Programms sahen mehr als vielversprechend aus. Wie bei den Flugsimulationen aus gleichem Hause, wird die Spielumgebung in 3-D-Grafik zu sehen sein. Per Mausklick wechselt Ihr auf die verschiedenen Kommandoposten des U-Bootes. Einsteiger greifen auf unterschiedliche Trainingsmissionen zurück, Fortgeschrittene versuchen sich an fertigen Solo-Missionen oder pflügen im Campaign-Modus durch die Wellenberge des Atlantiks.

Bevor Ihr in den nächsten Softwareladen rennt, um eine Vorbestellung aufzugeben: *Seawolf* wird nicht vor Ende des Jahres in See stechen.

Subwars 2050

Während auf dem offiziellen Messestand von Microprose nur Altbekanntes lief, wurden im geheimen Kämmerlein zwei heiße Neuheiten präsentiert. Eines der beiden Spiele – *Subwars 2050* – entführt Euch auf den Meeresboden. An Bord eines futuristischen U-Bootes macht Ihr Jagd auf miese Unterwasserbösewichter. Grafisch soll bei *Subwars 2050* die Post abgehen. Die Vorversion beeindruckte jedenfalls schon jetzt durch gehaltvolle 3-D-Grafik und zahlreiche Spezialeffekte. Leider wird das U-Boot-Spektakel nur auf der passenden Nobelhardware zum spannenden Spieleereignis laufen. Die Wellenflut kommt erst ab einem 386er so richtig in Wallung. Bevor Ihr mit *Subwars 2050* den Meeresboden unsicher machen könnt, werden jedoch noch einige Monate ins Land gehen. Weihnachten ist das anvisierte Datum für die PC-Version. Ebenfalls in der Pipeline ist eine CD-ROM-Fassung, die etwas später erscheinen soll.



Brian Moriarty arbeitet derzeit noch am neuen Lucasarts-Adventure *The Dig*.

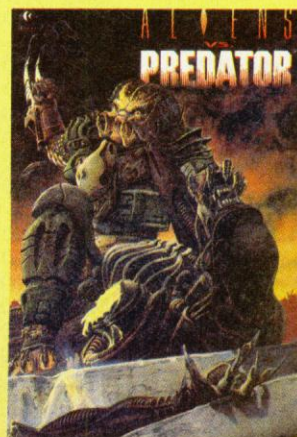
The Dig

Star Adventuredesigner Brian Moriarty, vor allem durch seine spritzigen Infocom-Spiele bekannt, kehrt wieder zurück. Neustes Werk des Puzzlekünstlers ist das Lucasarts-Abenteuer *The Dig*. Voraussichtlich im Herbst diesen Jahres steuert Ihr Eure Helden durch das futuristische Rätselszenario. Schauplatz der Handlung ist ein ferner Planet, auf dem es vor Gefahren, gemeinen Rätselnüssen und miesen Aliens nur so wimmelt. Allerdings dürfen sich nur PC-

Jeder gegen Jeden

Der Trend zu Spieleumsetzungen berühmter Filmvorbilder hält ungebrochen an. Mittlerweile hat sich eine weitere Abart des Lizenzgeräts ihren Weg in die Spielewelt gebahnt: Das "Versus"-Konzept. So werden statt nur einer vielversprechenden Filmlicenz gleich derer zwei in einem Spiel verbraten. Im Regelfall duellieren sich zwei Filmfiguren auf der Mattscheibe. Vorreiter in Sachen "Kampf der Filmgiganten" ist das Super-Nintendo-Modul *Alien versus Predator*, in dem sich die beiden ekligsten Außerirdischen der letzten zehn

Jahre gegenseitig das Leben schwer machen. Weitere Titel stehen schon jetzt auf dem Stundenplan der Programmierer. In Vorbereitung ist zur Zeit die Cartridge *Robocop vs. Terminator*. Ebenfalls denkbar sind Lizenzkombinationen, die schon in populären Comic-Heften der Firma "Dark Horse" bildhaft umgesetzt worden sind, wie beispielsweise *Batman vs. Predator*. Der Kombinationsvielfalt sind wohl keine Grenzen gesetzt, kritische Spötter erwarten schon Spiele nach dem Muster *Batman & Robocop gegen Alien & Predator*. Auf eine Kombinationschlacht bekannter Helden werden wir jedoch vergebens warten müssen: Ein *Sonic vs. Mario* wird's wohl niemals geben.



Vom Comic-Heftduell der Filmlicenzen zum passenden Videospiel: *Alien vs. Predator* und *Robocop vs. Terminator*.

Besitzer an *The Dig* versuchen. Eine Amiga-Version ist (tatsächlich) laut Lucasarts diesmal definitiv nicht geplant.

Kummerkasten

Einer der sichersten Messekandidaten sollte der Kultnachfolger zum Oldie *Elite* sein. Immerhin wartet die Spielewelt schon seit drei Jahren auf die Neuauflage des Klassikers. So stolperten unsere drei rasenden Reporter voller Tatendrang und mit leuchtenden Augen an einer riesigen *Elite* 2-Reklametafel vorbei, auf den Messestand der Firma Konami zu. Mit einem gierigen hingehauchten "Gebt uns *Elite* 2!", belagerte unser Trio die zuständige Pressedame Pamela Griffiths. Aber selbst zarte amouröse Eroberungsversuche (Sönke: "Wollen sie mit mir essen gehen?") und weniger zarte zur Schaustellung finsterster Grimassen (Michael: "Grmmbl!") entlockten Pamela kein Testmuster. Leicht genervt, "Ich kann's nicht mehr hören... Alle fragen nach *Elite* 2... argghh!", rückte Pamela mit der Wahrheit



Legend of Kyrandia kommt jetzt für CD-ROM

Neuerscheinungen der Regelfall. Leider wird in den meisten Fällen nur englische Sprachausgabe geboten. Die deutschen Versionen der CD-Spiele (wie beispielsweise bei Westwoods *Legend of Kyrandia*) bieten zur Zeit "nur" übersetzte Untertitel.

Ebenfalls auf dem Sprung ist Philips mit dem CDI, das auf der ECTS nochmals präsentiert wurde. Besonders interessant im CDI-Dschungel sind zwei Actionspiele mit dem Nintendo-Helden Link als Hauptdarsteller.

über *Elite* 2 heraus. *Elite* 2, obschon nahezu fertig, wird erst im Herbst diesen Jahres erscheinen. Der Grund für die weitere Verzögerung: *Elite*-Schöpfer David Braben heiratet dieser Tage und verbringt seine Flitterwochen fern jeglicher Computer. Hiermit gratulieren wir dem Brautpaar ganz herzlich und wünschen einen geruhsamen Urlaub...

CD im Aufwind

Die Weichen für den Aufbruch in ein neues Spielezeitalter sind gesetzt. Die CD als Speichermedium der Zukunft hat sich endgültig in der Spieleindustrie einen festen Platz erobert. Ob bei Softwareriesen wie Sierra Online oder kleineren Firmen wie Millennium wird an CD-Umsetzungen älterer

Spiele und CD-Neuentwicklungen gewerkelt. Das Mehr an Speicherplatz wird von den Programmierern vor allem für aufgepeppte Akustik genutzt. Sprachausgabe und konzertreife Musikstücke sind bei CD-



Mittagspause: Die Pastete des Grauens schlägt erbarmungslos zu.

Sollten wir nicht das hier stehen haben was Du suchst, ruf uns an. Sollten wir zu teuer sein, ruf uns an, laß uns Deinen Preis aushandeln. Teste die Royal Soft Gruppe. Dein Nelson.

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



Versand & Laden
Martin Rösch
Münchinger Str. 30
W - 7257 Ditzingen
Tel: 07156 / 951212

Computer-Spiele
Paradies
Jahnstr. 41
W-3070 Nienburg
Tel: 05021 / 65640

- Neu - Neu - Neu - Neu -
Hardwareerweiterungen
für Amiga 1200 !!!!!!!

Frage nach unseren
Tagespreisen. z.B. ein
Diensttag für nur 34,60 DM.
oder ein Freitag für 124,66 DM
Nebenbei aber auch
Hardware zu Tageskursen.
Windows Anwendungen

Corel Draw 3.0 890,00
Freehand 3.1 1.300,00
Lotus 1-2-3 f. Win 1.199,00
MS Excel 4.0 999,00
MS Publisher f. Win 393,00
MS Word f. Win2.0 999,00
MS Works f. Win 366,00
Turbo Pascal f. Win 440,00
Fractal Painter f. Win(E) 740,00
Mehr auf Anfrage !!!!!!!
Royal Soft
machts möglich !

Game
Eishockey Manager
Eric the Unready
Fire & Ice
Hannibal
Hired Guns
Capitv II
Mario Teaches Typing
Patriot
Space Quest 5
Lionheart
St. Thomas
Walker
B 17 Flying Fortress
Turrican I
Turrican II
Darkseed
Castles of Dr. Brain
Ultima II Underworld
Ween

Amiga PC
74,33 81,33
A.A. 65,30
59,95 59,95
74,22 89,21
67,25 88,33
59,34 66,66
A.A. 66,66
A.A. 82,82
A.A. 73,73
58,33 ????
73,22 ????
66,66 ????
88,88 99,99
19,99
19,99
73,33 81,33
67,67 ????
??? 81,22
66,11 74,22

Game
1869
A-Train
ATTAC
Alone in the dark
Amazon
B.A.T. 2
BC KIT
Bill's Tomato Game
Campaine
Castles II
Comanche
Das Schwarze Auge
Dune II
Eternam
Goblins II
Gunship 2000
Harrier Jump Jet
Indiana Jones IV
Lemmings II

Amiga PC
79,88 92,94
A.A. 98,77
92,12 97,80
A.A. 98,22
A.A. 94,23
84,88 90,30
72,95 A.A.
68,33 A.A.
78,20 91,37
A.A. 89,30
A.A. 92,30
78,20 89,90
59,11 74,44
A.A. 87,30
73,20 98,77
87,70 95,20
??? 105,30
86,30 88,20
66,66 88,88

Game
Formula one Grand P.
History Line 14-18
Legend of Valour
Links 386 Pro
Kurse Links 386 Pro
Pinball Fantasies
Rampart
Rex Nebular
R. Hood Con. Longb.
Rome AD 92
Sensible Soccer
Sherlock Holmes
Spelljammer
Street Fighter II
Populous II
WAXWORKS
Wing Commander I
Wing Commander II
WWF II

Amiga PC
79,88 92,94
85,25 92,40
73,95 75,20
???? 99,80
???? 47,30
61,30 A.A.
A.A. 78,90
???? 94,22
76,99 86,95
74,30 84,30
63,30 ????
A.A. 92,30
A.A. A.A.
64,30 68,90
A.A. A.A.
Ab 16 J. = A.A.
89,30
???? 78,30
66,66 74,22

! bring diesen Ausschnitt
nach Ditzingen und Du
bekommst eine Überraschung !

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

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

Der Name bürgt für Qualität – die Westwood Studios stampfen einen Superhit nach dem anderen aus dem Boden: *POWER PLAY* durfte an den ersten Kerkerlüftchen von *Lands of Lore: The Throne of Chaos* schnuppern.



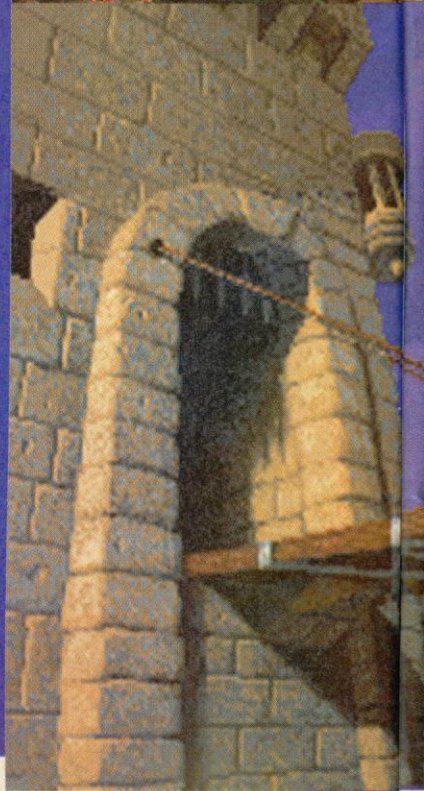
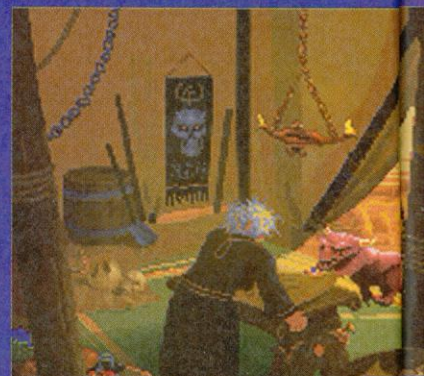
Land of Lore wird Adventure- und Rollenspielelemente verwischen

Las Vegas ist das Eldorado der Spieler: Daß die süßige Spielhallenatmosphäre aufs Gemüt schlägt, spürten auch *POWER PLAY*-Redakteure schon am eigenen Leib. Wer gar sein ganzes Leben mit Slot-Machines und Roulette-Tischen teilte, muß einfach zum Spieleprogrammierer ge-boren sein. So geschehen bei Chefprogrammierer und Spieldesigner Michael Legg. Es ist also nicht weiter verwunderlich, daß sich die am Rand von Las Vegas beheimateten Westwood Studios schneller als der Schall zu einer führenden Spiele-Company mauerten. Doch aller Anfang ist schwer, auch das Westwood-Team hatte seine Startprobleme. Erfolgstitel wie *Summer Games*, die ersten beiden *Eye of the Beholder* Teile oder *Battle Tech* waren zwar in aller Munde, erschienen aber unter anderen Firmennamen. Klammheimlich heimsten sich Epyx

oder SSI die Lorberen für die grafisch und spielerisch beeindruckenden Programme ein. Als die Westwood-Programmierer es schließlich satt hatten, für andere Glanz und Gloria einzufahren, kam ihnen der Zufall zur Hilfe. Als Mediengigant Virgin den Fuß in die Computerspielsecke bekommen wollte, kamen die Westwood-Programmierer gerade recht. Seitdem entwickelt Westwood unter der Schirmherrschaft des Medienriesen Virgin unter eigenem Namen. Spätestens nach dem durchschlagenden Erfolg von *The Legend of Kyrandia* sind die Westwood-Jungs in aller Munde. Für Westwood kein Grund, sich auf die faule Haut zu legen, nach *Kyrandia* machte man sich stracks an einen zweiten Teil des Jester-Abenteuers, einen Nachfolger des Strategiehits *Dune*, und an die aufgebohrten CD-ROM-Umsetzungen von *Dune* und *Legend of Kyrandia*.

Also volles Programm in Vegas, doch anscheinend bricht jetzt bei Westwood die totale Programmierwut aus:

Als Independent-Label aus den Kerkern aufgestiegen – findet man als führende Software-Company in die Kerker zurück. Mit



den *Eye of the Beholder*-Erfahrungen in der Tasche packt Westwood ein neues Rollenspiel an: *Lands of Lore: The Throne of Chaos*. Das neue Rollenspiel wird kein einfaches *Beholder*-Anhängsel, sondern ein Rollenspiel der neuesten Westwood-Generation. Dabei sollen nicht nur Rollenspielereks leuchtende Augen bekommen, sondern auch langjährige Adventurefans in das Rollenspielmetier herüber gezogen werden. Deshalb nimmt *Lands of Lore: The Throne of Chaos* keine Rücksicht auf eingefleischte Rollenspieldefinitionen. Damit sich im Land der Lehre Rollenspieler und Adventurefans die Hand geben, wurde ein völlig neues Rollenspielkonzept auf die Beine gestellt. Eine abenteuerliche Story mit klassischen Rollenspielproblemen, Zwischensequenzen im feinsten Adventurestil und ein überarbeitetes Partysystem soll *Lands of Lore* zu einem neuen Spielerlebnis emporheben. Das schon

aus den *Beholder*-Schlachten bekannte Kampfsystem wurde ebenfalls einer Rundenerneuerung unterzogen. Dem für jeden ehrlichen Adventurefreak oft verhängnisvollen Zaubersystem wurde der mystische Charakter entzogen. Mehr als 20 Megabyte komprimierter Grafik und Spezialeffekte warten auf ihre Entdeckung. Westwoods Ton-techniker sampelten, was das Zeug hielt: Vom klirrenden Metall bis zum Schmatz auf die blaublütige Prinzessinnenwange fand das Mikrofon keine Ruhe. Dabei fing alles so harmlos an: Das Volk eines längst vergessenen und weit entfernten Landes lebte in trauter Eintracht mit Natur und den geliebten Nachbarn. Wie immer brachten sie ihre Schafe auf die Weide, stillten ihre Kinder oder lebten einfach in den Tag. Bis eines Tages die schwarze Armee die Sonne am Himmel verdunkelte und einen schrecklichen Krieg begann. Dem netten Volk blieb nichts weiter übrig als seine Pflugscharen zu Schwertern zu schmieden und der schwarzen Armee Paroli zu bieten. Doch dies war leichter gedacht als getan, denn die schwarze Armee führte einen

unerbittlichen Krieg und ließ kein Schaf ruhig auf der Weide mümmeln. So kämpfte das Volk des Landes gegen die schwarze Armee und über Generationen tobte die unerbittliche Schlacht zwischen Gut und Böse. Doch es sollte noch schlimmer kommen. – An einer hartumkämpften Front in der Nähe des kleinen Königreichs Gladstone tauchte die verruchte Zauberin Scotia auf. König Richard argwöhnt Schreckliches und setzt einen seiner fähigsten Spione auf die Zauberin an. King Richards Magengrummeln war nicht umsonst: In den verwunschenen Ruinen der Urbish Minen sucht Scotia nach der Nether Mask, einem Ring mit gigantischen Fähigkeiten. Der Ring könnte den Ausgang des Kriegs entscheidend beeinflussen. König Richard kann sich nur den Bart raufen, jeder einzelne Mann seiner Armee kämpft gegen die schwarze Armee. Seine letzte Chance ist ein Fremder, Ihr...

cd

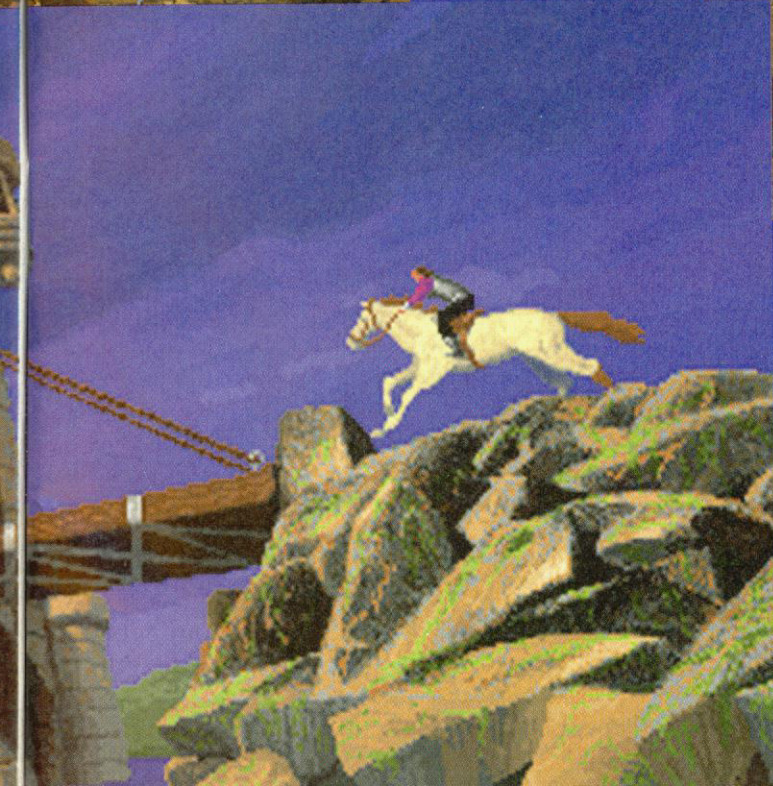
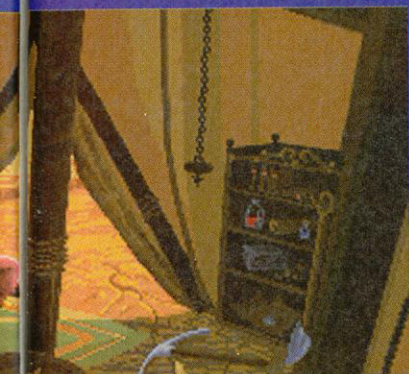
Scotia has uncovered the temple, and will have the Nether Mask soon!

King Richard kriegt graue Haare: Das Hexenweib Scotia wird bald den Ring gefunden haben.

Oben: Lands of Lore hat die schönsten Kerker der Rollenspielsaison

Unten: Da hilft auch kein Lifting, Scotia hat ihre besten Tage schon hinter sich

Westwoods Grafiker sind am schwitzen - Zwanzig fette Megabyte lauern in Grafik und Animationen



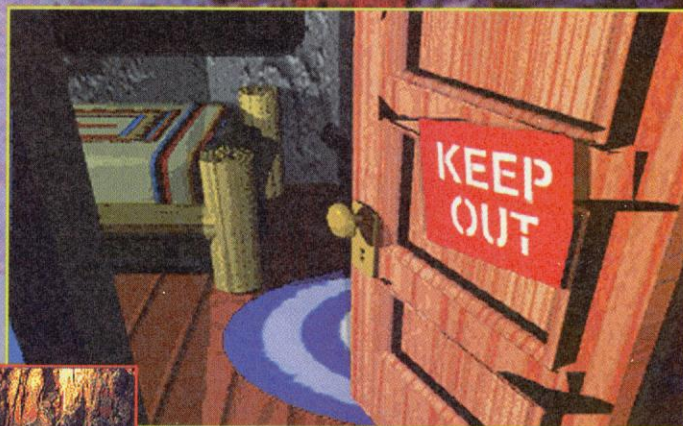
FOREVER

Klicken statt
schreiben: Ohne
Icon-Arbeit läuft
nichts.



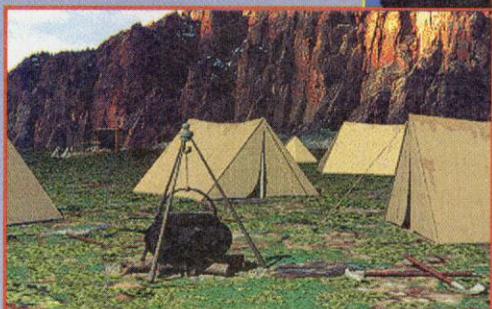
ZORK

Der Kult geht weiter: Eine der ältesten und langlebigsten Adventure-Serien feiert mit *Return to Zork* ein Comeback in neuem High-Tech-Kleid.



Das hätten sich Marc Blank und Dave Lebling sicher nicht träumen lassen, als sie in den Siebzigern auf der "Mainframe"-Anlage ihrer alten Uni das erste *Zork*-Abenteuer zusammenbastelten. Über ein Jahrzehnt später ist der Name längst zum Kult geworden und wird von Computerfreaks der ersten Stunde mit leuchtenden Augen und ergriffener Stimme ausgesprochen. Echte Fans haben alle Könige der "Flathead"-Dynastie auswendig gelernt und kennen die komplizierten Zusatzregeln der "Double Fanucci"-Meisterschaft.

Wer dachte, nach dem leisen Dahinscheiden von Infocom sei das alles nur noch Computernostalgie, der wird bald vom Troll gefressen. Activision, inzwischen rechtmäßiger Besitzer des Infocom Labels, wagt sich aufs Neue in die verrufenen Hallen des Untergrund-Empires. Natürlich hat Neuling *Return to Zork* bis auf den Ort der Handlung nicht viel mit den seeligen Textadventuren ge-



Betreten auf
eigene Gefahr:
Zorkologen
willkommen.

Soweit die
Füße tragen:
Der Weg ins
Abenteuer?



Wo der Wildbach rauscht, da
wacht der Wassertroll.

meinsam. Die größte Umstellung: Ihr tippt kein Wort! Vielmehr überrascht das Programm mit über einer Stunde digitalisierter Sprache, von professionellen Schauspielern gesprochen. Will man der Handlung folgen, sind also gute Englischkenntnisse oberstes Gebot. Um Eure Abenteuer

noch realistischer zu gestalten, agierten 20 leibhaftige Jungschauspieler vor der Kamera und treffen auf Euch in digitalisierter Form. Einem intensiven Computergespräch mit einer schwarzen oder weißen Witwe steht somit nichts im Weg. Damit auch die nicht zwischenmenschliche Atmosphäre stimmt, wird jeder Schauplatz durch ein computergeneriertes Hintergrundbild verschönert.

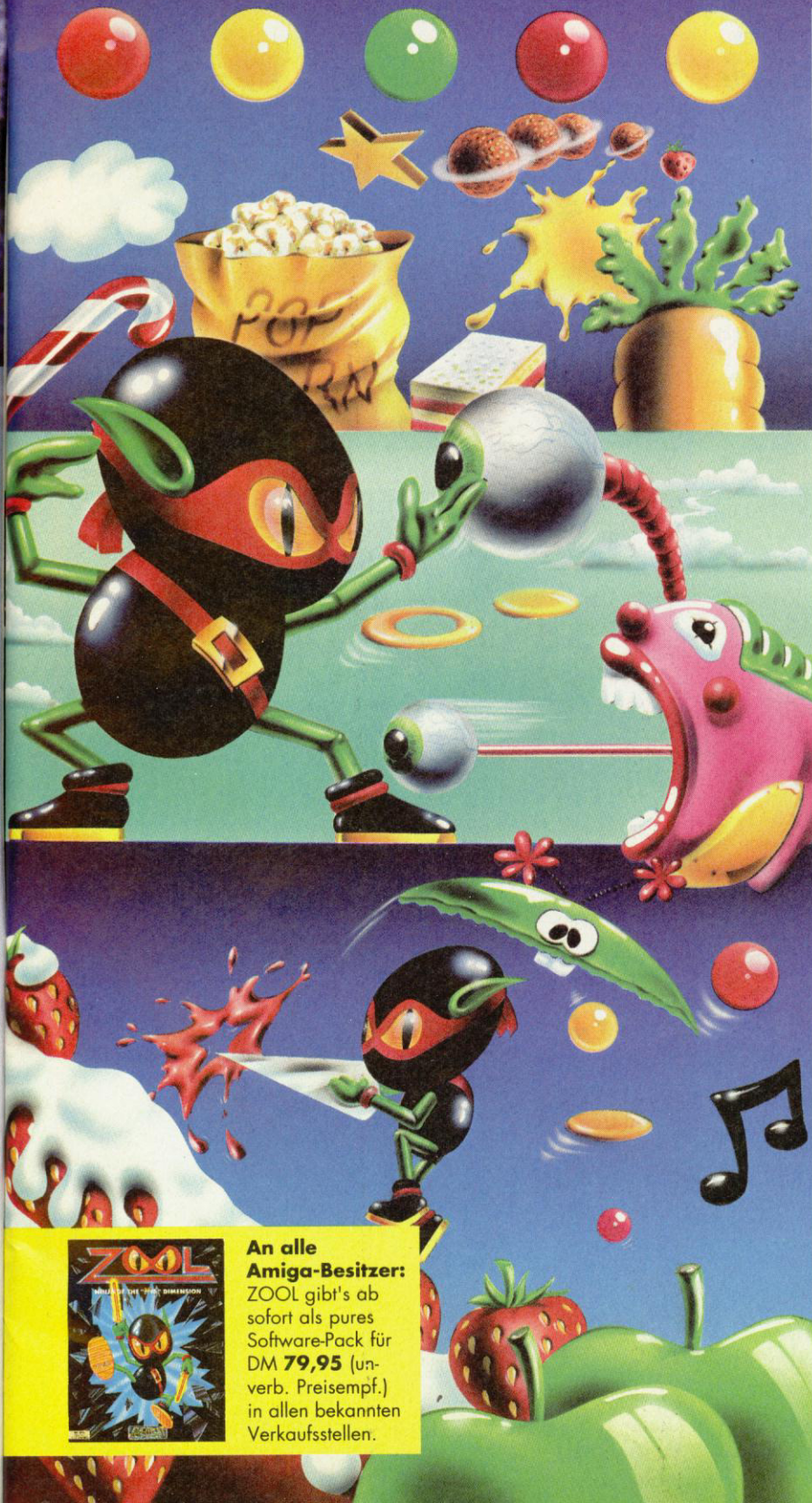
Weniger freuen wird den Textadventure-Freak, daß seine geliebte Tastatur nicht zum Einsatz kommt. Alle Aktionen von Euch werden über ein kleines Icon-Menü gesteuert, das nach Mausklick auf dem Bildschirm erscheint. Wie üblich, dürft Ihr umfassend mit den Gegenständen im Spiel hantieren und via Maus kleine und große Rätsel lösen. Die Ankunft von *Return to Zork* darf die MS-DOS-Fangemeinde im Herbst erwarten, eine akustisch und optisch weiter aufgepeppte CD-ROM-Version erscheint hoffentlich kurze Zeit später. **vw**

Fischen im
Trüben: Im Teich
lauert der wilde
Watz.



AMIGA 600

POWERPLAY



Commodore Amiga 600 - die neue Generation. Jetzt auch im Spiele-Pack!

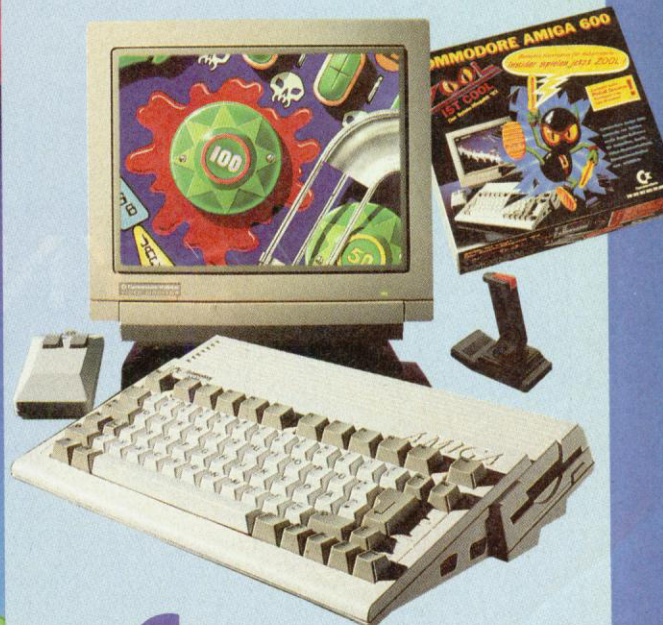
Zum Spielen, Lernen und Arbeiten: der Amiga 600 ist voller Fun und Action. Integriertes Memory Card Interface (PCMCIA) ermöglicht das Einstecken von kreditkartengroßen Speicherkarten bis 4 MB RAM. Super Grafik durch 4096 Farben. Direkt anschließbar an jedes TV-Gerät.

Megastark und intergalaktisch: **ZOOL**

Ganz oben in den Spiele-Charts: der intergalaktische Ninja ZOOL. Gegen soviel Action haben Igel keine Chance. Insider spielen jetzt ZOOL!

Drei verschiedene Flipper mit tollen Geräuschen und allen Schikanen auf einer Software: das Trainingsprogramm für Champions.

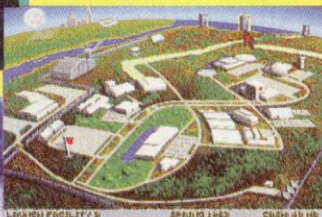
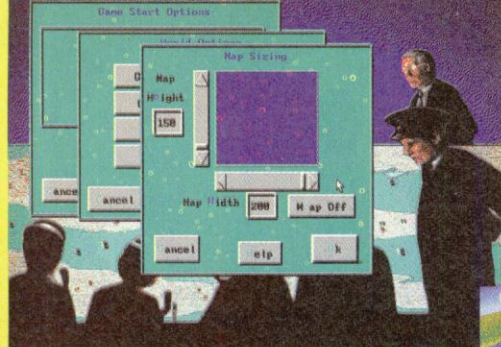
pinball
dreams



EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN



An alle
Amiga-Besitzer:
ZOOL gibt's ab
sofort als pures
Software-Pack für
DM 79,95 (un-
verb. Preisempf.)
in allen bekannten
Verkaufsstellen.



Die drei
Prädikatkadaten:
Star Fox, *Tiny
Toons* und *Empire
Deluxe*

FEHLERTEUFEL

Die Telefone standen nicht mehr still. Der Grund für die heiße Telefonaktion: Der Fehlerteufel hatte in der POWER PLAY 5/93 erbarmungslos zugeschlagen. Da fehlten ganze Wertungen und das POWER PLAY PRÄDIKAT verschwand in den Leitungen des frisch installierten Netzwerks. Hier also die fehlenden Daten, die Ihr (und wir) in der letzten Ausgabe vermißten. Das POWER PLAY PRÄDIKAT

geht verdienterweise an die Programme, die locker über die 85-Prozent-Hürde kletterten: *Empire Deluxe*, *Star Fox* und die niedlichen *Tiny Toons* dürfen sich mit der begehrten Medaille schmücken. Buzz Aldrin geht natürlich nicht ohne zünftige POWER-Wertung aus dem Haus. Hier die Wertungsdaten im Detail: Grafik 52 Prozent, Sound: 60 Prozent, POWER-Wertung: 74 Prozent. mh

WER IST DER SCHÖNSTE?

Auflösung der Wettbewerbe aus POWER PLAY 3/93
Das Titelbild der 2/92 war mit Abstand Sieger, Christian Schelzel aus Korb gewinnt das Mammut-Titelbild.



Gewinner
nach
Punkten:
Das war
das
schönste
Titelbild
des letzten
Jahres

BULLFROGS BLICK IN DIE ZUKUNFT!

SYNDICATE

ERHÄLTlich SOMMER 1993
von BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Genauere Informationen erhalten Sie bei: Selling Points GmbH,
Alliance Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh, Telefon: 05241-24307.

HARRIER JUMP JET

Die schicke Avirex-Fliegerjacke gewinnt Boris Knauth, Brackenheim. Je ein **Harrier-Jump-Jet**-Spiel gehen an:

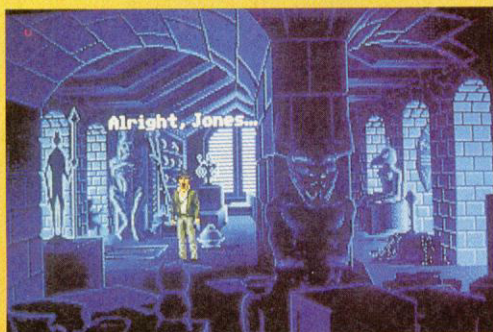
Ursula Buhr, Siegburg
Didier Coden, Schrässig
Thomas Cuenilm, Unterseen
Norbert Frense, Bad Driburg
Heiko Holthausen, Hamburg
Ingo Klar, Achern

Christina Koller, Hengersberg
R. Kirscher, Bensheim
Christian Matt, Stuttgart
Hans Mielich, Regensburg
Jörg Mosthaf, Nevenstadt Stein
Axel Petrowski, Rostock
Oliver Rapsch, Berlin
Gisela Szyszka, Menten
Gerd Ullrich, Cornberg-Königswald
Franz Wirion, Luxemburg

HOTLINE

Unsere telefongestützten Redakteure stellen sich natürlich auch im Frühlingsmonat Mai Euren bohrenden Fragen. Vor allem Volker und Michael buddelten in ihrer Trickkiste, um den Rollenspiel-Fragen gewappnet zu sein. Der Feiertag am 31. Mai macht telefonwilligen Fragenjunkies jedoch einen

ernsthaften Strich durch die Telefonrechnung. An diesem Tag bleiben die Telefone stumm. Am **17. Mai, von 14.30 bis 17.30 Uhr**, stellen sich wieder Michael und Volker Euren Rollenspielfragen. Am **24. Mai, von 14.30 bis 17.30 Uhr**, ist die **Tips & Tricks-Line** wieder Online.



Ihr habt die Spiele des Jahres gewählt: Platz 1 **Indiana Jones 4**, Platz 2 **Civilization** und Platz 3 **Monkey Island 2**



DIE QUAL DER WAHL

Unser Postkartenspezialist Reza wertete in nächtelanger Heimarbeit den gigantischen Berg Zuschriften aus, die Ihr uns zum Thema **Leser wählen das Spiel des Jahres** zugeschickt habt. Schon nach den ersten paar hundert Postkarten zeichnete sich der Spiele-Sieger des Jahres 1992 ab. Auch im Finale änderte sich am Endergebnis nichts: Unangefochten setzte sich **Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis** an die Spitze Eure Lieblingsprogramme. Auf Platz zwei landete Sid Meiers Taktikdrama **Civilization**. Bronze heimste wieder ein

LucasArts-Adventure ein. **Monkey Island 2: Le Chuck Revenge** zog an der Rennsimulation **Formula 1 Grand Prix** vorbei und belegt Platz drei. Etwas abgeschlagen im Feld der Softwareliebhaber liegen die folgenden Programme: **History Line**, **Ultima Underworld**, **Aces of the Pacific**, **Streetfighter 2**, **Sensible Soccer**, **Lemmings**, **Bundesliga Manager** Professionell, **Das schwarze Auge**, **Legend of Kyrandia**, **Amberstar**, **Alone in the Dark**, **F 16 Falcon 3.0**, **Fire & Ice**, **Fire & Ice**, **Ultima 7** und **Wizardry 7**. mh

Die Gewinner des **Spiel des Jahres**-Wettbewerbs:

Sabine Baron, Wuppertal
Daniel Löffler, Freiburg
H. Wießmann, Höchst
Jochen Halbach, Wuppertal

Martin Volck, Bonn
Harald Batz, Adelsdorf
Renee Düring, Techtentin
Matthias Schmidt, Ronnenberg
Alexander Nordmann, Berlin
Michael Fritz, Penzberg

Softsale

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

05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM	IBM				
1869*	79,90 DM	Der Patrizier*	79,90 DM	Island Dr. Brain*	69,90 DM	Street Fighter 2**	64,90 DM
A-Train*	89,90 DM	Dogfight*	94,90 DM	Jonathan*	79,90 DM	Strike Comm.**	89,90 DM
Aband. Places 2*	79,90 DM	Dominus***	A.A.	Jordan in Flight**	74,90 DM	-Speech**	49,90 DM
Aces of Pac.**	74,90 DM	Eco Quest 2**	A.A.	Kings Quest 6*	79,90 DM	Stunt Island**	94,90 DM
-Mission	49,90 DM	Eishockey Man.*	79,90 DM	Legacy**	94,90 DM	Task Force**	89,90 DM
Aces over Eur.**	A.A.	Elisabeth 1*	A.A.	Legend Kyrandia*	74,90 DM	The Legacy**	94,90 DM
Adv. Coll.**	69,90 DM	Elite 2***	A.A.	Liberation**	64,90 DM	Tornado***	A.A.
Alone in Dark*	89,90 DM	Empire Del.	A.A.	Links 386**	89,90 DM	Ultima 7**	89,90 DM
Archer Mc Lean*	64,90 DM	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	-Mauna Kea	44,90 DM	Ultima 72**	89,90 DM
B-17 Fly. F.**	89,90 DM	Eye of Beh. 3***	A.A.	-Pinehurst	39,90 DM	Ult. Underw.**	69,90 DM
Battlechess 4000	69,90 DM	F-15 Str. Ea. 3**	89,90 DM	Might & Magic 4*	79,90 DM	Ult. Underw. 2**	74,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Falcon 3.0**	84,90 DM	Monkey Isl. 1*	79,90 DM	Ultra Bots***	A.A.
Battle Isle Data 2	A.A.	-Mission 1	59,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	Veil of Darkn.	64,90 DM
Betrayal at K.**	A.A.	Fant. Worlds**	79,90 DM	Nigel Mansell**	59,90 DM	Vision***	A.A.
Bitmap Br. 2**	54,90 DM	Fire & Ice*	59,90 DM	No. 2 Coll.*	79,90 DM	W. Comm. Del.	89,90 DM

Space Quest 5* 69,90 DM

Ultima 7/2** 74,90 DM

IBM	IBM	IBM	IBM				
Budget***	A.A.	Flashback**	A.A.	Penthouse HN**	39,90 DM	Wing. Comm. 2*	79,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Flies-Att. on E**	A.A.	Pinb. Dreams**	59,90 DM	-Sp. Oper. 1	44,90 DM
Burn. Steel*	79,90 DM	Form. I GP**	89,90 DM	Quest f. Glory*	79,90 DM	-Sp. Oper. 2	44,90 DM
Buzz Aldrin**	89,90 DM	Front Page	69,90 DM	Railroad Tyc.*	79,90 DM	-Speech	39,90 DM
Carmen USA***	A.A.	Goblins 2**	59,90 DM	Reach for Skies**	64,90 DM	Whales Voy.*	74,90 DM
Castles 2**	74,90 DM	Gunship 2000**	84,90 DM	Red Baron*	79,90 DM	Winter Chall.**	59,90 DM
Civilization*	84,90 DM	-Mission**	59,90 DM	-Mission*	49,90 DM	Wizardry 7**	84,90 DM
Cobra Miss.***	A.A.	Hannibal*	79,90 DM	Sens. Soccer**	59,90 DM	Wordtris*	A.A.
Columbus***	A.A.	Harp. Chall.***	A.A.	Sherl. Holmes*	74,90 DM	W. Tennis Ch.**	59,90 DM
Comanche*	84,90 DM	Harrier Jumpjet**	84,90 DM	Shad. of Comet*	89,90 DM	WWF Eur. R.*	54,90 DM
Combat Cl.**	59,90 DM	Hired Guns**	79,90 DM	Simulations**	A.A.	Xenobots**	74,90 DM
Compl. Chess S.	79,90 DM	History Line*	79,90 DM	Sleep Walker**	A.A.	X-Wing	79,90 DM
Creepers*	64,90 DM	Humans**	59,90 DM	Space Hulk**	89,90 DM	X-Wing**	84,90 DM
Cyber Race*	79,90 DM	Human Race**	A.A.	Spaceward Ho 1*	79,90 DM	Yeager Air C.*	69,90 DM
Das schw. Auge*	74,90 DM	Indy 4*	84,90 DM	Star Trek*	64,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

Strike Commander** & Speech Pack** zus. 129,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA				
1869*	69,90 DM	Desert Strike**	64,90 DM	Nick Faldo Golf	64,90 DM	Space Hulk**	74,90 DM
Abandoned Pl. 2*	64,90 DM	Dream Team**	54,90 DM	Nick Faldo Golf**	79,90 DM	Spec. Forces**	74,90 DM
Adv. Coll.**	59,90 DM	Dune 2*	59,90 DM	Nicky Boom***	A.A.	St. Thomas*	69,90 DM
Ambermoon***	A.A.	Dynabaster**	54,90 DM	Nigell Mansell**	54,90 DM	Street Fight. 2**	59,90 DM
Arab. Nights**	49,90 DM	Dynatech*	59,90 DM	No. 2 Coll.*	69,90 DM	Super Hero*	64,90 DM
Archers Pool**	49,90 DM	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	No greater Gl.	59,90 DM	Tentacle***	A.A.
Astar**	A.A.	Eye of Storm***	A.A.	No second Pr.*	59,90 DM	Tornado***	A.A.
Astalin***	A.A.	Fant. Worlds**	74,90 DM	Outlander***	A.A.	Train it***	A.A.
A-Train***	A.A.	Flashback***	A.A.	Penthouse HN**	39,90 DM	The Greatest*	59,90 DM
ATAC*	79,90 DM	Fly Harder*	64,90 DM	Perf. General**	74,90 DM	Transarcia*	59,90 DM
B-17 Fly. F.**	79,90 DM	Footb. Man. 3***	A.A.	-Data	59,90 DM	Twilight 2000**	59,90 DM
Bards T. Con.**	64,90 DM	Form I GP**	74,90 DM	Pinb. Dreams**	54,90 DM	Ultima 6**	54,90 DM
Bard vs. World**	A.A.	Hannibal*	69,90 DM	Pinb. Fant.**	39,90 DM	Walker**	64,90 DM
Bat 2**	74,90 DM	Hired Guns**	A.A.	Piracy High S.*	59,90 DM	Warlords	49,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Hist. Line*	74,90 DM	Premier Man.	49,90 DM	War. of Rel.**	54,90 DM

Body Blows** 54,90 DM

Chaos Engine** 49,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA				
Best of Best***	A.A.	Humans**	54,90 DM	Prophecy***	69,90 DM	Waxworks*	59,90 DM
Bitmap Br. 2**	49,90 DM	Human Race**	44,90 DM	Proph. of Shad.*	69,90 DM	Ween	54,90 DM
Buck Rogers 2*	A.A.	Indy 4*	79,90 DM	Push over**	49,90 DM	Whales Voy.*	69,90 DM
Budget*	64,90 DM	KGB*	59,90 DM	Railroad Ty.**	74,90 DM	Wild West W.**	79,90 DM
Bug Bomber**	59,90 DM	Legend Kyr.*	59,90 DM	Reach for Skies**	59,90 DM	Willy Beamish**	69,90 DM
Bun. Man. Prot.*	64,90 DM	Lemmings DP**	59,90 DM	Rome*	64,90 DM	Wing Comm.*	79,90 DM
Chuck Rock 2**	54,90 DM	Lemmings 2**	69,90 DM	Sens. Soccer**	49,90 DM	Winter Chall.**	69,90 DM
Civilization*	74,90 DM	Liberation**	59,90 DM	Shad. Beast 2**	59,90 DM	Winzer*	59,90 DM
Comb. Air Patz.*	64,90 DM	Lotus 3er Pack**	59,90 DM	Shad. Worlds*	49,90 DM	Wizardry 7***	79,90 DM
Daemonsgate***	A.A.	Mad TV*	69,90 DM	Shuttle*	54,90 DM	Wiz Kid**	49,90 DM
Darkseed*	69,90 DM	Mc Don. Land**	64,90 DM	Sil. Service 2**	74,90 DM	WWF Wresl.**	49,90 DM
Das schw. Auge*	69,90 DM	Mega Sports**	54,90 DM	Silly Putty**	49,90 DM	WWF Eur. R.*	49,90 DM
Daily Girl. Pok.**	49,90 DM	Might & Magic 369,90 DM		Simulations***	A.A.	Zack**	29,90 DM
Daught. Serp.**	74,90 DM	Monkey Isl. 1*	79,90 DM	Sleep Walker**	49,90 DM	Zool*	49,90 DM
Der Patrizier*	69,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	Space Crus.	54,90 DM	Zyconix**	44,90 DM

Eishockey Man.* 69,90 DM

Lionheart** 59,90 DM

CD-ROM	CD-ROM	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.				
7 th Guest	A.A.	Hot Stuff 2	39,90 DM	Another World	119,90 DM	Super Mar. W.	114,90 DM
Clipart Goliath	44,90 DM	Lost Treas. 1	104,90 DM	Desert Strike	104,90 DM	Pilot Wings	89,90 DM
Deathstar Arc.	89,90 DM	Lost Treas. 2	84,90 DM	Ghoush n Ghouts	89,90 DM	Protector	114,90 DM
Der Patrizier	94,90 DM	SWOTL	99,90 DM	Jimmy Connors	119,90 DM	Sim City	89,90 DM
Dinosaur Adv.	74,90 DM	Sherlock H. 1	114,90 DM	John Madden	114,90 DM	Streelfighter	89,90 DM
Game Power	64,90 DM	Sherlock H. 2	114,90 DM	Legend of Zelda	89,90 DM	Strike Gunner	124,90 DM
Gil Galeore	39,90 DM	Ultima 1-6 BV	84,90 DM	Mickey Mag. Q.	114,90 DM	Tiny Toons	124,90 DM
Hot Stuff 1	29,90 DM	W. Comm. 2 kpl	104,90 DM	Mario Kart	89,90 DM	Wing Comm.	134,90 DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES+GAMEBOY MIT ÜBER 1.600 TITELN AN

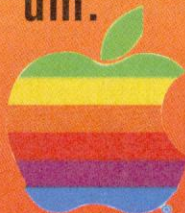
WERDEN SIE MITGLIED IM SOFTSALE-CLUB UND BESTELLEN SIE COMPUTERSPIELE AUF RECHNUNG ! INFO ANFORDERN !

*=DT. VERSION **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***=NOCH NICHT BEKANNT Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt 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.



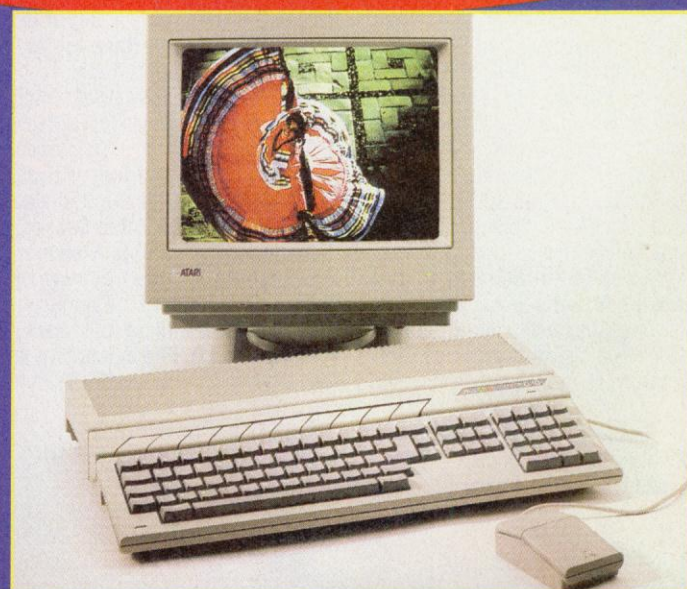
CeBIT

Alle Jahre wieder tobt in Hannover die Computerschlacht der CeBIT. Die **POWER PLAY** sah sich auf der weltgrößten Computermesse nach neuen Trends um.



Oben: Schreiben auf der Mattscheibe ist stark im kommen, Toshiba zeigt das Schulheft der Zukunft. Links: Kleiner – leichter – schneller – Zenith's Notebook Z Lite ist 1,7 Kilogramm schwer.

Vogelfrei: Für Atari Falcon 030 wurde Multimedia-Software vom Feinsten angeboten. Hardwaremäßig auf der sicheren Schiene muß sich der Falcon 030 im Spielalager erst einen Platz erkämpfen.



Wer Atari schon zum alten Eisen zählte, wurde auf der CeBIT eines Besseren belehrt. Auf dem nicht zu übersehenden Atari-Stand wurde der



Augen auf: Die gute, alte Bildröhre bekommt Konkurrenz - Canon's frisch entwickelte FLC-Schirme sind zwei Zentimeter dick, kristallklar und haben eine 15-Zoll große Bildschirmdiagonale.

Wenn Parkplatzwächter zu Supervisoren werden, sich 5614 Aussteller auf 320082 Quadratmetern tummeln und eine halbe Million Leute durch 22 Messehallen wälzt, kann nur von der CeBIT die Rede sein. Die größte Computergala der Welt sorgte schon vor dem eigentlichen Beginn für Schlagzeilen: Wichtige Aussteller wie Softwaregigant Borland oder Netzwerkspezialist Novell zogen kurzerhand die Notbremse und verordneten sich eine CeBIT-Abstinenz. Trotzdem verbuchte die Messe AG einen neuen Besucherrekord und insgesamt 212 Aussteller mehr als im letzten Jahr. Zu den absoluten Schlagwörtern der 93er Messe gehörte Multimedia: Das geflügelte Wort mußte bei allen Herstellern in Richtung Grafik oder Sound herhalten, egal ob Videokarte, Falcon oder Amiga 4000 – Multimedia gehört dazu, wie der Hahn auf die Henne. Der Bereich Bild- und Videoverarbeitung setzt sich systemunabhängig an die Spitze der multimedialen Informationsverarbeitung.

Falcon 030 zum besten gegeben. Atari gehört zu den Firmen, die das Lieblingswort Multimedia nicht zu Unrecht mit Beschlag belegt: Nicht der Falcon an sich stand auf dem Atari-Stand im Mittelpunkt, sondern pfundweise Software aus der Richtung Video-, Bild- und Musikverarbeitung. Ob die Maschine auch im Spielreich Fuß fassen kann, wird die Zeit zeigen. Beste Präferenzen hat der neue Atari allemal. Selbst das gute alte Lynx soll laut Atari noch nicht verschrottet werden.



Commodore belegte ihren berühmt-berüchtigten Halle-1-Stand. Nach dem Wechsel in der Chefetage, Helmut Jost ging und Ex-Atari-Boss Alwin Stumpf kam, legte der Homecomputerproduzent Nummer eins wieder einen Zahn zu. Zwei neue Amiga-Modelle standen auf dem neonblauen Stand im Rampenlicht: Der

Wolf im Schafspelz: In Commodores neuem Flaggschiff dem AMIGA 4000 T sorgt Motorolas 68040 für flotte Fahrt



bereits zum "Computer-Hit der 90er Jahre" aufgestiegene Amiga 1200/-HD wurde noch einmal aufgepowert. Mit dem neuesten AA-Chipset, einer optionalen Festplatte und dem neuen Betriebssystem 3.0 soll er die Spielerherzen erobern. Die Rechnung scheint aufzugehen, in den drei Monaten seit der Markteinführung des A 1200 wurden bereits 48000 Einheiten verkauft. Den passenden Farbmonitor entwickelte Commodore gleich dazu, der Amiga-Monitor 1492 ist ein Multiscan-Farbmonitor, der speziell auf das AA-Chipset zugeschnitten wurde. Rechnerneuzugang Nummer zwei ist der Amiga 4000 T, wobei das T für Tower steht, preis- und leistungsmäßig ist der A 4000 T eher der professionellen Video- und Grafikverarbeitung vorbehalten. Hinter verschlossenen Türen munkt man über große Neuigkeiten; vielleicht ergibt sich etwas aus dem CDTV, das in der jetzigen Form nicht mehr produziert werden soll.

Computer-Spiele-Vermietung

An- und Verkauf von Software

SofThek

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

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

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

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

PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

Amiga

Abandoned Places 2 (inkl. T-Shirt)	64,50 DM
Airbus A 320 1 MB	99,00 DM
Battle Team (dt. Version)	71,00 DM
B 17	68,00 DM
Bundesliga Manager Professional 2	74,50 DM
Chaos Engine	52,00 DM
Civilisation	82,00 DM
Creepers	66,00 DM
Das Schwarze Auge	78,00 DM
Der Patrizier	74,50 DM
Desert Strike	66,00 DM
Eishockey Manager (dt. Version)	78,00 DM
Grand Prix	82,00 DM
Gunship 2000	68,00 DM
Indiana Jones IV (dt. Version)	89,00 DM
Jonathan (dt. Version)	86,50 DM
KGB (dt. Version)	56,00 DM
Lemmings 2	65,50 DM
Lionheart	61,00 DM
Lotus 1-3 Compilation	61,00 DM
Reach for the Sky	* a. Anfr.
Secret of Monkey Island 2	85,00 DM
Streetfighter 2	61,00 DM
Super Cauldron	* a. Anfr.
Tornado	52,00 DM
Transarcica	65,50 DM
Whales Voyage	89,00 DM
Wing Commander 1	89,00 DM

MS-DOS

Chess Genius	149,00 DM
Civilisation	97,00 DM
Comanche (dt. Version)	96,50 DM
Crusaders of the Dark Savant	96,50 DM
Der Patrizier	89,00 DM
Dogfight	94,00 DM
Dune 2	65,50 DM
Eishockey Manager	86,50 DM
El Fish	67,00 DM
Grand Prix	95,00 DM
Hannibal	87,00 DM
Incredible Machine	72,00 DM
Indiana Jones 4	95,00 DM
Lemmings 2	86,50 DM
Legacy	94,00 DM
Links pro (386)	89,00 DM
Michael Jordan in Flight	80,50 DM
Mercenaries	* a. Anfr.
Sensible Soccer	94,00 DM
Strike Commander	68,00 DM
Street Fighter 2	89,00 DM
Sherlock Holmes	95,00 DM
Task Force 1942	64,50 DM
The Greolest	52,00 DM
Transarcica	94,00 DM
Ultima VII Teil 2	82,00 DM
Ultima Underworld II	68,00 DM
Wordtris	96,50 DM
X-Wing	80,50 DM
Xenobots	70,50 DM
Zool	70,50 DM

ATARI - Spiele auf Anfrage

* Vorankündigung **VORBESTELLUNG MÖGLICH!!!**
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie
unsere **KOSTENLOSE PREISLISTE** an! (Bitte Computertyp
angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork. DM 6,- Postnach. DM 9,- Ausland Vork. DM 25,-

PEROKA SOFT

Ruth Langebartels

Tel.: 02161/179018, Fax: 179019
Eickener Str. 136, 4050 Mönchengladbach 1

SOFTWARE VERLEIH

AMIGA

PC

AB

3,-

DISK

Öffnungszeiten:

Mo.-Sa. von 12.00 - 20.00 Uhr

Disk 1

Computersoftware
Brunowstr. 17
(U-Bahn Tegel)
1000 Berlin 27
Tel. 4 33 74 19

Disk 1

Computersoftware
Sesenheimerstr. 19
(U-Bahn Bismarckstr.)
1000 Berlin 12



PHILIPS

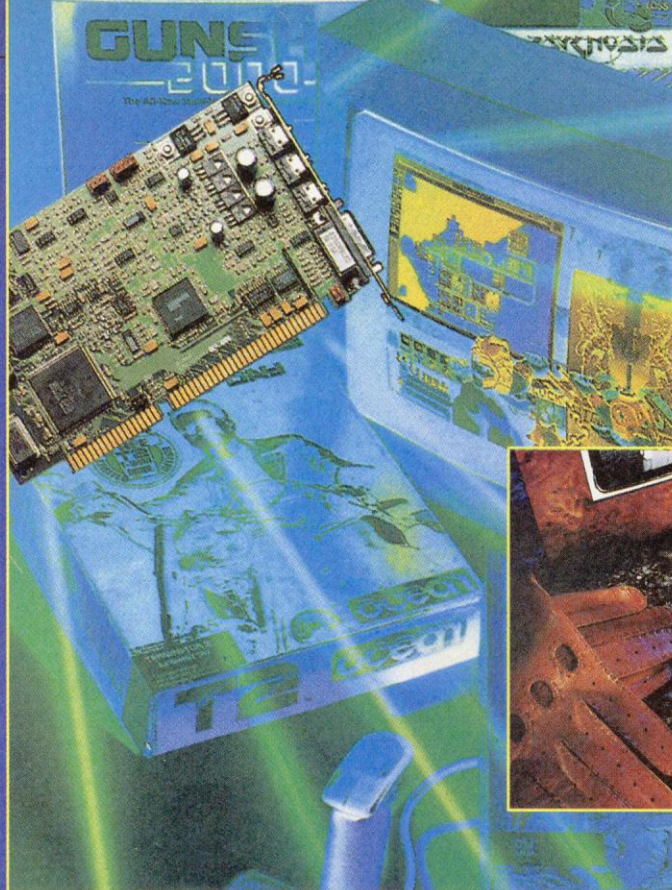
Außer Käse und Frau Antje kommt auch der Elektronikriese Philips aus holländischen Gefilden. Das Philips CD-I machte nach der Veröffentlichung der Photo-CD noch einmal einen Sprung in der Beliebtheitskala nach oben. In einer der nächsten **POWER PLAY** werden wir ausführlicher über die CD-Konsole berichten. Auch bei Philips stach ein portabler CD-Player ins Auge.



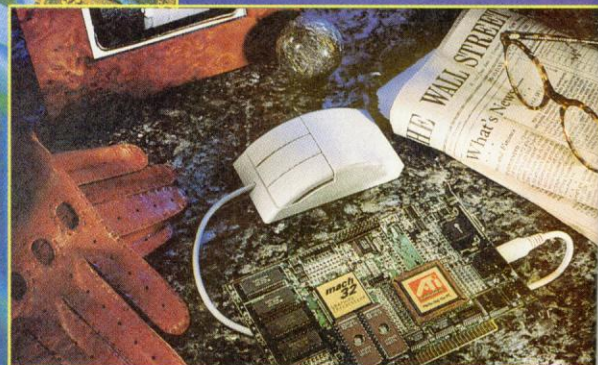
Pentium hieß das Zauberwort, das die Besucher magisch an den Intel-Stand zog. Der Nachfolger des i486, der Intel zum führenden Halbleiterhersteller katapultierte, war das Gesprächsthema Nummer eins: Denn Gerüchte behaupteten, daß die MIPS-Rakete, die ungefähr doppelt so schnell wie ein gleichgetakteter i486-Prozessor rast, vor schnell der Hitzetod ereilt, den drei CeBIT-Pentiums blieb diese Brandrodung glücklicherweise erspart. Spielefans der ersten Stunde können erleichtert aufatmen, denn auch der Pentium grast auf der heiligen Kompatibilitätsweise: Wie dem i486 wurde auch dem Pentium eine 386-Einheit spendiert, also keine Angst, *Wing Commander* wird auch auf dem neuen Superprozessor laufen.

Nachdem der Flaschenhals ISA-BUS (die Verbindung zwischen den Steckkarten und der Hauptplatine) immer mehr zur Hauptbremse des PC wurde, tobt nun der Kampf um einen würdigen Nachfolger. Große Chancen hat die Local-Bus-Technologie, die mit vollen 32 Bit und Prozessortakt mehr Tempo für Grafik und Festplatte bringt. Etwas billiger als das konkurrierende EISA-System hat die Local BUS-Technik bereits den Vorsprung einer Nasenlänge. Als Local-Bus-Pionier Orchid eine *Comanche*-Demo in Fahrt brachte, mußte sich selbst ein gestandener **POWER PLAY**-Redakteur die Augen reiben.

Der Grafikkartenmarkt treibt wilde Blüten: Inzwischen liefern alle großen Firmen Karten, auf denen ein eigener Prozessor dem System unter die Arme greift. Kein Wunder,



Links: Soundkarten gibts inzwischen wie Sand am Meer, ein ganzer Sack von Firmen bietet Neuerscheinungen an. Unten: VGA-Beschleunigerkarten liegen voll im Trend, ob Euch die Grafikpower auch in Spielen voranbringt werden wir bald ausführlich beleuchten



Vor einigen Jahren noch als Insidergag belächelt, wird Virtual Reality langsam zur Realität. Daß das Interesse an einem CyperspaceSystem groß ist, mußten die Mausexperten von Logitech am eigenen Leib erfahren. Nachdem der Virtual-Reality-Automat von W-Industries der Öffentlichkeit preisgegeben wurde, glich der zierliche Stand Wallensteins Heerlager. Als cleveres Lockmittel setzte ein großer Druckmaschinenhersteller einen ähnlichen W-Industries-Automaten ein. Der Erfolg rechtfertigte die Mittel, die sonst wohl kaum interessante Firma wurde dicht umlagert. Kein Wunder, daß sich W-Industries entschloß, ihre Automaten auch an Spielhallen auszuliefern. Selbst Prozessorriese Intel und Sie Workstationfabrik Sun zeigten ihre neuen virtuellen Errungenschaften. Auch in Deutschland wird Virtual Reality langsam populär: Die Hamburger Firma Megabrain und Grafikkartenspezialist Spea stellten ein PC-System vor: Zwei Spea-Fire-Grafikkarten, Kostenpunkt 10000 Mark, versorgten jeweils das Display eines Auges mit frischen Bildern. Interessenten können ihren Cyberspace-Automaten bei Megabrain tageweise mieten. Auf speziellen Kundenwunsch liefert Megabrain auch gleich die gewünschte Umgebung mit. Für den häuslichen Computerfreak ist die Cyberspace-Technologie noch eine Ecke zu teuer, in absehbarer Zeit könnte sich dies schlagartig ändern: Die virtuelle Realität schwebt bereits greifbar nah vor uns.

cd



W-Industries läßt virtuelle Herzen höher schlagen: Auf der CeBIT waren die Cyberspace-Maschinen dicht umlagert.

denn ohne "Bunt und Schnell" geht gar nichts mehr: Der Trend geht zum Fotorealismus, also zur Truecolor-Karte, die satte 16,7 Millionen Farben auf die Mattscheibe bringt. Solche Augenweiden ließen sich bei ATI, Spea, Boca und der deutschen Grafikfirma Elsa finden.

Unter dem Multimedia-Banner wurde die Soundkarte zum Boomobjekt der CeBIT: AdLib- und Soundblasterclons von unzähligen Wald- und Wiesenproduzenten waren genauso zu belauschen, wie die High-End-Karten von renommierten Firmen. Egal von welchem Hersteller – zum guten Ton gehört das Sampling in CD-Qualität. Die alten Hasen im Soundkartenmarkt haben alle eine Karte dieses Kalibers parat. Selbst Nobelmarke Roland holte tief Luft: Die neue TAP-10 kann als erste Roland-Karte auch sampeln, natürlich in CD-Qualität. Die Überraschungseinsteiger sind die texanische Edelgrafikkartenfirma TIGA und Mausexperte Logitech. Beide präsentierten Soundkarten der feinsten Güteklasse.

Softwaregigant Microsoft stellte die neue DOS-Version 6.0 vor, große Neuigkeiten blieben leider aus. Wie in alten Tagen, wird man auch in Zukunft nicht auf die 640-KByte-Grenze verzichten müssen, von einem 32-Bit-Betriebssystem ganz zu schweigen. Selbst nach dem versprochenen Stacker (Festplattenverdoppler) sucht man im neuen DOS vergeblich. Als Ausgleich durfte im längst fälligen Windows NT probegeklickt werden.

HAVE YOU SEEN



THE LOST VIKINGS™?

Interplay™



Gesucht : Spaß, Spannung, Witz und Originalität!

Gefunden : "THE LOST VIKINGS"

Führen Sie die drei verlorengegangenen Wikinger durch unbekannte Welten. Level voller Fallen, Rätsel und Monster erwarten die drei unbarmherzigen Spaßvögel. Kombinieren Sie die verschiedenen Fähigkeiten jedes VIKINGS geschickt, und geleiten Sie sie so zurück in ihre geliebte Heimat. Ein Spiel voller Klasse und Rasse, bei dem der schmale Grat zwischen Spielbarkeit und Qualität gekonnt gemeistert wird.

**Komplett in
Deutsch für:**



AMIGA



PC

Exklusivvertrieb Deutschland für PC und AMIGA

BONICO

SOUND GALAXY

ES IST ALS OB SIE DA DRINNEN WÄREN!

Vergessen Sie primitive Spielstunden,
bei denen das Abknallen eines Kampfflugzeugs
oder das Weglaufen vor feuerspeienden Drachen
bloß noch abstumpft. Sie haben darauf reagiert, weil
Sie es kommen sahen.

Wenn nicht, heißt es für Sie "Game over".

Ton in CD-Qualität

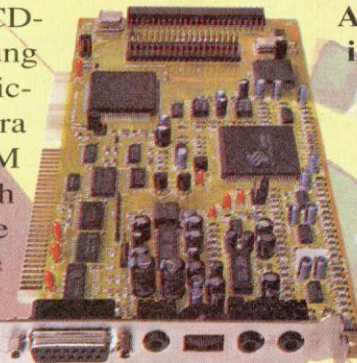
Sound Galaxy NX PRO Extra ändert das ganze
Sehen und Tun. Eine neue Generation in der
Tontechnik verheißt einen erstklassigen Sound
in CD-Qualität, der dem besten Verstärker mit
voller Stereofähigkeit gerecht wird.

Unterstützung von weiteren Normen

Toben Sie sich aus mit der vollen
Tonunterstützung für AdLib, Sound Blaster Pro,
Covox Speech Thing and Disney Sound Source.
Damit werden Sie sich zurechtfinden im
Dschungel der Spiele- und
Unterhaltungssoftware, die sowohl für DOS als
auch für Windows verfügbar ist.

Eine zusätzliche CD-Schnittstelle

Zusätzlich zu der eingebauten CD-
ROM-Schnittstelle mit Unterstützung
für Mitsumi- und Panasonic-
Laufwerke, kann der NX PRO Extra
den Sony-AT-Bus CD-ROM
unterstützen - einfach durch
Einstecken der SG-Anpassung in die
Mitsumi-Schnittstelle. Weitere
Upgrades für noch leistungsfähigere
SCSI-CD-ROM-Laufwerke sind
möglich.



Leichte Installation

Alle Konfigurationseinstellungen werden von
der Software erledigt, ohne ärgerliches
Brückensetzen.

Des Geldes Wert

Die Software - z. B. Monologue für Windows,
Voyetra Audio Station und Windat TM OLE,
um nur einige zu nennen - wird mitgeliefert. Sie
können also Audio editieren, animieren und
erstaunliche Grafiken am Bildschirm erstellen.
Und vergessen Sie nicht die kostenlos
beigefügten Lautsprecher, die es Ihnen
ermöglichen, sich in den Himmel zu
schießen, wenn Sie sehen, wie Ihnen wachsende
Punkte gutgeschrieben werden.

Also treten Sie ein
in die Welt der Fantasie,
mit Sound Galaxy NX PRO Extra.

Sie finden uns auf der

WINDOWS.WORLD'93
The Official Conference and Exposition for Windows Computing

May 24-27, 1993
Georgia World Congress Center • Atlanta, Georgia USA

Hall F Booth no. M6314

**SOUND
GALAXY**



U.S.A. Office : AZTECH LABS, INC. 46707 Fremont Boulevard, Fremont, CA 94538. U.S.A. Tel : (510) 623-8988 Fax : (510) 623-8989
Germany Office : AZTECH SYSTEMS GmbH Rm 4.71 - 4.74 Asia Pacific Centre, Birkenstrasse 15, 2800 Bremen 1, Federal Republic of Germany.
Tel : (0421) 169 0843/4 Fax : (0421) 169 0845 Tlx : 245610 AZTEC-D.

Malaysia Office : AZ-TECHNOLOGY SDN BHD 22-1 Jalan 14/22 Right Angle, 46100 Petaling Jaya Selangor, Malaysia. Tel : (03) 756 3411 Fax : (03) 756 1163
Head Office : AZTECH SYSTEMS PTE LTD 31 Ubi Road 1, AVS Building, Singapore 1440. Tel : (65) 741-7211 Fax : (65) 741-8678/9 Tlx : RS36560 AZTECH



STARTS

PRÄSENTIERT VON

Joysoft



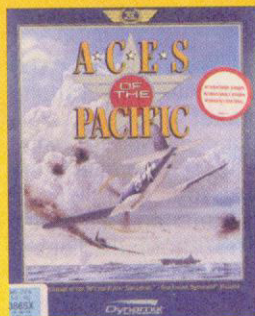
Joysoft – 5000 Köln 41

Endlich ist wieder Hitparadenzeit: Wenn Ihr Eure Spielfavoriten an der Spitze der Charts sehen wollt, solltet Ihr nicht zögern. Die Mitmachkarte ist schnell ausgefüllt, mit einer Briefmarke bestückt und im nächsten Briefkasten verstaut. Unter Ausschluß des Rechtsweges werden diesmal drei Computerspiele in die Massen geschleudert. Habt Ihr nicht das unerschämte Glück die drei Spiele Eurer Wahl einzusacken, bleibt Euch eins von fünf Testspielen der Redaktion.

cd

- 
1. X-Wing
Lucasfilm Games
 2. Comanche
Novalogic
 3. Space Quest 5
Sierra On Line
 4. Populous 2
Electronic Arts
 5. The Ring World
Tsunami
 6. Ultima Underworld 2
Origin
 7. World Circuit
Microprose
 8. Robocop 3
Ocean
 9. Wolfenstein
id Software
 10. Links 386 Pro
Access Software

Der Gewinner des
Mega Drives ist
Horst Schätz,
je ein Testspiel
bekommen David
Eberle, Daniel
Schaller und
Thomas Lehr.



- 
1. Lemmings 2
Psygnosis
 2. Sleepwalker
Ocean
 3. Premiere Manager
Gremlin
 4. Street Fighter 2
US Gold
 5. Sensible Soccer
Renegade
 6. History Line
Blue Byte
 7. Legend of Valour
US Gold
 8. Indy 4
Lucasfilm Games
 9. Stunt Islands
Disney Soft
 10. Nick Faldo Golf
Empire

Amiga

1. Civilization
2. Monkey Island 2
3. Indiana Jones 4
4. History Line
5. Street Fighter 2

MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Underworld 2
4. History Line
5. Wing Commander 2

Atari ST

1. Special Forces
2. Amberstar
3. Sensible Soccer
4. Street Fighter 2
5. Dungeon Master

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(2)	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	8. Monat
2.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	14. Monat
3.	(4)	Civilization	Microprose	13. Monat
4.	(3)	History Line	Blue Byte	2. Monat
5.	(18)	Street Fighter 2	Capcom	2. Monat
6.	(-)	Ultima Underworld 2	Origin	2. Monat
7.	(5)	Wing Commander 2	Origin	18. Monat
8.	(-)	Das schwarze Auge	Thalion	3. Monat
9.	(-)	Battle Isle	Blue Byte	14. Monat
10.	(-)	Dune 2	Westwood Studios	1. Monat
11.	(12)	Sensible Soccer	Renegade	6. Monat
12.	(-)	Wizardry 7	Sir Tech	4. Monat
13.	(8)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	16. Monat
14.	(14)	Comanche	Novalogic	2. Monat
15.	(17)	Tiny Toons	Konami	1. Monat
16.	(9)	Formula One Grand Prix	Microprose	5. Monat
17.	(15)	Lemmings	Psygnosis	24. Monat
18.	(-)	Stunt Island	Disney Software	1. Monat
19.	(-)	Kings Quest 6	Sierra Online	2. Monat
20.	(6)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	25. Monat

Super NES

1. Super Tiy Toons
2. Street Fighter 2
3. Super Mario Kart
4. Super Probotector
5. Super Star Wars

Mega Drive

1. Sonic 2
2. Streets of Range 2
3. NHLPA Hockey 93
4. Road Rash
5. Lemmings

Handheld

1. Super Mario Land 2
2. Sonic 2
3. Parodius
4. Lucky Dime Capers
5. Probotector 2

So geht's!

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

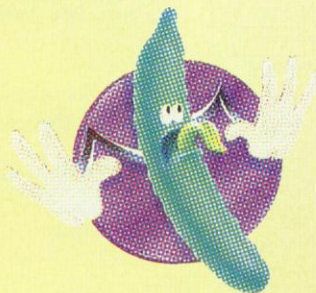
In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann minde-

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

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



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



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

Grafik, Sound und POWER-Wertung

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

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

Die Test-Crew

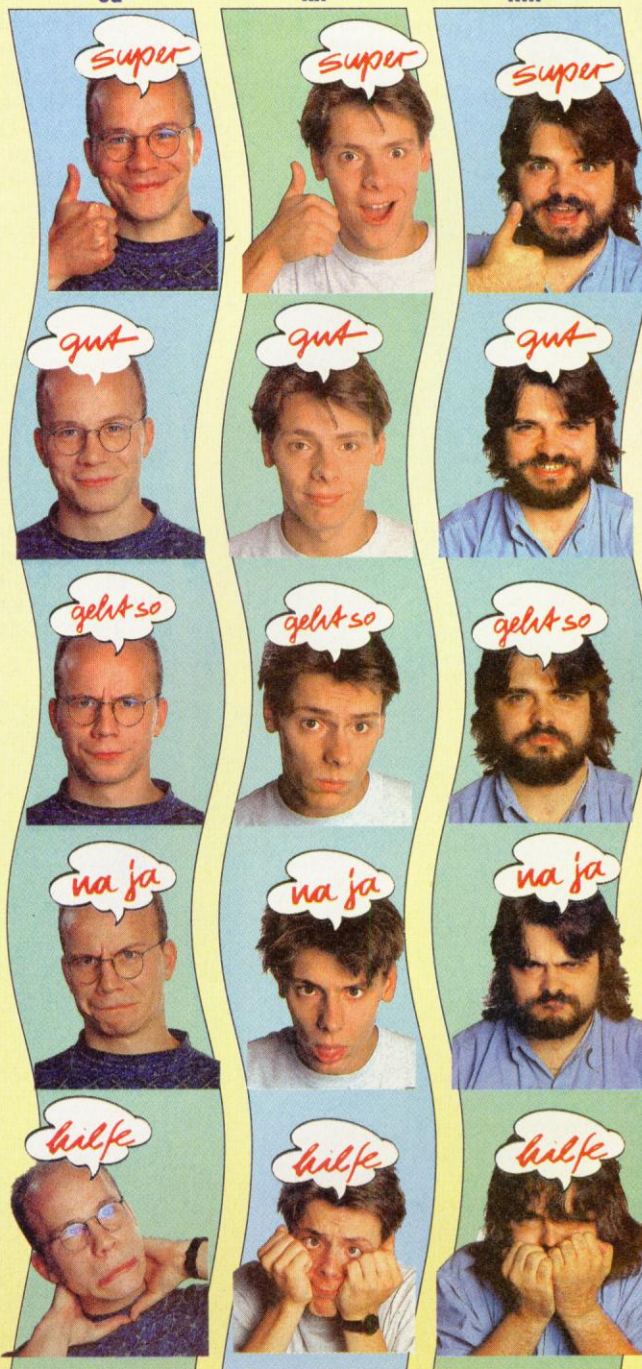
Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Knut, Michael, Volker, Christian und

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

Christian von Duisburg cd

Knut Gollert kn

Michael Hengst mh



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

Steckbrieflich gesucht

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

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

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

Sönke Steffen
js

Volker Weitz
vw



Softwarelieblinge

• Michael Hengst

1. Ogre Battle (SNES)
2. Landstalker (Mega Drive)
3. Empire Deluxe (PC)
4. Starfox (SNES)

• Volker Weitz

1. Soul Blazer (SNES)
2. Zone 66 (PC)
3. Eco Quest (PC)
4. Strike Commander (PC)

• Christian von Duisburg

1. Super Mario Kart (SNES)
2. Falcon 3.0 (PC)
3. Zone 66 (PC)
4. Royal Conquest (SNES)

• Sönke Steffen

1. Super Mario Kart (SNES)
2. Starfox (SNES)
3. Eco Quest 2 (PC)
4. Chaos Engine (Amiga)

• Knut Gollert

1. Vikings (SNES)
2. Empire Deluxe (PC)
3. Eco Quest 2 (PC)
4. Wizardry 7 (PC)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

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

die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.

das Spielgenre

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

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

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

der Schwierigkeitsgrad

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

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

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

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



Spätzünder

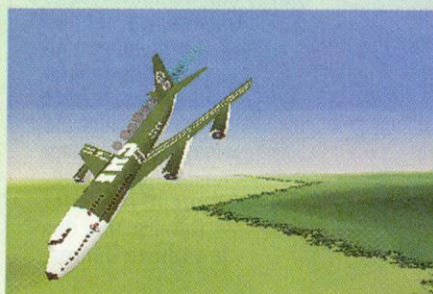


Darf nicht fehlen: Ein Flug über die Golden Gate Bridge.

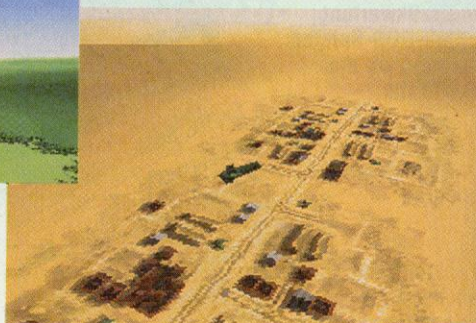
Strike Commander

Es ist vollbracht: Vor fast drei Jahren zeigte Chris Wing Commander Roberts zum erstenmal dem staunenden Publikum eine frühe Demo seines Projektes *Strike Commander*. Voller Zuversicht verkündete Origin den offiziellen Erscheinungstermin für *Strike Commander*. Schon Weihnachten 1991 sollten sich begeisterte Spieler mit dem Programm vergnügen können. Jedoch hatten die texanischen Programmiergurus eine goldene Weisheit des Softwarege-

Statt mit einem flotten Raumschiff in den Tiefen des Raumes Jagd auf Katzenaliens zu machen, steuert Ihr einen modernen F-16 Kampffjet durch irdische Gefilde. Ohne SF-Einschlag kommt jedoch auch *Strike Commander* nicht aus. Als Flugschauplatz dient nicht die Erde von heute, sondern der Globus im Jahre 2011. Schon heute kein besonders friedliches Plätzchen, entpuppt sich die Erde von übermorgen als von Krisen und Kriegen immer mehr gebeutelter Him-



Treffer: Eine 747 schmiert ab.

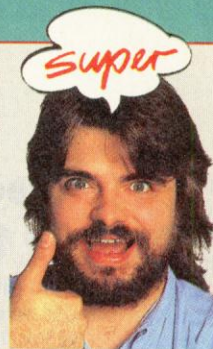


Wir werfen ein paar Bomben auf eine Oase

Knapp: Ein Flug durch den Grand Canyon erfordert einiges an Geschicklichkeit.

Die gehaltvoll-martialische Hintergrundgeschichte von *Strike Commander* und die packenden Missionen gehören mit zum Besten was jemals über den Computermonitor geblinzt ist. Mit fieberhafter Begeisterung hetzt unser alter Ego von einer knüppelhaften Mission zur

nächsten, um zu sehen wie sich die spannende Story um die eigene Söldnercrew weiterentwickelt. Origins Geschichtenerzähler haben keine Klischeefigur ausgelassen: Vom harten aber herzlichen Staffelführer bis zum schmierigen Generalissimo einer südamerikanischen Bananenrepublik, trifft sich in *Strike Commander* die ganze Palette einer "typischen" Gut- und Böse-Story. Damit nicht genug. Für die geradezu geniale Idee mit der Mini-Wirtschaftssimulation im Spiel, sollten die verantwortlichen Programmierer einen Orden bekommen. Durch diesen geschickten Kniff steigt die Motivation eine Mission erfolgreich zu absolvieren gewaltig an. Wer immer mit dem Rechenschieber auf dem Schoß ins Cockpit steigt, überlegt es sich zweimal, ob er eine wertvolle Rakete abfeuert,

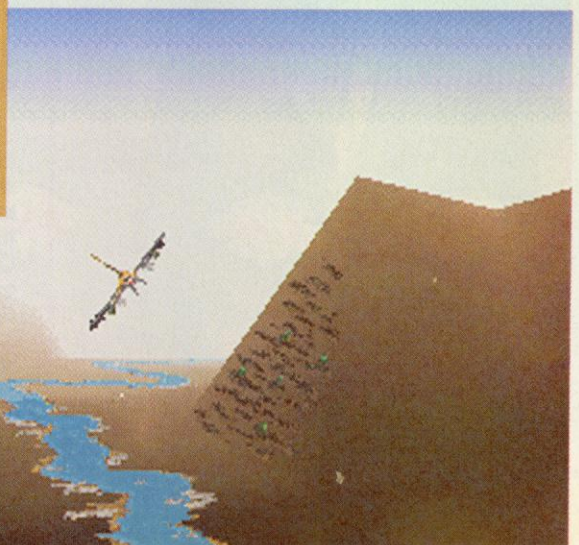


oder doch nicht lieber die Kanone benutzt. Hardcorefans, die nur dann glücklich sind, wenn das Flugverhalten so real wie möglich ist, seien allerdings gewarnt. *Strike Commander* erreicht nicht den beinhalten Realismus des F-16-Referenzprogramms *F-16 Falcon 3.0*. In Sachen

Simulationstreue bleibt der Spektrum Holobyte-Flieger unangefochten auf Platz eins meiner persönlichen Hitliste. Ein weiterer Kritikpunkt ist der paradoxe technische Kompromiß aus superdetaillierter Nobelgrafik einerseits und fehlenden Feinheiten andererseits. Die Bodenobjekte und die Landschaft sehen zwar unheimlich gut aus und gehören zur grafischen Spitzenklasse, aber ein paar wesentliche Kleinigkeiten wurden aus Geschwindigkeitsgründen schlichtweg unterschlagen. So sieht's schon komisch aus, wenn die F-16 von der grafisch beachtlichen Landebahn abhebt, die in einer relativ detaillosen Landschaft verkümmert. Auf Kleinigkeiten wie Baumbewuchs, Eisenbahnlinien oder Strommasten müssen *Strike Commander*-Piloten leider verzichten.

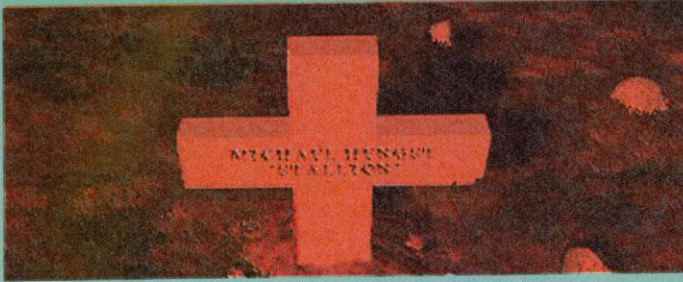


Eindrucksvoll: Die Flugzeuge sehen verdammt gut aus.



schäftes mißachtet, die da lautet: "Nenne nie einen Veröffentlichungstermin – er wird sowieso nicht eingehalten". So kam das Christfest '91 und ging auch wieder...von *Strike Commander* keine Spur. Jetzt hat das Warten der Robertsen Fans ein Ende: *Strike Commander* ist gelandet.

Mit *Strike Commander* verlassen Origins Spiele designer für eine Weile das Weltall und kehren zur Mutter Erde zurück.

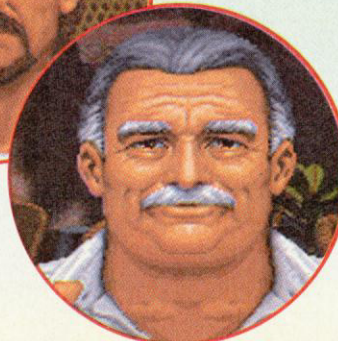
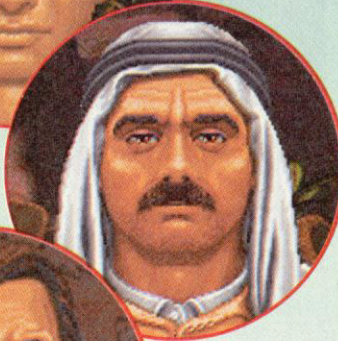


Kein Chris Roberts-Spiel ohne lauschtige Beerdigung

melkörper. Zahlreiche Länder befinden sich im Bürgerkrieg, einzelne Staaten der USA proklamieren ihre Unabhängigkeit, multinationale Konzerne kämpfen gegenseitig um rar gewordene Erdölvorkommen. Um etwaige Konkurrenten aus dem Weg zu räumen, dem Nachbarland einen Denkmalsatz zu verpassen, oder einen Gebietsanspruch zu bekräftigen, werden ohne Skrupel Söldnertruppen angeheuert, die die schmutzige Arbeit übernehmen sollen. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines frischen Piloten, der bei einer Söldnerstaffel, den "Wildcats", anheuert. Von Eurer Zentralbasis in der Türkei aus, startet Ihr zu den verschiedenen Kriegsschauplätzen. Am Anfang bekommt Ihr



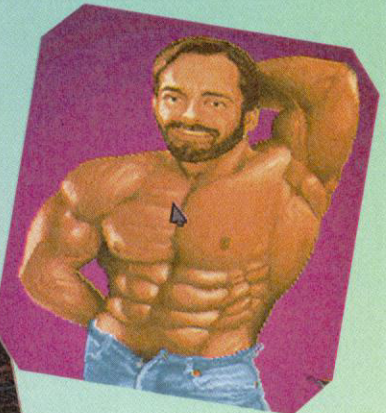
Horrorkabinett: Zwi-
lichtige Gestalten
sind eine stim-
mungsvolle
Designstudie
für menschi-
che Physio-
gnomien.



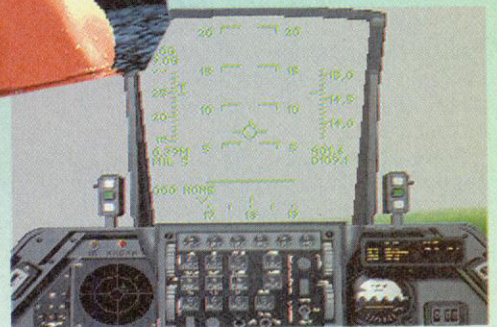
Zwei lange Jahre warteten die Flugjünger auf Origins sagenumwobenes Mammutprojekt. Beim ersten Testflug kullerten mir deshalb die Schweißperlen der Erwartung über die Stirn und der Joystick lag zitternd in meinen Händen. Die gute Nachricht für alle Flugsöldner: Ihr könnt aufatmen, die Wartezeit auf *Strike Commander* hat sich gelohnt. Nach dem Erstschlag *Wing Commander* rückt Origin mit *Strike Commander* dem Medium Film wieder ein Stückchen näher auf die Pelle. Orchestrale Soundorgien und ausschweifende Grafikexzesse machen *Strike Commander* zum Kinoereignis. Kein Wunder, ohne Rücksicht auf Rechnerlimits schöpfte der Meister aus dem Vollen. Die ultimative Söldneratmosphäre stimmt bis zum tarngefärbten i-

Tüpfelchen. Vom rumpehenden Jeep bis zur zischenden Sidewinder kann man sich kaum etwas perfekteres vorstellen. Aber Chris Roberts gab sich nicht allein mit atmosphärischen Intermezzi zufrieden - *Strike Commander* schließt souverän die Lücke zwischen Actionspiel und Flugsimulation. Angenehmweise sind die Zeiten als sich Kilrathis gleich reihenweise vor die Laserkanonen stürzten vorbei, der moderne Söldner muß härter zur Sache gehen um im Spiel vorwärtszukommen. Kurzum: *Strike Commander* gehört zum Besten was die Computerspielindustrie zu bieten hat - die fliegerische Herausforderung der Computerepoche. Habt Ihr einen schnellen Rechner im heimatischen Hangar solltet Ihr mit dem Kauf nicht zögern.

Keine Söldnerbaracke ohne Pin-Ups. Rechts für die Damen Robert Garriot, links für die Herren eine unbekannte Schöne.



Augenfreundlich:
Das Cockpit
gibt es in zwei
Vergrößerungs-
stufen.



Kampfaufträge von Eurem Staffelboß zugeteilt, später müßt Ihr Euch selber um lukrative Missionen kümmern. Einsätze fliegt Ihr in aller Regel nicht alleine, sondern in Begleitung eines weiteren "Wildcat"-Piloten dem Ihr, à la *Wing Commander*, während des Fluges Anweisungen geben könnt. Bevor Ihr jedoch ins pralle Söldnerleben einsteigt, harren verschiedene Optionsmenüs in dem Ihr die Grafikdetails einstellen könnt und den Schwierigkeitsgrad Euren Bedürfnissen anpaßt. Hier wird angegeben, ob beim Flug die Fliehkräfte ("Red- und Black-outs") Auswirkungen auf Euch

haben, ob Ihr beim Blick in die Sonne geblendet werdet, wie gut die gegnerischen Piloten fliegen und wie das borgelegene Radarsystem funktioniert. Sind alle Angaben gemacht, steigt Ihr wahlweise gleich in das Spiel ein, oder sammelt erstmal Flugerfahrung im Trainingsmodus. Habt Ihr Euch hier an die Steuerung der F-16, die sich mit Maus, Tastatur oder Joystick (besonders empfehlenswert) fliegen läßt, gewöhnt und die verschiedenen Waffensysteme erprobt, steht der Söldnerkarriere nichts mehr im Wege. Die Kampfeinsätze führen Euch in 14 verschiedene Gebiete der

Kleine Waffenkunde

AIM-9J Sidewinder

Die AIM-9J ist veraltet, aber dafür sehr, sehr preiswert. Das größte Problem mit dieser ziemlich einfachen Luft-Luft-Rakete ist die geringe Reichweite und die Tatsache, dass der Wärmesuchkopf nicht besonders empfindlich ist.

Listenpreis: 30000 Dollar

AIM-120 AMRAAM

Der Schrecken der Flugzeugindustrie: Die AIM-120 hat eine Reichweite von rund 40 nautischen Meilen (ca. 70 Kilometer) und wird von einem eingebauten Radar-System sicher ins Ziel gelenkt. Der Nachteil: Die AMRAAMs sind nicht besonders billig – ein Fehlschuß belastet das schmale Budget eines Söldner-Chefs gewaltig.

Listenpreis: 200000 Dollar

Durandal

Greife nie eine feindliche Landebahn ohne Durandals an. Die Durandal ist extra für diesen Zweck konzipiert. Nach dem Abfeuern segelt die Bombe an einem Fallschirm auf das Ziel zu und bohrt sich dort mittels Raketenantrieb in den Boden hinein. Erst dann explodiert die Durandal und hinterläßt einen "unterirdischen" Krater.

Listenpreis: 30000 Dollar



MK 82 GPB

Eine der billigsten Waffen die im lokalen Waffenmarkt angeboten werden, ist die Simpel-Bombe MK 82. Kein kompliziertes Zielsuchsystem unterstützt den Piloten bei der Aufgabe seine Mission zu erfüllen. Nur mit Übung kommt Ihr weiter. Die MK 82 kann gegen Schiffe genauso gut eingesetzt werden, wie gegen Panzer, Gebäude und Flakstellungen.

Listenpreis: 10000 Dollar

AGM-65D Maverick

Da lacht das Herz jedes F-16 Piloten. Die AGM-65 wird gegen Bodenziele wie Panzer und Gebäude, aber auch gegen Schiffe eingesetzt. Der Clou: Die Maverick ist eine "Fire & Forget"-Waffe. Einmal auf ein Ziel fixiert, steuert sie dank einer Laserzielvorrichtung selbständig darauf zu, während Ihr nach neuen Gegner sucht.

Listenpreis: 100000 Dollar

LAV-3

Nicht weniger preiswert und nicht minder simpel ist der LAV-3 Abschußbehälter für FFAR-Raketen. Neunzehn, mit Sprengköpfen versehene Mini-Raketen, passen in einen LAV-3 Behälter. Insgesamt kann Eure F-16 acht dieser Behälter tragen.

Listenpreis: 10000 Dollar

GBU-15V/B

Wie der kleine Bruder, die Maverick, sucht sich die GBU-15 ein einmal angepeiltes Bodenziel selbst. Die geringe Reichweite (4 Meilen) wird durch einen schweren Sprengkopf dicke wieder wettgemacht.

Listenpreis: 100000 Dollar

AIM-9M

Eine modernere Ausführung der Sidewinder mit einem größeren Sprengkopf, einer höheren Reichweite und einem besseren Zielsuchsystem.

Listenpreis: 60000 Dollar

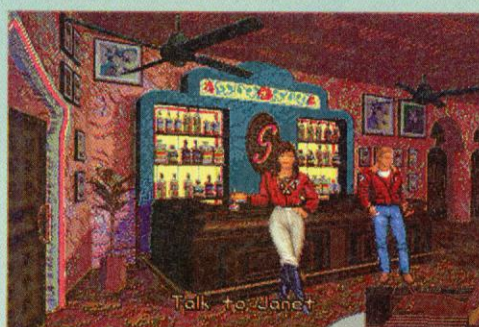
MK 20 RCB

Die MK 20 ist eine echt ecklige Bombe. In dem Rumpf befinden sich rund 250 kleine Granaten. Die MK 20 zerplatzt in einer Höhe von 60 Metern und zerstreut die Minibombchen über eine größere Fläche.

Listenpreis: 20000 Dollar

Erde, wie beispielsweise Alaska, Nord-, und Südamerika, Europa und Afrika. Die einzelnen Aufträge sind meistens in mehrere kleinere Missionen unterteilt, in denen es darum geht, Gebäude zu sprengen, Panzer aufzuhalten, Bohrseln und Tanker zu versenken oder feindliche Flugzeuge abzuschießen.

Jede "Unter"-Mission wird separat vom Auftraggeber bezahlt. Erst wenn Ihr alle Missionen erledigt habt – ob erfolgreich oder nicht, spielt dabei keine Rolle – könnt Ihr wieder zur Zentralbasis zurück um einen komplett neuen Auftrag an Land zu ziehen. Geld bekommt Ihr allerdings nur für jede geglückte Mission. Dies ist insofern wichtig, da Ihr die für die Erledigung des Jobs



Nach der Arbeit trinkt der Söldner ein gepflegtes Bier bei "Selims"

Kein Platz: Die Abschüsse werden auf die Seitenwand gemalt.

nötigen Waffen selber kaufen müßt. Jeder Fehlschuß den Ihr Euch leistet, kostet somit bares Geld, das Euch beim nächsten Einsatz fehlt. Wer zu häufig

Rechts die geringste Detailstufe, links die volle Grafikpracht

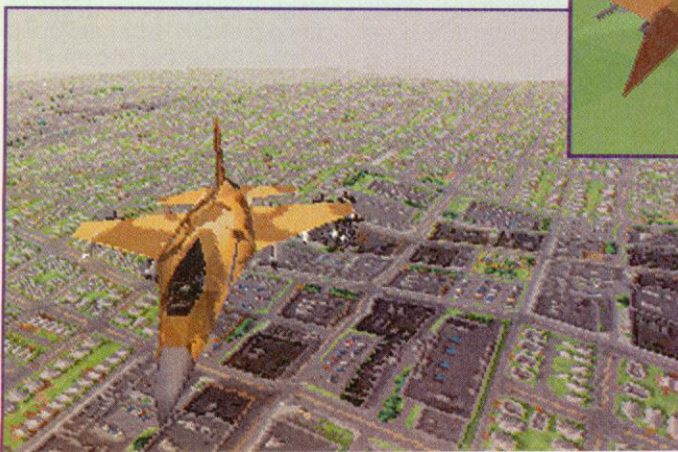


daneben schießt, treibt die "Wildcats" in die Pleite und somit ins "Game Over". Ein sicheres Ende bedeutet auch der Ausfall von den fünfzehn F-16-Jets, die den Wildcats gehören. Neue Maschinen

kosten einen Heidengeld und wenn die letzte Mühle vom Himmel fällt, ist Eure Karriere zu Ende. Das eigentliche Fluggeschehen ist bei Strike Commander (wie in Wing Commander) in eine richtige Ge-

schichte eingebettet. Zwischen den Einsätzen könnt Ihr Euch mit Staffelfrakaden unterhalten, die ihre Meinung zur aktuellen Lage kundtun. Oder Ihr fahrt in die lokale Söldnerkneipe um neue Auftraggeber suchen und plauscht mit dem Boß einer konkurrierenden Söldnergruppe. Zudem unterbrechen zahlreiche Filmszenen die eigentliche Fliegerei in denen die Story weitererzählt wird. Insgesamt schluckt Strike Commander rund 40 MByte auf der Festplatte, eine CD-ROM-Version ist leider nicht geplant.

mh



Genre: Simulation

Hersteller: Origin

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 90%

Grafik: 88% Sound: 76%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MByte RAM, VGA

Unterstützt: Soundblaster (Pro), Roland, Thrustmaster

Geplant für: –

BI-FI

BAKER STR.

OXM
★ ★ ★
TONIC

ZOSCH

PRESENTED BY

AB MAI
AUGEN AUF
UND OHREN
SPITZEN !!!

Bi-Fi
Roll

PC
AMIGA
FREWARE

THE  DEPARTMENT

Fly by Wire



Die eigene Maschine vor dem Start zu einer Solo-Mission

Dogfight

Schon seit über zwei Jahren werkelt Micropose an einer Flugsimulation, die extra auf einen Mehrspielermodus zugeschnitten ist. Jetzt wird der Schleier um *Dogfight* gelüftet. Wie der Name des Programms schon sagt, steht vor allem der Luftkampf im Vordergrund. Wer alleine fliegt, sucht sich eines von sechs Einsatzgebieten aus — im Angebot gibt's Europa, den Fernen und Nahen Osten, den pazifischen Raum und die Falklandinseln — und muß dort verschiedene vorgegebene Missionen erfüllen. Der fliegerische Schwerpunkt liegt bei *Dogfight* jedoch auf dem Luftduell mit einem menschlichen Counterpart. Wahlweise per Modem, Direktkabel oder im Netzwerk dürft

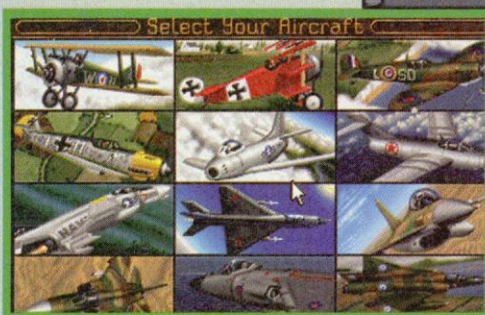
Ihr Euch an den verschiedenen Schauplätzen mit einem Kumpan ein Luftgefecht liefern. Im Sondermodus "Was wäre wenn?" könnt Ihr sogar mit kuriosen Flugzeugkombinationen in den Vektorenhimmel steigen. Zwischen 12 unterschiedlichen Maschinen

Nichts Böses ahnend, zieht Volker mit seiner Spitfire kleine Kreise über den 3-D-Falklandinseln. Derweil klemme ich mich mit diabolischem Grinsen im Gesicht und entscherten Raketen unter den Tragflächen mit einer MiG-23 an das hintere Leitwerk der Spitfire...

Mag Simulationspuristen die eher magere Grafik sowie die Simpelbedienung der *Dogfight*-Flugzeuge zu schaffen machen, Luftpistoleros, die in der Mittagspause ein heftiges Gefecht absolvieren wollen, kommen bei diesem Spiel voll auf ihre Kosten.



Statt durch technischem und grafischen Schnickschnack abgelenkt zu werden, kann sich der heimische Richthofen auf ein spannendes Duell mit einem Kumpel konzentrieren. Zwar bieten herkömmliche Simulationen auch eine meistens nur halbherzig installierte Link-Option, aber bei *Dogfight* wurde diese Funktion konsequent ausgebaut. Der Haken an der Sache: So viel Spaß *Dogfight* im Verbund mit einem Freund macht, so schnell erlahmt die Motivation, trotz herzhafter Einzelmissionen, für den Solisten.



In diesem Auswahlbildschirm wird Eure Wunschmaschine



Die Instrumententafel läßt sich separat aufrufen

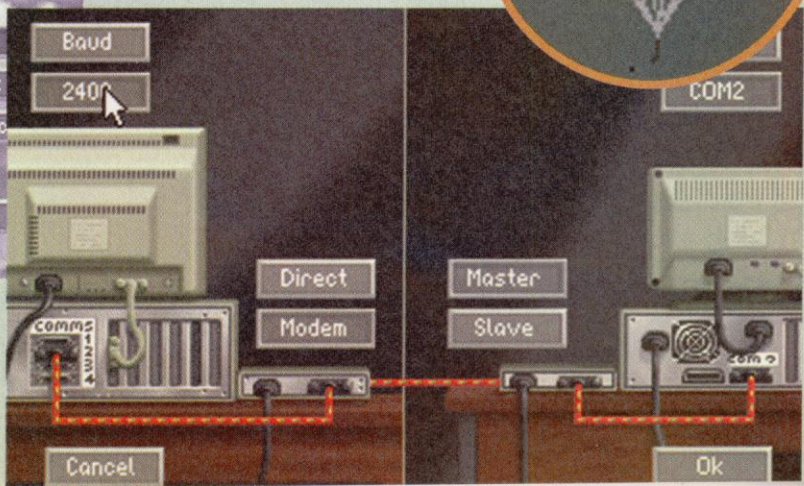


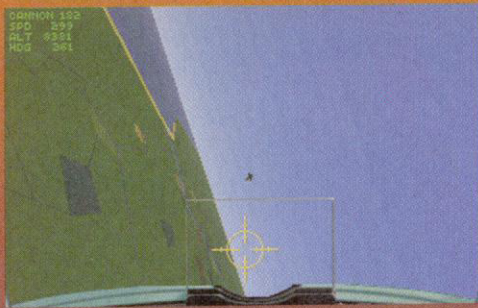
In den Einzelmissionen lassen sich die Flieger individuell bewaffnen

Connect me: Hier werden die Verbindungsparameter verändert

kann dabei gewählt werden. Das Spektrum reicht von Uraltflugzeugen wie der Sopwith Camel oder dem Fokker Dreidecker, über erste Düsenjets wie die MiG-15 und endet bei hochmodernen Kampffjets wie der MiG-23 und der F-16. Wer schon immer wissen wollte, ob

Der Flug war nur von kurzer Dauer (oben)...
...wer nicht aufpaßt, baumelt am Fallschirm (unten).

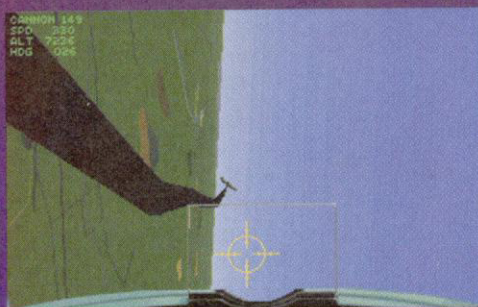




Noch fliegt Volker brav vor meiner Maschine...



...Bäng! Ein paar Treffer und Volkers Spitfire fängt an zu brennen...



...und wieder kann Pilot Hengst einen Abschub verbuchen.

Sechs Einsatzgebiete stehen zur Auswahl



eine Bf-109 gegen eine F-4 Phantom bestehen kann, darf es hier ausprobieren.

Seid Ihr unterwegs, seht Ihr die Umgebung aus dem Cockpitfenster. Aus Geschwindigkeitsgründen sind die herkömmlichen Instrumente normalerweise ausgeblendet. Auf Knopfdruck lassen sich Anzeigen wie Kompaß, künstlicher Horizont, Höhenmesser und Tachometer wieder einblenden. Ebenfalls abrufbar: Verschiedene Blickwinkel, die Eure oder die gegnerische Maschine von außen zeigen. *Dogfight* gibt's übrigens komplett in Deutsch, eine Amiga und eine Atari ST-Version sind fest geplant und erscheinen in Kürze.

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 69%

Grafik: 62% Sound: 46%

Schwierigkeit:

Minimal: 286er mit 12 MHz, 1 MByte, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Roland

Geplant für: Amiga, Atari ST

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA	PC	AMIGA	PC
Abandoned Places 2	DV 62.-	Incredible Machine	DV 69.-
B 17 Flying Fortress	DA 66.-	Jonathan	DV 79.-
Battle Team	DV 70.-	Legacy	DA 87.-
Body Blows	DA 49.-	Lemmings 2	DA 63.-
Bundesl. Manager 2.0	DV 72.-	Leathal Weapons	E 58.-
Burning Steel	DV 82.-	Links 386 C. Banff	E 44.-
Chaos Engine	DA 51.-	Links 386 C. Mauna Kea	44.-
Chess Genius	DV 135.-	Links 386 C. Pinehurst	44.-
Cuck Rock 2	DA 46.-	Links 386 PRO	89.-
Crazy Cars 3	DA 59.-	Lionheart	DA 59.-
Dark Seed	DV 67.-	McDonald Land	DA 46.-
Das Schwarze Auge	DV 77.-	Michael Jordan in Flight	DA 77.-
Daughter of Serpents	DV 77.-	Oxyd	DV 59.-
Dogfight	DA 87.-	Pinball Fantasies	DA 59.-
Dune 2	DV 65.-	Sensible Soccer 92/93	DA 51.-
Eishockey Manager	DV 75.-	Shadow World	DA 51.-
El Fish	DA 65.-	Space Quest 5	DV 69.-
Empire Deluxe	E 77.-	Strike Commander	DA 87.-
F-15 Strike Eagle 3	DA 87.-	Strike Com. Speech Pack	DA 37.-
Flies, Attack on Earth	DV 82.-	Task Force	DA 87.-
Football Manager 3	DA 73.-	Transarctica	DV 51.-
Formula One GP	DA 77.-	Trolls	DA 46.-
Greatest Beaujolys	DA 59.-	Ultima 7 Teil 2	DA 77.-
Gunship 2000	DA 66.-	Wayne Gretzky 3	E 82.-
Gunship 2000 Scenario	55.-	Wizardry 7	DV 89.-
Hannibal	DV 79.-	Wordtris	DA 66.-
Harrier Jump Jet	DA 87.-	X Wing	DV 89.-
History Line	DV 79.-	Xenobots	DA 77.-
Humans Race	DA 54.-	Zool	DA 51.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service!

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.
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

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

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

Ms-Dos

Amiga

Super-Nes

Sega-Mega

Gameboy

Game Gear

Apple Mac

Neo Geo

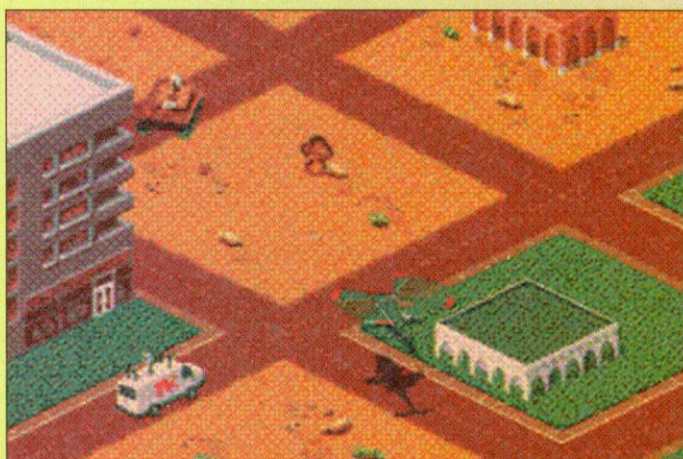
Turbo GrafX

KEY

TRADING G.m.b.H.

Ettrichgasse 18, A-6020 Innsbruck, tel.: 0512/364262, fax.: 0512/364355
KEY TRADING - Ihr Schlüssel zum Erfolg Wir beliefern ausschließlich den Fachhandel

Meister Chopper



Auf Tastendruck könnt Ihr zwischen Maschinengewehr, Hydra- und Hellfire-Raketen umschalten.

Desert Strike

Return to the Gulf

Der Weltfrieden ist in Gefahr - Gummizellenkandidat General Kilbala marschiert mit seinen ungesättigten Streitkräften in ein benachbartes Land und verbreitet Angst und Schrecken im mittleren Osten. Der amerikanische Präsident kann und will dieses barbarische Treiben nicht dulden und schickt seine Truppen und seinen besten Helikopterpiloten in das Krisengebiet: Euch.

Bereits vor einem Jahr packte Electronic Arts die brisante Golfkriegsthematik leicht modifiziert in ein Modul für das Sega Mega Drive. *Desert Strike: Return to the Gulf* kreiste in Amerika und England monatelang in höheren Charts-Regionen und liegt nun in einer aufgebohrten Fassung für den Commodore Amiga vor.

Von einer Fregatte der US Navy startet Ihr in Eurem Hub-



Die Flak machte ihn zum Wrack. Wo ist das M*A*S*H-Team, wenn man es braucht?

Freunde harter Actionspiele reservieren *Desert Strike* einen Ehrenplatz im Spielregal. - Hier wird nichts verschwiegen und vertuscht, das Helikopterdrama präsentiert sich von vorn bis hinten dramatisch und martialisch. Was bei Norman Schwarzkopf und anderen Computergenerälen ein wohliges Glücksgefühl auslöst, wird zartbesaiteten Naturen bleischwer im Magen liegen. Hinter der heiklen Handlung verbirgt sich immerhin ein spannungsgeladener Actionhammer mit Anspruch. Leichtsinniges Abknallen ist bei



Desert Strike nicht gefragt. - Nur wer seinen Munitions- und Treibstoffvorrat besonnen einsetzt und die Angriffe plant, wird die Welt vor dem "Madman" bewahren. Die Programmierer haben die Mega-Drive-Vorlage kompetent auf Commodores Freundin umgesetzt. Allein das Scrolling könnte weicher sein. - für ist's auf dem Amiga um eine Nuance bunter, wird besonders stilvoll präsentiert und bereitet garantiert einigen Nachbarn schlaflose Nächte: Die Geräuschkulisse verdient das Prädikat "besonders knackig".

Desert Strike hat sich schon auf dem Mega Drive den Titel einer hervorragenden Actionsimulation erkämpft. Gerade die atemberaubende Atmosphäre läßt Hubschrauberpiloten in ihren Sitzen erbeben. Im Gegensatz zu einer echten Simulation ist die Bedienung des *Desert Strike*-Apache sehr einfach, dies kommt dem Action-Konzept der Wüstenballerei entgegen. Die Devise lautet dransetzen, losfliegen und die Bord-



kanone krachen lassen. Nach einem kurzen Reinschnuppern steigern verschiedene Missionsziele Motivation und Spielspaß des Wüstenkriegers. Zwar mußte die Amiga-Version gegenüber der ursprünglichen Mega Drive-Version im Detail einige Federn lassen, trotzdem kommt die Hubschrauberknalleri gerade auf dem Amiga einfach super rüber. Actionfesten Simulationsfans sei *Desert Strike* wärmstens ans Herz gelegt.

schrauber. In der ersten von insgesamt vier Missionen müßt Ihr zuerst die feindlichen Radaranlagen zertrümmern, dann das Kraftwerk im Nordosten wegpusten und zu guter Letzt zwei kleine Militärflughäfen und ein Kommandozentrum dem Erdboden gleichmachen. Allerhand feindliche Artillerie

macht Euch das Pilotenleben zur Hölle: FLAK-Panzer, mobile Raketenwerfer und mit Bazookas bewaffnete Soldaten wollen Euren Helikopter in einen besonders luftigen Schweizer Käse verwandeln. Um diesem risikoreichen Schützenfest zu entgehen, solltet Ihr auf der Karte (er-



Lebenswichtige Daten offenbart der Kartenscreen





Geschichtsaufbereitung: Aus dem legendären Flachpanzer wird wieder ein FLAK-Panzer.

scheint auf Tastendruck) das Terrain abchecken und die beste Reiseroute zum Zielobjekt wählen.

Das unbarmherzige Kampfgetümmel zeigt sich in isometrischer 3-D-Grafik von schräg oben. Die Flughöhe Eures Apaches könnt Ihr nicht beeinflussen – er schwebt wenige Meter über dem Boden. Munitionskisten oder Treibstoffässer werden mit einem Motorhaken automatisch an Bord gehievt, befreundete Soldaten



klettern auf einer Strickleiter in den rettenden Hubschrauber. Auf Knopfdruck eröffnet Euer Bordkanonier das Feuer in Flugrichtung. Das Maschinengewehr richtet nur bescheidenen Schaden an, effektiver sind Hydra- und Hellfire-Raketen. – Ihr seid allerdings nur mit einer

Mit Bordschützin Fiona an Bord hat der Hubschrauber leichte Schlagseite

Der Einsatzleiter ist "Teddy" Schwarzkopf nicht unähnlich

geringen Menge dieser zweifelhaften Wunder der Waffentechnik bestückt. Habt Ihr alle Aufgaben einer Mission erfüllt, winkt ein erlösendes Paßwort für den nächsten Auftrag. – Wird Euer Apache vorher von feindlichen Projektilen zerlegt, müßt Ihr's neu anpacken js

Genre: Action

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Selling Points

AMIGA 80%

Grafik: 74% Sound: 69%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Bereits erscheinen: Mega Drive, Super Nintendo

ERROR 2001

Der Softwarehandel für Computerspiele.

Fordern Sie die kostenlose Preisliste an. Sie erhalten eine Gesamtliste für Amiga 500, Atari ST, MS-DOS und C 64. Sie erhalten für zwei Spiele 3%, für drei Spiele 4% und für vier Spiele 5% Rabatt. Bei Bestellungen von 150,- DM versandkostenfrei, bei einem Bestellwert von 200,- DM erhalten Sie ein kostenloses Spiel unserer Wahl. Sie erreichen uns unter folgender Anschrift:

ERROR 2001 – P. Calo –

Postfach 1156 • 7778 Markdorf 1

Tel.: 07544/73264 • Fax: 07544/73670 Bitte System angeben

AUSTRIA HARD & SOFT

***** SPIELE FÜR *****

PC's AMIGA & ATARI ab 119,-

SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-

GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-

Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12

Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

Hey, PC-Freaks

MS-DOS Spiele

Empire Deluxe	75.90
Eishockey Manager	89.90
Lemmings 2	79.90
Populous 2	75.90
Space Quest 5	69.90
Strike Commander	99.90
Soundblaster SB 16	469.90
Ultima 7 Teil 2	99.90
Underworld 2	75.90
X-Wing	89.90
Zool	79.90

**Game
ZONE**

LADENVERKAUF

Orleansstr. 63 • Tel. 089-489 11 75
8000 München 80 • nh. Ostbahnhof

Bauboom



Kunstwerk im Angebot: Der Dungeoneer hat die Qual der Wahl.

Unlimited Adventures

Die meisten Rollenspieler haben sicherlich schon einmal den Wunsch verspürt, ein eigenes Programm mit Dungeons, Puzzles und jeder Menge Monster zu entwerfen. Leider steht dem hehren Wunsch des eigenen Rollenspiels ein eklatanter Mangel an Programmierfähigkeit entgegen: Aus dem Traum vom Abenteuer aus eigener Hand wird ein Alptraum durch die Tiefen einer Programmiersprache. Zum Glück haben einige Softwarefirmen ein Einsehen und bringen in regelmäßigen Abständen sogenannte "Konstruktion"-Sets auf den Markt, mit dem auch blutige Laien, die mit Assembler, Turbo C oder Pascal auf Kriegsfuß stehen, ein akzeptables Spielergebnis erzielen.

Neu im Reigen der digitalen Bastelbögen ist SSI's *Unlimited Adventures*, in dem die amerikanischen Rollenspielerdesigner die gesammelten Utilities und Programmierwerkzeuge der berühmten AD&D-Serie vereinen. Damit nicht genug: Quasi als finaler Teil der Reihe wird das fertige Spiel *The Heirs to Skull Ragg* gleich mitgeliefert. Wer lieber sein eigenes AD&D-Szenario entwerfen will, greift auf den umfangreichen Design-Modus zurück. Per simplen Mausklick bastelt Ihr bis zu 36 verschiedene 3-D-Dungeons (ob es sich dabei um ein "echtes" Labyrinth, eine Stadt oder eine Außenwelt

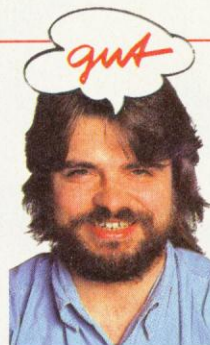
handelt, ist dabei völlig egal), plazierte Schätze, Monster und Puzzles und verbindet Labyrinth sowie Städte mit Teleportern oder Treppen. Das Arsenal der vorgefertigten Grafiken ist gewaltig. Rund 150 verschiedene Bildchen von Monstern, freundlichen Ladenbesitzern und anderen Charakteren werden auf Knopfdruck in das eigene Spiel eingebaut. Dungeon-Tüftler greifen auf 80 (!) verschiedene Wandteile (das Spektrum reicht vom Wald über Lavawände bis zum Marmorset) oder 5 Überlandkarten zurück. Wem das immer noch nicht reicht, kann mit herkömmlichen Grafikprogrammen (z.B. *Deluxe Paint*

Aus 16 Wand-Sets mit jeweils 5 verschiedenen Grafiken bastelt Ihr Euer Wunschdungeon.



Wer nicht warten kann, spielt das fertige AD&D-Szenario "The Heirs to Skull Ragg".

Mit Wehmut denke ich an die "alten" Zeiten zurück, wo ein frisch in der Redaktion eingetudelt AD&D-Rollenspiel zu harten Gefechten unter den Kollegen führte ("Meins, meins, meins!"). Obschon der Zahn der Zeit erbarmungslos an dem mittlerweile 4 Jahre alten Spielprinzip nagt, sorgt das fertige AD&D-Szenario *The Heirs to Skull Ragg* für ein kurzweiliges Wochenende mit vielen liebevoll gewonnenen Monstern, bekannten Zauberformeln und vertrauten Orten. Das Bastelprogramm besticht durch eine ausgefeilte und kinderleichte Benutzeroberfläche, die nur wenig Spielraum für technische Fehlkonstruktionen läßt. Mit Elan und Begeisterung zogen sich unsere AD&D-Fans im Baurauch für Tage ins stille Kämmerlein zurück und präsentierten den staunenden Kollegen frische Rollenspiele ("Harhar, ich hab' ein paar extradicke Monster eingebaut!"). Aber Obacht: Trotz der schnittigen Benutzerführung und der umfangreichen Grafik-Bibliothek steckt in einem eigenen



AD&D-Rollenspiel eine ganze Menge Feinarbeit. Denn die Tücke steckt wie so oft im Detail. Es reicht nicht, ein tolles Labyrinth nur mit einer Handvoll Monstern zu bevölkern. Erklärende Texte müssen geschrieben und plazierte, logische Verbindungen zwischen den einzelnen Spielteilen hergestellt- und der Schwierigkeitsgrad muß angepaßt werden. Der Graben zwischen einem gelungenen AD&D-Vergnügen und einem verkorkten Magerabenteuer ist ohne die nötige Sorgfalt schnell überschritten. Nur ein einziger Wermutstropfen hemmt die ungehemmte Bastelleidenschaft: Schade, daß die selbstentworfenen Szenarien nicht allein lauffähig sind und nur in Verbindung mit dem Design-Programm funktionieren. Davon abgesehen, darf sich jeder AD&D-Fan das Konstruktion-Set zulegen (allein schon wegen *The Heirs to Skull Ragg*). Auf eine *POWER WERTUNG* haben wir übrigens verzichtet, da das Ergebnis nur von Eurer eigenen Kreativität abhängt.



Wäßriger Editor: Mit der Maus werden die Wände plazierte und hoffentlich rechtzeitig abgespeichert.

selbst Bilder zeichnen und diese dann ins Spiel einbauen. Habt Ihr ein Labyrinth mit Monster bestückt, Rätsel aktiviert und Wände gezeichnet, könnt Ihr den Dungeon sogleich

testen. Spielen läßt sich Euer fertiges Szenario jedoch nur in Verbindung mit dem *Ultimate Adventure*-Programm. Alleine sind die eigenen Kreationen nicht lauffähig. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS

--%

Grafik: --% Sound: --%

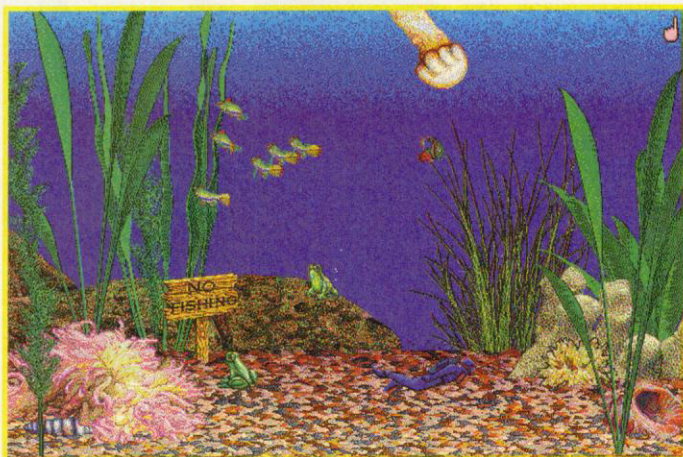
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 4 MByte RAM, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Roland

Geplant für: -

Flossen hoch



Sogar in Super VGA dümpeln die Fische durchs Aquarium

El Fish

Russische Namen und Strukturformeln der organischen Chemie prägen sich etwas langsamer ein. Tetris-Erfinder Alexej Pajitnov hat es geschafft: Jeder halbwegs informierte Spieler kennt den Stardesigner aus dem Matroschka-Land. Nachdem der Meister vom östlichen Borschtsch zu westlichen Hamburgern wechselte, pasierte eine Weile nichts. Endlich in seiner neuen Heimat Fuß gefaßt, packte Alexej die Programmierwut. Sein letzter Streich ist *El Fish*: Wie beim Klassiker Tetris ist die Spielidee von *El Fish* brachial simpel. Mittelpunkt des Spielgeschehens ist diesmal ein Aquarium. Dabei habt Ihr keine schlagwütigen

Abenteuer, kniffligen Geschicklichkeitseinlagen oder akribischen Simulationen am Hals, sondern die heile Unterwasserwelt eines bürgerlichen Wohnzimmer-Wassertanks.

Unklar? Ganz einfach: Ihr züchtet Fische, Pflanzen und anderes Meeresgetier, arrangiert das Ganze in einem wabbernden Glaskasten und schon habt Ihr ein Superaquarium. Wie der Hunger beim Essen, kommt der Witz beim Spielen – denn als Belohnung dürft Ihr Euch nach getaner Arbeit am Anblick Eures ganz individuellen Seetanks ergötzen. Dabei sucht man vergebens nach Punkten oder neuen Leveln – für Motivation müßt Ihr selbst sorgen.

Towarisch Pajitnov sind wohl die Klötzchen zu Kopf gestiegen: Anstatt der Welt zu zeigen, wo der Abacus hängt, läßt sich der Tetris-Designer in einem Mischmasch aus abgefahrener Aquariumsimulation und rechenintensiver High-End-Zufallsgeneration aus. Apropos Rechenaufwand. – An und für sich sollte man vermuten, daß ein Aquarium ein überschaubares Terrain ist, doch ohne 486er und einer gehörigen Portion RAM bewegen sich die Fische mit kleinen Sprüngen durchs Becken.



Daß dies kein Zuchtfehltritt sondern schlampige Programmierung ist, steht außer Frage. In der Zeit für die Animationsberechnungen der goldigen Kaulquappen ließe sich ein echtes Aquarium aufbauen. Auf der Suche nach dem abgetauchten Spielwitz bleibt *El Fish* nur die Installationsberechtigung als Bildschirm-schoner. Doch da die Fischschwemme mal ebenso 38 KByte Hauptspeicher belegt, geht auch diese Daseinsberechtigung baden – ein Spiel für den pensionierten Guppyzüchter.

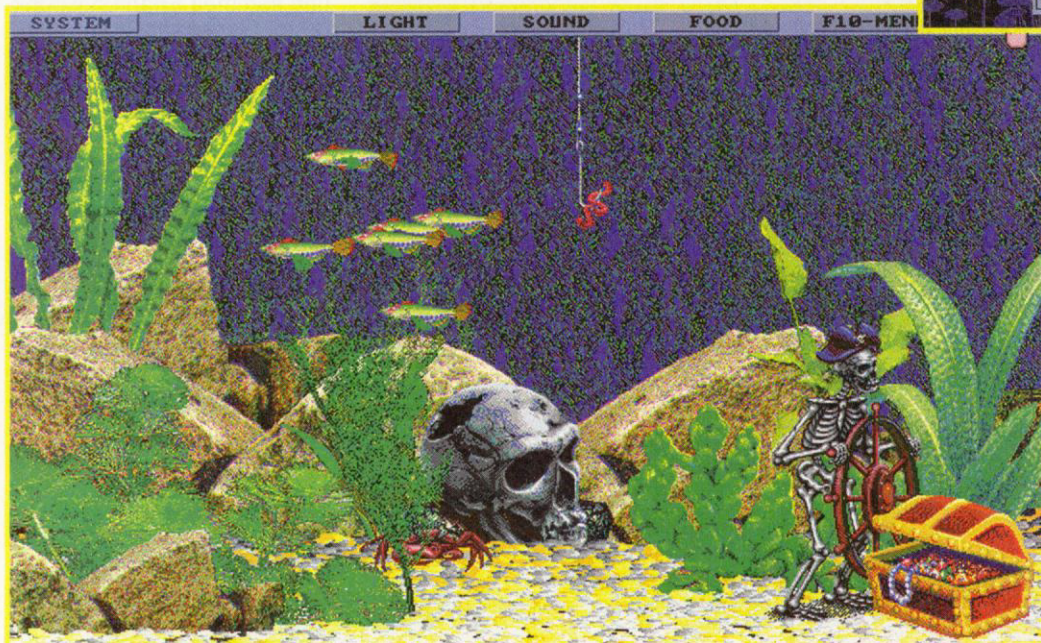
Dabei spielt der Anspruch an Euer Aquarium eine wesentliche Rolle: Ohne selbstgezogene Fischchen oder schnuckelige Pflänzchen kann man als Meeresforscher nicht mitreden. Um stolzer Besitzer eines besonderen Zierfisches zu werden, geht man als erstes angeln. Irgendwo in der Karibik zieht Ihr per Zufall einen Goldfisch an Land, besser sind zwei, denn die lassen sich im nächsten Menü paaren. So entstehen nach Mendel und Zufall kistenweise Fischbastarde. Besonders edle Züchtungen lassen sich abspeichern und später ins Becken laden. Das Aquariumdesign

flutscht wie ein Aal im Salzmeer: Ein reizender Hinter- und Untergrund sind schnell gefunden, Pflanzen und animierte Objekte ruckzuck per Mausklick an die richtigen Stellen gesetzt. Nun fehlen noch ein paar schillernde Fischchen und fertig ist unser Staunbassin.

Um fischliebenden Arbeitskollegen und interessierten Unterwasserexperten in den Genuß Eures Aquariums kommen zu lassen, dürft Ihr die gesammelten Becken in einer Slideshow speichern. Mit der optional installierbaren Super VGA-Auflösung entgeht Euch kein Grätpixel. *cd*

Tapetenwechsel per Mausklick

Speicherfresser: Frutti de Mare in Zeitlupe.



Genre: Simulation

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

41%

Grafik: 60% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, 640 KByte, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Pro, Adlib, SVGA

Geplant für: –

Verwirr mich



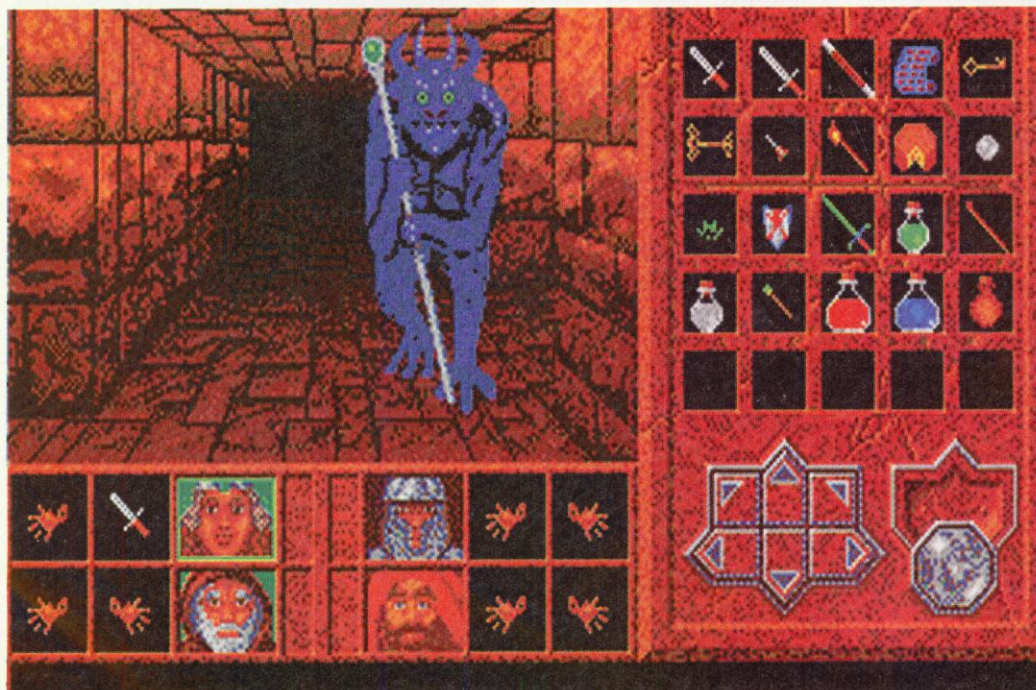
Sie haben es sich verdient: Die Burg dient als Erholungszentrum.

Abandoned Places 2

Nachdem sich Rollenspiel-freunde durch den ersten Teil der Befreiungsschlacht um Kalynthia geknabbert haben, lebt das Land friedlich in den Tag hinein. Inzwischen sind mehr als vierhundert Jahre vergangen, und an den Namen des garstigen Bronagh kann sich kaum noch jemand erinnern. Bis Pendugmalhe, der Schöpfer



des besiegten Bronagh aus der Nachbardimension angedüst kommt, um sich an den armen Menschen Kalynthias zu rächen und Apfelmus aus ihnen zu machen. Doch so verwirrend es klingen mag, Kuhalk, das Schwert des Lebens erhebt sich aus dem Kreise der Beschwörer und belebt die Alten wieder, die Ihr nun auf den richtigen Weg



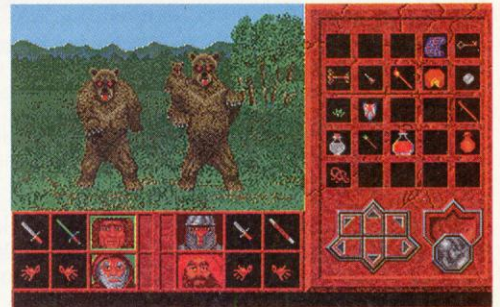
Auge um Auge, Zahn um Zahn: Gekämpft wird ohne Erbarmen und in Echtzeit.

Gegenüber dem Vorgänger haben die ungarischen Nachwuchs-programmierer den Schwerpunkt vor allem auf die grafische Gestaltung verlegt. Dementsprechend sehen die zahlreichen Dungeons und darin herumflirrenden Gestalten auch ansprechend aus. In Sachen Spieldesign klaffen in *Abandoned Places 2* jedoch einige Lücken. Abgesehen von der sehr verwirrenden, weil nicht durchschaubaren Story und der grausigen deutschen Übersetzung (aus dem "Schwert des Lebens"



wird z.B. das "Schwert der Lesben") werden besonders anspruchsvolle Rätsler enttäuscht. Zudem plagen wir uns mit nur zwei Berufsgruppen und einer sehr leichten und dadurch etwas unterbelichteten Benutzerführung herum. Auch der Echtzeitkampf ging in die Hose. Ob wir unseren Gegner treffen oder nicht, wird weder angezeigt noch durch Geräuscheffekte signalisiert. Im Endeffekt bleibt ein solides Einsteiger-Hack'n'Slay ohne tiefgehende Story oder tolle Rätsel.

Nur mit Lindenblütenhonig sind die Süßmäuler zu stopfen



führen sollt. Auf jeden Fall steht gegen Ende des Spiels der Kampf gegen Obermoltz Pendugmalhe an. Zu Beginn wählt Ihr Eure vierköpfige Party aus Unmen-gen vorgefertigter Charaktere aus, die sich grob in zwei Berufsgruppen einteilen lassen: Krieger und Magier. Habt Ihr Euch die Traumfamilie zusammengestellt, gehts flugs ins erste Dungeon. Nun eilt Ihr von Mission zu Mission, tut

zahlreichen alten Männern verschiedene Gefallen oder hebt diverse Monsterlager aus. Auf dem Weg durch die 3-D-Dungeons tritt Euch viel Feindvolk auf die Füße, das im Gegenschlag in altbewährter Echtzeitkampfmanier aus den Socken gehauen wird. Natürlich fehlt auch eine Oberwelt (diesmal in 3D) nicht, in der Euch grimmige Bären Honig stibitzen oder garstige Räuber bis aufs Hemd auszunehmen gedenken. Nichtsdestotrotz verfolgt Ihr Euren Pfad, kauft bei Händlern ein, öffnet Kisten und sammelt Erfahrungspunkte. Im Gegensatz zum ersten Teil, darf diesmal auch in den Dungeons der Spielstand gespeichert werden. *kn*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Ice

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Ice

AMIGA

64%

Grafik: 72% Sound: 34%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk

Geplant für: -

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—
3D Construction Kit 2.0 /dt	129,00	129,00	V, mö
A-Train /dt	—	99,00	—
Aces of the Pacific /dt	—	74,95	—
Aces of the Pacific Mission Disk. /dt	—	47,95	—
Aces over Europe *	—	74,95	—
Alien Breed Special Edition 92	24,95	—	—
Alone in the Dark /dt	—	94,95	—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
ATAC /dt	—	89,95	—
B17 Flying Fortress /dt	79,95	94,95	—
B.C. Kid /dt	49,95	—	—
Battle Isle + Data Disk. /dt	69,95	79,95	—
Betrayal at Krondor	—	V, mö	—
Bitmap Brothers Collection 1 /dt	54,95	64,95	54,95
Body Blows /dt	49,95	—	—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72,95	72,95	72,95
Burning Steel /dt	—	89,95	—
Campaign /dt	66,95	74,95	66,95
Car and Driver /dt	—	79,95	—
Castles 2 /dt	—	V, mö	—
Chaos Engine /dt	54,95	V, mö	V, mö
Chuck Rock 2 /dt	—	V, mö	—
Civilization /dt	79,95	94,95	79,95
Comanche /dt	—	94,95	—
Darkmere /dt	—	V, mö	—
Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge /dt	79,95	84,95	—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dogfight /dt	—	V, mö	—
Dune 2 /dt	—	V, mö	—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66,95	—	66,95
Dynabuster incl. 4-Spieler Adapter /dt	64,95	74,95	64,95
Dynatech /dt	59,95	74,95	—
Eishockey-Manager /dt	74,95	74,95	V, mö
El-Fish /dt	—	V, mö	—
Elite 2 /dt	—	V, mö	—
Elysium /dt	—	74,95	—
Empire Deluxe	—	84,95	—
Eric the Unready	—	64,95	—
Eye of the Beholder 3	—	V, mö	—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—	94,95	—
F-16 Falcon /dt	34,95	—	34,95
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 /dt	24,95	—	24,95
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Fire & Ice /dt	49,95	—	49,95
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	79,95
Goblins 2 /dt	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /dt	79,95	94,95	—
Gunship 2000 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Hannibal /dt	72,95	84,95	—
Harrier Jump Jet /dt	—	94,95	—
Hired Guns /dt	66,95	84,95	—
Historyline 1914 - 1918 /dt	84,95	84,95	—
Inca /dt	—	99,00	—
Incredible Machine /dt	—	74,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	94,95	—
Jonathan /dt	87,95	87,95	—
King's Quest 6 /dt	—	84,95	—
Legend of Kyrandia /dt	66,95	66,95	—
Legends of Valour /dt	87,95	87,95	V, mö
Lemmings /dt	57,95	72,95	—
Lemmings 2 /dt	64,95	84,95	V, mö
Links 386 Pro /dt	—	94,95	—
Lionheart /dt	59,95	—	—
Lost Secret of the Rainforest	—	74,95	—
Lotus 1 - 3 Compilation /dt	59,95	—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	—
Mercenaries	—	79,95	—
Michael Jordan in Flight /dt	—	79,95	—
Might and Magic 4 /dt	—	89,95	—
Pinball Dreams /dt	49,95	V, mö	—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—	—
Pinball Magic /dt	24,95	24,95	24,95
Pirates! /dt	59,95	—	59,95
Populous 2 /dt	66,95	79,95	66,95
Quest for Glory 3 /dt	—	74,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	64,95	74,95	—
Red Baron Mission Disk. /dt	—	47,95	—
Ringworld /dt	—	74,95	—
Secret of Monkey Island /dt	72,95	87,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95	87,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	79,95	—
Secret Weapons P-38 oder P-80 Mission Disk.	—	29,95	—
Secret Weapons Do 335 oder He 162 Mission Disk.	—	34,95	—
Sensible Soccer /dt (Neue Version!)	54,95	—	54,95
Shadow of the Comet /dt	—	94,95	—
Sherlock Holmes /dt	—	89,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim City Deluxe Edition /dt	86,95	86,95	—
Sim Earth /dt	84,95	94,95	V, mö
Sim Life /dt	—	74,95	—
Space Quest 5	—	74,95	—

Bachler

Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
Spaceward Ho! /dt (Windows)	—	89,95	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Star Control 2 /dt	—	69,95	—
Star Trek /dt	—	74,95	—
Street Fighter 2 /dt	59,95	V, mö	59,95
Strike Commander /dt	—	94,95	—
Strike Commander Speech Pack	—	44,95	—
Stunt Island /dt	—	94,95	—
Summer Challenge /dt	—	66,95	—
Taskforce 1942 /dt	—	94,95	—
The Humans /dt	59,95	59,95	—
Tornado /dt	V, mö	V, mö	V, mö
Transarctica /dt	54,95	54,95	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95
Ultima 6	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /kompl. dt.	—	87,95	—
Ultima 7 Part Two - Serpent Isle	—	94,95	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	—	79,95	—
Ultima Underworld /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld 2 /dt	—	79,95	—
Ultra Bots /dt	—	74,95	—
Veil of Darkness	—	74,95	—
Walker /dt	66,95	—	—
Whale's Voyage /dt	66,95	V, mö	—
Wing Commander	64,95	44,95	—
Wing Commander /dt	89,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 & 2	V, mö	44,95	—
Wing Commander Deluxe Edition	—	94,95	—
Wing Commander 2 /dt	—	89,95	—
Wing Commander 2 Special Operations 1 oder 2 /dt	—	44,95	—
Wing Commander 2 Speech Pack	—	39,95	—
Wizardry 7 /dt	V, mö	94,95	—
X-Wing /dt	—	94,95	—
Zool /dt	54,95	—	—

MEGA-HITS

Chaos Engine /dt	55,—	Amiga
Dune 2 /dt	67,—	IBM-PC
Gunship 2000 /dt	80,—	Amiga
Lemmings 2 /dt	65,—/85,—	Amiga & IBM-PC
Lionheart /dt	59,—	Amiga
Shadow of the Comet /dt	95,—	IBM-PC
Space Quest 5 /dt	75,—	IBM-PC
Strike Commander /dt	95,—	IBM-PC
X-Wing /dt	95,—	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Advanced Gravis Analog Joystick PC	75,00
Das Lucasfilm-Buch 1dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Gravis PC Game Pad	48,00
Sound Blaster 16 ASP /dt	499,00
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	179,00
Sound Blaster 2.0 C/MS Chips	45,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	299,00

So könnt Ihr gleich bestellen:

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

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

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

Die andere Seite



Ultima 7

Teil 2: Serpent Isle

Avatare reiben sich die Hände, polieren wieder die Schwerter, studieren ihre Zauberrunen und schlüpfen in die bequeme Reiserüstung. Richard Garriot alias Lord Bri-

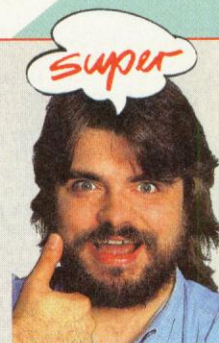
tannias vor. Lord British schickt deshalb Euer digitales Alter Ego – den Avatar – auf den Weg, den Guardian ein für allemal zu vernichten. Dies ist aber nicht die einzige Aufgabe.



Hilfreich: Eine verborgene Landkarte weist den Weg zu einem geheimen Gletscherdungeon

tish, präsentiert nach fast einjähriger Wartezeit den zweiten Part zum siebten Teil (*The Black Gate*) der Rollenspielreihe *Ultima*. Obwohl *The Serpent Isle* die zweite Hälfte von *The Black Gate* ist, kann das Programm völlig separat gespielt werden. Die Story von *The Serpent Isle* schließt nahtlos an die Geschichte des Vorgängers an. Der "Guardian", den gestandene *Ultima*-Experten schon im ersten Part erledigt glaubten, ist putzmunter und bösartig wie eh und je. Diesmal hat es sich der Miesling in einer neuen Welt bequem gemacht. Von hier aus bereitet er die Vernichtung Bri-

The Serpent Isle ist unumstritten eine echte Bereicherung für die *Ultima*-Serie. So stapfen Avatare nicht mehr über die, mittlerweile ziemlich ausgelutschten, Trampelpfade Britannias, sondern dürfen sich in einer komplett neuen Umgebung austoben, unbekannte Städte erkunden und frische Dungeons durchforsten. Dies erleichtert auch Neulingen den Einstieg in Lord British's Fabelwelt und bietet Veteranen endlich eine Abwechslung. Die Hintergrundgeschichte des Programms ist ein echtes Fantasyschmankerl und sorgt für die nötige Spannung – warum die Burschen keine. Die Story-Mixtur aus Flüchtlingsdrama und geheimnisvoller Schlangenkultur schlägt (nicht nur) gestandene Avatare in seinen Bann – es wird Zeit, das Origin mal ein paar *Ultima*-Romane veröffentlicht. Technisch hat sich kaum was getan: Die Steuerung ist et-



was einfacher und logischer geworden, die Charakterbildchen sind eine Spur schöner und zeugen vom ausgiebigen Gebrauch von Digi-Bildern. Glücklicherweise haben die texanischen Programmierer diesmal das Geschwindigkeitsproblem, zumindest ansatzweise, in den Griff bekommen. Zwar ist ein 386er Spaziergang mit *The Serpent Isle* immer noch eine mühselige Angelegenheit, aber die eigenen Figuren schleppen sich nicht mehr so schlapp über die Landschaft wie bei *The Black Gate*. Obwohl seit *The Serpent Isle* die *Ultima*-Welt für mich wieder im Lot ist, erreicht der jüngste *Ultima*-Sproß nicht die Qualität der Konkurrenz aus eigenem Hause. Lord British möge mir verzeihen, aber die *Underworld*-Reihe hat den Urvater endgültig auf den zweiten Platz meiner privaten *Ultima*-Hitliste verbannt.

In Begleitung der alten *Ultima*-Kumpels Iolo, Dupre und Shamino segelt Ihr zur *Serpent Isle*. Hier warten ein paar nette Überraschungen auf die tugendhaften *Ultima*-Gesellen. Wird die Insel doch von Flüchtlingen bewohnt, die vor Urzeiten aus Britannia geflohen sind. Der Grund für die Völkerwanderung: Die Vorfäter der Siedler flüchteten vor der "Knechtschaft" Lord British's, der auf der *Serpent Isle* nur als "Beast British" bekannt ist. Ein weiteres Rätsel sind die uralten Artefakte und Ruinen einer

Übersichtlich: Auf einen Blick könnt Ihr Daten über den Charakter und das Gepäck abrufen

Gesprächig: Selbst ein paar schaurige Geister finden sich zum gemütlichen Plausch mit dem Avatar





Echt antik: Eine Schlangenfigur zeugt von einer frühen Kultur

scheinbar längst verschwundenen Rasse, die eine Vorliebe für Schlangen zeigte.

Abgesehen von der neuen Hintergrundgeschichte und ein paar kosmetischen Feinheiten in Sachen Benutzerführung und Grafik, hat sich gegenüber *Ultima 7: The Black Gate* nur

leine zu und geben im Spielverlauf wichtige Kommentare ab. Habt Ihr durch's Lösen von Puzzeln und Vertrimmen von Monstern genügend Erfahrungspunkte gesammelt, könnt Ihr bei einigen Einwohnern der *Serpent Isle* bestimmte Charakterfähigkeiten trainieren. mh



wenig geändert. Wie aus dem Vorgänger gewohnt, wird die Umgebung aus einer isometrischen Perspektive gezeigt. Menüs oder Icons gibt es keine. Fast alles was auf dem Bildschirm zu sehen ist, läßt sich anklicken, aufnehmen, anschauen und manipulieren. Per Maus wandert Ihr über den Kontinent, durch Städte und Labyrinth. Ihr unterhaltet Euch mit den Einwohnern, vertrimmt ein paar frische Monster und erledigt kleinere Aufträge, die einige Bewohner parat haben. Eure digitalen Begleiter verhalten sich völlig selbstständig, hauen in Kämpfen von al-

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Origin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 85%

Grafik: 85% Sound: 65%

Schwierigkeit:

Minimal: 386er mit 16 MHz, 4MByte RAM, Maus

Unterstützt: Soundblaster (Pro), Roland

Geplant für: CD-ROM

EUROGAMES



Lieber Computer-Spieler,

hier finden Sie - wie immer - nur einen kleinen Teil *** unserer gesamten SpielWare für Ihr System. Natürlich auch an Sie - wenn Sie bei uns diese neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Alle Neuheiten verschicken wir mit als Erste. Bei den neuesten Spielen ist dies ein Muss!

Disketten für die Systeme: 64 AM ST PC

Preise in DM (immer inkl. MWSt.)

A500 Speicher auf 1MB 51,- auf 2MB 185,-

Gravis UltraSound Card 8/16bit, 32voices - perfekt ... 359

SoundAdmiral Aktiv-Boxen ... 34

Der neue Gravis-Stick: analog PRO FS ... 109

Thrustmaster FS-Stick - super! ... 171

1869 - Der Reeder ... 76 ... 89

Abandoned Places 2 ... 76 ... 91

Aces over Europe ... 109

Ambermoon (Amberstar 2) ... 80 ... 80 ... 80

Apocalypse ... 69 ... 69 ... 102

Armored Fist - The Tanks ... 99

ATAC Adv. Tactical Air Command ... 76 ... 93

B-17 Flying Fortress FS ... 76 ... 98

Beneath a Steel Sky ... 69 ... 80

Blue Force ... 76 ... 86

Body Blows ... 52 ... 86

Bundesliga ManagerProf. v 2.0 III ... 76 ... 78 ... 72

Burn Time - Nostradamus ... 80 ... 91

Burning Steel (Great Naval Batt) ... 76 ... 91

Caesar - Simulation Rome ... 66 ... 71 ... 76

Champions Adventure (NFL) ... 85 ... 85

Chuck Rock 2 - Son of Chuck ... 69 ... 84

Civilization ... 84 ... 76 ... 84

Cobra Mission XXX-Adv ... 104

Comanche - Maximum Overkill Copier ... 99

Conquered Kingdoms ... 69 ... 86

Creepers ... 85 ... 85

Cyber Empires (SSD) ... 72 ... 78 ... 80

Dark Legions ... 85 ... 124

Dark Sun - Shattered Lands ... 80 ... 86 ... 91

Dark World ... 85 ... 92 ... 97

Darkmere ... 85 ... 92 ... 97

Das schwarze Auge 1 (1MB) ... nur ... 84

Das schwarze Auge 2 ... 97

Daughter of Serpents ... 76 ... 81

Denny ... 80 ... 91

Der Patriarch ... 76 ... 76 ... 91

Desert Strike ... 69 ... 91

Die Siedler ... 85 ... 93

Dinosaur Discovery Kit ... 69 ... 98

Dogfight FS ... 61 ... 76

Dominion ... 69 ... 99

Dragonsphere ... 76 ... 66

Dune 2 - Battle for Arrakis ... 76 ... 66

Eco Quest 2 - Rainforest ... 76 ... 66

Eishockey Manager (Softw 2000) I ... 76 ... 82 ... 89

Elisabeth I ... 76 ... 91

Elite 2 - High Frontier ... 93 ... 93

Eric the Unready ... 91

Eye of Beholder 3 ... 84 ... 98

F15 Strike Eagle 3 ... 88

Fallen Empire ... 91 ... 97

Fields of Glory ... 69 ... 80

Flashback ... 58 ... 69 ... 74 ... 80

FM3 Football Manager 3 ... 58 ... 69 ... 74 ... 80

Freddy Pharkus (Sierra) ... 104

FS 5 (FlightLogic) ... 152

Genesis ... 72 ... 80

Gladiators ... 76 ... 91

Goliaths 2 Prince Buffoon ... 58 ... 63 ... 66

Golf International ... 84 ... 91

Grand Prix F1 (Microprose) ... 84 ... 84 ... 98

Gunship 2000 ... 91 ... 98

Hand of Saint James ... 72 ... 78 ... 72

Heart of Darkness ... 72 ... 78 ... 80

Hired Guns ... 69 ... 91

History Adventure ... 112

Humans 2 Jurassic ... 61 ... 72

Inca - Die Abenteuer ... 79

Incredible Machine ... 79

Indiana Jones 4 Fate ... 91 ... 99

Inferno TFX - FS ... 76 ... 85

Ishar 2 ... 69 ... 91

Jonathan ... 91 ... 91

Kick Off 3 - Goal ... 69 ... 89

Kings Quest 6 ... 85 ... 85

Kyrandia 2 Aspects Zanthia ... 85 ... 89

Lands of Lore - Fab. & Fiends ... 69 ... 74 ... 86

Lemmings 2 Tribes I ... 79

Liberty or Death ... 52 ... 84

Lionheart ... 79 ... 86

Lost Vikings ... 53 ... 66

Lure of Temptress ... 91 ... 109

M - Monsoon Kidnapping (SSD) ... 76 ... 91

Mad TV 2 ... 76 ... 91

Maniac Mansion 2 - Tentacle ... 80 ... 104

Mercenaries (by Mindcraft) ... 69 ... 74 ... 76

Metamorphosis ... 85 ... 91

Midnight Sun SSI ... 76 ... 91

Might & Magic 4 (CoX) ... 80 ... 89

Monday Nite Football ... 69 ... 66

Myra - The Legend ... 99

National Lampoon Chessmeister ... 38 ... 66 ... 71 ... 107

Nick Paldo Golf ... 38 ... 66 ... 71 ... 107

64 AM ST PC CD Mac

... plus die 7 FantasticPunkte:

Jedes Computer-Spiel, das wir liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticPunkt! Bei erreichten 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre FreiSpiele als Treue-Prämie.

Odyssey - Epic 2	80	91
Out of this World	86	91
Pacific Theater Operation	72	80
Pandemonium	76	80
Piracy on High Seas	91	91
Pirates 2 Gold	91	91
Power Politics - The Candidate	64	69
Prehistorik 2: Return Hungerland	64	69
Prime Mover Motorrad-Sim	69	91
Project Terra	69	91
Reich der Stars	62	80
Realms of Darkness	69	76
Return of the Phantom	99	99
Riftwar Saga (Sierra)	99	97
Ringworld - Return of Patriarch	85	86
Rookies	85	92
S.A.S. Special Air Service	72	72
S. U. B.	102	102
Seal Team	91	91
Secret Monkey Island 2 CR	91	91
Secret Mission (Agent)	69	80
Shadow of Comet (Lovecraft CoC)	102	102
Shadow Heroes	80	80
Sherlock Holmes 1 Lost Files	53	88
SimEarth kompl. dts. I	nur	69
Sink or Swim I	61	66
Sleepwalker	41	52

Dazu jede Menge starke

%NICE%PRICE%HITS%

Die finden Sie alle in unseren

aktuellen SpielWare-Listen:

! Anfordern! Das lohnt sich! Echt!

Space Hulk - Warhammer 4000	97	76
Space Quest 5	91	91
Spacward Ho! (WIN)	91	91
Spelljammer AD&D	85	66
St. Thomas	76	82
Star Control 2 Ur-Quan	79	79
Star Trek 5 25th Ann.	61	66
Streetfighter 2	45	61
Strike Commander	91	99
Sukija	91	99
Super Cauldron	52	56
Taskforce: 1942 Navy	91	98
Terminator 2029 A.D.	91	98
The A-Train 3D Railroad	72	79
The Blue & The Gray	69	80
The Chaos Engine	52	74
The Entity	76	76
Tiger Road Karate	72	72
Tornado (Combat Pilot 2)	76	91
TransArctic	58	61
Trolls	41	53
Turrican 3	69	99
Ultima 7 2 T. Serpent Isle	61	66
Universal Monsters	61	66
Unnatural Selection	72	91
Uridium 2	72	91
Veil of Darkness	69	82
Valhalla	69	66
War in Gulf - Team Yankee 3	84	91
Wayne Gretzky 3	89	89
When Two Worlds War	69	69
Wild Science Arcade	79	79
Wing Commander kpl. dts. I	nur	69
WingComm/DSAge/SimEarth 3dts	159	159
Wizardry 7 Crusaders	91	97
Woody's World	69	69
WW I: History Line 1914-18	91	91
X-Wing FSsimul.	99	99
XenoBots	91	90
Zool - The Ninja Ant	52	66

+ alle guten Sound-Karten und Sticks zu 1A-Preisen +

+ alle 120 Games auf CD-ROM

+ alle 300 Games für den Macintosh

+ alles, was für C64 und Atari ST noch neu kommt

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 / für Amiga / für Atari ST / für PC / für CD / für Mac

*** Mit der FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel!

Garantiert! Diese 1 Briefmarke ist eine Menge Geld wert!

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 12.4.93

Irrtum / Änderung / Teillieferung immer 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 11,-).

Servus Austria, Gruetzl Schweiz, Ciao Italia:

Wir versenden täglich auch ins Ausland:

(immer abzgl. 15% dts. St., + Nach-Versandkosten

oder per Post-Baranweisung, + 16,- Versandpausch.)

FUNTASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstr. 44 (kein Laden)

D - 8000 München 5

Telefon (089) 260 95 93

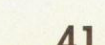
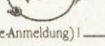
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.

Fachhändler seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen:

gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung!)



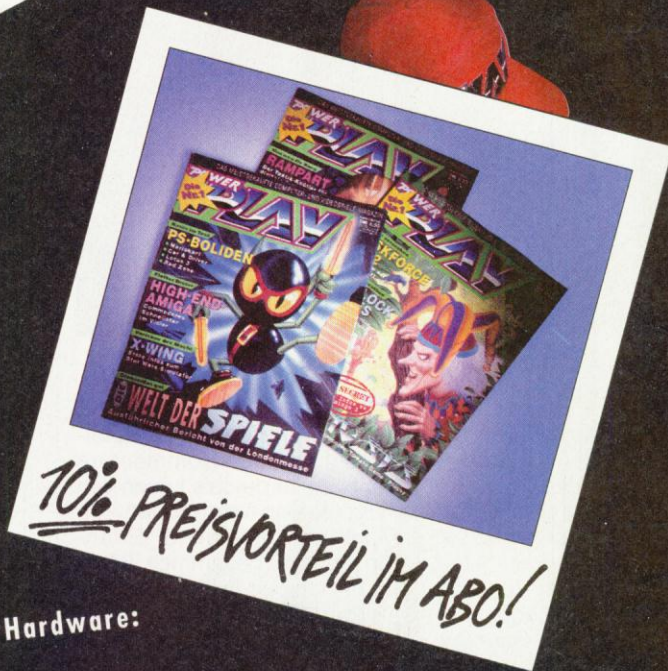
1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten
Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



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!



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, 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
- ☐ 2/92 Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7
- ☐ 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx
- ☐ 4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train
- ☐ 5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra
- ☐ 6/92 CD-ROM total: das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld
- ☐ 7/92 Cyperspace: the Lawnmower Man, die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste
- ☐ 8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, neue „Sim“-Spiele, alles über Tolkien, Gateway, Superscope
- ☐ 9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

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)
- ☐ 2/92 (Tips & Tricks)
- ☐ 3/92 (Die 100 besten Spiele 1992)

Stück: _____

Stück: _____

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 Ever 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

ellen Teil

(kn).

Redaktion:

89/46 13-50 46

oder mit dem Namen des Autors

ne von der Redaktion angenommen. auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung sein, so muß das angegeben Zustimmung zum Abdruck in den von blikationen. Honorare nach Vereinbarung Haftung übernehmen.

er rfer

(168)

44-81340-5058,

001-415-358-9500,

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

enabteilung:

89/4613-789

eb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,

t-Service:

rice
ackarsulm
: 07132/6563

inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Anfrage)
A-5020 Salzburg,

enzburg, Tel.: 064/519131,

uppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,
n Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

1, 7170 Schwäbisch-Hall
ien Beiträge sind urheberrechtlich
itverwertung, vorbehalten. Reproduk-
ter Erfassung in Datenverarbeitungs-
ages. Aus der Veröffentlichung kann
isung oder verwendete Bezeichnung

izutreffende Informationen oder in
er enthalten sein sollten, kommt eine
ter seiner Mitarbeiter in Betracht.
enen Beiträge können für Werbe-
in.
9/4613-232.

oll, Dieter Streit

-100

Familie Otmar und Karin Weber,
ldham; Aufsichtsrat;
stellv. Vorsitzender),
r.



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

Y10054

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Antwortkarte

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

8000 München 5

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

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

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8013 Haar



Obskur

Wenn man sich so aus Textschnipseln, Fragebögen und Bemerkungen versucht, ein Bild über den "repräsentativen" **POWER PLAY**-Redakteur zusammenzusetzen, erhalte ich folgendes: Hebt er einmal seine Nase über den Monitor hinaus, dann steckt er sie entweder in einen Comic (viele schöne bunte Bilder) oder in einen Fantasy- bzw. Sci-Fi-Roman. Am liebsten hört er elektronische Musik, ist leidenschaftlicher "Star Wars"-Fan (teilweise auch "Trekkie") und seine Lieblingsmaler sind Computer- bzw. Videospieldesigner. Ich hoffe, daß wenigstens einige von Euch nicht in diese Schema passen. Ich persönlich halte nicht viel von Comics oder dem Fantasy-Genre (Da werden scheinbar immer gleich ganze Zyklen geschrieben, aber nicht, weil der Autor so viel zu sagen hat oder seine Kreativität so überbordend ist, sondern um mit dieser Sühle in Selbstzitation abzusahnen.) Auch die drei "Star Wars"-Teile habe ich gesehen und fand sie nicht gerade überragend. Daß sich George bei der urdeutschen Nibelungen-Saga bedient hat (Vater-Sohn-Geschichte), kann man ja noch akzeptieren. Daß er sich aber für die Schlussszene des ersten Teiles, als die Recken ihr Ritterkreuz mit Eichenlaub bekamen, offensichtlich von der urdeutschen Leni Riefenstahl und ihrem Film "Der Parteitag" über den NSDAP-Parteitag 1936 in Nürnberg inspiriert fühlte, nehme ich ihm persönlich übel. Versucht es doch wirklich mal mit dem sprachgewaltigen Marquez, dem skurrilen John Irving oder den genialen Chandler-Romanen über Marlowe. All das ist wie gesagt, meine ganz persönliche Meinung. Wenn Ihr auf Fantasy und SciFi steht, so ist das Eure Sache. Was ich

mir aber verbitte, daß Ihr diesen persönlichen Geschmack penetrant Euren Computer- und Videospieldesign-Lesern unterjubelt. Ich kaufe die **POWER PLAY**, weil ich Infos und Tests zu Computer- und Videospielen haben will. Nicht, um mir von Euch dauernd Lobeshymnen auf "Star Wars", Rezensionen von obskuren Comic- und Fantasy-Romanen sowie Eure oft danebenliegenden Kritiken zu Filmen anhören zu müssen.

Karsten Silz, Dresden

Die Erkenntnis, daß die Star Wars-Endsequenz gewisse Ähnlichkeiten zu der genannten Parteitags-Szene aufweist, ist nicht neu. Da Du dieses George Lucas aber "persönlich übel" nimmst, hoffe ich nur, daß der arme Kerl nach diesem Vorwurf noch ruhig schlafen kann.

Umwurfend

Mit Wing Commander 2 habe ich folgendes Problem: Nach der Installation von der zweiten Festplatte, dem CD-ROM und der Soundblaster Pro (ich hatte vorher einen Soundblaster 2.0, womit alles funktionierte) habe ich auch Wing Commander 2 entpackt und wollte mir die umwerfende Sprachausgabe im Intro wieder einmal anhören, jedoch bekam ich anstatt Sprachausgabe nur wüste Sprachfetzen zu hören und einen Tobsuchtsanfall. Ich habe alles versucht, um diese Sprachfetzen wieder in Sprachausgabe umzuwandeln (WC 2 Setup, SB Pro Setup...), es änderte sich aber nichts, außer meinem Frust. Kann das am SB Pro liegen? Außerdem finde ich Eure Laser Age-Reihe sehr gut, und bitte Euch, das weiterzuführen und auszudehnen. Immer mehr Anwender steigen auf die CD-Technologie um, die jetzt auch schon für kleinere Geldbeutel erschwinglich ist.

Michael Markstaller, München

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg).

Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil

Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)

Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)

Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),

Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)

Redaktionsassistent: Susan Sablowski

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 Pflanzner

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: Micro Prose

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice

Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm

Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: GS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnement: 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 und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in **POWER PLAY** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, 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.





Lesers Leid

In der letzten Zeit habt Ihr einiges von Eurem Vorsprung eingebüßt. An das ewige Foto-Vertauschen und die Rechtschreibfehler war man ja schon gewöhnt, aber es fehlten mittlerweile auch schon ganze Satzteile. Mario-spiele werden grundsätzlich sehr hoch bewertet. Zu hoch! Wieviel zählt eigentlich die Stimme von "Mario" Gaksch? Die Wertungen für Flugsimulationen und Rollenspiele werden scheinbar auch nur unter Volker - "Wizardry" Weitz und Michael - "Falcon" Hengst ausgemacht. Für die Ballerspiele ist dann wohl Wummen-Knut zuständig. Christian von Holmes widmet sich den Adventures und Sönke Steffen begnügt sich mit Spielen, an denen ein Fünfjähriger eineinhalb Stunden zu kauen hat. Den Grafikwertungen nach spielt Ihr Flugsimulationen nur mit Schwarzweiß-Monitor und Sonnenbrille. Habt Ihr eigentlich noch nicht überlassen, daß ein 386er/25 keine Weltneuheit oder eine monströse Hardwareanforderung mehr ist? Trotzdem: Wir freuen uns jeden Monat auf Eure Zeitschrift.

Peter Wagner, Dietersheim

Nicht zu steuern

Bei X Wing ist die Steuerung mit einem Analog-Joystick unmöglich, da er sich dauernd verstellt. Ich benutze einen Gravis Analog. Das Kalibrieren nützt leider auch nur kurz. Liegt hier ein Programmfehler vor? Dieses Problem habe ich sonst bei keinem anderen Spiel.

Michael Thom, Hambühren

Das Problem ist auch in der Redaktion bekannt: Der X Wing unseres Knubacka lief des öfteren aus dem Ruder, beim Testkandidaten Nummer zwei, Han Sönke sauste der X Wing schnur gerade durchs All. Anscheinend ist das Spiel mit einer etwas sensiblen Joystick-abfrage ausgestattet. Da Du vermutlich einen schnellen PC hast, solltest Du probieren, den Bustakt im Extended Setup etwas runterzuregeln.

Prügellust

Wo gibt es das Joypad für Street Fighter 2 zu kaufen oder wo kann ich es bestellen?

Jan Maier, Solingen

Ich würde Dir zu Capcoms Street-Fighter-2-Joyboard raten, das Du für etwa 130 Mark bei jedem kompetenten Fachversender erhältst. Schau einfach die Anzeigen in dieser Ausgabe durch und such Dir das preiswerteste Angebot heraus.

Sagt mir welches

Meinem Amiga geht langsam die Luft aus und so mußte ich eine Entscheidung treffen: Ein PC 486er, 66 MHz mit allem, was dazugehört ca. 6000 Mark oder ein Super NES (ca. 500 Mark). - Also ein SNES muß her! Ich ging in einige Fachgeschäfte (?) und: Welch eine Überraschung, auch bei der deutschen SNES-Version gibt es verschiedene Modelle (Hilfe!). Die Verkäufer wollten immer nur das jeweils vorrätige Modell an den Mann bringen und waren mit Auskünften über andere SNES-Modelle sehr sparsam. Der rettende Gedanke kam mir: **POWER PLAY**

Harald Batz, Adelsdorf

Sooooo viele offizielle deutsche Varianten existieren nun auch nicht - eigentlich nur zwei. Zum einen gibt's das Komplettset inklusiv zwei Joypads und Super Mario World für knapp 300 Mark und zum anderen das "Ohne-alles"-Paket für knapp 200 Mark. Darin enthalten ist nur das Grundgerät mit Netzteil und Kabeln sowie ein Joypad.



Gezeichnet von
Lukas Geissmann
aus Zofingen

PC/IBM

1869 HANDELSKOMPL. KOMPL. DT. VGA	89,90
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
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
ARMORED FIST VGA	79,90
ARMOUR GEDDON DT. ANL. VGA	85,90
B.A.T. 2 VGA DT.	89,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	69,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CONDOR VGA *	75,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	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
CASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA	89,90
CHESS GENIUS KOMPL. DT.	139,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOM/MONKEY ISLANDS/	99,90
INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	109,90
COBRA MISSION VGA	99,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK NUR F. ENGL. VERSION	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	99,90
6888 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGEN	89,90
-SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	79,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS	65,90
/TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	79,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	75,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ECOQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFORREST VGA	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EL FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERBEN DES THRONEN KOMPL. DT. VGA	89,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EURO SOCCER DT. ANL.	49,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS. *	79,90
EZ KOSMOS - ASTRONOMIEPROGRAMM KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	65,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	99,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	85,90
FLIES ATTACK ON EARTH KOMPL. DT. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY FRIEDLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SCENERY GRAPHICS UPGRADE	49,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE ... KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GOLF - MICROSOFT - FÜR WINDOWS VGA	109,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	59,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIERED GUNS VGA	85,90
HISTORY LINE: BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT.	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
INDIANA JONES & KODAL DT. VGA	89,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
K.G.B. DT. ANL. VGA	69,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90
LEGEND OF KYRANIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	75,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MARIO IS MISSING DT. ANL.	75,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MERCENARIES VGA	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. VGA	69,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90
PATRIOTIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	89,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
PUTT PUTT FUN PACK VGA	65,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA *	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	85,90
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.	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA *	59,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. VERS.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90

PC/IBM

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	79,90
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	79,90
/BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTRK 25 IN ANIM. KOMPL. DT. VGA	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2025 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	79,90
/DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	79,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS VGA	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GREZZY 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 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORDTRIS DT. ANL.	65,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90
ZOO! DT. ANL. VGA	69,90

PC/IBM Sonderposten

40 SPORTS BOXING	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	24,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA DT.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COMMAND H.Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CRASH COURSE VGA 5,25"	29,90
DEADLINE - ACCOLADE	19,90
DEADLINE - INFOCOM	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
ELITE PLUS VGA VERS. NUR 3,5"	34,90
ELVIRA 1 MISTRESS O.T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS VGA 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR	34,90
FLAMES OF FREEDOM - MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5"	34,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
HARBOR 3 ACCOLADE	45,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	29,90
HERO QUEST - BRETTSPIELEMSETZUNG	34,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	29,90
HYPERSPEED - MICROPROSE - nur 3,5"	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KBG - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KING ARTHUR - INFOCOM	9,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED - MICROPROSE - NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF - ACCESS VGA	49,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5"	49,90
MT TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPIATION	29,90
INCL. FISH/CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MINDGAMES INCL.	29,90
WATERLOO/CONF. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	24,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
PROPHET - INFOCOM	9,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. VGA	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	39,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SIMPSONS VGA	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TEAM YANKEE - PANZER-SIMULATION	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION DT. ANL.	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TROLLS DT. ANL. NUR 3,5"	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA 5	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25" DT. VGA	39,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM	9,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	29,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GRAVIS ULTRASOUND - SOUNDKARTE	329,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	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
MIDIBLASTER	389,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	89,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXENALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP	429,90
SOUNDBLASTER 2 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
VIDEOBLASTER	529,90

WIAL-VERSAND GmbH

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

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

360 COMPILATION	
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTERS 3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD CADDYS	19,90
CHESS MASTER 3000	99,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIOTZIER KOMPL. DT.	89,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausages. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	49,90
MT TANK PLATOON	95,90
MANTIS - MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	79,90
PACIFIC ISLANDS 2 YANKEE 2	99,90
PIKEL PERFECT	54,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	39,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEIN 2 Spiele, DTP, Grafik, Animat.,	45,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPREMACY	79,90
THE 7TH GUEST *	95,90
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	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	95,90

C64 Disketten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BATTO TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	36,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	9,90
GRAND MONSTER SLAM	9,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	9,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	9,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	9,90
KICK OFF	9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MICROPOSE SOCCER	9,90
MIGHTY BOMB JACK	9,90
IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
POWER UP COMP. INCL. X-OUT/ALTERED BEAST/	
TURRICAN/CHASE H.Q./RAINBOW ISLANDS	19,90
LEZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE	
/RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
RBI 2 BASEBALL	9,90
SHANGHAI	9,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEINGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	9,90
SUPER SPACE INVADERS	19,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	14,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	9,90
WINTER CAMP	29,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

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 GERÄT DT. VERS.	269,90
RIELLE, DIE MEHRERFACH FRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FANTASIA MICKY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	69,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JAMES BOND 007 - THE DUEL - DT. ANL.	85,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	75,90
MICKY & DONALD DT. ANL. *	85,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	79,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 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
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
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
AV88 HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING Fortress DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BANDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1 MB	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK - DT. ANL.	49,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	69,90
COHORT 2	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	
/ 688 ATACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREATORES DT. ANL.	49,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGEN: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DARK SEER: 1,5 KMD. DT. 1 MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2	
/ WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DYNABLASTER 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. *	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONEN 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/MEGALOMANIA/WONDERL. DT. ANL.	85,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB *	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GOBLINS DT. ANL.	65,90
GOBLINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GODS DT.	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter AMIG29 Super Falc. 1 MB	85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIERED GUNS DT. ANL.	65,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.	79,90
HOOK 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
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. *	79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANIA 1 MB KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 1 - 3 COMPIATION DT. ANL.	65,90
MAAD TV KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
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
NIGHT 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 1 MB	59,90
NIGEL MANSSELL RACING DT. ANL. 1 MB	65,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIOTZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	59,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
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. 1 MB	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
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIER DT. ANL. 1 MB	49,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB *	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPIATION INCL. MEGA TWINS	
/ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1 MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *	65,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90

Atari/Amiga

ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	78,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1 MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	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
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	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
STEINGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERPROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAFOR THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPIATION INCL. DUNE,	
JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSACTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1 MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
U G H I 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
WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1 MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB *	75,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

PrehistsAmiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING	19,90
4D SPORTS DRIVEN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPIATION	34,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALIN	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	19,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIGOS	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON	24,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JAMES MOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CAPTIVE	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHRONQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	9,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE - INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	29,90
DR. DOOMS REVENGE	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPIATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	29,90
F19 STEALTH FIGHTER	35,90
FIRE & ICE DT. ANL. 1 MB	29,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HERO QUEST - BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICKLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	29,90
KINGS QUEST 1 MB	29,90
KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	35,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LIFE & DEATH 1	39,90
MT TANK PLATOON 1 MB	34,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH	
/CORRUPTION/GUILD OF THIEVES	29,90
MAGNUM COMPIATION	19,90
MANIAC MANSION	29,90

PrehistsAmiga

MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2&T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PEGASUS	15,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES 1 1 MB	29,90
P. P. HAMMER	29,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIMPSONS DT. ANL.	24,90
SKYCHASE	15,90
SOCCEMANIA COMPIATION	34,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB-SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STELLAR 7-SIERRA-	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPAPLEX	9,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
THE PLAGUE	24,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TROLLS DT. ANL.	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.	39,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
UTOPIA	29,90
VIDEO KID	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	29,90
WWF WRESTLING TEIL 1	24,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWELS	29,90
ZYCONIX	29,90



Sagt mir wo

In Ausgabe 3/93 habt Ihr über Musik-CDs, welche in Dolby-Surround abgemischt sind, berichtet. Ihr habt drei Titel erwähnt, unter anderem den "Star Wars-Soundtrack" und die "Twin Peaks-CD". Leider habt Ihr nicht die Bestellnummern dazugeschrieben. Es gibt mindestens zwei CDs mit Twin Peaks-Sound, und es war mir bisher nicht möglich, die Star Wars-CD zu beschaffen. Der Hinweis, daß diese bei Sony Classic erschienen ist, half auch nicht weiter. In zwei Läden habe ich es versucht – ohne Erfolg.

Michael Merkel, Mannheim

In jedem gut bestückten CD-Laden gibt es Kataloge, in denen sich die Bestellnummer nachschlagen läßt.

Fantasy-Kontakt

Ich interessiere mich schon seit längerem für Fantasy-Bildbände, zum Beispiel von Jeff Easley, Rowena, Agnus Mc Bride, Clyde Caldwell. Unter anderem Euren Hinweis auf den Buchkatalog des Airbrusch Shop Hamburg habe ich sofort verwertet und den Katalog bestellt. Für den Raum Berlin kann ich den Lesern noch einen weiteren Tip geben.

Ralf Nicolai, Berlin

Pegasus
Dernburgstr. 59
W-Berlin 19
Tel. 030/ 322 65 69

Ist das richtig?

Ich fliege in den Sommerferien nach Florida und ich möchte mir in Miami ein Super Nintendo kaufen.

Nun meine Frage:

a) Wie ist das mit Verbindungskabeln zum Fernseher? Mein Freund hat mir gesagt, daß man einen amerikanischen Fernseher braucht. Ist das richtig?

b) Ist eine Voltzahl für das Netzteil oder die Steckdose ein Problem in Deutschland? Wenn ja, gibt es vielleicht Transformatoren oder Adapter?

Tilo Wind, Peine

Warum schwierig, wenn es auch einfach geht. Erstens warum kaufst Du kein deutsches Super NES? Den Modulnachschieb kannst Du dann sogar in heimischen Kaufhäusern abdecken. Zweitens gibt es in Deutschland zahlreiche Versandhäuser, die Dich mit einem amerikanischen Super NES versorgen können. Dann gehst du auch den weiteren Problemen aus dem Weg, denn ein Adapter der die Netzspannung von 110 auf 220 Volt transformiert liegt den Importgeräten meist bei. Ansonsten kommst Du um die Anschaffung des Adapters, der ungefähr 30 Mark kostet, nicht vorbei.

Nationalitätenfrage

In Euren Tests zu Super-Nintendo-Spielen wird meist nicht ersichtlich, ob Ihr ein deutsches, amerikanisches oder japanisches Modul testet. Dies wird leider nicht immer unter Besonderheiten angegeben, sollte aber meiner Ansicht nach im Bewertungskasten obligatorisch sein. Dankbar wäre sicher nicht nur ich, wenn Ihr erwähnen würdet, wann ein importiertes Spiel offiziell in Deutschland erscheinen wird. Schließlich habt Ihr ja die Kontakte zu den Herstellern und Vertreibern. Versucht diese doch bitte hierfür zu nutzen.

Sascha Gläsel, Dortmund

Dringender Appell

Durch die fantastische Grafik und den von Euch beschriebenen "Donnersound" bin ich auf das Neo Geo von SNK aufmerksam geworden. Leider konnte ich in keiner der vergangenen POWER PLAY-Ausgaben einen Artikel über diese Wundermaschine finden. Da ich mir vorstelle, daß bei größerer Bekanntheit auch die Verbreitung zunimmt, bin ich zu dem Schluß gekommen, daß Ihr über die "Neue Welt" berichten müßt. Dabei stelle ich mir einen Bericht vor, der so ähnlich ist, wie der über den T-Bird-Drive aus der Ausgabe 2/93: Einen kleinen Kasten mit NEO GEO-Daten und in dem Fließtext Genaueres über das Gerät. Hier einige Vorschläge:
1. Prozessor, Chips... in den Datenkasten.

2. Kompatibilität. Sind die verschiedenen Versionen (US-, JP- und DT-version) zueinander kompatibel? Was unterscheidet sie voneinander?

3. Anschlüsse. Kann man die verschiedenen Versionen auch an einen normalen deutschen Fernseher (PAL, 50 Hz) anschließen oder braucht man einen anderen Fernseher oder Monitor (Euro- AV/ RGB /Scart; 50 oder 60 HZ)?

4. Erweiterungen. Was für Zubehör, welche Joyboards gibt es? Was ist eine Memory Card?

5. Spiele. Vielleicht eine Kurzbeschreibung der fünf besten Spiele für das NEO GEO.

6. Geplantes Zubehör (vielleicht ein CD-ROM?)

Sebastian Will, Bischweiler

Warum nicht – die Edelkonsole von SNK wird in einer der nächsten POWER PLAY's etwas ausgiebiger unter die Lupe genommen.

Monopolig

Die POWER PLAY ist doch eigentlich eine systemübergreifende Zeitschrift, daher würde ich mir wünschen, daß der Platz, den bis jetzt noch der Konsolenteil einnimmt, zukünftig Informationen über neue Computersysteme enthält; und zwar über alle Systeme. Ich vermisste Berichte über den Atari Falcon, neue Apple Computer und vor allem über den Amiga 1200/4000. Als Zeitschrift sollte Euch daran gelegen sein, nicht einem System eine Monopolstellung einzuräumen, denn das ist schlecht für die Vielfalt und die Endpreise. Die Bekanntheit eines Computers und damit seine Verkaufschancen steigen und fallen mit der Berichterstattung, ob z.B. bestimmte Informationen genannt werden oder nicht.

Sabine Roth, Kiel

Der CeBIT-Bericht in dieser Ausgabe beantwortet Deine Frage fast von selbst, weder die neuen Amigas, der Atari Falcon oder die immer stärker aufbrausende Applefront werden unter den POWER PLAY-Redaktionstisch fallen. Wir schließen uns Deiner Aussage an, daß systemhafte Monogamie nicht in ein übergreifendes Heft wie die POWER PLAY paßt. In unserer neuen Hardware-Rubrik werden wir deshalb ein Auge auf ein buntes Systemspektrum haben.

Lirpa gelöst

Im Undergroundlevel 292 im Planquadrat 725 Y begegnen Euch große Mengen an Kaffeemaschinen! Ihr Kaffee vergiftet jeden. Vorsicht: Er ist auch nicht mit Doppelkorn von Weitzbier zu neutralisieren. Das Heilmittel findet Ihr im Undergroundlevel 327, im Planquadrat 65 X. Ein großes Problem, aber ich habe die Lösung: Im Undergroundlevel 297 ist im Planquadrat A1 ein Fahrstuhl! Nun kommt ein weiteres Problem. In dem Fahrstuhl ist ein Fahrstuhlführer. Er ist zuckerkrank. Hier klemmen wir uns eine Pulle Doppelkorn mit 97% Alkohol von Weitzbier unter den Arm und füllen damit den Fahrstuhlführer ab (Nebenefekt: wir schützen Duisenriebs Assistenten vor einem Leberschaden)! Das Gegenmittel ist ein Riesenfaß Buttermilch (Vorsicht: auf Cholesterinspiegel achten.)

Balboa & Mandrake

Wahrscheinlich habt Ihr noch nicht das amputierte Fliegenbein zum Kräuseln auf die Solariumbank gelegt, sonst wüßtet Ihr, daß der Fahrstuhlführer ein Expolizist ist und keinen Alkohol im Dienst trinkt.



Hitchhikers Guide

1. Kommt man noch irgendwie an die Infocom Original-Version des Spieles heran? Ich meine, die Version, die außer dem Spiel noch so nützliche Gimmicks wie Joo Jantas Sonnenbrille, eine mikroskopisch kleine Raumflotte, Flaum aus einer Hosentasche und natürlich kein Tee enthält. Wenn ja, wo kann man sie bestellen?
2. Drückt doch bitte mal die Lösung von dem Spiel ab, es ist wirklich ziemlich haarig.

Jan-H. Petersen, Ahrensburg

W-1000 Berlin 12
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr. 7
Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
Osloer 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-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 München
gladbach
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
Molke 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

**SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.**

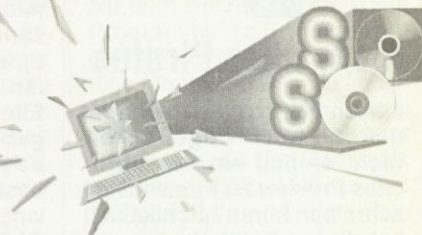
1. SENSATION DES MONATS!

Laserwave Supra 16 Soundkarte, 549,-/ *30,- mtl.

zwei der besten Soundkarten, Soundblaster 16-Bit und
Microsoft-Soundsystem comp., auf einer Karte oder als

Kit mit Mitsuni CD-Rom LU 005 S, 948,-/ *34,- mtl.

Multi-Session-fähig, 16-Bit Controller, Foto-CD-tauglich



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und zeitgemäße
Ratenzahlung jetzt auch
auf dem Versandweg
möglich!**

**Die Finanzierung erfolgt
über die Hausbank, der
effektive Jahreszins
beträgt immer 15,4%.**

Soundblaster PRO

ATI Stereo FX, Testsieger

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 Preislisen verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

**SUPER-
SONDERANGEBOTE
nur solange der
Vorrat reicht!**

A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms

nur 555,-/ *29,- mtl.

AdLib-compatible Soundkarte

nur 49,90

Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung

nur 149,90

Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als

Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware

nur 179,90

AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte

nur 399,00

10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox

nur 17,90

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 Lüdenschied

Schützenstr. 2

Tel.: 02351/86 02 81

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

Mainzerstr. 78

Tel.: 0681/638629

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-6720 Speyer

Wormser Landstr. 24

Tel.: 06232/49107

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

Stuttgarter 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 Lärach

Kreuzstr. 104

Tel.: 07621/49690

W-8000 München 5

Reichenbachstr. 33

Tel.: 089/2021285

W-8134 Pöcking

Schloßberg 2/

Im Bahnhof Pöcking

Tel.: 08157/4088

W-8520 Erlangen

Lange Zeile 82

Tel.: 09131/26658

W-8630 Coburg

Kasernenstr. 26

Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg

Bergmeistergasse 2

Tel.: 0931/12290

W-8960 Kempten

Kronenstr. 33

Tel.: 0831/17762

O-9072 Chemnitz

Uhlandstr. 20, Tel. auf Anfrage

**Wenn auch
Sie ein SOFT
& SOUND
Geschäft
eröffnen
wollen, rufen
Sie uns an!
Telefon:
0211 /
63 30 06**

**Aktuelle
Preisliste
anfordern!
Lieferung
ab DM 50,-
versand-
kostenfrei!**

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



Mehr über Pirates

Ihr schreibt so viele Previews, daß ich mich frage, ob Ihr nicht einmal ein ausführliches Preview zu *Pirates Gold* schreiben könnt? Schließlich hat dieses Spiel einen grandiosen Vorfahren. In Ausgabe 2/93 hattet Ihr "erste Infos" angekündigt, jedoch sah man in Ausgabe 3/93 nur zwei Bilder. Außerdem möchte ich fragen, ob der Erscheinungstermin Mai 93 für *Privateer* noch aktuell ist oder ob das mal wieder eine "Origin-Ver-spätung" werden wird.

Florian Tuchscherer, Köln

Ahoi: Das gute *Pirates Gold* wird in einer der nächsten Ausgaben bis zum Kielschwein gepreviewt. Origin visiert für *Privateer* den September dieses Jahres an, nach dem *Strike Commander*-Debakel sollte man diesen Termin mit äußerster Vorsicht anfassend.

Liebe Viedospiel-verächter

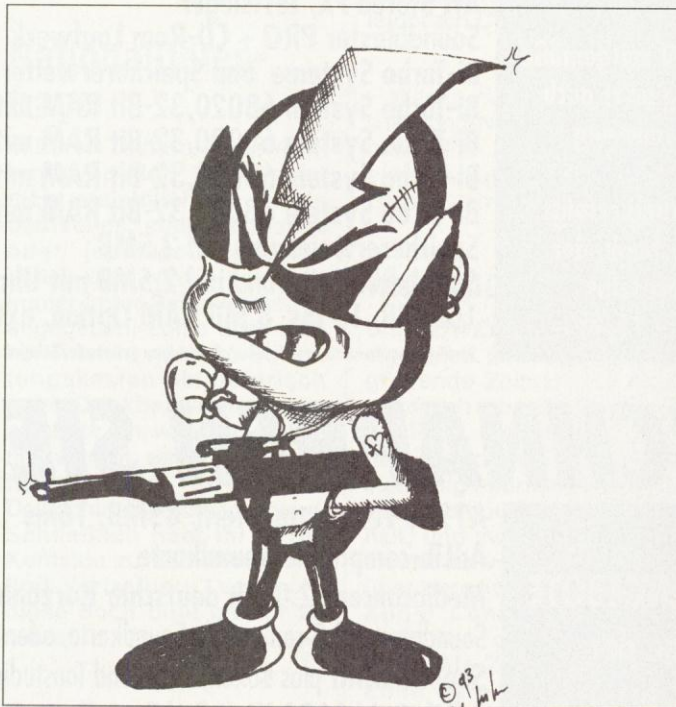
Man stelle sich die *POWER PLAY* in gar nicht ferner Zukunft (ohne Videospieltests) vor. Der Amiga stirbt durch die Flut von Raubkopien aus. Wer das nicht wahrhaben will, tut mir leid. Der C 64 ist schon scheinot. Der ST ist so gut wie verschwunden. Was bleibt, ist der PC und der MAC (kommt er oder kommt er nicht)? Auch ich habe früher nichts von Videospielkonsolen gehalten. Als für den Amiga mehr Schund als gute Spiele herauskamen, habe ich auch mit einem PC geliebäugelt. Doch 2500 Mark für eine Spielmaschine ist doch etwas viel, zumal jedes System nach relativ kurzer Zeit veraltet ist.

Ich will hier nicht das eine System gegen das andere stellen, mir geht es einzig um einen Preisvergleich. Nachdem in meiner Stadt ein Videospielverleih nach dem anderen eröffnet wurde, habe ich mir ein Mega Drive zugelegt. Natürlich gibt es auch viele schlechte Konsolenspiele, aber hält man sich an die Bewertungen in der

POWER PLAY, findet man viele Spiele, die ihr Geld wert sind. Daß Konsolen hauptsächlich für Kinder und Jugendliche gedacht sind, kann auch nicht ganz stimmen. Welcher Jugendliche kann sich schon öfters ein Spiel für 80 bis 130 Mark kaufen. Ich glaube, auch manche Eltern werden mir da recht geben. Nur, weil man ein bestimmtes System nicht besitzt, sollte man nicht verlangen, daß es in der *POWER PLAY* nicht mehr behandelt wird. Auf der Titelseite steht übrigens "Computer- und Videospielemagazin".

Hans Rübsam, Bad Hersfeld

gänge etc. beinhaltet? Alle PC-Anwender, die ich kenne, sind vor einiger Zeit von Homecomputern wie Amiga 500, C 64 oder Atari ST umgestiegen. So ziemlich alle waren zu der Zeit mehr oder weniger regelmäßige *POWER PLAY*-Leser. Doch wenn man auf dem PC arbeitet, merkt man schnell: Irgendetwas fehlt. Man möchte seinen PC nicht nur als Spielekiste benutzen, dafür hätte der Amiga völlig ausgereicht. Allerdings spielt die sogenannte Unterhaltungssoftware immer noch eine große Rolle. Da man als Schüler oder Student nicht das Geld hat, sich jeden Mo-



Vorschlag

In den letzten Ausgaben tauchte zunehmend die Frage nach Hardwareberichten auf. Da sich die *POWER PLAY* als Computer- und Videospielmagazin versteht und als solches verstanden wird, wäre ein fester Hardwareteil ein Schritt von der bisher verfolgten Linie. Außerdem ist es nicht einfach, eine Hardware rubrik so zu gestalten, daß für alle Systeme etwas dabei ist. Ich als PC-Besitzer möchte Sie, bzw. den M & T-Verlag zu einem größerem Schritt motivieren: Wie wäre es denn mit einer weiteren Zeitschrift für PC-Besitzer, die sowohl Software, als auch Hardware testet, die DOS- und Windows-Tips gibt und anstatt des Clue-Books auch Hardwarebasteleien, Softwareeinführungen und -Lehr-

nat mindestens zwei verschiedene Computerzeitschriften zu kaufen, man hat ja auch noch Hobbys, muß man sich für eine entscheiden: Und das ist in meinem Bekanntenkreis immer mehr die Hardware- und Anwenderzeitschrift. Sollte M&T es tatsächlich schaffen, ein derartiges Magazin herauszugeben, können Sie mit mir und vielen meiner Bekannten als Abonnenten rechnen.

Arne Burda, Espelkamp

Mehr Hardware

Mir ist aufgefallen, daß zu wenig über neue Hardware berichtet wird. Zwar habt Ihr erst kürzlich die Evolution des Amigas und des PC's behandelt, doch aktuelle Neuerungen waren nicht oder nur in angedeuteter Form zu er-

fahren. Was bitte ist ein AtariFalcon 030, ein Amiga 1200 oder 4000. Kein Nur-Power-Play-Leser weiß über diese Neuerscheinungen Bescheid, auch hier muß ich wieder auf spezielle Literatur ausweichen. Wie wäre es, z.B. in einem der nächsten Hefte mit einem Vergleich zwischen dem A 1200, dem Falcon 030 und dem neuen Archimedes, der es anscheinend auf den Homecomputermarkt abgesehen hat? Übrigens würde es mich noch interessieren, ob Ihr schon von einem für die ferne Zukunft geplanten A 2400 oder der geplanten Workstation A 5000 gehört habt. Wißt Ihr Genaueres über die A 1200 Sounderweiterung "Clarity 16" oder das HD-Floppy für den A 1200, das angeblich wie eine PC-Soundkarte, d.h. daß sie einmal unterstützt wird und einmal wieder nicht?

Andreas Deller, Wallisellen

Um Euch als *POWER PLAY*-Leser auf diesem Sektor voll auf dem laufenden zu halten, wurde die *Hardware-Corner* ins Leben gerufen. Für die zahlreichen Leserbriefe mit Hardware-Problemen werden wir einen zusätzlichen Service im Grünteil einrichten.

PC-Musikant

Ich besitze einen 386/40MHz-PC mit einer Soundblaster Pro und suche einen Composer, also ein Musikprogramm, mit dem ich Samples von z.B. einem angeschlossenen Plattenspieler aufnehmen kann, und auch damit selber Musikstücke machen kann. (Also mehrere Musikkanaäle, Möglichkeiten, die Samples in verschiedenen Höhenstufen abzuspielen.)

Vielleicht kennt Ihr das 'Amigaprogramm Soundtraker/Noisetraker, dieses Programm entspricht genau meinen Vorstellungen. Es gibt da ein Shareware-Programm, es heißt Trakblaster, damit ist aber leider nur das Abspielen von Musikstücken möglich, nicht das Editieren. Wenn Ihr keine Antwort darauf wißt, könnt Ihr mir vielleicht jemanden empfehlen, der darüber mehr weiß.

Moritz Majce, Wien

Professionelle Musikprogramme bekommst Du bei
Magic Music
7117 Bretzfeld/Schwabbau

POWER TOWER

Die modernen Computerspiele befinden sich im Geschwindigkeitsrausch: Daß die Unterhaltungsturbomanie nicht unbedingt extrem teuer sein muß, beweisen pfiffige Computerversandhäuser.

Da hilft kein Zetern und kein Jammern: Viele Programmierer moderner Computerspiele sind Geschwindigkeitsgeil wie noch nie. Ein Ende der Turbomanie ist leider noch nicht abzusehen, denn in den Softwarelabors berühmter Spielehersteller wird schon heute an den Monsterprogrammen von morgen gebastelt. Wenn es nach den Softwarefirmen geht, könnten wir uns im jährlichen Rhythmus ein neues

Technische Daten

Prozessor: 80486 DX mit 50 MHz

Diskettenlaufwerke:
1x 3 1/2 Zoll 1,44 MByte;
1x 5 1/4 Zoll 1,2 MByte

Festplatte: 210 MByte
Wechselplatte

Speicher: 8 MByte RAM

Grafikkarte: VGA, 1MByte,
Windows-Beschleunigerkarte

Soundkarte: —

Monitor: 14" Multisync,
max. 1024 x 768 Punkte bei
70Hz, 0,28 mm Punktabstand

Software: MS-DOS 5.0,
PC-Tools 8.0, Windows 3.1
und Ways for Windows 2.0

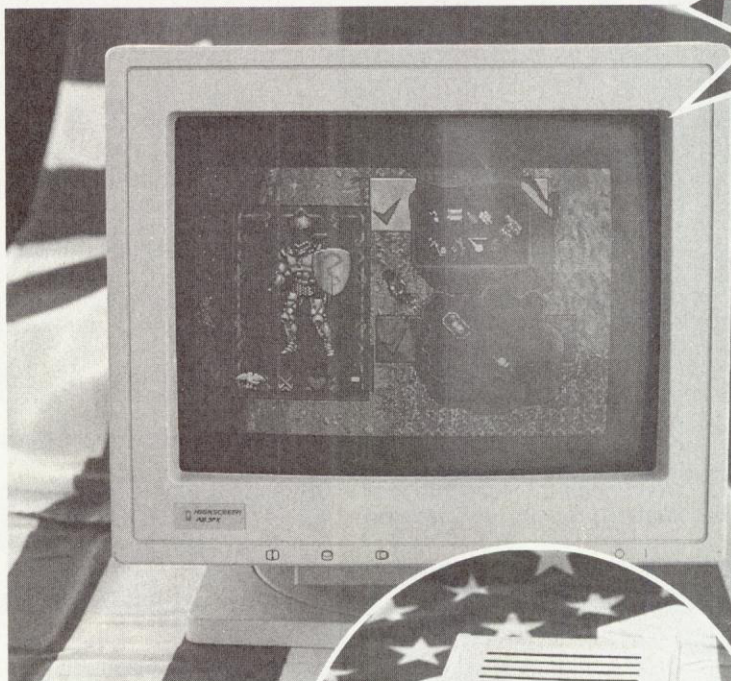
Schnittstellen: 2x seriell,
1x parallel, 1x Gameport

Tastatur: Cherry

Computersystem kaufen. In den letzten drei Jahren stiegen die Anforderungen, die Unterhaltungssoftware an den Computer stellt, gewaltig an. Reichte 1989 ein AT mit 10 MHz und einer 40-MByte-Festplatte noch dicke zum Spielen aus, verlangen heutige Programme meistens einen 386er mit 25 MHz, besser noch einen 486er, ein paar MegaByte RAM und eine voluminöse Harddisk. Vorreiter in Sachen MegaHertz-Rausch ist

sicherlich Origin. Mit *Wing Commander* läuteten die texanischen Designer die 386er Spieleära ein. Bei *Strike Commander*, *Ultima Underworlds* und *Ultima 7* durfte und darf es schon eine Klasse schneller sein. Viele neue Spiele, vornehmlich Simulationen, aber auch immer mehr Rollenspiele und Adventures, zeigen erst ab einem 486er, was in ihnen steckt. Je fixer der Prozessor, desto besser. Eines der schnellsten Modelle, die Ihr heutzutage kaufen könnt, ist ein 486er mit satten 50 MHz. Daß eine solch rasante Kiste nicht gleich ein Vermögen kostet, beweisen die so oft verschmähten Computerversender. Natürlich kann man im Versandhandel nicht den ultra-coolen Service erwarten, den ein Fachgeschäft bietet, dafür kostet die Neuerwerbung auch erheblich weniger Geld. So bietet beispielsweise die Vobis-Kette einen üppig ausgestatteten 486/50 für rund 4000 Mark an.

In dem Vobis-Rechner werfelt ein separat per Lüfter gekühlter 80486er DX mit 50 MHz. Auf der geräumigen Festplatte, immerhin 210 MByte groß, finden nicht nur die dem Rechner beigelegten Programme (z.B. Windows) genügend Platz, sondern auch eine Menge Spiele. Die installierten 8 MByte RAM genügen dem Speicherhunger heutiger Spiele. So gut der Computer auch ausgestattet ist, für den



Preiswert und schnell: der Vobis-Tower 486/50 (ohne CD-ROM)

Strahlungsarm: der Highscreen-Bildschirm

reinen Spielefreak fehlt eine entscheidende Komponente. Eine Soundkarte – für Spiele heutzutage unerlässlich – muß leider extra gekauft und eingebaut werden. CD-ROM-Fetischisten müssen ebenfalls etwas tiefer in die Tasche greifen: Ein CD-ROM Laufwerk gibt's nur gegen Aufpreis. Ein weiterer Nachteil – zumindest für Spieler – ist die unter DOS etwas langsamere Grafikkarte (langsam ist hier relativ, denn selbst mit der eingebauten Grafikkarte sind viele Spiele immer noch schnell genug). Dies ist jedoch ein Manko, mit dem die meisten Beschleunigungskarten zu kämpfen haben. Eine Ausnahme sind die recht teuren Speedstar-Grafikkarten. mh

Austauschbar: Die Wechselplatte läßt sich bequem transportieren.

POWER TOWER

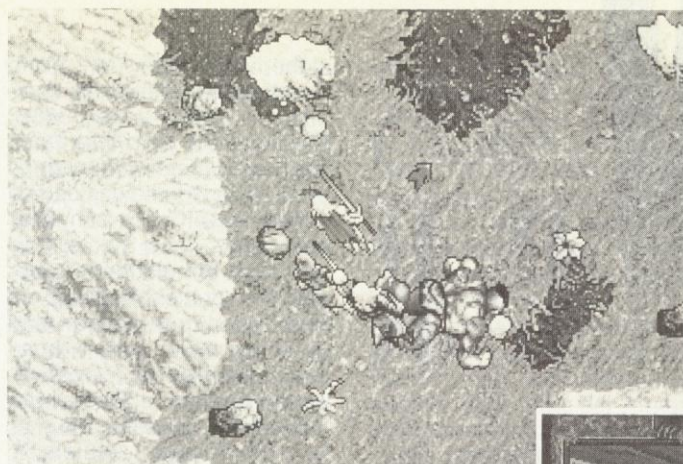
Da habt Ihr Euch endlich den ersehnten turbo-schnellen Super-PC gegönnt und sucht nun nach zünftigen Spielen, die das Mehr an Power auch ordentlich ausnutzen. Wir haben Euch hier einige der Megahertz-hungrigsten Spiele herausgepickt, die sich auf einem schnellen 486er besonders gut machen. *mh*

Wing Commander 2

Wer lichtschnell auf Katzenjagd gehen möchte, sollte sich *Wing Commander 2* auf einem 50-MHz-Rechner zu Gemüte führen. Asteroiden, Weltallmüll und Spaceminen brausen turboschnell an Eurem Raumer vorbei. Leider auch die Kilrathschiffe. Denn so flüssig und flott Ihr auch durchs All knattert: Die heißen Gefechte mit den miesen Aliens werden durch das Plus an Power etwas schwieriger. Wem das Weltalldrama zu schnell wird, kann auf Tastendruck die Fluggeschwindigkeit etwas nachregeln.

Ultima 7

Richard Gariotts Fangemeinde war entsetzt: Der jüngste Sproß der beliebten *Ultima*-Rollenspielreihe stellte exorbitante Anforderungen an die Computerhardware. Spieler, die voller Stolz einen 386er zu Hause haben, raufen sich angesichts des schlafwandlerischen Tempos, das der Avatar



auf diesem Computertyp hinlegte, die Haarpracht. Permanent greift das Programm auf die Festplatte zu, um nötige Grafikdaten in den Speicher zu schaufeln. Ohne Turbopower schlurft der Spieler im Schongang durch die pompöse Landschaft. Wer genügend Speicher für ein Festplatten-Cache und einen flotten 486er hat, ist jedoch fein raus: *Ultima 7* spielt unter solch einer Edelkonfiguration mit den Grafikmuskeln.

Comanche

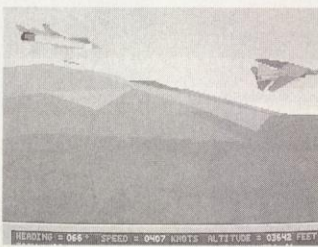
Selten rief ein Programm solche Kontroversen hervor. Die eine Hälfte der Nation findet *Comanche* (Untertitel in Deutschland: *Operation White Lightning*) schlichtweg genial, die andere Hälfte läuft angesichts der simplen Minimalhandlung schreiend aus dem Computerzimmer. Ungeachtet der spielerischen Mankos scharen sich um einen Monitor, über den *Comanche* flimmert, in Windeseile eine Menge Zuschauer. Allerdings nur, wenn der Rechner ordentliche Kraftreserven hat. Die Computerlandschaft durch die der *Comanche* Hubschrauber knattert, zuckt auf lahmen

Ultima 7 ist für jedes Megahertz mehr äußerst dankbar

Mühlen nur äußerst zäh über den Bildschirm. Auf einem 50-Megahertz-Boliden knattert der gleiche Hubschrauber elegant und schnell durch die *Voxel-Canyons*.

Falcon 3.0

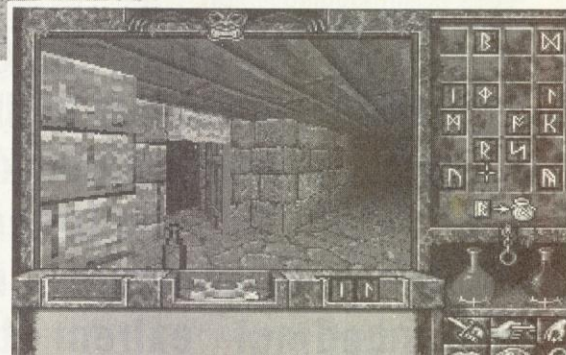
Was auf einem Otto-Normal-PC zur flügelahnen Pixelente wird, entpuppt sich in der nötigen elektronischen Power-Umgebung als schnittiger Überflieger. *Falcon 3.0* stellt jedoch nicht nur an Eure Hardware hohe Ansprüche, sondern



Ohne Mathechip eine lahme Ente: Falcon 3.0

Wer bei seinen Kumpels mit dem neuen PC Eindruck schinden will, sollte mal Comanche laden

auch ans fliegerische Können. Wer nicht ein paar Dutzend Tasten auswendig lernen will oder mit Begriffen wie ECM, HUD, AARM oder AGM-65 auf Kriegsfuß steht, hat hier nichts verloren. Für eine schnelle Runde in der Frühstückspause ist *Falcon 3.0* das verkehrte Spiel. Freaks, die sich von der beinhalten Komplexität nicht schrecken lassen, dürfen sich endlich austoben.



Dungeonpower: In voller Grafikpracht macht Ultima Underworlds 2 am meisten Spaß.

Ultima Underworld 2

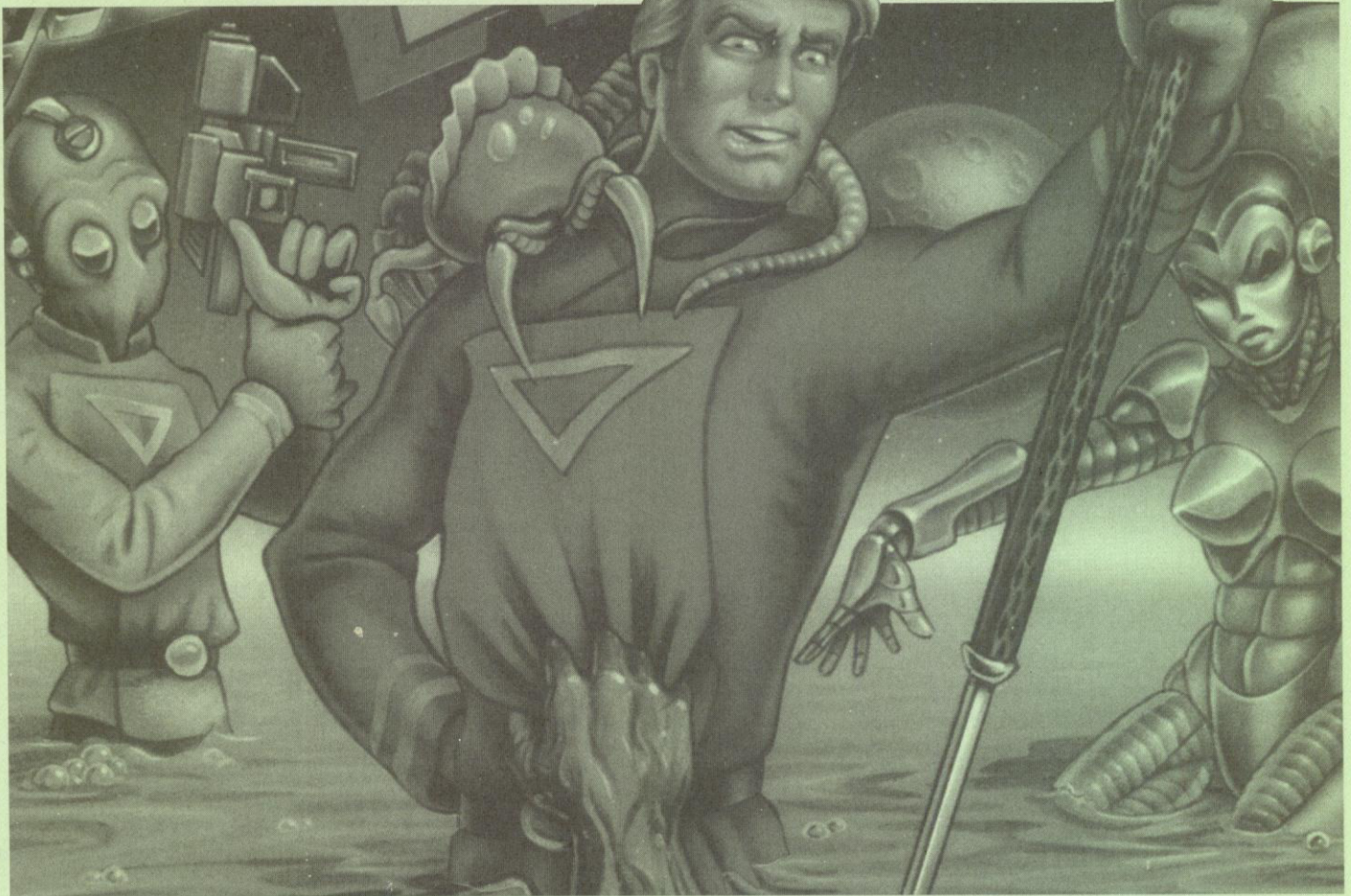
Der unter niedrigster Detailstufe recht schnöde Simpelkeller, wird mit ordentlich PC-PS unterm Towergehäuse zum edlen Musterdungeon. Mit dem fixen Rechner joggt der Labyrinth-Explorer an den grafisch pompösen Wänden nur so vorbei. Auf einem langsameren Computer geht die Untersuche leider etwas stokkender voran. Für virtuelle Virtuosen steht fest: Die *Ultima Underworlds* machen auf einem High-End-PC mindestens noch mal soviel Spaß.

The 7th Guest

Ein klarer Sonderfall in Sachsens Powerhunger ist Virgins Multimedia-Spektakel *The 7th Guest*. Nicht nur, daß der Computer zur oberen Leistungsklasse gehören sollte. Auch andere Hardwarekomponenten werden an die Grenze der Leistungsfähigkeit beansprucht. Neben einem zünftigen CD-ROM mit einem Datendurchsatz von mindestens 150 KByte/Sekunde gehört eine ultraschnelle Grafikkarte in den Rechner, um die hochauflösende Bilderpracht auch richtig zu genießen. Zwar reicht auch eine langsame Grafikkarte, dann rucken die Animationssequenzen allerdings im Sekundentakt über den Monitor. *mh*



POWER TIPS



ZUM SAMMELN!

**Heft
6/93**

Power-Tips

Computerspieletips

Bill's Tomato Game	62
Castles 2	73
Dune 2	73
Eco Quest 2	62
Legend of Valour	71
Ringworld Revenge of the Patriarch	68
Silly Putty, Karten	54
Silly Putty, Levelbeschreibung	62
Space Quest 5 – The next Mutation	59
Street Fighter 2	68
The Island of Dr. Brain	66

Videospieletips

Another World (SNES)	78
Dragons Lair (SNES)	80
Star Wars (GB)	74
Street of Rage 2 (MD)	78
The Addams Family (GB)	81
Tiny Toons Adventure (MD)	80
Zelda 3 (SNES)	81

Clue Book

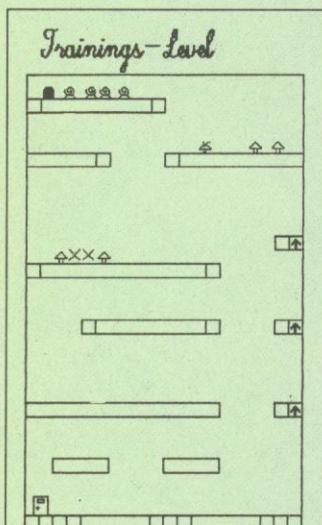
Planet's Edge, Teil 3 von 3	82
--------------------------------	----

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

TIP DES MONATS

Silly Putty

Siegfried Vovcak aus Erdborn hat sich mit seinen *Silly Putty*-Level-Karten die 777 Mark Prämie erstritten.



Legende

- ☺ = hüpfender Pilz
- 🐌 = kriechende Schnecke
- XX = an diesen Stellen erscheinen oft 2 Pilze! Steht man sich in die Mitte der Xs kann man die Pilze, ohne dass sie weghüpfen, boxen und dann die Babies absorbieren. Das gibt jedesmal 1000 Punkte! Wenn man schnell ist kann man sich 2 Leben besorgen.

Tips

Der Pausen-Modus wird durch "Help" aktiviert.
Alle 50000 Punkte gibts 1 Extraleben.
Sollte in einigen Levels (z.B. 1-1; 4-3; 5-1) in der untersten Plattform eine oder mehrere Lücken sein, so kann in diese gesprungen werden ohne dass man ein Leben verliert. Im Gegenteil, der Energiebalken regeneriert sich.
Die meisten Objekte (Bot, Wurst, Hamburger) erscheinen nach einiger Zeit wieder.
Die Zeit, die man zu jeder Rettung hat sollte unbedingt ausgenutzt werden, um noch einige Gegner zu eliminieren und so Punkte zu scheffeln.

Putty

Legende

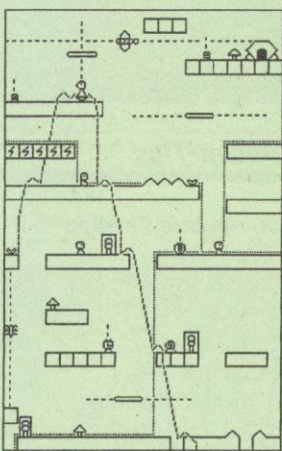
- ☺ = hüpfender Pilz
- 🐌 = kriechende Schnecke
- ☺ = herumlaufender Pudding-Mann
- 🕸 = Spinne
- 💣 = Bomben-Wespe
- ☑ = Elektropattform
- ☐ = Metallplattform
- ☺ = Spitzen
- 🐔 = Huhn
- 🤖 = Bot
- 🕒 = Uhr
- 🍌 = Bubblegum
- 🌭 = Wurst
- 🍔 = Hamburger
- ☐ = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Bewegung des Kamikaze-Hüchens
- = Bewegung des Fasses

Zeit zur 1. Rettung: 240 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 2

Achtung:
Manche Gegenstände erscheinen erst nach einer gewissen Zeit oder fallen vom Himmel!!!

Level 1-1



Auf vielfachen Wunsch werden wir ab jetzt in jeder Ausgabe unsere POWER-TIPS-Spielregeln abdrucken. Wenn Ihr also erfolgreich den letzten Ork ausgerottet habt und wollt uns diese Großtat in Form eines Tips mitteilen, dann genügt ein Blick in den Spielregel-Kasten. Dort erfahrt Ihr genau wie es geht, wie Ihr am schnellsten an Euer Geld kommt und wie uns die Tips am liebsten sind. Roger-Wilco-Fans aufgepaßt. Wie nicht anders zu erwarten, überschüttet uns der Postbote inzwischen mit *Space Quest 5*-Komplett-

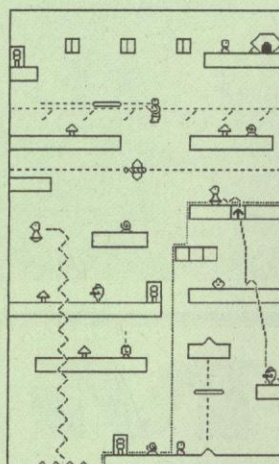
lösungen. Leider konnte wieder nur einer von Euch der Glückliche sein, seid also nicht allzu enttäuscht, wenn Euer Meisterwerk nicht dabei ist. In solchen Problemfällen richten wir uns nach dem Poststempel – wer zuerst kommt, malt zuerst.

Statistikfreaks dürfen sich auf die nächste Ausgabe freuen. Dort findet Ihr eine Aufstellung aller jemals von uns veröffentlichten Tips.

Viel Spaß und wenig Ärger wünscht wie immer

Vovcak

Level 1-2



Legende

- 🤖 = Bot
- ☐ = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Bewegung des Kamikaze-Hüchens
- = Bewegung des Fasses

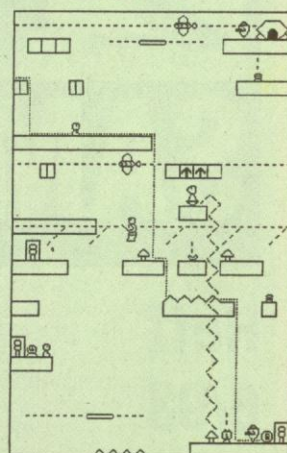
Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- ☺ = hüpfender Pilz
- 🐌 = kriechende Schnecke
- ☺ = herumlaufender Pudding-Mann
- 💣 = Bomber-Wespe
- ☐ = Metallplattform
- ☑ = Sprungplattform
- ☺ = Spitzen
- 🐔 = Huhn
- 🤖 = Space Kid
- ☺ = Terminator-Karotte
- ☺ = Glibbestropfen
- 🕒 = Uhr

Level 1-3



Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Spielregeln

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

schreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – Die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Goldesel

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

Faxomanie

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

Ja, bitte!

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

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

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

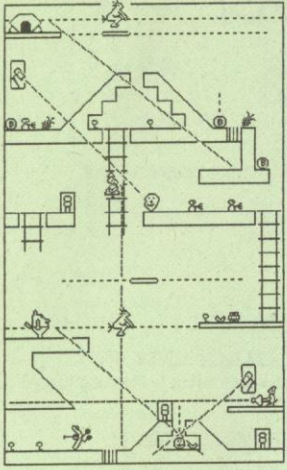
Wohin mit dem Geld?

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

Abschreiben

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

Level 2-1



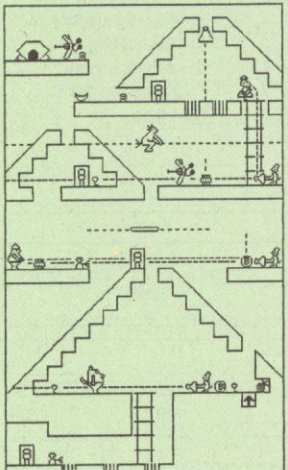
Legende

- ☺ = Gebackene Bohne
- ☞ = Bratwurst
- ☛ = Schießpulver-Affe
- ☠ = Spuk-Monster
- ☹ = Kobold
- ☹ = Großer Kobold
- ☺ = rotierendes Spieglei
- ☹ = Schleimkobold
- ☹ = fliegende Hexe
- ☹ = Weintraube
- ☹ = Wurst
- ☹ = Falsche Zähne
- ☹ = Bot
- ☹ = Oweezil-Kraft
- ☹ = Bubblegum
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 4

Level 2-2



Legende

- ☺ = Gebackene Bohne
- ☞ = Bratwurst
- ☛ = Schießpulver-Affe
- ☹ = Kobold
- ☹ = Großer Kobold
- ☹ = Melone
- ☹ = Schleimkobold
- ☹ = fliegende Hexe
- ☹ = Weintraube
- ☹ = Hamburger
- ☹ = Falsche Zähne
- ☹ = Bot
- ☹ = Bubblegum
- = bew. Plattform
- △ = Gewicht
- ||| = Spitzen
- ☹ = Sprungplattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

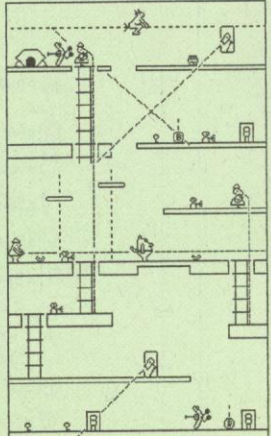
Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- ☹ = hüpfender Pilz
- ☹ = kriechende Schnecke
- ☹ = herumlaufender Pudding-Mann
- ☹ = Bomber-Wespe
- ☹ = Metallplattform
- ☹ = Sprungplattform
- ☹ = Spitzen
- ☹ = Huhn
- ☹ = Space Kid
- ☹ = Terminator-Karotte
- ☹ = Hamburger
- ☹ = Uhr
- ☹ = Bubblegum
- ☹ = Wurst
- ☹ = Bot
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Bewegung des Kamikaze-Hühchens
- = Bewegung des Fasses

Level 2-3



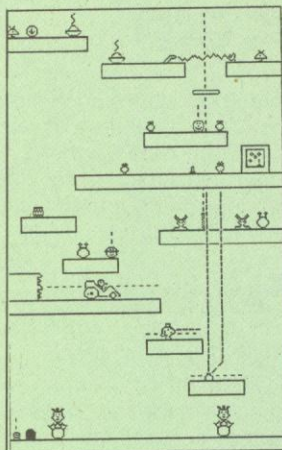
Legende

- ☺ = Gebackene Bohne
- ☞ = Bratwurst
- ☠ = Spuk-Monster
- ☹ = Kobold
- ☹ = Großer Kobold
- ☹ = Schleimkobold
- ☹ = fliegende Hexe
- ☹ = Falsche Zähne
- ☹ = Bot
- ☹ = Wurst
- ☹ = Bubblegum
- ☹ = Dazzledaze
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Level 3-1



Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

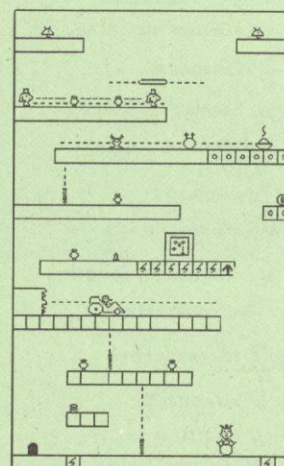
zu rettende Bots: 3

Legende

- = hüpfendes Schwein
- = Spacegun
- = Mr. Magio
- = fahrende Ente
- = rotglänzend. Fettsack
- = Skoka-Raupe
- = Verrückte Glühbirne
- = Space Invaders im Fernsehen

- = Joystick zum aktivieren der S.I.
- = Hase
- = UFO
- = Falsche Zähne
- = Hamburger
- = Bot
- = Onkel Ted
- = Dweezil-Kraft
- = Sprung nach unten
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Level 3-2



Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

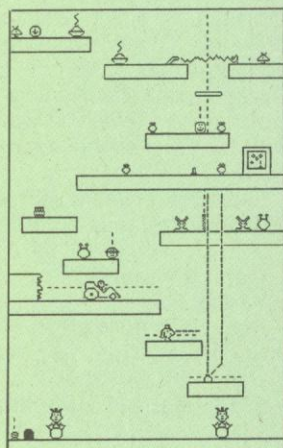
zu rettende Bots: 3

Legende

- = hüpfendes Schwein
- = Mr. Magio
- = fahrende Ente
- = rotglänzend. Fettsack
- = Skoka-Raupe
- = Verrückte Glühbirne
- = Space Invaders im Fernsehen
- = Joystick zum aktivieren der S.I.
- = Hase

- = UFO
- = Bubblgum
- = Bot
- = Hamburger
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse
- = Elektroplattform
- = Metallplattform
- = Klebeplattform
- = Sprungplattform

Level 3-3



Zeit zur 1. Rettung: 130 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

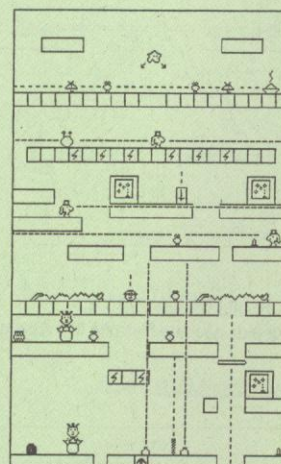
zu rettende Bots: 3

Legende

- = hüpfendes Schwein
- = Mr. Magio
- = fahrende Ente
- = rotglänzend. Fettsack
- = Skoka-Raupe
- = Verrückte Glühbirne
- = Space Invaders im Fernsehen
- = Joystick zum aktivieren der S.I.
- = UFO
- = Geist

- = Hase
- = Sprung nach oben
- = Falsche Zähne
- = bew. Plattform
- = Mohrrübe
- = Bot
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse
- = Metallplattform
- = Elektroplattform
- = Klebeplattform
- = Sprungplattform

Level 3-4



Zeit zur 1. Rettung: 160 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 2

Legende

- = hüpfendes Schwein
- = Mr. Magio
- = rotglänzend. Fettsack
- = Skoka-Raupe
- = Verrückte Glühbirne
- = Space Invaders im Fernsehen
- = Joystick zum aktivieren der S.I.
- = UFO
- = Gebiss

- = Geist
- = Bot-Teleporter
- = Onkel Ted
- = bew. Plattform
- = Bot
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse
- = Metallplattform
- = Elektroplattform
- = Sprungplattform



MACHT TOTAL KRANK !!!

Nottelefon : 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80



SUPER NES DEUTSCH

ACTION REPLAY 99,90
JOYPAD/DF 39,90

Addams Family 109,90
Actraiser 119,90
Another World 119,90
Axelay 109,90
Castlevania IV 119,90
Darius Twin 99,90
Desert Strike 99,90
Double Dragon 129,90
Exhaust Heat 119,90
F-Zero 89,90
Gods 119,90
Jimmy Connors 119,90
King of Monsters 119,90
Lemmings 119,90
Magical Quest 119,90
Mariopaint 79,90
Maniokart 89,90
NHLPA 119,90
Parodius 119,90
Phalanx 109,90
Pilotwings 89,90
Prince of Persia 119,90
Probotector 109,90
Pushover 85,90
Simcity 109,90
Spiderman 119,90
Spindizzy World 119,90
Starwars 119,90
Streetfighter 89,90
Strikegunner 89,90
Super Off Road 129,90
Tiny Toon Adv. 119,90
Top Gear 109,90
Turtles IV 109,90

WWF II 129,90
Wingcommander 119,90
Zelda III 89,90

SUPER NES IMPORT

Super Scope 139,90
Adapter 39,90
Alien vs Predator 119,90
Axelay 89,90
Batman's Return 119,90
Battletech 129,90
Bluesbros 129,90
Cameltry 69,90
Cybernator 119,90
Cyber Formula 59,90
Darius Twin 59,90
Desert Strike 89,90
Dimension Force 59,90
Doraemon 99,90
Double Dragon 69,90
E.D.F. 99,90
Final Fight 99,90
Ghost'n Ghouls 69,90
Goal 99,90
Gradius 69,90
Harley's Hum. Adv. 99,90
Hunt f. Red October 99,90
Juko Crush 129,90
Lagoon 79,90
Last Twinfighter 49,90
Lemmings 69,90
Magic Sword 79,90
Mickey Mouse 99,90
Musya 79,90
Mystic Quest 79,90
Pang 79,90
Prince of Persia 89,90
Roadrunner 119,90

Rocketeer 49,90
Rushing Beat 79,90
Rushing Beat II 119,90
Space Megaforce 129,90
Starfox 129,90
Super Stadium 49,90
Super Valis 69,90
Sonic Blastman 89,90
Soulblader 79,90
Tecmo Basketball 129,90
Thunderspirits 59,90
Twinbee 129,90
UN Squadron 59,90
WWF Wrestling 79,90

MEGADRIVE

ACTION REPLAY 99,90
EUROADAPTER 25,90
JOYPAD/DAUERFEUER 29,90
ARCADE POWER 89,90
MENACER / T2 159,90
Alienstorm 39,90
Alien III 89,90
Andre Agassi 99,90
Bad Omen 39,90
Batman, Ret. Joker 89,90
Biohazard Battle 89,90
Blockout 29,90
Buck Rogers 59,90
Cadash 39,90
Carmen Sandiego 39,90
Chiki Chiki Boys 79,90
Crackdown 29,90
Cribball 59,90
David Robinson 49,90
Deadly Moves 89,90

Dream Team USA 79,90
Desert Strike 79,90
EA Hockey 49,90
Ecco the Dolphin 99,90
Fantasia 39,90
Fantasm Soldier 49,90
G-Loc 79,90
Gaiars 39,90
Gainground 29,90
Ghost'n Ghouls 59,90
Ghostbusters 59,90
Granada 29,90
Grandslam 99,90
Jewel Master 29,90
Kid Chameleon 39,90
Lemmings 99,90
LHX Attok Chopper 79,90
Monaco GP II 79,90
NHLPA Icehockey 89,90
Outrun 39,90
PGA Golf II 89,90
Populous 59,90
Powermonger 79,90
Quackshot 39,90
Rastan Saga II 29,90
Rampart 99,90
Rings of Power 69,90
Risky Woods 79,90
Roadrash I 49,90
Roadrash II 79,90
Rolo to the Rescue 49,90
Rolling Th II (RGB) 79,90
Sonic I 39,90
Sonic II 69,90
Spiderman 49,90
Streets of Rage II 79,90
Stormlord 29,90
Sword of Sodan 29,90
Sunset Riders 79,90
Tazmania 79,90

Thunderforce III 49,90
Thunderforce IV 89,90
Toe, Jam & Earl 39,90
Toki 39,90
Turrican 29,90
Turtles in Time 79,90
Tiny Toons 99,90
Warsong 79,90
Wani Waru World 29,90
World of Illusion 79,90
Whip Rush 29,90
XDR 29,90
Zerowings 29,90

NEO GEO

NEO GEO RGB od. PAL m. Joyboard & Netzteil 699,90
Alpha Mission 199,90
Art of Fighting 359,90
Baseballstars 169,90
Fatal Fury II 379,90
Football Frenzy 179,90
Sengoku II 379,90
Super Sidekicks 319,90
Viewpoint 549,90
World Heroes 379,90
Aerial Assault 39,90
Bare Knuckle 45,90

Berlin Wall 29,90
Ariel 29,90
Busterball 29,90
Devilish 39,90
Donald Duck 39,90
Lemming 59,90
Joe Montana Footbl 29,90
Mickey Mouse II 49,90
Super Monaco II 39,90
Ninja Gaiden 39,90
Outrun 29,90
Solitaire Poker 19,90
Tarohouse 19,90
Wimbledon Tennis 39,90

GAMEBOY

Battle City 19,90
Battle Ping Pong 19,90
Cha Cha Maru 19,90
Fortress of Fear 29,90
Gauntlet 19,90
Hook 49,90
Krusty Funhouse 39,90
Loopz 19,90
Looney Tones 49,90
Mario Land 29,90
Maru's Mission 29,90
Nemesis 2 39,90
Palamedes 19,90
Robocop 2 29,90
Sneaky Snakes 29,90
Terminator 2 Arcade 59,90
Terminator 2 49,90
TMNT 2 29,90
World Cup 19,90

GAMEGEAR

BACKUP SYSTEME

Sichere Deine Module durch Sicherheitskopien auf Diskette.

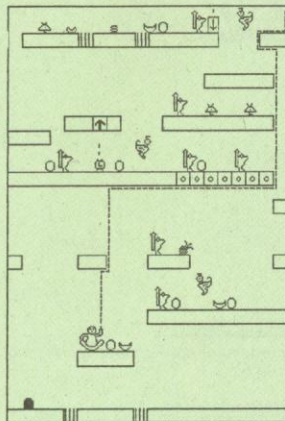
Megadrive 699,90
Super Nintendo 699,90
Kombigerät f. Megadrive & Super Nintendo 859,90

Alle Systeme funktionieren mit handelsüblichen 3,5" HD - Disketten.

Lieferbedingung

gen
Importspeile und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend.

LADENVERKAUF : GAMEZONE, Orleansstr. 63, 8000 München 80



Level 4-1

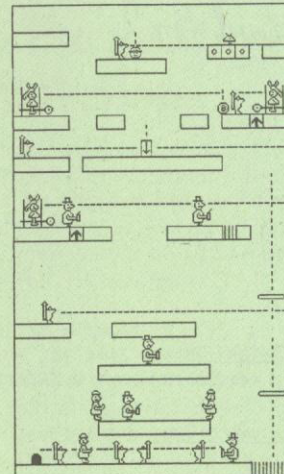
Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- = heiliger Mann
- = Feuerwerk-Kobold
- = Chines. Mutantenhuhn
- = Sumo-Ringer Ei
- = Wurst
- = Hamburger
- = Melone
- = Uhr

- = Bot-Teleporter
- = Bot
- = Weintraube
- = Sprungplattform
- = Klebeplattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse



Level 4-2

Zeit zur 1. Rettung: 220 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

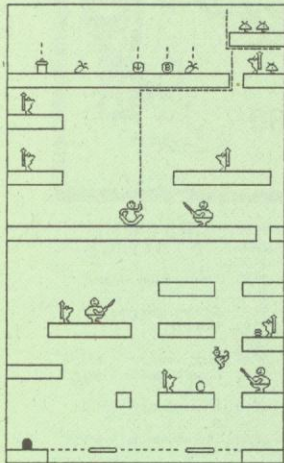
zu rettende Bots: 2

Legende

- = Feuerwerk-Kobold
- = Dynamit-Dan
- = Chines. Vampir
- = Fahrgestell-Kobold
- = Onkel Ted
- = Bot

- = Bot-Teleporter
- = Bubblegum
- = Sprungplattform
- = Klebeplattform
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Level 4-3



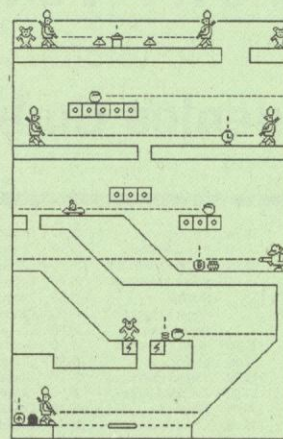
Zeit zur 1. Rettung: 200 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- = heiliger Mann
- = Feuerwerk-Kobold
- = Chines. Mutantenhuhn
- = fatter Samurai
- = Sumo-Ringer Ei
- = Hamburger
- = Mülltonne
- = Möhre
- = Sprung nach unten
- = Bubblegum
- = bew. Plattform
- = Bot
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Level 5-1



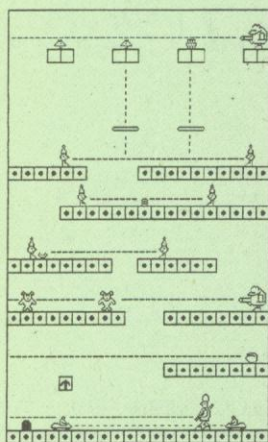
Zeit zur 1. Rettung: 190 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- = Uhrwerk Orange
- = Teddybär
- = Bugsy
- = fahrender Frosch
- = Spielzeugsoldat
- = Falsche Zähne
- = Bubblegum
- = Uhr
- = Hamburger
- = Sprung nach ob.
- = Mülltonne
- = Bot
- = Klebeplattform
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse
- = Elektroplattform

Level 5-2



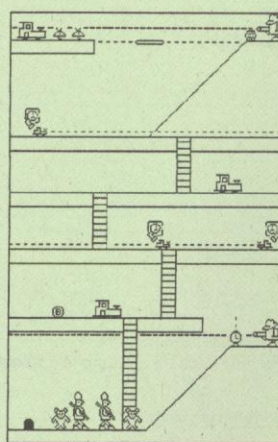
Zeit zur 1. Rettung: 240 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- = Uhrwerk Orange
- = Teddybär
- = Bugsy
- = fahrender Frosch
- = Spielzeugsoldat
- = Schneeball-Gnom
- = Falsche Zähne
- = Hamburger
- = Wurst
- = Bot
- = Eisplattform
- = Sprungplattform
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Level 5-3



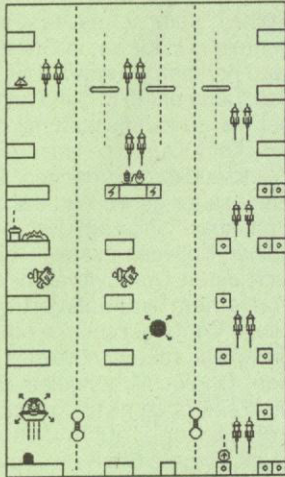
Zeit zur 1. Rettung: 200 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 2

Legende

- = Teddybär
- = Bugsy
- = Train Spotters
- = Spielzeugsoldat
- = Lokomotive
- = Falsche Zähne
- = Bubblegum
- = Uhr
- = Bot
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Level 6-1



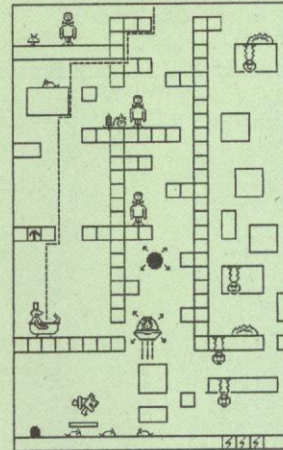
Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- = Raketentaster
- = Dweezils fl. Untertasse
- = fl. Schwachköpfe
- = Kreissäge
- = Atomapparat
- = schwarzes Loch
- = Feuerwesen
- = Sprung nach oben
- = Mülltonne
- = Elektroplattform
- = Klebeplattform
- = Bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Level 6-2



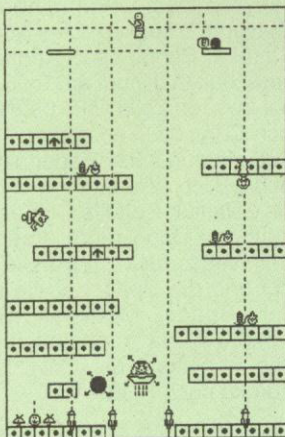
Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- = Dweezils fl. Untertasse
- = fl. Schwachköpfe
- = Kreissäge
- = schwarzes Loch
- = Tomate
- = Fettwanst
- = Franksteins Monster
- = Feuerwesen
- = Maus
- = Elektroplattform
- = Fliesenplattform
- = Klebeplattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse
- = Bot

Level 6-3



Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

- = Dweezils fl. Untertasse
- = fl. Schwachköpfe
- = Kreissäge
- = schwarzes Loch
- = Tomate
- = Space Kid
- = Raketentaster
- = Dweezil-Kraft
- = Bot
- = Bubblegum
- = Sprungplattform
- = Eisplattform
- = bew. Plattform
- = Bewegungsablauf
- = Geschosse

Space Quest 5 - The next Mutation

Jochen Till und sein Space-Kumpel Markus Dunz haben uns als Erste mit einer Komplettlösung von Sierras neuem Raumabenteuer beglückt. Hier ihre Aufzeichnungen:

Auf der Akademie

Als wir uns zum 5. Mal zu Roger Wilco gesellen, befindet er sich im Starcon Simulator der Weltraumakademie. Er hat die Zeit übersehen und kommt zu spät zum Unterricht. Zu allem Unglück erfährt Roger auch noch, daß der Starcon Test heute ist und hat natürlich keinen Strich gelernt. Seine einzige Chance sieht er darin, bei seinem Nachbarn links im Bild abzuschauen. (Wenn der Testbogen erscheint, nach links schauen und dann auf das Blatt des Nachbarn, wo Roger die richtige Antwort erkennen kann; einige der Antworten erweisen sich später im Spiel als nützlich.)

Nachdem er nun doch noch mehr oder weniger erfolgreich war, muß er zur Strafe für

seine Verspätung das Starcon Symbol im Untergeschoß reinigen. Aus dem Wandschrank im Flur der Akademie nimmt er den aufblasbaren Staubsauger und die Absperrungshütchen mit und macht sich nach rechts auf den Weg zum Symbol, das er über den Schwebfließ erreicht. Die Hütchen an den Ecken des Symbols platziert, kann Roger nun den Boden mit dem Staubsauger polieren, bis dieser blitzblank ist.

Nach der folgenden Zwischensequenz (ACHTUNG! Hier erhält Roger die Anflugziele für seine spätere Reise) macht er sich auf den Weg zum Schwarzen Brett, wo er erfährt, daß er den Test bestanden hat. Er erhält das Kommando über ein Raumschiff. Im Cockpit läßt er sich eine Starterlaubnis erteilen (Funkspruch an Starcon) und macht sich auf den Weg zu den ersten Zielplaneten: Gangularis und Peeyu (Koordinaten siehe Gir Draxons Horoskop im Inquirer). An beiden Planeten muß Roger mit dem RRS den Müll an Bord holen. Als er den Müllschluckler öffnet, wird er von einem Face Hugger angefallen, der sich in die Gänge des Raumschiffs flüchtet. Da Roger schon mal im Gang ist, nimmt

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

**Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör**

PC

AMIGA

GAME GEAR

GAME BOY

CD-ROM

**MEGA
DRIVE**

SNES

**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

HF
SOFT

Art.		PC	AMIGA
Abandoned Places 2	ROL/DV	79,90	64,90
ATAC	SIM/DA	85,90	Jun
BAT 2	ADV/DV	79,90	74,90
Battle Isle DatDisk 2	STR/DA	44,90	-
Bill's Tomato Game	GES/DA	-	64,90
Body Blows	ACT/DA	-	52,90
Bundesliga Man.Pro.	SIM/DV	69,90	69,90
Car and Driver	SPO/DA	81,90	-
Civilization	SIM/DV	92,90	76,90
Comanche	SIM/DV	85,90	-
Desert Strike	ACT/DA	-	64,90
Dogfight	SIM/DA	92,90	-
Eishockey Manager	SPO/DV	69,90	69,90
F-15 Strike Eagle 3	SIM/DA	94,90	-
Falcon 3.0	SIM/DA	92,90	-
Falcon Camp. Disk 1	ZUS/DA	59,90	-
Fallen Emp. (AshesOfEmp)	SIM/DV	85,90	-
Formular One GP	SPO/DA	92,90	76,90
Harrier Jump Jet	SIM/DA	92,90	-
History Line 1914-18	STR/DV	79,90	79,90
Indiana Jones 4	ADV/DV	85,90	79,90
Jonathan	ADV/DV	79,90	-
Jordan in Flight	SPO/DA	74,90	-
Lemmings 2 The Trib.	GES/DA	81,90	-
Links 386 Pro	SPO/DA	92,90	-
Links Banff Springs	ZUS/EA	44,90	-
Links Pinehurst SVGA	ZUS/EA	44,90	-
Lotus Comp. (1, 2, 3)	SPO/DA	-	59,90
Monkey Island 2	ADV/DV	79,90	79,90
Populous 2	STR/DA	76,90	66,90
Sherlock Holmes	ADV/DV	81,90	-
Sim Life	SIM/DV	79,90	-
Strike Commander	SIM/DA	85,90	-
Str. Com. SpeechPack	ZUS/DA	39,90	-
St. Thomas	SIM/DA	79,90	69,90
Stunt Island	SIM/DV	92,90	-
Super Frog	ACT/DA	-	52,90
Task Force 1942	SIM/DA	92,90	-
The Comp. Chess Systems	STR/DV	79,90	-
The Incredible Mach.	GES/DA	69,90	-
Ultima 7-Teil 2	ROL/DA	79,90	-
What's Voyage	ADV/DV	74,90	-
Wing Commander 2	ACT/DV	79,90	-
Wizardry 7	ROL/DV	85,90	-
Xenobots	ACT/DA	74,90	-
X-Wing	SIM/DA	85,90	-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Kostenlose Preisliste • 24-Std.-Bestellservice.
Bis 33% Preisnachlaß vom Listenpreis.
Ca. 50 CD Rom-Art., auch Macintosh-Spiele.
Post VK 6, - NN 9, - (+ Zust.geb.), UPS VK 8, - NN 13, -
(k. zus. Kosten), US-Army-Shop/Vertriebshandel
(auch orig. limit. NFL Art.) Preisliste anfordern!

HF-Soft, Helmut Flieger
Vorstadt 8, 8353 Osterhofen
Tel. + Fax 0 99 32/49 11

Okay Soft
Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax 1294
hotline news -8405
BTX *200110096741279 #

	PC	AMIGA
1869	DV 81,90	67,90
Aces of Pacific	DA 74,90	-
- Mission WW2 1946	DA 47,90	-
B17 Flying Fortress	DA 86,90	65,90
Battle Team	DV 73,90	68,90
Betrayal at Kondor	DA 95,90	-
Body Blows	DA -	49,90
Chaos Engine	DA -	53,90
Chuck Rock II	DA -	47,90
Creepers	DA 64,90	62,90
Darkmire	DA 89,90	a.A.
Das schwarze Auge	DV 81,90	72,90
Der Patrizier	DV 81,90	67,90
Dogfight	DA 85,90	-
Eco Quest II	DA 85,90	-
Eishockey Manager	DV 79,90	72,90
Freddy Pharkas	DA 69,90	-
Grand Prix	DA 83,90	73,90
Goblins 2	DV 90,90	71,90
Gunship 2000	DA 86,90	69,90
- Mission Disk	DA 56,90	a.A.
Indiana Jones IV	DV 86,90	81,90
Jonathan	DV -	79,90
KGB	DV 62,90	55,90
Kings Quest 6	DV 80,90	-
Legend of Kyrandia	DV 66,90	62,90
Lemmings II	DA 79,90	65,90
Links 386	DA 86,90	-
- Course Mauna Kea	DA 46,90	-
Lionheart	DA -	57,90
Might + Magic 4	DV 80,90	-
Monkey Island 2	DV 79,90	79,90
Sleepwalker	DV 72,90	57,90
Space Quest V	DV 89,90	-
Streetfighter 2	DA 66,90	59,90
Strike Commander	DA 86,90	-
- Speech Pack	DA 45,90	-
Stunt Island	DV 95,90	-
Superfrog	DV -	61,90
Tornado	DA 68,90	a.A.
Transarctica	DA 53,90	52,90
Trolls	DA 49,90	49,90
Ultima Underworld II	DA 75,90	-
Ultima 7/Teil II	DA 76,90	-
Whales Voyage	DA a.A.	63,90
X-Wing	DA 87,90	-
Xenobots	DA 75,90	-
Zool	DA 67,90	51,90

Soundblaster 16 ASP 475,-
GRAVIS Ultra Sound 359,-
Audio Blaster PRO 4.0 299,-
Audio Blaster 2.5 179,-
Wave Blaster 399,-
AdLib GOLD 439,-
GRAVIS Pro 85,-
GRAVIS Gamepad 53,-

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

er aus dem Werkzeugkasten den Laser, die Sicherung und die Lochzange. Auf Rogers Kommando fliegt die Eureka zu KU, wo Roger von einer Killerandroidin wegen eines Vergehens in einem seiner früheren Space-Quest- Abenteuer abgefangen wird. Um seine Mannschaft zu retten, leistet er der Forderung der Androidin Folge und beamt sich mit Hilfe des stimmaktiven Teleporters auf den Planeten hinunter.

KU

Kaum eingetroffen, macht er auch schon Bekanntschaft mit seiner Peinigerin, die hartnäckig darauf aus ist, ihn zu exterminieren. Er flüchtet sich durch den Höhlengang und dann nach rechts zu einem hohlen Baumstamm. Als er auf den Baum klettern will, bricht ein Ast ab und wir finden uns zusammen mit Roger und dem Ast im Teich wieder. Sofort zurück zur gleichen Stelle, kriecht Roger durch den hohlen Stamm auf die andere Seite. Mit dem Ast gelingt es ihm, eine Banane zu ergattern. Weiter nach rechts kommt er immer weiter nach oben. Auf dem Gipfel angekommen, bleibt ihm nur noch der Sprung über den Abgrund.

Unser Weltraum-Held erinnert sich an den Test und lokiert den Felsen auf dem Gipfel, nachdem er merkt, daß ihm seine unsichtbare Verfolgerin auf den Fersen ist und sich gerade im Tunnel befindet. Er trifft im wahrsten Sinne des Wortes den Nagel auf den Kopf und macht sich, von Neugierde getrieben, auf den Weg nach unten zum Teich, wo er zu seinem Entsetzen feststellen muß, daß die Androidin immer noch nicht ruiggestellt ist. Ab in den hohlen Baumstamm und warten bis die Androidin landet. Im entscheidenden Moment steckt Roger die Banane in den stahlharten Po der Androidin und erzielt endlich das gewünschte Ergebnis. Am Teich findet er die Überreste des Roboters, nimmt den Kopf und kann sich endlich mit seiner Crew auf der Eureka in Verbindung setzen (Beam me up, Cliffy).

Eureka

Im Transporterraum gibt er Cliffy den Kopf, der sich daran macht, die vollbusige Androidin zu reparieren. Als Dank erhält er ein übriggebliebenes Stück, mit dessen Hilfe Roger den Eingang zu dem feindlichen Raumschiff auf dem Felsen

findet. Er läßt sich zurückbeamen und kann nun endlich Spikey, sein neues, fast stubenreines Haustier, in Gewahrsam nehmen. Nun heißt es für das Tierchen ab in den Container und Bekanntschaft mit den AntiAcid-Kapseln aus dem Werkzeugkasten machen. Zur Siegesfeier geht's nun auf zur Spacebar. Links am Tisch bei seinen Kollegen bestellt Roger sich einen Drink woraufhin er von einem Handelsvertreter einige Werbegeschenke erhält, die später äußerst nützlich werden. Unglücklicherweise wird die Feier doch nicht so feuchtfrohlich, den auch Captain Quirk, Rogers Erzrivale aus der Akademie, gesellt sich hinzu.

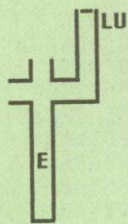
Es liegt nun an Euch, Roger zum Sieg im Schiffsversenken auf der Weltraumbasis zu verhelfen. Zurück im Erdgeschoß ist Cliffy in eine Schlägerei verwickelt und wird festgenommen. "Was nun?", fragt sich Roger, denn ohne Chefingenieur taugt das beste Raumschiff nichts. Roger beschließt für etwas Aufruhr zu sorgen, in dem er die Probenpackung der dehydrierten Space-Monkeys entgegen dem Hinweis auf der Packung, in seinen hochprozentigen Drink am Tisch kippt. Im allgemeinen Chaos eilt er nach rechts in den Zellentrakt, wo die Wärter schon nach kurzer Zeit nach einem neuen Zeitvertreib suchen. Dies ist die Chance. Schnell das Kraftfeld ausschalten (Knopf am Pult). In der zweiten Zelle links befindet sich Cliffy, doch so leicht ist die Rettung nun auch wieder nicht. Schließlich und endlich findet die Zellentür Roger's Öffnungsmethode doch recht ätzend. Der Weg zurück zur Eureka ist frei und die Spacebar wegen der Space Monkeys Geschichte. Als nächstes führt das Schicksal die Crew der Eureka nach Klorox II.

Klorox II

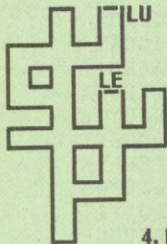
Dort angekommen, findet man jedoch nicht den erwarteten Müll, sondern total zerstörte Überreste einer Kolonie vor. Roger und sein Begleiter teilen sich auf, wobei Roger sich in das große Gebäude begibt und dort die Anweisung zum Abspeichern erteilt. Als er einen zentral gelegenen Computer untersuchen will, erlebt er eine böse Überraschung. Nachdem er sich vor der tödlichen Mutation gerettet hat, stolpert er über einen Zettel, auf dem der Zugriffscode für den Computer steht. Er erfährt jetzt alles über das grausige Ende der Kolonie und spürt innerlich,

Karten zu Space Quest 5

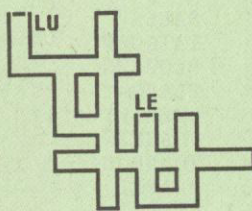
1. Level 8



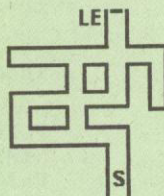
2. Level 6



3. Level 4

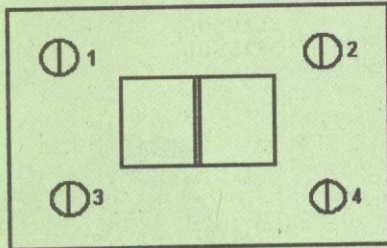


4. Level 2



E = Eingang zu Schächten
LU = Liftschacht hoch
LE = Eingang vom Liftschacht
S = Schalter für Schild

Schloßmechanismus der Cloaking Device



daß sein Abenteuer jetzt erst beginnen soll.

Nachdem es hier nichts mehr zu holen gibt, geht er den fliegenden Grabballen auf dem Felsen nach und entdeckt die Ursache allen Übels: eine Tonne mit toxischen Mutagen. Als einziges positives Erlebnis auf diesem Planeten entdeckt er auf der Tonne die Adresse von Genetix, der verantwortlichen Firma, die mit Sierra's Tochterfirma Dynamix rein gar nichts zu tun hat. Er schreibt die Koordinaten auf und kehrt in sein Raumschiff zurück, wo er sich in seinem Sessel erholt und zur Abwechslung eine sinnvolle Konversation mit seinen Crewmitgliedern hat.

Nächstes Ziel ist Thrakus. Roger betritt den Laderaum im Keller, wo er aus den Wandschränken eine Gasmaske und einen Sauerstoffbehälter nimmt. Er setzt die Maske auf und beamt sich dann nach unten.

Thrakus

Eine aufgeschlagene Rettungskapsel erweckt Rogers Interesse. Tatsächlich wird er in der Kapsel fündig und nimmt alle Sachen mit. Schon kurz danach blüht ihm während seiner Erkundungstour eine weitere böse Überraschung

(ABSPEICHERN), die ihn in eine Situation bringt, in der nur der Mantel, der Communicator und eine Liane zur Rettung verhelfen können.

Eureka

Die einzige Rettung der Botschafterin liegt in der Kühlbox der Eureka, in der sie von Roger entsprechend der Anleitung auf dem Gerät eingefroren wird. Die Suche nach einem Gegenmittel führt unsere nun schon vom Schicksal schwer gebeutelte Crew zu Genetix.

Genetix

Der Teleporter funktioniert leider nicht richtig und Roger ist nun eine Fliege. Vorsichtig fliegt er über den Teich, so daß ein Frosch durch einen glücklichen Zufall den Communicator einschaltet. Roger kann Verstärkung anfordern, erkundet aber inzwischen das Labor. Er fliegt in das Keycard-Schloß, merkt sich, welche Strahlen das Schloß öffnen und gelangt so ins Innere, wo er dank eines Touch Screens Einblick in die Computerdaten von Genetix nehmen kann und auch alle Sicherungskameras durchprobiert. Er verläßt das Labor und trifft draußen auf Cliffy, der ihn schließlich zurückverwandelt.

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50	Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00
Airbus A-320, deutsch	99,00	KGB, komplett deutsch	64,00
Amberstar, komplett deutsch	79,50	Knights of the Sky, Handbuch deutsch	79,50
AMOS, komplett deutsch	105,00	Lionheart, Anleitung deutsch	64,00
AMOS professional	129,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
BC Kid, Anleitung deutsch	57,00	MAD TV - Datadisk deutsch	+ 28,00
B17, Handbuch deutsch	82,50	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,00	Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Battle Isle Bundle (8-Isle incl. Data)	76,50	Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
kompl. dt.	76,50	Nigel Mansell, Anleitung deutsch	59,00
Bundesliga Manager professional 2.0, kpl. dt.	69,00	Patrizier, komplett deutsch	75,50
Campaign, komplett deutsch	55,00	Perfect General, deutsch	82,50
Chaos Engine, Anleitung deutsch	82,50	Perfect General Datadisk, Anlgt. deutsch	55,00
Civilisation, komplett deutsch	69,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Combat Air Control, Anleitung deutsch	74,50	Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Cool World, deutsch	89,00	Police Quest III, komplett deutsch	69,00
Curse of Enchantia, komplett deutsch	64,00	Push Over, Anleitung deutsch	79,50
Cytron, Anleitung deutsch	82,50	Railroad Tycoon, komplett deutsch	69,00
Darkmere, deutsch	79,50	Rampart, Handbuch deutsch	69,00
Das Schwarze Auge, kpl. dt. 1.5 u. 1 MB je	64,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	67,00
Dune II, deutsch	76,50	Red Baron, komplett deutsch	69,00
Eishockey Manager, komplett deutsch	61,50	Rome, komplett deutsch	67,90
Elite II, Handbuch deutsch	85,00	Sensible Soccer 92/93	55,00
Elvira II, komplett deutsch	61,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	55,00	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Fire & Ice, Anleitung deutsch	76,50	Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Football Manager III, Anleitung deutsch	79,50	Streetfighter II, Anleitung deutsch	64,00
Grand Prix (MICROPROSE) Handbuch dt.	82,50	Super Cauldron, Anleitung deutsch	52,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	76,50	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Hannibal, komplett deutsch	89,00	Transarctica, komplett deutsch	55,00
Hexuma, komplett deutsch	79,50	Trolls, Anleitung deutsch	52,00
History Line, komplett deutsch	64,00	Walker, Anleitung deutsch	+ 69,00
Humans, deutsch	69,00	Waxworks, komplett deutsch	69,00
Legend of Kyandia, komplett deutsch	64,00	Wing Commander I, komplett deutsch	89,00
Lemmings 2, Anleitung deutsch	69,00	WWF 2	55,00
Lotus Compilation (1, 2 u. 3) Anleitung dt.	64,00	Zool, Anleitung deutsch	57,00
Indiana Jones III, komplett deutsch	69,00	X-Copy Tools mit Hardware, komplett dt.	79,50

MS-DOS

A-Train, komplett deutsch	95,00	W. Commander II incl. Speech u. 20per.	
Aces of the Pacific, Handb. dt./		CD-ROM	109,50
Aces Mission	79,50/49,00	W. Commander II u. U.-Underworld	
Aces of Europe, Handbuch deutsch	+ 79,50	CD-ROM	109,50
Battle Chess 4000, Anleitung deutsch	79,50	Mercenary	82,50
Battle Isle Bundle (8-Isle incl. Datad.) kpl. dt.	82,50	Might & Magic IV, komplett deutsch	89,00
Betrayer at Kronidor, komplett deutsch	79,50	Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
Bundesliga Manager professional	74,50	Patriot, Handbuch deutsch	96,00
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00	Patrizier, komplett deutsch	89,00
Buzz Aldrin, Anleitung deutsch	82,50	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	91,50
Car & Driver, komplett deutsch	88,00	Populous II, Handbuch deutsch	82,50
Civilian Aircraft Fi-Trainer 2.2, kpl. deutsch	74,50	Quest for Glory III, komplett deutsch	79,50
Comanche, Max-Overkill, kpl. deutsch	95,00	Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	94,50
Comanche - Scenery-Disk	+ a.A.	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	69,00
Creepers, Anleitung deutsch	89,00	Red Baron, komplett deutsch	79,50
D-Day, Handbuch deutsch	99,00	Red Baron Mission Disk, komplett deutsch	49,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	89,00	Ringworld, komplett deutsch	74,50
Dogfight, Handbuch deutsch	95,00	Secret Weapons of the Luftwaffe	82,50
Dune II, deutsch	69,00	Sacr. W.P. 38/P. 60 u. He162/Do335 je 33,90/39,90	
Elite II, Handbuch deutsch	+ a.A.	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00
Eye of the Beholder I und II, kompl. deutsch je	89,00	Shadow of the Comet, komplett deutsch	89,00
Eye of the Beholder III, komplett deutsch	+ 95,00	Shadow President	85,00
Empire De Luxe	82,50	Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00	Silent Service II, Handbuch deutsch	82,50
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	99,00	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
F 16 Falcon Missin Disk, Handbuch deutsch	64,00	Sleepwalker, Anleitung deutsch	75,50
Scenery „Sound & Graphics Upgrade“ (FS 4)	69,00	Space Quest IV, komplett deutsch	79,50
Scenery „Deutsche Küsten“ u. „Mittelgebirge“ je	49,00	Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Scenery „Ruhrgeb.-Rheinland“ u. „Frankfurt“ je	49,00	Spaceward Ho, kpl. deutsch.	
Flashback	+ a.A.	DOS u. Wind. Version	je 91,50
Flies „Attack on Earth“	91,50	Startrek 25th Anniversary, komplett deutsch	88,00
Football Manager III, Handbuch deutsch	91,50	Street Fighter II, Anleitung deutsch	69,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt.	95,00	Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00	Strike Commander Speech Pck. Anlgt. dt.	47,50
Gunship 2000 Scenariio, Handbuch dt.	64,00	Stunt Island, komplett deutsch	99,00
Hannibal, komplett deutsch	91,50	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Harrier Jump Jet (MICROPROSE) Handbuch dt.	89,00	The Legacy, Handbuch deutsch	+ 95,00
History Line, komplett deutsch	89,00	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Humans, komplett deutsch	64,00	Transarctica, komplett deutsch	64,00
Inca, komplett deutsch	99,00	Ultima VII Teil II, Handbuch deutsch	95,00
Incredible Machine, komplett deutsch	74,50	Ultima Underworld, Handbuch deutsch	82,50
Indiana Jones III, VGA, komplett deutsch	89,00	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	76,50
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50	Veil of Darkness	76,50
Jordan in Flight, Anleitung deutsch	82,50	Whales Voyage, komplett deutsch	95,00
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,00	Wing Commander II, komplett deutsch	95,00
Larry V, komplett deutsch	79,50	Wing Commander II, Speech Pack	39,00
Laura Bow II, komplett deutsch	79,50	W. Comm. II, Special Operations I u. II je	49,00
Legacy, komplett deutsch	95,00	Wizardry VII, komplett deutsch	99,00
Legend of Kyandia, komplett deutsch	69,00	Xenobots, Handbuch deutsch	82,50
Lemmings II, Anleitung deutsch	89,00	X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	96,50	Soundblaster 2.0 De Luxe Edition, Handb. dt.	175,00
Links pro Course „Mauna Kea“ Banff	47,00	Soundblaster pro, De Luxe Edition, Handb. dt.	299,00
Battlechess	CD-ROM 99,00	Portblaster (für Laptops)	333,00
Eco-Quest, komplett deutsch	+ CD-ROM 83,75	Soundblaster pro 16 ASP (CD-Qualität) dt.	499,00
Inca, komplett deutsch	CD-ROM 124,90	Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Der Patrizier, komplett deutsch	CD-ROM 98,00	Gravis-Joys. „Analog Pro“	
Secret Weapons incl. 4 Mission Disks	CD-ROM 105,00	(S Feuerk. u. Trigger)	94,50
Seventh Guest	+ CD-ROM a.A.	Gravis-Eliminator Gamecard bis 50 MHz	64,50
Space Quest IV/Willy Beamish, je	CD-ROM 83,75	Thrust-Master Flight-u.	
Ultima I-VI	CD-ROM 79,50	Weapon Ctrl. Stick	195,00/175,00
Wing Commander I u. Ultima VI	CD-ROM 49,00	Thrust-Master Rudder Pedals	289,00

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

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

Rufen Sie uns an:

☎ 0 2103-4 20 88 oder 02103/42022

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Roger stanzst sich mit der Lochzange eine Löcherkombination (wo müssen die bloß hin?) in die Visitenkarte und kann so das Labor auf normalem Weg betreten. Er holt die Gasflaschen aus dem Fach neben der Treppe, kehrt zur Eureka zurück und nimmt Kurs auf KU.

KU

Roger eilt ins Raumschiff und versucht, den Schließmechanismus der Tarneinrichtung zu knacken, löst dabei aber den Alarm aus. Jetzt heißt es handeln. Der Einfachheit halber hier die Lösung, obwohl sie ja schon fast viel zu einfach ist:

Schaut Euch das Bild zu diesem Problem an!

Betätigt zuerst den oberen, dann den unteren Schubregler und dreht dann in der Reihenfolge die Schalter:

1,3,4 schräg => Abdeckungsfeld bei 1 geht auf

2,3,4 schräg => Abdeckungsfeld bei 4 geht auf

2,3 schräg => Abdeckungsfeld bei 2 geht auf

1 gerade => Abdeckungsfeld bei 1 geht auf

Nun schnell die Cloaking Device nehmen und dann nichts wie raus.

Eureka

Roger ordnet Kurs auf Gignivitis an, wo sich der inzwischen mutierte Quirk mit seiner tickenden Mutationsbombe befindet. Dort angekommen, läßt er Clifty das Schiff tarnen und kann so mit Hilfe der Rettungskapsel zum Schiff. Die zum Andocken günstigste Stelle erfährt er von Clifty. Mit dem Laser durchtrennt er die Bordwand. Er wartet auf der Treppe, bis die Wache wieder weg ist, schleicht zum Steuerpult, wo er den Warp-Antrieb wieder einsetzt und sich dann durch die Tür auf den Gang begibt, wo er durch ein Bodenblech in die Schächte kommt und feststellt, das er sich ziemlich weit unter der Brücke befindet.

Mit Hilfe der Karten steuert Ihr ihn in den 2. Level, wo er schließlich die Schilde deaktivieren kann. Ab dann könnt Ihr nichts mehr machen, aber sobald Ihr wieder steuern könnt, abspeichern und sorgfältig die Texte lesen. Die Zwischensequenz birgt Überraschungen, die aber an dieser Stelle nicht verraten werden sollen. Mit Cliffys Hilfe gelingt ein Teil des Plans, doch Captain Quirk steuert mit seiner Rettungskapsel auf den Rest des Mutagens zu, und entwickelt sich nun ganz garstig.

	Theme 1	Theme 2	Theme 3	Theme 4
Level 01	-----	SALLAR	BOOKUG	BYMAN
Level 02	BEGIN	TAIGGEN	BIGGAT	SLOONNON
Level 03	CLOACKON	PLOUMUG	SAISSIT	PIOMER
Level 04	TOITTAR	PLADDAT	CLEEGOM	GOOTTOG
Level 05	MOINON	GEELLET	DROUTTER	GLOUTTAN
Level 06	BIOKAL	TOACKIN	SLOGGET	POLLAN
Level 07	MIENNAN	VOODDUM	BIELIN	WOOSSOM
Level 08	PLEEGGUN	BEAPET	PLIEMON	SONNER
Level 09	ZAIKET	CLYVIT	CLOIFIT	WYNAL
Level 10	ZIOCKEN	SIMAL	FLEPUG	SLYSSAR
	Theme 5	Theme 6	Theme 7	Theme 8
Level 01	DROAMEL	WOIDDAR	FLEASSAN	GLUTTAT
Level 02	BOUVOM	TETTOL	NYMIT	FLUVON
Level 03	DREDDUN	GOUCKAT	PLIOFOL	FLOOGGAR
Level 04	NAIGGON	VOUPPET	DREDDIN	NOUPPEL
Level 05	WINNUN	CLOAVUN	PLIPAR	VEAKAR
Level 06	GAPIT	PASSUN	GEGIT	SLEDDON
Level 07	GLOIVUG	MOOVAL	FLAIVAT	SLOIPOL
Level 08	MOLLAT	FLIONNOG	FLAGGOG	TOOLLEL
Level 09	SLAIVAN	CLANUN	DRINNOL	MYPER
Level 10	PLEAPPIT	PLUMIN	POIGOL	BUMET
	Theme 9			
Level 01	GLEEGGAN			
Level 02	DRAIBBEN			



Von Flo läßt Roger sich schnell auf die Eureka holen, wo er auf den Mutanten schießt, der dann die Eureka angreift. Schnell mit dem RRS eingesaugt, ist dieses Problem vorerst beseitigt. Roger gibt Flo den Befehl, das Schiff zu verlassen und löst dann den Selbstzerstörungsmechanismus aus. Jetzt ist Eile geboten, also besser Abspeichern. Roger will sich wegbeamen, und hätte doch fast die Botschafterin in der Kapsel vergessen, die sich nun durch wildes Klopfen an die Scheibe bemerkbar macht. Zu allem Unglück versagt auch noch der Teleporter. Also schnell zu den Sicherungen im Gang, die Sicherung für den Teleporter ausgewechselt (Siehe Plan neben Sicherungskasten) und dann nichts wie zurück zum Teleporter.

Beim zweiten Versuch klappt also nun, doch hätte sich Spikey nicht selbständig gemacht, wäre er die längste Zeit Rogers Haustier gewesen. Sobald Ihr Roger, Spikey und die Botschafterin (später die Mutter von Rogers Sohn, der

ihm in *Space Quest 4* das Leben rettet und allseits bekannt aus dem Hologramm im genannten Spiel) weggebeamt habt, könnt Ihr Euch nun gestrost zurücklehnen, das Happy-End genießen und Rogers Pläne für die Zukunft erfahren: ...to clean up where others have gone before...

Silly Putty

Dennis Schleicher aus Frankfurt verhilft uns zu einer Besichtigungstour durch alle *Silly Putty*-Level.

Ihr startet das Spiel und arbeitet Euch in den zweiten Level vor. Dort sterbt Ihr so oft bis "Game Over" erscheint und die High-score-Liste eingeblendet wird. Jetzt schnell "HEAD-LIKEAHOLE" eintippen und "Return" drücken. Der Bildschirm sollte aufblinken. Über die Funktionstasten F1 – F10, Shift F1 – Shift F10 und Ctrl F1 – F10 lassen sich jetzt die einzelnen Level anwählen. Frohes Teleportieren.

Bill's Tomato Game

Wolfgang Teufel aus Markt Bibart hat den Angriff der Kiliertomaten heil überstanden und schickt uns seine 82 neuen Levelcodes.

Eco Quest 2 – Lost Secret of the Rainforest

Oliver Runge aus Wellmitz hat ein Herz für Fledermäuse und schickt uns seine Lösung von Sierras neuem Ökospiel.

Im Hafen

Nach Eurer Ankunft im Hafen der kleinen Dschungelstadt verlangt der Zollbeamte eine Identifikationsbescheinigung von Euch. Diese Bescheinigung befindet sich in Eurem Ausweis. Nehmt sie heraus und zeigt sie dem Beamten. Dar-

aufhin läßt dieser Euch passieren und Ihr könnt in Ruhe das kleine Städtchen erkunden. Zuvor jedoch spricht Ihr mit Adams Vater und dem Touristenführer. Dann geht's ab nach rechts unten zum Bootsteg. Es folgt ein kleines Schwätzchen mit dem Fischer. Danach geht Ihr weiter nach rechts und klettert dort auf die Kisten. Auf diese Art und Weise werdet Ihr Zeugen eines Gespräches zwischen zwei unheimlichen Typen. Daraufhin stattet Ihr dem Schiff einen kleinen Besuch ab. Hier spricht Ihr mit der etwas rundlichen Person und untersucht das Öl und das Netz. Nun verlaßt Ihr das Schiff wieder und trifft auf einen Typen, der Euch einen Papagei andrehen will. Ihr könnt das Angebot einfach nicht abschlagen und kauft Euch das arme Tierchen. Dann geht Ihr weiter nach links und rechts bis Ihr einen Touristen dabei beobachten könnt, wie er sich gerade seines Hausmülls entledigt. Umweltbewußt wie Ihr seid, hebt Ihr den Unrat wieder auf. Nach dieser guten Tat geht Ihr zurück zum Vater des kleinen Adams. Der Vater erzählt Euch

etwas von einer Lieferung, woraufhin Ihr die braune Kiste öffnet. Zum Vorschein kommt ein nigelnagelneuer Ecorder, der Euch später noch einmal sehr nützlich sein wird. Um das Gerät auf seine Funktionsfähigkeit zu testen, werft Ihr einen kleinen Blick in die Gebrauchsanleitung und begeben Euch auf das Schiff. Hier stellt Ihr den Ecorder auf die Generalprobe und scannt das ausgelaufene Öl ab. Nun wieder zurück nach links und Ihr bekommt noch flüchtig mit, wie Euer Gepäck gestohlen wird. Während sich Adams Vater auf den Weg zur nächsten Polizeistation macht, setzt Ihr Euch in das kleine Boot und gönnt Euch ein kleines Nickerchen. Derweilen betätigen sich zwei gutgelaunte Otter als Außenborder und entführen Euch in den tiefsten Dschungel.

Im Dschungel

Wieder aus dem Reich der Träume zurückgekehrt, sprecht Ihr mit dem Otter, der sich hinter dem Gebüsch versteckt hält. Verläßt er dann sein Versteck, könnt Ihr Euch das Amulett nehmen und um seinen Hals hängen. Dann sammelt

Ihr den herumliegenden Müll ein und nehmt die klebrige Substanz, die sich an dem Baum mit den Ameisen befindet. Nun geht's weiter nach rechts. Ihr stoßt auf eine scheinbar verlassene Feuerstelle, die Ihr etwas genauer unter die Lupe nehmen solltet. Bevor Ihr Euch nun auf den Baum begeben solltet Ihr Euer Bildschirmego noch mit dem klebrigen Zeug einschmieren. Auf dem Baum werdet Ihr dann von einigen Vögeln aufgefordert, das Nest des Tucan-Pärchens zu retten. Dazu begeben Ihr Euch nach links bis zum Nest der Kolibris, in dem sich ein paar stark riechende lila Blümchen befinden, die Ihr mitgehen laßt. Nun gehts wieder zurück und nach ganz oben. Um den Gestank des übelriechenden Vogels ertragen zu können, haltet Ihr Euch die lila Blume vor die Nase. Dann begeben Ihr Euch auf den äußersten Rand des Astes und berührt die Pflanze, worauf sich deren Inhalt über dem Tucan-Nest entleert. Somit hättet Ihr den Nachwuchs der Tucan-Familie vor dem sicheren Ende bewahrt. Frohen Mutes begeben Ihr Euch nun hinunter zum

Nest und redet sowohl mit den überglücklichen Vogeleltern als auch mit dem Küken. Danach geht Ihr den oberen, linken Ast entlang bis Ihr am Baumlabirinth angelangt seid. Um den richtigen Weg zu finden, folgt Ihr einfach nur der Eidechse. Auf diese Weise gelangt Ihr zu einem großen Ast mit einer Trommel. Ihr nehmt die Trommel und landet anschließend in einem Sumpf.

Im Eingeborenendorf

Da Ihr sicher nicht den Rest Eures Lebens in diesem Morast verbringen wollt, nehmt Ihr Euch die Früchte und die Liane, die sich neben dem Sumpf befinden. Nun lockt Ihr das Schweinchen mittels Früchte an und werft ihm die Liane um den Hals. Als kleine Gegenleistung wird es Euch aus dem Schlamm herausziehen. Wieder auf freien Fuß, begeben Ihr Euch sofort nach rechts zu den Trommelständern. Logischerweise setzt Ihr nun die Trommel in den Trommelständer ein und spielt anschließend die Melodie, die oben in die Wand eingetitzt ist. Habt Ihr dies getan, nehmt Ihr die Trommel wieder auf und geht nach links

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- | | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> * Amberstar * Bane of the Cosmic Forge * Bards Tale 3 * Buck Rogers * Captive - 1. Mission - * Champions of Krynn * Chaos strikes back * Curse of Enchantia * Dark Queen of Krynn * Death Knights of Krynn * Dragonflight * Dungeon Master * Elvira 1 + 2 * Eternam * Eye of the Beholder 1 * Eye of the Beholder 2 * Fate-Gates of Dawn (DM 39,-) | <ul style="list-style-type: none"> * Hexuma * Indiana Jones 3 + 4 * Kings Quest 1-6 * Larry 1-3/Larry 5 * Laura Bow 2 * Legend * Legend of Kyandia * 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 Radiance * Prophecy of the Shadow * Quest for Glory 1-3 | <ul style="list-style-type: none"> * REX NEBULAR * Sherlock Holmes * Space Quest 4 * Spirit of Adventure * Treasure of the Savage Frontiers * Ultima 5-7 * ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2 * VEIL OF DARKNESS * WAXWORKS * WIZARDRY 7 |
|--|--|---|

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

GAMES

MEGA DRIVE	
Road Rash 2	109,90
Powermonger	109,90
Sonic 2	94,90
Streets of Rage 2	94,90
Thunderforce 4	109,90
Tiny Toons	99,90
Turtles	109,90
Another World	109,90
Gods	109,90
SUPER NES	
Powermonger	129,00
Starfox	139,00
Mechwarrior	139,00
Gods	129,00
Super Star Wars	139,00
Tiny Toons	139,00

Martin-Luther-Str. 33
7140 Ludwigsburg
Tel.: 071 41/903404
Fax: 071 41/903409

Titel	PC	AMIGA
X-Wing	109,90	
Ultima 7 II	84,90	
Strike Com.	106,90	
Lemmings 2	76,90	69,90
Chaos Engine	a.A.	54,90
Lionheart		61,90
Jonathan		91,90
Kick off 3		54,90
Streetfighter 2	61,90	61,90
Elite 2	a.A.	a.A.
Space Quest 5	84,90	

STÄNDIG NEUHEITEN
PREISLISTE ANFORDERN

NEO GEO
GAME BOY
GAME GEAR
AUF ANFRAGE

New from
DECOS!



DIE KOMPLEXE STRATEGISCHE
SIMULATION VON ZEITPUNKT
DES ANFANGS UNSERES JAHR-
HUNDERTS ALS FEHNSTIEL !!

I WANT YOU FOR HISTORIE 1914

NEAREST RECRUITING STATION

INFO VON:

* DECOS G m b H *

Postfach 100 638 - 6000 Frankfurt/M. 1

Tel. 069/292233

Fax 069/292313



und dann nach oben. Ihr gelangt zu einem Baum mit drei Eingängen. Dort wählt Ihr den ersten Eingang und gelangt so zu einem weiteren Trommelständer. Auch hier spielt Ihr die Melodie, die Ihr im Dorf hoffentlich erlernt habt. Daraufhin öffnet sich ein bisher verborgener Durchgang und der Forest Heart kommt zum Vorschein. Sprecht ihn an und ein grüner Zweig fällt hinunter. Diesen Zweig hebt Ihr auf und verlaßt daraufhin die Höhle, wobei Ihr nicht vergesst, die Trommel wieder einzustecken. Nun begeben Ihr Euch in den zweiten Eingang und findet ein paar Spicy Pods. Zu guter Letzt geht's dann noch in den letzten Eingang, wo Ihr einen Bark Cup findet. Diesen füllt Ihr nun mit dem Wasser aus dem Teich auf.

Danach geht's wieder zurück ins Dorf, das plötzlich gar nicht mehr so verlassen ist, wie es einst geschienen hat. Um nicht den Überblick zu verlieren, unterhaltet Ihr Euch mit allen Personen. Dann stellt Ihr dem Jungen, der an der Liane herumhängt, die Trommel zur Verfügung. Tarzanmäßig schwingt Ihr Euch nun mit der Liane auf die andere Seite und erntet die roten Beeren ab. Auf diese

Weise gelangt Ihr an ein geheimnisvolles Halsband, das Ihr einstecken solltet. Nun düst Ihr wieder zurück zur Hütte und sprecht den Typen an. Anschließend stellt Ihr den mit Wasser gefüllten Bark Cup und die Spicy Fruits auf den Stuhl, der neben der Hütte steht. Jetzt geht's nochmal zum großen Baum und wieder zurück. Und siehe da, aus dem Wasser im Bark Cup wurde eine grüne Flüssigkeit! Diese grüne Flüssigkeit verabreicht Ihr der Frau mit dem Baby, woraufhin diese Euch einen Clay schenken wird. Dann begeben Ihr Euch in die Hütte und sprecht mit der alten Frau, die darin sitzt. Zeigt Ihr das gefundene Halsband und sie wird Euch zur Schwester verweisen.

Also zurück zur Frau mit dem Baby und ebenfalls das Halsband zeigen. Die Frau zeigt sich dankbar und vermachet Euch das gute Stück. Ihr wiederum verschenkt es weiter an die alte Frau in der Hütte. Dadurch versöhnt sie sich wieder mit ihrem Mann und Ihr könnt als Nutznießer die Machete einstecken. Die Machete gebt Ihr nun der Frau, die sich mit Holz zu schaffen macht. Aus Dankbarkeit schenkt sie Euch ein paar

Wurzeln, die Ihr sofort zusammen mit dem Clay an die Frauen am großen Kochtopf weiterreicht. Die drei Frauen mixen Euch einen Trank zusammen und füllen ihn in den Clay. Dann geht's wieder zurück zur Frau mit dem Baby. Hier wartet Ihr ab, bis sich der Schmetterling im Gebüsch niedergelassen hat und benutzt dann den Clay mit dem Falter. Daraufhin nimmt dieser einen kleinen Schluck und Ihr könnt ihn aufnehmen.

Nun bringt Ihr ihn zu dem Mann an der Hütte und tretet ein. In der Hütte setzt Ihr Euch auf den Boden und der Schamane fordert Euch auf, Mitglied seines Stammes zu werden. Zu diesem Zwecke müßt Ihr Euer Gesicht bemalen, doch leider nimmt eine Spinne den Farbtopf zur Zeit in Anspruch. Also klettert Ihr die Stange hinauf und stopft das Loch in der Decke mit dem klebrigen Zeug. Daraufhin verläßt die Spinne Ihr trautes Heim und Ihr könnt Euch endlich dem Farbtopf zuwenden. Nur noch die roten Beeren in den Topf und die Kriegsbemalung wäre perfekt. Danach geht's wieder in die Höhle beim großen Baum. Dem Schamanen gebt Ihr den grünen Zweig und eine gelbe

Blüte fällt hinunter. Auch diese steckt Ihr natürlich ein. Um die Fledermaus als neuen Freund zu gewinnen, müßt Ihr das Amulett vorzeigen und das Netz anklicken. Doch leider werdet Ihr gefangen genommen.

Im Camp

Ihr handelt sofort und hüpf mit dem Stuhl zum Käfig. Nun bittet Ihr Paquita, den Knebel zu zertrennen. Damit hättet Ihr Euch aus der Gefangenschaft vorläufig befreit. Vorsichtig begeben Ihr Euch in den nächsten Raum und öffnet die linke Truhe. Zum Vorschein kommt ein Tennisschläger, den Ihr einstecken solltet. Des weiteren laßt Ihr den Organizer und die zwei Bettlaken mitgehen. Dann zieht Ihr am Schwanz des Tigerpelzes und ein Zettel fällt Euch in die Hände. Diesen Zettel benutzt Ihr mit dem Organizer und erhaltet das Paßwort für den Safe, in dem sich einige interessante Dinge befinden, die Ihr Euch natürlich einkrallt. Danach schiebt Ihr das Tigerfell zur Seite und ein großes Loch erscheint. Jetzt verknotet Ihr die zwei Laken miteinander und erhaltet ein festes Seil mit dem Ihr Euch hinunter wagen könnt. Nun ist Vorsicht

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga
7th Quest (CD-ROM)	* 114,- H			Kings Q.5 CD ROM	78,- E	Space Hulk	* 84,- H
Abandoned Places 2	* 78,- D			Kings Quest 6	78,- D	Space Quest 3	78,- D
Alone in The Dark	84,- D			Last Ninja 3		Space Quest 4	66,- D
Amazon	78,- E			Laura Bow 2	66,- D	Space Q.4 CD ROM	78,- H
Ambermoon				Legend		Space Quest 5	66,- D
American Tail	78,- H			Legends o. Kyandia	66,- D	Spellcraft	* 75,- D
B.A.T. 2	78,- D			Legends of Valour	78,- D	Spellhammer	66,- E
Bane of Cosmic	78,- D			Leisure S. Larry 5	66,- D	Star Trek	78,- D
Bards Tale 3	24,- H			Lord of The Rings	66,- H	The Kristal	27,- H
Bards Tale Constr.	60,- H			Magic Candle 3	72,- E	The Legacy	* 90,- H
-Trilogy (BT 1-3)	78,- H			Might and Magic 3	78,- D	Treas. of Sav. Front	78,- D
Black Crypt				Might and Magic 4	78,- D	Ultima 5	
Buck Rogers 2	78,- D			Monkey Island 2	78,- D	Ultima 6	
Captive	60,- H			Police Quest 3	66,- D	Ultima 7	78,- D
Contraptions	39,- H			Pools of Darkness	66,- D	-Data Forge of Vir	42,- H
Cruise f.a. Corpses	60,- D			Prophecy of Shadow	78,- D	Ultima 7-2 Serp. Is	78,- H
Crusaders of Dark	84,- D			Quest for Glory 3	66,- D	Ultima Trilogy 2	72,- H
Curse of Enchantia	60,- H			Res Nebular	84,- H	Ultima Underworld	72,- H
D-Generation	102,- E			Risingworld Revenge	66,- H	Ultima Underw. 2	72,- H
Darklands	102,- E			Rise of The Dragon	66,- H	Waworks	60,- D
Darksied 1.5	72,- D			T. Adv. of Robin H.	27,- D	Ween	84,- D
DSA (Amiga: 1.5 MB)	78,- D			Rome AD 92	66,- H	Whales Voyage	* 72,- D
DSA 1 MB				Secret Monkeys Isl.	78,- D	Whales Voy. A 1200	* 60,- D
Daughters of Serpe	75,- H			Shadow o. t. Comet	84,- D	Willy Beamish	66,- H
-CD ROM	75,- D			Shadowlands	66,- D	Zak McCracken	60,- D
Death Knig. o. Kryn	78,- D			Sherlock Holmes	78,- D		

L = Lösungshefte für 20,- DM vorhanden

ACTION / ARCADE

Addams Family	60,- H	Creepers	78,- H	Lion Heart	54,- H	Steel Empire	66,- H
Alien Breed SE 92	24,- E	Double Dragon 3	60,- H	Maniax	24,- H	Street Fighter 2	* 60,- H
Apolya	60,- H	Dyna Blaster	66,- H	McDonald Land	48,- H	Super Hero	* 60,- H
Aquatic Games	57,- H	Elf	66,- H	Mike Magic Dragon	18,- H	Super Tetris	75,- E
Armalyte	24,- H	Emerald Mine	24,- H	Nova 9	78,- H	Superfrog	48,- H
Assassin	48,- H	Emerald Mine 2	30,- H	Parasol Stars	60,- H	Tank Buster	24,- H
Back to Future 3	27,- H	Emerald Mine 3 Pro	24,- H	Pinball Dreams	54,- H	Tearaway Thomas	48,- H
Balance	36,- D	Excalibur	24,- H	Pinball Fantasies	54,- H	Teen Mut. Hero Turt	27,- H
Battletoads	48,- H	Fire And Ice	54,- H	Pinball Wizard	18,- H	Terminator 2	66,- H
BC Kid		First Samurai	60,- H	Premiere	60,- H	Trolls	48,- H
Blues Brothers	27,- H	Fly Harder	60,- H	Project X	60,- H	Trolls Amiga 1200	48,- H
Body Blows	48,- H	Fuzzball	24,- H	Push Over	66,- H	UGH 1	54,- H
Budokan	24,- H	Galaxy 89	18,- H	Putty	48,- H	Walker	* 60,- H
Bug Bomber	60,- H	Gravity Force	54,- H	Race Drivin	60,- H	Wizards Castles	21,- H
Captive 2 Liberat.	60,- H	Hägar d. Schreckl.	54,- D	Rebel Racer	60,- H	WWF Wrestling 2	66,- H
Catch em	54,- H	Humans	54,- H	Risky Woods	60,- H	Xanobots	72,- H
Chaos Engine	51,- H			Robocop 3	60,- H	Zone Warrior	57,- H
Chuck Rock 2	48,- H	Humans Race	66,- D	Shadow o. t. Beast 3	66,- H	Zool	54,- H
Cool World	72,- H	Lemmings Doub. Pack	60,- H	Shogun	60,- H	Zool Amiga 1200	48,- H
		Lemmings 2	78,- H	Space Pilot 89	24,- H		
				Spellfire T. Sorcer	24,- H		

SONSTIGES / ZUBEHÖR

4D Sports Boxing	42,- H	36,- H	-Manix Deck schw.	66,- H	42,- H	Jaguar XJ 220	48,- H	Nick Faldo Golf	60,- E
4D Sports Driving	42,- H	36,- H	Crazy Cars 3	60,- H	48,- H	Jimmy White Snook.	66,- H	Nigel Mansells WC	* 60,- H
Adventure Coll.	66,- H	60,- H	Daily Cov. Girl Pok	60,- H	54,- H	John Madden Footb.	57,- H	No Second Price	54,- H
A.McLeans Pool Bi	* 60,- H	48,- H	Deluxe P.4.5 AGA	186,- D		Jordan in Flight	75,- H	Penthouse Hot Num	36,- D
Big Box 2		54,- H	Deluxe Paint 4.1	186,- D		Links	66,- H	PGA Tour Golf Plus	66,- H
Billis Tomato Game		60,- H	Doodlebug	60,- H		Links 386 Pro	90,- H	-Courses	30,- H
Bitmap Brothers 1	54,- H		Dream Team Com.	66,- H		-Bay Hill Club	36,- H	Power Pack 2	60,- H
Bitmap Brothers 2	* 54,- H	* 54,- H	Eishockey Manager	* 78,- D	* 72,- D	-Bountifull	36,- H	Quilw	18,- D
Bund. Man. Prof 2.0	66,- D		Espana 92	60,- H	54,- H	-Buff Springs(386)	42,- H	Racing Master Com.	36,- H
Car and Driver	72,- H		Euro Soccer	48,- H	48,- H	-Firestone	36,- H	Raving Mad	54,- H
Carl Lewis Olympic	66,- H	54,- H	Europ. Championship	66,- H	60,- H	-Hyatt	36,- H	Road Rash	54,- H
Cheat'Em Up 3	24,- D		Fantastic Worlds	78,- H	72,- H	-Mauna Kea (386)	42,- E	Sensi Soccer 92/93	* 54,- H
(Lösungs für 500 Amiga Games)			Formula One GP	90,- H	75,- H	-Pinehurst (386)	42,- E	Snoopys Game Club	36,- E
Joysticks			Front P.S. Football	66,- E		-Troon North	36,- H	Spellcasting 301	66,- E
-Comp. Pro Mini schw	27,- H		Games - Summer Cha	66,- H		Lotus 3	48,- H	Sports Collection	66,- H
-Mini transparent	33,- H		Games - Winter Cha	66,- H		Lotus Compil.(1-3)	54,- H	Starbyte N.2 Coll.	78,- H
-Mini Special Edit	33,- H		Graham Taylor Socc	60,- H		Manchester United	60,- H	Trivial Pursuit	66,- D
-Star Mini tr/blau	36,- H		Grand Prix unlimit	66,- H		Mario Andretti's Ra	60,- H	Troddlers	48,- H
-Standard schwarz	24,- H		Great Courts 2	66,- H	60,- H	Mega Collection	48,- H	Vroom	60,- H
-Standard transpar	27,- H		Greatest Comp.	60,- D	54,- D	Megalomania/Samur.	60,- H	-Data Disk	39,- H
-Special Edition	27,- H		Hardball 3	66,- E		Megamix	60,- H	Wizkid	66,- H
-Star transp/blau	66,- H		Hyperspeed	30,- D		Microp. Master Golf	90,- H	WWF Wrestling	60,- H
-Manix Twins schw.						Nick Faldo Golf	78,- H	Zyconix	48,- H

STRATEGIE / SIMULATION

1869	78,- D	66,- D	-Data	36,- D	36,- D	Loom CD ROM	78,- E	Sim City Deluxe	78,- D	78,- D
A-Train	90,- D		Covert Action	84,- E	75,- H	M 1 Tank Platoon	84,- H	Sim Earth	84,- H	78,- H
A.T.A.C.	90,- H	* 78,- H	Crisis in Kremlin	84,- E		Mad TV	78,- D	Sim Life	78,- D	
AA - War f.t.skies	84,- H		Cyber Race	* 78,- D		-Data Disk	* 24,- D	Space Crusade	60,- H	60,- H
Aces of Great War	42,- H	36,- H	Das Boot	42,- H	36,- H	Mantis	102,- H	Spaceward Hol	78,- D	
Aces of T. Pacific	66,- H		Der Patrizier	78,- D	66,- D	Mega-Lo-Mania	72,- D	Special Forces	84,- H	75,- H
-Mission Disk 1	48,- E		-CD ROM	84,- D		Mercenaries	72,- E	St. Thomas	* 78,- D	* 66,- D
Air Land Sea	72,- H	66,- H	Desert Strike	90,- H	* 60,- H	On The Road	60,- D	Star Control 2	66,- H	
Air Support		54,- H	Dogfight	66,- D	54,- D	Pacific Island	72,- H	Star Legions	69,- E	
Air Warrior	90,- H		Dynatouch	78,- E		Patriot	72,- D	Steigberg. Hotelm.	54,- D	48,- D
Airbus A 320	84,- D	84,- D	Elite Plus	66,- D	* 54,- D	Perfect General	78,- D	Stormovk	24,- H	
Armour Geddon 2	78,- H		Elysium	66,- D		-Data Disk	42,- H	Strategy Master	72,- H	66,- H
Armour Geddon 2						Piracy of Highseas	66,- E			
Astalin	24,- H	24,- H	Empire Deluxe	78,- E		Pirates!	57,- H	Strike Commander	* 87,- H	
AV B B Harrier Ass	* 66,- H		Epic	66,- H	60,- H	Planets Edge	78,- D	-Speech	* 42,- H	
B 17 Flying Fortr.	90,- H	78,- H	Erben des Throns	72,- D	66,- D	Populous 2	72,- H	Stunt Island	90,- D	
Battle Chess	24,- H		F 117A Nighthawk	90,- H		-Data Disk	30,- H	Task Force	90,- H	
Battle Chess 2	60,- H	57,- H	F 15 Str. Eagle 2	75,- H	75,- H	Populous 2 Plus	66,- H	Theatre of War	66,- H	
Battle Chess 4000	66,- H		F 15 Str. Eagle 3	90,- H		Powermonger	66,- H	Their Finest Hour	66,- H	66,- H
			F-19 Stealth Fight	90,- H	75,- H	-Data Disk	30,- H	-Mission Disk	30,- H	
Battle Isle Team	72,- H	66,- H	Falcon 3.0	90,- D		Railroad Tycoon	84,- H			
-Battleisle Data 2	* 42,- H	* 42,- H	-Mission Disk 1	54,- H		Rampart	60,- H	Transarctica	54,- D	54,- D
Birds of Prey	72,- H	66,- H	Fallen Empire	84,- D	81,- D	Reach f.t.skies	60,- H	V for Victory	66,- E	
Burning Steel	* 78,- D		Flames of Freedom	30,- H		Red Baron	66,- D	V for Victory 2	66,- E	
Buzz Aldrin	* 84,- H		Global Conquest	90,- H		-Mission Disk 1	48,- E	Viking Fields	78,- H	60,- H
Campaign	78,- D	72,- D	Global Effect	66,- H	60,- H			CD-ROM WC+Ultima 6	57,- E	
Castles	66,- H	60,- H	Go Simulator	78,- H		Red Zone	66,- D	Wing Commander	42,- H	36,- E
Castles 2	66,- H		Gunship 2000	90,- H	* 78,- H	Robosports	78,- E	Wing Commander DV		78,- D
-Data Disk	30,- H	30,- H	Gunship 2000 Data	84,- H		Scenario	36,- E	Wing Comm Edition	84,- H	
Centurion Def. Rome	24,- H	24,- H	Hannibal	78,- D	* 66,- D	Secret Weap. of LW	36,- E	Wing Commander 2	78,- D	
Chessma. Pro CD ROM	* 96,- H		Harrier Jump Jet	93,- H		-DO 335	36,- E	WC 2 Special Op. 1	42,- H	
Chuck Y. Aft. 2.0	24,- H	24,- H	Heroes of the 357	66,- H		-He 162	30,- E	WC 2 Special Op. 2	42,- H	
Chuck Y. Air Combat	66,- D		Hired Guns	78,- H	* 60,- H	-P 80	30,- E	WC 2 Speech Acc.	42,- H	
Civilization	90,- D	75,- D	History Line 14-18	78,- D	78,- D	-P 38	84,- E	Wordtris	66,- D	
Comanche	84,- D		Imperium	24,- H	24,- H	-kpl. auf CD-ROM		X-Wing	78,- E	
Command HQ	54,- E		Incredible Machine	66,- D		Shuttle	60,- E	X-Wing DH	84,- H	
Compl. Chess System	78,- D		Kaiser	84,- D		Siege	42,- E			
Conquistador	66,- D	66,- D	Knights of the sky	66,- H	75,- H	-Data Dogs of War	75,- H			
			Lethal Weapon	66,- H		Silent Service 2	78,- D			

* bei Anzeigenschluss noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten: Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten * Preisleiste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag
 Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten * Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck
 Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift * Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr * Kein Ladenverkauf * Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 3500 KASSEL

geboden, denn Ihr wollt sicher nicht in die Hände des Wächters geraten. Also düst Ihr schnell nach rechts und versteckt Euch hinter dem Bagger.

Erscheint der Wächter, geht's sofort nach links auf den Wachturm. Hier schaltet Ihr schleunigst den Alarm ab und steckt das Bügeleisen ein. Dann versteckt Ihr Euch ein weiteres Mal hinter dem Bagger und wartet bis der rundliche Wächter wieder arbeitet. Nun schnell wieder nach links und hinter der vordersten Tonne versteckt. Mittels Staubsauger saugt Ihr das Futter auf und rennt dann wieder nach rechts. Sobald der Wächter verschwunden ist, benutzt Ihr das Futter mit dem rechten Käfig. Mit dem Schlüssel, den Ihr im Safe gefunden habt, könnt Ihr nun den Käfig öffnen. Dann nehmt Ihr die große Axt und bearbeitet mit ihr den großen Holzstamm. Auf diese Weise bastelt Ihr Euch ein Floß zusammen, mit dem Ihr endlich diesen schauerhaften Ort verlassen könnt.

Doch bevor Ihr Euch damit in die Fluten stürzt, müßt Ihr noch einmal zurück ins Haus, um nach Paquita zu schauen. Habt Ihr dies getan, schiebt Ihr das Floß ins Wasser und paddelt mit Hilfe des Tennisschlägers davon.

In der Fledermaushöhle

Ihr landet in der Fledermaushöhle, die Ihr ohne gültiges Visa nicht wieder verlassen dürft. Um das Wesen der Fledermäuse näher zu erkunden, redet Ihr mit allen Tieren. Dann geht Ihr zum Fledermausbeamten und zeigt ihm das Amulett. Nun nehmt Ihr Euch die Pässe vom Tisch und ordnet jeder Fledermaus das passende Visa zu: Nautilus an die gelbe Maus, Ectophylla an die unten hängende Fledermaus, Noctilio an die herumschwirrende, Tadarida an den Punker, Tadarida brasilia an die oben hängende und Macrotus an den Fledermausbeamten. Danach könnt Ihr die Höhle endlich verlassen. Als nächstes zeigt Ihr der alten Fledermaus das Amulett und hängt Euch an die Stange. In einem kleinem Gespräch mit dem Fledermausgreis erfahrt Ihr einige sehr interessante Dinge. Nach der Unterhaltung nehmt Ihr den Stein aus der Nische und verfrachtet ihn in die vordere, mittlere Nische bei der Jaguarstatue. Plötzlich erwacht der Jaguar und stellt Euch ein paar simple Fragen, die keine Schwierigkeit darstel-

len. Habt Ihr alle zehn Fragen richtig beantwortet, ist der Jaguar von seinem Fluch befreit und überreicht Euch eine goldene Feder.

Dankend nehmt Ihr das Geschenk an und geht in die obere Höhle. Ihr trefft auf den scheinbar schwer erkrankten Paquita. Um Euren Freund wieder zu heilen, begeben Ihr Euch noch einmal zur alten Fledermaus und bittet sie um Rat. Die weise Fledermaus gibt Euch eine Pfeife und schickt Euch auf die Suche nach den Zutaten für ein Heilmittel. Um die Höhle verlassen zu können, müßt Ihr einmal kräftig in die Pfeife blasen. Danach könnt Ihr ungehindert mit dem Floß die Höhle verlassen.

Im Mangroven-Dschungel

Auf dem Wasser klettert Ihr auf einen Baum und schnappt Euch eine Banane. Weiter nach rechts entdeckt Ihr auf einer Insel einen Affen, der ganz wild auf die Banane ist. Gebt sie ihm und nehmt Euch als Gegenleistung das gefährlich ausschauende Piranhagebiß. Dann schwimmt Ihr noch einmal zurück zu den Bananenbäumen und schneidet mit Hilfe des Gebisses die Schwimmpflanzen ab. Nun wieder zum Affen und ihm die Schwimmpflanze überlassen. Während der Affe das Weite sucht, werdet Ihr von einem mächtigen Adler entführt.

In der alten Stadt

In seinem Nest angelangt, zeigt Ihr ihm die goldene Feder. Danach ist wieder Müll einsammeln angesagt. Dabei stoßt Ihr auf eine Lupe, mit der Ihr die goldene Maske etwas genauer in Betracht ziehen solltet. Ihr entdeckt eine goldene Scheibe und legt die Maske zurück in die Vertiefung zu den anderen Goldgegenständen. Dadurch öffnet sich eine Nische mit Goldstücken, die Ihr einsteckt. Nun packt Ihr die goldene Scheibe und die Goldstücke auf die rechte Seite des Felsbrocken. Ans Tageslicht kommt ein Geheimgang, der in ein Labyrinth führt. Um nicht die Orientierung zu verlieren, werft Ihr mittels Lupe einen Blick auf die Halskette von der alten Frau. Daraus ergibt sich, daß Ihr ins mittlere hohe Gebäude müßt. In dem Gebäude müßt Ihr die neun Steinblöcke zweimal so drehen, daß sich jeweils eine Figur ergibt. Ist dies erledigt, öffnen sich zwei Nischen in denen sich eine Flöte, eine Krone und etwas Goldstaub befindet.

Nun klettert Ihr die Nischen rechts neben dem Schlangenbildnis hinauf und berührt die Schlange. Dadurch öffnet sich eine Tür und Ihr könnt den Raum verlassen. Um auf die Insel zu gelangen, springt Ihr von Stein zu Stein. Sobald Ihr dabei das Wasser berührt, erscheint eine Seeschlange, die sich jedoch von den Klängen der Flöte leicht beschwichtigen läßt.

Auf der Insel

Auf der Insel ist es Eure Aufgabe, die Brunnlein wieder zum Fließen zu bringen. Dazu dreht Ihr am Steinkopf auf dem Brunnen. Doch leider hindert Euch eine Schlingpflanze am Weiterkommen. Zeigt Ihr der Pflanze jedoch Euer Amulett, wird sie kein weiteres Hindernis darstellen. Nun dreht Ihr noch einmal am Knopf und holt Euch von der kleinen Statue den Steinpot. Diesen setzt Ihr zusammen mit der gelben Blume rechts in den Brunnen ein. Damit hättet Ihr den Brunnen zum Leben wiedererweckt und Ihr könnt in Ruhe den gewünschten Samen herausgreifen.

Doch die Freude über das neu gewonnene Glück hält nicht lange an, denn Bösewicht Slaughter erscheint und fordert den Schatz von Euch. Da Ihr ihm nicht damit dienen könnt, packt er selber an und fängt an zu schaufeln. Jetzt benutzt Ihr den Goldstaub, um ihn abzulenken. Folgt Euch der Bösewicht, blast Ihr ihm den Staub ins Gesicht. Dann ist es höchste Zeit nach Paquita zu schauen. Dazu benutzt Ihr die Pfeife und die hilfsbereite Fledermaus erscheint. Verabreicht nun Paquita das Wasser aus dem Brunnen und Euer treuer Freund ist wieder quicklebendig.

Nun geht es nochmal zurück ins Dorf, um den Samen in die Aushöhlung einzupflanzen. Ein letztes Mal blast Ihr in die Pfeife und klickt Paquitas Flügel an. Damit ist es dank Eurer Hilfe gelungen, den Regenwald zu retten. Schade, daß es in der Wirklichkeit nicht auch so einfach ist.

The Island of Dr. Brain

Christian Adam aus München und seine Freunde Astrid und Peter haben wieder zugeschlagen und liefern uns und Euch einige nützliche Tips für

Sierras Lernspielchen *Island of Dr. Brain*.

Kurz noch ein paar Tips und Regeln:

– Nach jedem erfolgreichen Puzzle EXIT anklicken, um weiter zu kommen.

– Nach jedem Puzzle erhält man ein Zertifikat.

– Wir haben alle Rätsel im einfachsten Schwierigkeitsgrad gelöst, um Euch nicht den Spaß an den beiden schwierigeren Levels zu nehmen, die sehr empfehlenswert sind.

– Kommt Ihr in einem Rätsel nicht weiter, geht einfach ein Rätsel zurück und geht es neu an, da sich die Puzzles von Mal zu Mal unterscheiden.

– Man kann nur vor oder nach einem Puzzle speichern, nicht aber im Rätsel selbst!

Doch nun zum eigentlichen Spiel. Nach dem Intro erblickt das wißbegierige Auge eine ...

Landkarte

Hier gibt man die Koordinaten des erscheinenden Zeichens ein und auf dem Schnittpunkt der beiden schwarzen Linien positioniert man den Fadenkreuz-Cursor und klickt. Nun erhält man seine erste Plakette und steht vor dem...

Polyminopuzzle

Hier berührt man einen der herumliegenden Steinblöcke. Nun gilt es mit den vorgegebenen Steinen die graue Fläche komplett zuzudecken. Die Form der Steine ändert sich von Spielstart zu Spielstart, deshalb können wir hier keinen exakten Lösungsaufbau geben. Hat man jedoch die Wand errichtet, fährt diese herunter und gibt den Weg in eine Höhle frei. Man betritt diese und klickt auf den roten Knopf des Mikroskops. Es geht an und man klickt auf das Sehteil.

Microorganism sorter puzzle

Verschiebt die blaue und rote Kurve so, daß die Mikroorganismen farblich voneinander abgegrenzt sind. Aus dem Mikroskop kommt dann eine Lochkarte, die man in den Schlitz des Sarges steckt (links im Bild).

Sarcophagus lock puzzle

Man muß die 3 waagrechten Zahlenreihen logisch ergänzen. Hierzu betätigt man die roten Knöpfe, um die 3stellige Zahl einzugeben und drückt die Enter-Taste. Ist es geschafft, geht der Sarg auf und ein Skelett gibt Euch ein paar Steinscheiben, die Ihr wiederum auf dem linken der 3 Stäbe (rechte Bildhälfte) plaziert.



Tower of Hanoi puzzle

Ziel ist es, die Steine von links nach rechts zu bringen, wobei wieder der größte unten, der kleinste oben sein muß.

Regel: Es können keine größeren auf kleineren liegen und man kann nur immer einen bewegen. Tip: Den kleinsten in die Mitte setzen.

Nach einer weiteren Plakette geht die hintere Türe auf, welche den Zugang zum Strand freigibt.

Animated jigsaw puzzle

Immer einen Puzzlestein aus der Truhe nehmen und richtig platzieren, so daß am Schluß der gesamte Bildschirm ein Poster ist. Man kann die Puzzlesteine jederzeit wieder verschieben oder zurück in die Truhe legen. Führt man mit den Cursor vorne links auf die Kiste, erscheint ein kleines blaues EXIT, welches man anklickt. Berührt man nun einen Flamingo.

Neon flamingo puzzle

Ziel ist es, den anfangs weiß blinkenden Flamingo weiß zu machen, während alle anderen rot bleiben müssen. Vom Flamingo erhält man dann eine Flasche und links hinten im Bild erscheint ein Schild, welches man anklickt.

Coconut tree word search puzzle

Man sucht sich eine Sprache (Spanisch, Französisch, Deutsch) aus. Nun muß man zehn der rechts stehenden Begriffe im Buchstabenraster wiederfinden. Egal ob von unten nach oben, rechts nach links oder diagonal etc. Man klickt den Anfangsbuchstaben an und zieht die Maus bis zum Endbuchstaben um dort loszulassen. Daraufhin gehen die Palmen auf und man kann

hindurchgehen (klicken). Man kommt an eine wackelige Brücke und klickt das Holzschild an.

Cipher bridge puzzle

Man muß durch Buchstaben-tauschen, Worttauschen, Leerzeichen löschen und Leerzeichen einfügen, ganze Sätze bilden. Insgesamt 3.

Tip: Großgeschriebene Worte an den Anfang. Falls nötig kann man ein Leerzeichen zwischen Wort und Punkt setzen, um so das Wort zu verschieben.

Dadurch wird die Brücke ganz und man kann auf den großen weißen Torbogen klicken. Zur Belustigung solltet Ihr ruhig einmal auf das Schwein klicken.

Botanical garden puzzle

Hier muß man nun im Dschungel 8 versteckte Tiere finden, z.B. einen Papagei. Dazu zieht man mit der Maus einen Rahmen wo man ein Tier vermutet. Hat man eines, erscheint die Erklärung, um welches Tier es sich handelt. Trifft man es nicht ganz, bekommt man den Hinweis, daß man schon sehr nahe dran ist. Liegt man ganz falsch, wird der Rahmen rot und verschwindet. Fertig? Man erhält eine Tasche und kann zur Türe gehen.

Volcano item analyser puzzle

Ziel ist es, die chemische Zusammensetzung der 3 Gegenstände herauszufinden. Hierzu legt man einen Gegenstand unter die Analyselampe. Es erscheint die Zusammensetzung des Gegenstandes in Prozent in den schwarzen Kästchen. Klickt man auf einen der gelben Knöpfe, so wird einem eine Erklärung, z.B. die Elementennummer angezeigt und man kann das Element identifi-

zieren (z.B. 50 = Sn = Zinn). Eine Periodentafel ist im Handbuch.

Tip: niedrige Prozent-Angaben sind meistens nichtbestimmbare Restelemente für die man TR ELMNT wählt.

Dann geht die Türe auf und man kann auf einen der 4 roten Knöpfe unten links im Bild klicken.

Volcano pit access computer puzzle

Hier muß man diagonal, waagrecht und senkrecht die Zahlen so platzieren, daß die angezeigten Summen erreicht werden.

Tip: Man sollte auf das GOAL-Zeichen klicken, um sich die Restwerte anzeigen zu lassen.

Der Vulkan schließt sich und man kann die Türe berühren.

Spectrum analyser puzzle

Es gilt die Elemente, die das Lichtspektrum ergeben, welches im oberen weißen Balken vorgegeben ist herauszufinden. Zuerst sollte man jedes Element einzeln testen. Hat man die richtigen gefunden, wählt man alle gleichzeitig aus und hält sie über die Flamme. In unserem Fall: V, N, Br.

Die Türe öffnet sich und man durchschreitet sie, um ins Dorf zu gelangen. Hier klickt man auf den kleinen Eimer unter den Apfelbäumen rechts im Bild.

Synonym apple puzzle

Hier muß man Wörter gleicher Bedeutung finden. Die oberen 6 Worte muß man so in den Text einbauen, daß sich je zwei Zeilen reimen. Stimmen zwei Worte so färben sie sich lila.

Nun fallen die Äpfel in den Eimer und man kann sich dem Ameisenhaufen widmen.

Anthill antonym puzzle

Dieses Puzzle funktioniert wie das vorherige. Nur daß man hier Wörter mit gegen-teiliger Bedeutung finden muß und dann eine Wassermelone erhält. Jetzt geht man zu den Maiskolben, welche auf dem Tisch liegen.

Hominy homonym puzzle

Hier muß man gleichklin-gende Worte finden. Richtige Worte werden hier blau und man erhält einen Eimer mit Maiskörnern.

Nun legt man die 3 neu erworbenen Gegenstände (2 Eimer und Melone) auf die Wippe und die Brücke wird heruntergelassen. Nun ab

durch die Türe und im Zimmer auf den Monitor geklickt.

Match three puzzle

Ihr müßt immer die 3 gleichen Symbole anklicken. Insgesamt 5 Paare. Nun gibt Euch der Totem den Schlüssel für den Bücherschrank.

Bookshelf puzzle

Auf den 3 Regalebenen müßt Ihr die Bücher mit den Buchstaben den jeweiligen Gruppen zuordnen. Bei Schwierigkeiten könnt Ihr die Gruppen im Handbuch ab Seite 65 finden.

Dahinter verbirgt sich ein Raum. Hindurch und auf das Schränkchen mit den drei Behältern geklickt.

Counterweight puzzle

Hier muß man die unter den Behältern angegebene Menge von je Wasser, Quecksilber und Alkohol in den Schacht rechts hineingießen, so daß die Gewichtsanzeigen auf 0 gehen. Erst dann kann man den Lift nach unten öffnen. Im Handbuch findet Ihr Hilfen bei der Umrechnung der Behältergrößen in die entsprechende Flüssigkeitsmenge.

Jetzt kann man auf den roten Knopf des Lifts drücken.

Robot-rat-driven elevator puzzle

Es wird die rechte rote Zahl durch die linke rote Zahl geteilt und dieser Faktor muß nun multipliziert mit einer der oberen Zahlen eine untere Zahl ergeben. Hat man die untere und obere Zahl, klickt man auf die Rädchen neben den beiden Zahlen (die Felder werden lila) und man drückt den großen Pfeil nach unten.

Die Lifttüre durchschreitend findet man sich im Labor von Dr. Brain wieder. Hier wählt man eine der drei farbigen Kassetten im Schränkchen neben dem Fischglas aus und steckt diese in den vorgesehenen Schlitz im Kopf des Roboters.

Programmable robot puzzle

Hier müßt Ihr den Roboter (mit den Befehlen vor, zurück, links, rechts, aufheben, abstellen) so programmieren, daß er Euch die 3 Top-Secret-Kisten aus dem Labor holt.

Ist dies geschafft, erhaltet Ihr einen Behälter mit Genen, den Ihr rechts neben dem Roboter auf den blauen Monitor legt.

Cyborg genetics puzzle

Ihr müßt nun Cyborgs erschaffen. Wählt also je einen

von oben links und oben rechts aus. Diese sollen den Idealtyp unten links ergeben, wobei darauf zu achten ist, daß sich der Typus unten links dominant auf die Geburt auswirkt. Habt Ihr 2 ausgewählt, drückt Ihr auf BREED, um zu sehen, ob der Ideal-Cyborg herauskommt.

Mit dem nun erhaltenen Schlüssel läßt sich die Türe in der hinteren Wand öffnen und Ihr gelangt in die Galerie. In dieser öffnet Ihr die Schaltfläche unten links.

Art concentration puzzle

Ziel ist es, die umgedrehten Bilder an der Wand den 6 Künstlerbüsten zuzuordnen. Klickt man auf die bereits umgedrehten Bilder, sagt einem der Schöpfer des Bildes, wie es heißt. Ferner kann man die Büsten und die kleinen roten Knöpfe berühren, um mehr über die Maler und ihre Stilrichtungen zu erfahren.

Danach kann man sich der Orgel widmen.

Music puzzle

Hier gibt es drei Lektionen: 1. Man muß die angezeigten Noten nachspielen. 2. Schaut Euch die auf der Orgel gedrückte Taste an und schreibt die entsprechende Note auf. 3. Es werden Noten gespielt und Ihr müßt sie anschließend aus dem Gedächtnis nachschreiben. Habt Ihr die Notenfolge müßt Ihr auf DONE drücken.

Darauf öffnet sich die Türe und man betritt zum letzten Mal einen Raum: den Kontrollraum. In diesem drückt man auf den Knopf an der Wand und eine Klappe fällt heraus. Den nun sichtbaren Gegenstand berührt man.

Darauf öffnet sich die Türe und man betritt zum letzten Mal einen Raum: den Kontrollraum. In diesem drückt man auf den Knopf an der Wand und eine Klappe fällt heraus. Den nun sichtbaren Gegenstand berührt man.

Repair the navigation computer puzzle

Hier müßt Ihr die logisch passenden Teile jeder Reihe ergänzen. Dann müßt Ihr den Instruktionen folgen (Hebel betätigen) und warten, bis der grüne Chip bei der roten Lampe sichtbar wird. Nun könnt Ihr den defekten Chip herausnehmen.

Transistor logic puzzle

Den Anweisungen folgend, steckt man den Chip in den linken Sockel und drückt den darüberliegenden TEST-Knopf. Jetzt gilt es den richtigen Schaltalgorithmus zu finden (die blauen Steckverbindungen). Ist der Chip erstellt und getestet, wird der Hebel erneut gezogen und man kann endlich

in der Schlußsequenz sehen, für was oder wen man all die Mühen auf sich genommen hat.

Seid jedoch nicht traurig, wenn Ihr nicht die volle Punktzahl erreicht habt. Die könnt Ihr nur im Experten-Level erreichen.

Street Fighter 2

Blaue Flecken auf beiden Seiten verspricht der Tip von Michael Debus aus Heede/Ems. Mit seinem Cheat ist ein völlig ausgeglichenes 2-Player-Spiel möglich.

1. 2-Player-Modus anwählen.
2. Zwei beliebige Kämpfer auswählen.
3. Nachdem der Kampf begonnen hat, auf "P" (für Pause) drücken.
4. Im Pausenmodus "7kids" eingeben.
5. Jetzt den Kampf beenden und wieder zum Auswahlbildschirm zurückkehren.

Dem Duell zweier gleicher Charaktere (z.B. Blanka vs. Blanka) steht nun nichts mehr im Weg!

Ringworld - Revenge of the Patriarch

Tsunamis Computer-Abenteuer gehört zwar nicht zu den Schwergewichten im Grübelgenre, trotzdem haben die Programmierer einige Fallen versteckt. Dank Gunter Sander aus Buchloe und seiner Lösung dürftet Ihr keine Schwierigkeiten mehr haben.

Wie alles beginnt

Das Intro erzählt uns, daß die Katzenmenschen, die mit den Menschen seit Jahren in Frieden leben, ein Kriegsschiff gebaut haben, um mal wieder mächtig Ärger vom Zaun zu brechen. Nur zwei Leute sind ihnen dabei im Wege: Der Katzenmensch Chmeee und der Erdling Louis Wu, die beiden Entdecker der Ringwelt! Deshalb sollen die Herren gekillt werden, doch Louis Wu schickt seinen Freund Quinn los, um Chmeee zu warnen, genau hier beginnt das Abenteuer. Quinn steht also vor dem Hause Chmeees, und unterbricht den roten Strahl. Der Katze, die jetzt angerannt

kommt und recht barsch fragt, was man hier wolle, hält man den Siegelring von Louis Wu unter die Nase und schon bekommt man Einlaß.

Im Gespräch mit unserem Gastgeber, der übrigens lacch heißt, erfahren wir, daß Louis Wu und Chmeee den Braten schon längst gerochen haben und sich auf der der Ringwelt versteckt halten. Auf die Frage, warum wir Chmeee warnen wollten, antworten wir, dies sei ein Freundschaftsdienst. In einer Zwischensequenz sehen wir nun, wie das Killerkommando landet, Sekunden später fallen Schüsse, wobei lacchs Bruder getötet wird. Kurz darauf kommt der Attentäter ins Bild und untersucht die Leiche. Wir nutzen die Zeit, um ihn mit unserer Laserpistole zu betäuben, beim Fallen verliert der Killer eine Diskette, die wir sofort an uns nehmen. Jetzt ist Flucht angesagt, draußen stehen die Flugwagen der Killer. Der obere Wagen wird mit einem Knopfdruck als "Slave" gekennzeichnet, in den unteren setzen wir uns selbst hinein. Jetzt noch die Diskette ins Laufwerk der Flugmaschine, den Knopf "Master" pressen, auf den Anlasser drücken und die Flucht ist geglückt.

Am Raumhafen läßt man lacch mit der Wache plaudern, so kommt man ohne Probleme durch das Kraftfeld in den Hangar. Im Raumschiff bekommt man sehr schnell Besuch von einer weiteren Wache, die wir mit einem Schuß aus der Laserpistole ins Reich der Träume schicken. Leider befindet sich auch noch die Mechanikerin Miranda an Bord, die sich sofort wieder verdrückt und den Hyperantrieb des Schiff sabotieren will, doch den größten Schaden kann man verhindern, wenn man sie ebenfalls betäubt. Sie erwacht später wieder in der Krankenstation und ist so wütend, daß sie jede Mitarbeit verweigert. Wieder liefert die gefundene Diskette, ins Laufwerk des Auto-Docs geschoben kann sich Miranda von der Wahrheit überzeugen und die Gute ist auf unserer Seite. Auf der Brücke des Schiffes erscheint kurz darauf ein Hologramm der "Puppetiers", einer sehr intelligenten und gerissenen Rasse, die anbietet, den drei Flüchtenden bei ihrer Reise zur Ringwelt behilflich zu sein, indem sie die Feinde auf eine falsche Fährte lockt. Als Gegenleistung verlangen sie einige Artefakte von der Ringwelt, sogenannte Stasis-Boxen. In-

nerhalb dieser Boxen verlangt man sich der Zeitfluß um die so eingeschlossenen Gegenstände zu konservieren. Da man sowieso keinen anderen Wahl hat, erklärt man sich bereit und landet etwas später auf der Ringwelt.

Das Eingeborenendorf

Den Eingeborenen gibt man sich als Gott zu erkennen und lacch geht daraufhin mit den Männern auf die Jagd, während Quinn noch ein wenig mit dem Medizinmann und dem Häuptling plaudert und erfährt, daß dem Stammesvater gerade der Alkohol ausgegangen ist. Glücklicherweise lagert im zweiten Stock der Landefähre noch eine Flasche Bier im Automaten auf der linken Seite, die wir sofort aushändigen. Zum Dank für diesen edlen Tropfen schenkt uns der Häuptling seine Tochter, die den überraschten Quinn so gleich verführt. Als wir wieder erwachen, lassen wir das Seil mitgehen und schleichen uns leise davon, draußen hat Miranda inzwischen mit dem Häuptling eine Party steigen lassen und ihn eingeschlafert, jetzt können wir uns auch noch die Leiter schnappen.

Vor dem Haus lehnen wir die Leiter an die Wand, klettern auf das Dach, binden das Seil an den vorstehenden Felsen und klettern durch die linke Feueröffnung hinein. Das Fell im hinteren Teil des Raumes trägt eine seltsame Zeichnung, die wir uns gut einprägen. Jetzt gehn wir nach unten und mopsen dem schlafenden Medizinmann das Amulett, danach stehlen wir uns auf dem selben Wege hinaus, auf dem wir reingekommen sind. Gerade jetzt kommt lacch mit reicher Beute vom Jagen zurück, als Gegenleistung bietet der Häuptling an, unsere Helden zum ersten Artefakt zu führen. Dazu müßt Ihr die Symbole auf dem Tisch so verteilen, wie auf dem Fell beschrieben, das Amulett des Medizinmannes kommt in die Mitte. Nachdem wir das Kraftfeld passiert haben, benutzen wir den Scanner an der Box und stellen fest, daß es zwar eine Art Raumschiff ist, aber leider etwas zu groß zum Bewegen ist, also ziehen wir wieder ab.

Die Höhle

Allen Überredungskünsten zum Trotz will lacch allein in der Höhle nach der zweiten Stasis-Box suchen, dabei wird er auch prompt gefangenegenommen. Als Quinn die Katze

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

suchen geht, wird er ebenfalls von den Bewohnern geschnappt und zu lacch in die Vorrathshöhle gesperrt. Dort liegt unser Kumpel besinnungslos am Boden, zum Glück haben wir den Verbandskasten aus der Luftschleuse an uns genommen und können so schon mal Erste Hilfe leisten. Unglücklicherweise hat man Eurem Gefährten ein Gift injiziert und er schläft wie ein Stein. Der spitze Knochensplitter weiter oben im Raum findet unser Gefallen, danach muß sich Quinn durch das Loch in der Decke nach draußen hangeln. Jetzt nähert man sich vorsichtig dem Seil, das am Boden befestigt ist und schneidet es mit dem Knochen durch, schon ist die Fledermaus befreit.

Anschließend läßt man sich erneut durch die Falltüre gleiten und landet wieder bei lacch. Kurze Zeit später kommt die Fledermaus mit einem Gegengift für unseren betäubten Freund, außerdem verspricht sie, uns auch weiterhin hilfreich zu Seite zu stehen. Erneut klettert Quinn durch das Loch und folgt der Fledermaus nach links. Die auftauchenden Wachen werden mit der Laserpistole bedient, jetzt kann man den Felsen zu lacchs Gefängnis beiseite rollen, aber dieser will erst rauskommen, wenn man die Stasis-Box gefunden hat. Als wir die Fledermaus fragen, bekommen wir den entscheidenden Hinweis: Der Eingang zur geheimen Höhle befindet sich auf der rechten Seite der linken Steinsäule, dort greift man sich schnell die Box und flüchtet mit lacch zurück zur Landefähre.

Das Sonnenblumenfeld

Zuerst sollte sich Quinn das Kapitel "Stasis Field" aus dem Bordcomputer zu Gemüte führen, alsdann kann er in den Hangar gehen und mit lacch und Miranda die erste Box öffnen. Heraus kommt ein Kontroll-Modul, das im Moment noch ohne Wert für das Trio ist, deshalb fliegen sie gleich zur nächsten Box. Die liegt in einem Feld, das von recht gefährlichen Sonnenblumen umgeben ist, da diese mit tödlichen Laserstrahlen um sich schießen. Auf lacchs Frage, ob man sofort eine Sonde aussenden will, antwortet man, es sei besser, die Nacht abzuwarten. Jetzt beschwert sich unser pelziger Freund darüber, daß den Menschen wie üblich der Mut zum Risiko fehlt und lacch die Sonde zur Not selber

steuern würde, was uns zu der Äußerung treibt, Vorsicht sei der bessere Teil der Tapferkeit. Jetzt startet lacch die Sonde und bringt die Stasis-Box direkt in den Hangar. Zurück auf der Brücke müssen sich die drei erneut mit den "Puppetiers" rumschlagen, die endlich Ergebnisse sehen wollen, deshalb geht die Reise direkt zur nächsten Zeit-Dose.

Unter Wasser

Leider ist die vierte Box unter Wasser und kann nicht ohne Hilfe geborgen werden, deshalb wird Quinn losgeschickt, um einen Kontakt zu den Wasserbewohnern herzustellen. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Fischwesen am Strand, weist dieser darauf hin, daß solche Entscheidungen nur der Chef der Fische treffen könne. Wir ziehen uns den Taucheranzug aus der Schleuse über und tauchen ins kühle Naß. Unser Gewährsmann verschafft uns auch tatsächlich eine Audienz, der König erklärt sich sogar zur Hilfe bereit, doch leider muß Quinn den Meeresbewohnern vorher ein Übersetzungsgerät wiederbeschaffen, das ihnen vom "Explorer" gestohlen wurde. Zurück im Schiff, legen wir den Anzug wieder ab und gehen in den Hangar. Mit den Kontrollen auf der linken Seite ordern wir einen kleinen Gleiter, mit dem Quinn sofort in eine zerstörte Wolkenstadt abhebt. Zur Sicherheit braten wir dem alten Mann im Labor erstmal mit der Laserpistole eins über, dann peilen wir kurz in die Rohrpost,

wo wir einen Schlüssel kaschieren können. Nachdem unser Held auch die Bücher durchsucht hat, findet er einen Zettel mit einer Zahlenkombination.

Jetzt tippt man auf den Hocker und kann diesen nach links oder rechts drehen, die Zahlenreihe gibt an, wieviele Umdrehungen jeweils in eine Richtung gemacht werden müssen, bis der Sitz hochklappt und einen Tresor freigibt, den wir schließlich mit dem Schlüssel öffnen können. Im Safe liegt brav der elektronische Dolmetscher, der die Sprache der Delphine übersetzen kann. Da wir schon mal beim Einsammeln sind, lassen wir das Glas auf dem Arbeitstisch in unserer Tasche verschwinden und ziehen den Korken am Faß heraus. Mit der austretenden Brühе füllen wir das Glas und können endlich zum Gleiter zurückkehren. Wieder im Hangar angekommen, bedienen wir die Konsole auf der rechten Seite und kommen so zu zwei praktischen Roboterarmen, die Quinn sofort in seiner Tasche verschwinden läßt. Am Ufer wartet bereits das Fischwesen auf uns, dem wir bereitwillig den Dolmetscher abtreten. Nach kurzer Tauchphase rückt der Wassermensch mit der Nachricht raus, daß giftige Tentakel den Meeresboden unsicher machen, aber mit dem grünem Saft, den wir überreichen, kann auch dieses Problem beseitigt werden. Jetzt fehlt den Delphinen nur noch ein Greifer, so wechseln auch noch die Robo-

terarme ihren Besitzer. Endlich befindet sich auch diese Box in unserem Besitz, allerdings ist sie leer.

Das Schloß

Gleich nach der Landung begegnen Quinn und lacch einem Sklaven, der allerdings nicht sehr redselig ist, deshalb machen sie sich auf den Weg zum Schloß. Auf der Straße treffen sie auf einen weiteren Katzenmenschen, der ihnen verklickert, daß sie zum alljährlichen Festival zu spät gekommen sind. Während lacch zum Schiff zurückkehrt, bleibt Quinn und redet mit dem Sklaven. Neben einigen Infos rückt der Wäscher auch ein paar alte Klamotten heraus. Als Sklave verkleidet gelangt Quinn zwar ins Schloß, wird sofort von den Wachen angehalten und zum Oberaufseher gebracht. Dort liegt etwas Stroh, das wir sofort an uns nehmen.

Jetzt gehen wir nach oben und nach rechts, schon stehen wir im Speisesaal und müssen miterleben, wie der dort sitzender König einen Sklaven niedermetzelt. Allerdings ist der Herrscher etwas ungestüm und beschmutzt dabei sein Hemd, das wir mit der Behauptung, wir würden sofort Ersatz ranchaffen, mitnehmen. Zurück auf dem Flur gehen wir wieder nach rechts und kommen in den Hof, der Wache halten wir das erbeutete Hemd unter die mißtrauische Nase und dringen somit in den Schlafsaal und die Kleiderkammer vor. Die Säule in der Kleiderkammer verbirgt ein Geheimfach, dazu muß



man nur an der rechten Strebe ziehen und zwei Schwerter blitzen uns an. Aber nur das untere nehmen wir mit und stecken es im Schlafgemach in die ganz rechte Säule. Wieder öffnet sich ein Geheimfach, Sekunden später befindet sich die nächste Stasis-Box in unserem Besitz, nach dem Öffnen findet sich darin ein Gedanken-Steuerungs-Helm. Das Stroh legen wir auf das Bett, mit der Kerze aus dem Ständer entzünden wir ein nettes Feuerchen, so wird die Wache vor der Türe abgelenkt und wir können in den Hof hinaus flüchten. Kaum ist die Wache weg, laufen wir nach oben auf den Balkon und benutzen den Scanner, schon eilt lachend mit den Gleitern herbei und sammelt uns ein.

Im Canyon

Die fleißige Miranda hat in der Zwischenzeit herausgefunden, daß man mit dem Kontrollgerät aus Box vier, das Stasis-Feld bei den Eingeborenen abschalten kann, deshalb fliegen sie sofort zurück zum Dorf, um das Schiff näher zu untersuchen. Nachdem Quinn den Stasis-Feld-Neutralisator benutzt hat, ist das Schiff vom Zeit-Feld befreit. Nach dem Öffnen der Klappe an der linken Seite kommt eine Art Öffnungscodex zum Vorschein, die richtige Kombination von links nach rechts lautet 3 4 1 5 2 6. Ist alles richtig eingetippt, klappt die Luke auf und ein halbtoter Alien fällt heraus.

Quinn muß ihm schnell den Helm aus dem Schloß aufsetzen, dann erklärt uns der Ausserirdische, daß man den Antimaterie-Antrieb deaktivieren muß, sonst explodiert das Schiff. Er gibt uns einen elektronischen Schlüssel, mit dem öffnen wir die kleine Klappe an der Oberseite und benutzt den alten Stasis-Safe um die Antimaterie aufzusammeln, bei der Gelegenheit lassen wir auch noch die Steuermodule, die etwas weiter unten stecken, mitgehen. Derweil hat der Außerirdische unsere beiden Freunde mit dem Gedankenhelm in seine Gewalt gebracht, aber nachdem ihm Quinn auch noch eine Ladung mit dem Neutralisator gegeben hat, können wir den Helm wieder an uns nehmen. Da dem Trio im Augenblick die medizinischen Mittel zur Behandlung des verwundeten Fremden fehlen, befördern wir ihn einfach wieder ins Wrack zurück und aktivieren erneut das Stasis-Feld.

Der Endkampf

Quinn faßt den Plan, mit der Landefähre einen Angriff zu fliegen und das Schlachtschiff zu vernichten. Jetzt sieht man die Fähre auf die "Destroyer" zufliegen, genau jetzt wählen wir die Steuermodule aus dem Inventory und benutzen sie am Schiff der Angreifer. Die Fähre wird zwar beschossen und restlos zerstört, aber Quinn kann sich per Teleportation aus dem Wrack befreien. Nachdem die Gefahr gebannt ist, kann man sich in Ruhe das magere Ende der Story ansehen.

Legend of Valour

Für alle, denen *Legend of Valour* zu viel Kopfzerbrechen bereitet, hier ein paar Tips von Karsten Kutowski aus Herne.

Bugs und Unzulänglichkeiten

Allen mit einer Genius-3-Tastenmaus sei empfohlen ihren Nager auf 2-Tasten-Betrieb umzustellen, da sonst der Mauspfad tut, was er will. Es wird absolute Microsoft-Maus-Kompatibilität gefordert. Bei Fehlfunktionen sei jedem ein Blick in das Handbuch seiner Maus empfohlen. Außerdem ist den Programmierern in der Eile des Weihnachtsgeschäfts ein Fehler beim Bildformat unterlaufen, der dazu führt, daß die Karte des Architektenhauses nicht angezeigt wird, sondern stattdessen der ganze Rechner sang- und klanglos verröchelt. Da die Bilder im LBM-Format vorliegen, auch wenn sie sich FCB nennen, kann man dem abhelfen: ARCHMAP.FCB nach ARCHMAP.LBM umbenennen, mit einem Bildbetrachter (z.B. VPIC) anzeigen und nach LBM oder DPaint2 (nicht DPaint2-Enhanced!) Format konvertieren. Das Format von DPaint2-Enhanced, in dem dieses Bild versehentlich gespeichert wurde, benutzt eine andere Art der Farbverteilung. Danach natürlich wieder in ARCHMAP.FCB umbenennen. Das Abspeichern ist zwar generell überall möglich, sollte jedoch nur oberirdisch genutzt werden. Unterirdisch geht's zwar auch, aber nach dem Einladen sind die Monster nicht mehr da, was sie mal waren. Dieser Effekt bleibt glücklicherweise nur so lange, bis man die Unterwelt wieder verläßt.

Ein möglicher Lösungsweg

Sofort nachdem man die Stadt betreten hat, besorgt man sich im Gebäude östlich vom Zollhaus die Siebenmeilenstiefel; das erhöhte Tempo schont die Nerven. Dann mietet man sich, so noch Geld da ist, im Reisegasthaus ein – Das Essen kostet dann nur noch die Hälfte. Nun in die Kriegergilde eintreten.

Aufgabe 1

Den Bronzehelm aus der Rüstkammer besorgen.

Dort bekommt man zwar nur den Hinweis, in der Frachtmeisterei zu suchen, kann dafür gleich die kraftverstärkenden Handschuhe mitnehmen, die im Obergeschoß liegen. Nachdem man den Helm aus der Frachtmeisterei zur Gilde gebracht hat (Helm in die Hand nehmen, in den Schalter laufen und Geschäft wählen), ist man bereits Mitglied.

Der 2. Auftrag ist dann schon kniffliger: man trifft sich mit Krieger Orlok im Casino und erfährt, daß in Haus Nixenruh der salzige Kapitän zu treffen und Schmuggelware zur Gilde zu bringen sei. Den salzigen Kapitän im Nixenruh findet man eh nicht. Deshalb lassen wir Nixenruh aus und gehen gleich zum Bootshafen in die äußerste südöstliche Ecke. Dort steht das Schmuggelgut auf einem Tisch. Zurück zur Gilde und aufsteigen. Der nächste Auftrag führt uns zum zoologischen Institut – universal Bißwunden-Gegengift holen. Dort liegt natürlich nur ein Stein, der Fledermausbetäuber und eine Spruchrolle auf der steht, wie man ihn benutzt.

Also auf zum Glockenturm, in den Untergrund und eine rote Vampirfledermaus töten. Die sammeln wir ein und bringen sie ins Institut zurück. Dort ist man darüber so glücklich, daß man uns das Gegengift gibt, mit dem wir in der Hierarchie der Gilde aufsteigen können.

Bei der nächsten Aufgabe zeigt sich die Konkurrenz der Gilden: Wir sollen die Herausforderung in der Söldnergilde annehmen und Champion der Todesgrube werden. Also ein Blick aufs nächste schwarze Brett geworfen, wann die Kämpfe stattfinden und jeweils Nachts über das Söldnergefängnis in den Untergrund zur Todesgrube. Dort wartet der angekündigte Gegner auf seine Abreibung, die wir ihm prompt zukommen lassen. Nach den drei Kämpfen liegt auf einem der Stalagmiten der Siegeslor-

beer, den wir nun stolz zur Gilde tragen.

Das Medusenhaupt

Die letzte große Tat in der Kriegergilde. Dazu betritt man die Unterwelt im südöstlichen Haus der Asegir-Gilde und haut in der Höhle der Medusa den Kopf ab. Die dazu benötigte Axt findet man ebenfalls dort. Also vorsichtig um die Medusa herumlaufen, bis man die Axt hat. Den Kopf nehmen wir natürlich nicht sofort mit, sondern holen uns erst einmal den Sack aus der Kammer im Norden, den wir dann, wenn wir über dem Medusenhaupt stehen, benutzen. Den vollen Sack liefern wir in der Gilde ab und sind ab dann der Chef. Nun öffnen sich uns dort alle Türen und wir zahlen fortan keine Miete mehr. Dafür bekommen wir aber auch keinen Lohn.

Die Rolle der Wahrheit

In dem uns nun zustehenden Chefraum liegt ein Totenschädel, den wir für spätere Zwecke in unserer Herberge bunkern. Nun treten wir den Asegirs bei und besorgen zunächst den Trank der Beurteilung. Dieser befindet sich in der letzten Zufahrt, die im gleichen Gebäude wie Hermods Palast residiert. Wir betreten das Haus in der Mitte der Südfront und finden den Trank in einer der Einzelzellen.

Zurück in der Gilde, stellen wir uns der nächsten Prüfung: Die Rolle der Wahrheit von Schutzgott Forseti zu holen. Die liegt in der Unterwelt, die wir diesmal durch das Gerichtsgebäude betreten. Nachdem wir sie abgeliefert haben, möchte man von uns beim nächsten Job die mystische Tafel aus dem Grab der Mumie. Also wieder in den Untergrund, diesmal im Gebäude westlich des Steinkreises, und zum Grab der Mumie vorarbeiten. Dahinter kommen wir an eine Tür, die von zwei Stalagmiten flankiert wird. Auf einer der beiden liegt eine goldene Pyramide, die wir flugs einstecken. Um die Tür zu öffnen brauchen wir aber noch eine zweite davon, die auf den anderen Sockel gesetzt werden muß.

Wir können also entweder warten bis die Auftragszeit verstrichen ist, uns den Auftrag nochmal geben lassen und die verwahrte Pyramide zu der nun wieder dort stehenden stellen oder wir bringen die eine Pyramide zum Fälscher in der Diebesgilde (Pyramide in der

Hand und Service wählen) und lassen uns ein Replikat machen. Hinter der Tür findet sich dann auch die Tafel, die wir zum Aufstieg brauchen. Zurück in der Gilde erfahren wir, daß auch die guten Asegirs ihren Logenzwist hegen, denn als nächstes sollen wir das Allerheiligste der Loki-Bruderschaft mit Pech beschmieren.

Im Allerheiligsten

Den bekommt man natürlich beim Schiffszubehörladen, sprich Krämer, und den leeren Eimer liefern wir als Beweis wieder ab. Die letzte Aufgabe besteht darin, von drei in einer der Gildenzimmer stehenden Kelchen den richtigen zu wählen und anzufassen, alle anderen sind tödlich. Wenn Ihr Euch den Spaß gönnen wollt, den Riesenkraken zu sehen, dann folgt den Anweisungen des Djinn's, der Euch erscheint, wenn Ihr die Lampe benutzt, und erlegt zunächst eine Fledermaus (richtig, im Glockenturm waren welche). Dann legt ihr den Fledermausimbiß auf den Tisch vor der Tür nach Süden im Nidavellir und öffnet die Tür. Die Augen des Riesenkraken sollten nun eigentlich die Farbe des richtigen Kelches haben, tatsächlich anders sind sie schwarz. Weil sie aber so schön blaßgelb umrahmt sind, entscheiden wir uns also für den gelben Trank, bringen die Lampe zurück und werden Gildenchef. Von nun an haben wir auch hier freien Zutritt zu allen Räumen, so daß wir in unserem Chefzimmer nun den uns zustehenden zweiten Schädel an uns nehmen und im Hotelzimmer aufbewahren.

Die Diebesgilde

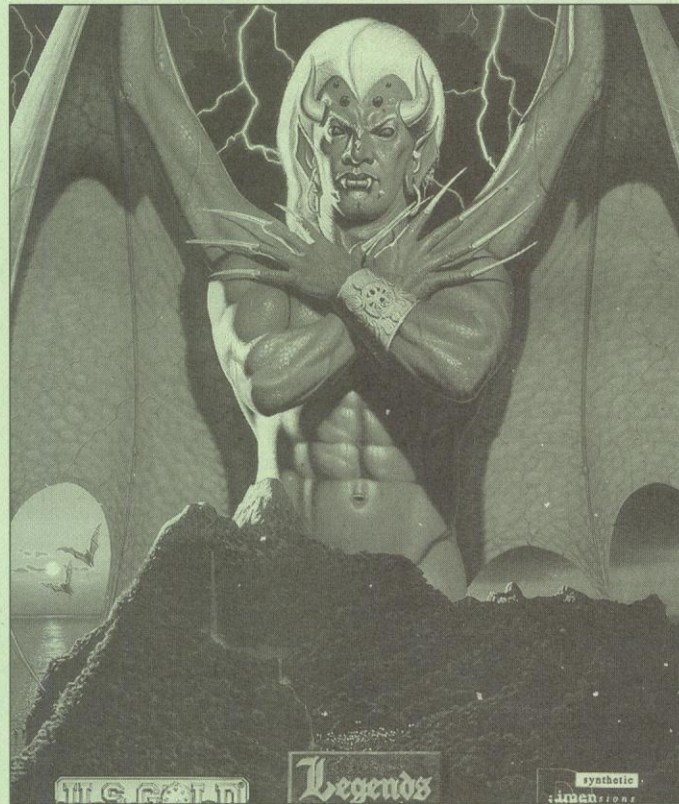
Um in der Diebesgilde aufgenommen zu werden, müssen wir erst unsere Mitgliedschaft in der Kriegergilde kündigen und den Eingang zur Diebesgilde finden. Dieser liegt im Schlangenkopf, von wo wir über den Umweg durch die Unterwelt in die Gilde kommen. Einfacher ist es, die Gilde durch das Fenster im Norden zu betreten. Die erste Aufgabe ist schnell erledigt: Wir gehen zum Tempel des Set, reißen uns den Opferstock unter den Nagel und liefern ihn brav ab. Als zweites klauen wir den Behörden im Finanzamt die Steuern eines Tages und bringen diese ebenfalls zurück. Die Baupläne der Gilde besorgen wir uns als nächstes vom Architekten. Sie liegen im Obergeschoß des Architektenhauses, das wir durch ein Fenster

im Innenhof betreten. Aber Vorsicht: Die Stadtwache ist hier sehr wachsam!

Nach dieser Prüfung sollen wir eine Woche lang mit Graufell, dem Anarchisten, zusammenarbeiten, den wir um Mitternacht im Gehängten treffen. Dieser teilt uns mit, daß wir eine steinerne Urne aus dem Gefängnishof im Schloß holen und auf den Tisch in der Arena der Söldnergilde stellen sollen. Auf dem Weg dahin statten wir

Baum durchs Fenster gehen und das Haus durch die Tür in der Westseite verlassen.

Zurück in der Gilde bekommen wir wieder freien Eintritt in alle Zimmer und besorgen uns den dritten Schädel aus unserem Gildezimmer. Um nun der Set-Gemeinde beitreten zu können, verlassen wir die Asegirs. Danach besorgen wir als erste Aufgabe die heilige Kugel, die beim Juwelier rumliegt. Auch der zweite Job ist nicht



der Schreibstube einen Besuch ab, und nehmen das Buch der Beschwörung mit. Nach dieser Aktion gibt Graufell uns sein Gütesiegel, das wir stolz zur Gilde tragen.

Die verbotene Stadt

Der letzte Job führt uns in die verbotene Stadt (richtig, das "Witches Meadow" auf der Karte, in das kein Weg führt). Rein soll man durch den Untergrund und raus auf dem unbekannten zweiten Weg. Also wieder zum Gehängten, Würger Blutaxt treffen und ansprechen. Der faselt sich irgendwas Unverständliches in den Bart und rückt die Karte nicht raus. Also beklaun oder hauen wir ihn bis wir die Karte haben und folgen ihr dann. Den Edelsteinfelsen, den wir von dort mitzubringen haben, findet man natürlich in der Halle der Steine im Nordosten. Nun benutzen wir den zweiten Ausgang, indem wir im Westen, etwas südlich des Casinos, hinter einem

besonders aufregend: Bloß eine Flasche mit Götterblut vom Einbalsamierer holen; schnell gemacht. Hernach sollen wir den Test des Schlangeneis bestehen. Eine repräsentative Umfrage in der Bevölkerung führt uns zum Schrein (nicht verwechseln mit Njord's Schrein!) und von dort in die Unterwelt.

In der Brutkammer liegen gleich mehrere Eier rum, von denen wir eins mit einem Blitz bearbeiten. Den entstandenen königlichen Edelstein tragen wir zur Gilde zurück, die als nächstes den Amboß der Macht haben will. Dazu nehmen wir den Schlüssel, der nun in der Tempelhalle auf dem Tisch liegt, betreten den Untergrund im Walkürenweg und dringen mit dem Schlüssel in der Hand ins Walhalla ein. Der Amboß, den wir im Osten finden, ist natürlich viel zu schwer zum Tragen. Praktischerweise liegt aber eine Rolle der Kraft im nördlichen Ne-

benraum, die wir dazu benutzen können, uns Bärenkräfte anzuheben. Übrigens nicht wundern, wenn auf der Rolle "Sturmesrätsel 1. Teil" steht. Dies ist ein Programmierfehler, der bei manchen Gegenständen die Inschriften vertauscht (auf dem Fledermausbetäuber steht z.B. auch: Pläne der Diebesgilde).

Funktionieren tut trotzdem alles so wie es soll. Zuletzt müssen wir den Setianern nur noch die Schwanzrassel einer Jotunheim Lamia, das sind die hautfarbenen, anschleppen. Also warum in die Ferne schweifen: Im Set-Tempel nach unten, die Lamia aufsuchen und blitzen, was allerdings nur nachts zum Erfolg führt. Die Schwanzrassel bleibt übrig und wird zurückgetragen, was uns zum Gildenmeister macht und uns den letzten Schädel einbringt, der in unserem Zimmer auf uns wartet. Nun gehen wir zum zoolatrischen Institut und besorgen uns dort in der Unterwelt das Schutzamulett. Dazu brechen wir in den Käfig des Humanus Reptilu (Echsenmenschen) ein und folgen dem dahinterliegenden Gang bis zur Höhle, in der wir das Amulett auf einem Stalagmit finden.

Die Sichtsphäre liegt ebenfalls im Untergrund. Betreten beim Juwelier und Sichtsphäre, die zwischen zwei Gittertüren liegt, abholen. Zusammen mit dem Buch der Beschwörung, den Schädeln und dem Zeiteisen sind wir nun gerüstet für die Dämonenbeschwörung. Also treppab im Gebäude westlich des Steinkreises, durch die Gruft und die königliche Krypta in die innere Gruft. Dort plaziert man die Schädel gemäß ihren Bezeichnungen, den des Nordens im Norden, den des Südens im Süden usw. und nicht nach dem Bild in der Sichtsphäre! Dann wartet man bis nachts und benutzt das Buch der Beschwörung.

König Wilf

Es erscheint der Dämon und sagt uns, daß wir lediglich noch dem alten König Wilf Bescheid sagen müssen, um wieder Gerechtigkeit in Mitteldorf einkehren zu lassen. Dieser sitzt in der Unterwelt in einer Kammer im Zentrum von Mitteldorf. Um dorthin zu kommen entert man die Katakomben im Südwestturm des Schlosses und schlägt sich bis dorthin durch. Der König ist ein echter Langeweiler und hat uns nicht mehr zu sagen, als daß er hofft, von uns aus seinem Exil befreit zu

werden. Keine weiteren Aufgaben, keine Hinweise, keine Gegenstände. Tja! Außer, daß wir nun jeden nach dem Verbleib von Sven fragen können und von jedem die Antwort: "Hat die Stadt verlassen" bekommen, tut sich nun nichts mehr. Da wir die Stadt nicht verlassen können, um nach Sven zu suchen, hat sich unser Part wohl mit diesem unruhlichen Ende erschöpft. Kein Finale, keine Endanimation und keine Lobeshymne, höchstens die Hoffnung auf den zweiten Teil, wo diese Versäumnisse dringend nachgeholt werden sollten.

Tips und Tricks

Nehmt euch unbedingt eine Rüstung von zu Hause mit! In der Stadt gibt's nämlich keine. Dafür liegen überall Waffen rum, es schadet also nicht, wenn euch mal eine verloren geht. Verschlussene Türen gehen häufig mit einem Fußtritt (Spacetaste) auf, wenn man Mitglied der Kriegergilde ist. Wenn es den Eintritt in andere Gilden nicht behindert, kann man in einer Gilde drei bis vier Stufen aufsteigen und von dort regelmäßig Lohn kassieren; erst als Gildenchef arbeitet man ehrenamtlich. Solltet ihr in einem der Geschäfte eine Sanduhr angeboten bekommen, gibt's nur eins: mitnehmen. Bei einigen Aufgaben ist es wichtig, im Untergrund die Zeit bestimmen zu müssen und natürlich ist dann weit und breit niemand, den man fragen kann.

Castles 2

Raubritter Stephan Oswald aus Aschaffenburg hat für uns nach langen Spielnächten einige Tips für *Castles 2* zusammengestellt.

1. Einstellungen: Für den Anfang ist es am leichtesten, wenn man die Plots (Handlungen) abstellt, da diese oftmals viel Geld kosten können und sogar Kriege auslösen. Des weiteren sollte man die Ressourcen auf "Balanced" stellen und als Herr von Albion beginnen.

2. Am Anfang: Zu allererst die "Stocks" aktivieren und das vorhandene Material fördern (z.B. Gold, Holz). Danach erkundschaftet und erobert ihr in einem Zuge alle nummerierten Länder der Reihe nach. Dabei kommt es auf Schnelligkeit an. Sollten die mit P gekenn-

zeichneten Länder nicht dem Papst gehören, sofort erobern und ihm schenken.

3. Befestigung und Vorbereitung: Zu diesem Zeitpunkt dürfte es zu Eurem Reich nur noch einen Zugang geben, der folglich auch leichter zu verteidigen ist. Als nächstes, müßt ihr Burgen bauen. Genau in der Reihenfolge wie eingezeichnet (B1-B5). Die jeweilige Burg muß mindestens 100 Punkte stark sein, ansonsten gibt es Revolten.

4. Kampf um den Thron: Vermehrt Euren Reichtum auf 15 Einheiten pro Ressource und erweitert eure Armee auf die höchstmögliche Zahl. Währenddessen solltet ihr einige Spione entsenden haben, die Euch die Stärke des Gegners mitteilen. Ihr sucht Euch natürlich den Schwächsten aus und überrennt ihn. Jetzt schließt ihr Friedensverträge mit den anderen und erhaltet Euch wieder. Nach einiger Zeit dürfte dann nur noch einer existieren.

5. Der Papst: Ihr solltet mindestens immer eine Beziehung von 4 Punkten zu ihm haben. Beim Angriff auf andere Länder achtet bitte immer darauf, daß der Papst nicht allzu ärgerlich wird. Sonst droht eure Exkommunizierung. Bewirbt sich während des Spiels ein Gegner für den Thron, dann tut sofort das selbe (claim). Dazu benötigt ihr 7 Beziehungspunkte zum Papst. Habt ihr bei ihm nicht Steine im Brett, dann schenkt ihm doch einfach ein Land, das nicht an eines von seinen grenzt. Falls das immer noch nicht reicht, dann schenkt ruhig noch eins.

Dune 2

Volker (VW?) Wegner aus Rödental hält ein paar nützliche Gewürztips für alle Hobby-Fremen bereit.

Am Anfang sollte man nur die Harkonnen wählen, da sie das stärkste Herrschaftshaus repräsentieren. Wenn man etwas geübter ist, kann man es einmal mit dem Haus Ordos versuchen. Nur eingefleischte Dune-Spieler sollten einmal mit dem Haus Atreides ihr Glück versuchen.

Tips für den Anfang

Immer darauf achten, daß die Gefüge auf Betonplatten gebaut werden, sonst ist man später nur noch am reparieren. Als erstes baut man eine Wind-

falle, anschließend eine Raffinerie. Inzwischen schickt man einige Einheiten zur Landschaftserkundung aus. Es sollten aber unbedingt mindestens zwei Einheiten zur Verteidigung der Basis zurückbleiben. Ist die Raffinerie gebaut, sendet man die Erntemaschine zum naheliegenden Erntegebiet. Jetzt ist es an der Zeit eine Radarstation zu bauen. Dies hat den Vorteil, daß man herannahende Feinde früher sieht. Von Level zu Level hat man die Möglichkeit, bessere Gefüge zu bauen. Dies gelingt oft erst, wenn das alte Gefüge repariert und anschließend verbessert wurde. Grundsätzlich sollte man die Gefüge sofort verbessern, wenn die Möglichkeit gegeben ist.

Folgende Reihenfolge für den Bau von Gefügen hat sich bewährt:

- Windfalle
- Raffinerie
- Radar-Vorposten
- Spice-Silo
- kleine Fabrik
- Reparaturanlage
- große Fabrik
- High-Tech-Fabrik
- Raumflughafen
- IX Forschungszentrum
- Palast

Bau von Fahrzeugen

- So schnell wie möglich, mit Hilfe der großen Fabrik, eine weitere Erntemaschine bauen. Im Laufe des Spiels sollte man nicht mehr als drei Erntemaschinen im Einsatz haben.

- Besitzt man schon eine High-Tech-Fabrik, so produziert man 1 bis 2 Transportflugzeuge. Mit Hilfe dieser Transporter geht die Ernte viel schneller voran.

- Jetzt kann man einige Quad-Fahrzeuge produzieren. Es lohnt sich nicht, einen Truppenstützpunkt zu errichten, da diese Einheiten zu schwach und zu langsam sind.

- Hat man eine große Fabrik, so sollte man nur noch Kettenfahrzeuge herstellen. Bei der Produktion sollte man darauf achten, immer die größten und stärksten Panzer zu bauen.

- Sind alle wichtigen Gefüge produziert, so kann man sich daranmachen, ein MBF-Fahrzeug zu bauen. Damit ist die Möglichkeit gegeben, eine zweite Bauanlage zu errichten.

Tips zur Verteidigung

- Um seine Gefüge zu schützen, sollte man frühzeitig an allen wichtigen Stellen Raketentürme errichten. Ganz wichtige oder umkämpfte Ge-

füge kann man noch zusätzlich mit Hilfe einer Mauer schützen.

- In höheren Levels greifen die Gegner oft mit einer Übermacht oder gar mit ferngelenkten Raketen an. Oftmals erleidet man bei solchen Angriffen riesige Verluste. Deshalb unbedingt angewöhnen öfter abzuspeichern.

Tips für den Kampf

Eigene Angriffe muß man sehr gut vorbereiten:

- Mit den Raketenpanzern nimmt man als erstes gegnerische Raketen unter Beschuß. Da die Raketenpanzer für den Nahkampf völlig ungeeignet sind, sollte man mindestens je einen Panzer zum Schutz abstellen.

- Wird man angegriffen, versucht man die gefährlichsten Gegner als erstes zu eliminieren.

Rangfolge der gefährlichsten Gegner:

- Sonic Tank
- Raketenpanzer
- Saboteure
- Raketen im Palast (Totenhand)
- Deviator
- Devastator
- Belagerungspanzer
- Kampfpanzer
- Sardaukar
- Quad
- Trike
- Raider
- Ornithopter
- Troopers
- Fußtruppen
- Fremem

Sandwürmer sind hier nicht aufgeführt, da es unsinnig ist, sie zu bekämpfen. Das sicherste ist es, vor ihnen zu flüchten.

- "Einheiten zu Fuß" kann man auch einfach mit Kettenfahrzeugen überfahren. Das Fahrzeug wird hierbei nicht beschädigt, wie es bei einem Schußwechsel der Fall wäre.

- Gegnerische Raketenpanzer greift man am effektivsten mit mindestens zwei Panzern an (auf Grund der oben genannten Schwäche).

- Bei einer groß angelegten Offensive sollte man mindestens 4 Transporter im Einsatz haben, damit ein reibungsloser Abtransport der beschädigten Fahrzeuge gewährleistet ist.

- Greift man feindliche Gefüge an, so konzentriert man sich auf die Fabriken, Raffinerien, Werkstätten und Kasernen.

- Gegnerische Erntemaschinen greift man gleich an, um den Kredit-Nachschub zu unterbinden.



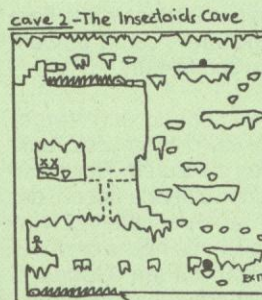
Nachdem der Sommer endlich wieder seine Fühler ausstreckt und sich die frisch umgezogene POWERPLAY-Redaktion an neuen Räumen und dem dazugehörigen Wintergarten erfreut, schleppt die gute Bundespost täglich kistenweise Tips in unser neues Hauptquartier. Wenn Ihr weiter so fleißig schreibt und vor allem große und schöne Karten zeichnet, kommen ein paar Seiten Videospieltips dazu. Hier möchte ich jedoch Eure Meinung hören: Wollt Ihr mehr Videospieltips oder wird die Versuchung, alles gleich auszuprobieren zu gewaltig? Schreibt einfach

an die altbekannte Adresse, die sich durch unseren Umzug glücklicherweise nicht geändert hat.

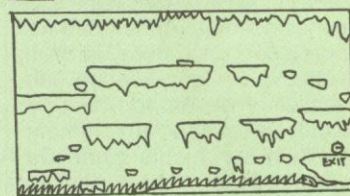
In dieser Ausgabe ist vor allem etwas für Star-Wars-Fans und Out-of-this-World-Freunde dabei. Da beide Spiele nicht eben zu den einfachsten der Videospiegeschichte zählen, dürften sich vor allem Neulinge freuen.

Bis zum nächsten mal und immer eine Handvoll Sprites auf dem Bildschirm wünscht Euer

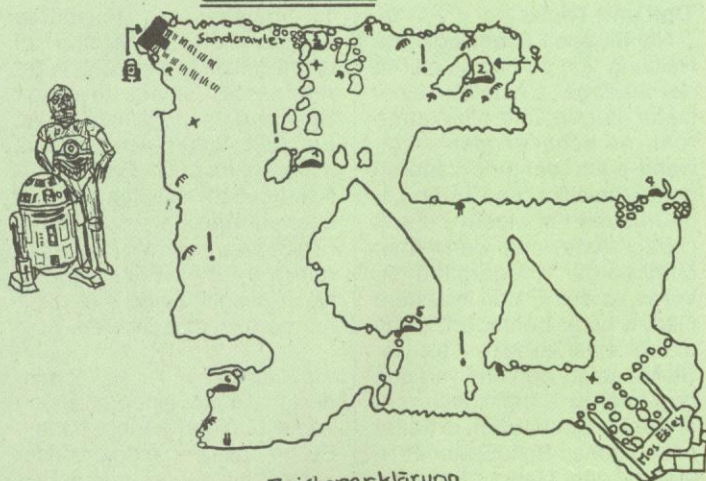
Kuno



Cave 3 - The Womp Rat Cave



TATOOINE



Zeichenerklärung

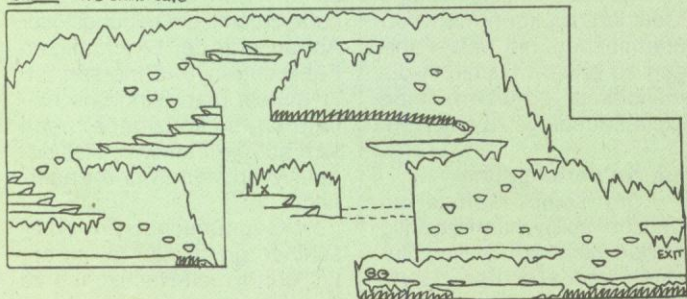
- = kleine Energiekugel
- = grosse Energiekugel
- = Laserpistole
- ⊙ = Schutzschild
- X = 1Up
- ⊗ = Obi-Wan Kenobi
- ⊕ = R2D2
- ⚡ = Radar
- ⚡ = Imperiale Kanone
- ⚡ = Mobiles Imperiales Geschütz
- ⚡ = Skelett
- ! = Vorsicht Bonithas

TIP DES MONATS

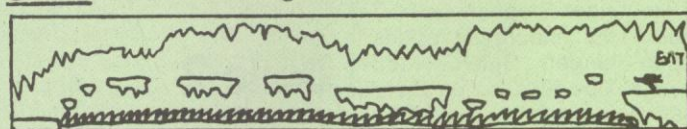
Star Wars (Game Boy)

René Stäheli aus Zürich zockte das nicht eben einfache Game-Boy-Star-Wars durch und zeichnete wunderschöne Karten der riesigen und teilweise sehr unübersichtlichen Levels. Eine bessere Hilfe könnten sich Einsteiger kaum vorstellen und somit hat sich René die 777 Märker für den TIP DES MONATS redlich verdient. Möge die Macht mit ihm sein.

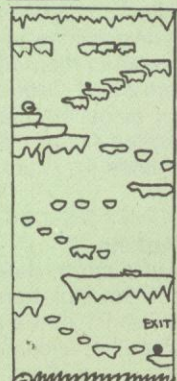
Cave 6 - The Grand Cave



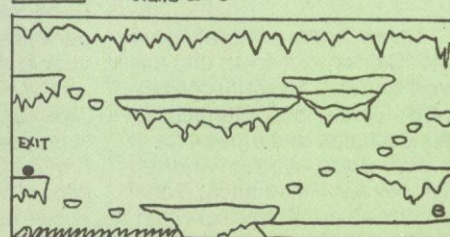
Cave 1 - The Little Cave



Cave 4 - The Giant Slog Cave



Cave 5 - The Giants Cave



11 - 18.30 h
Ladentelefon
kein Versand

XXXXXXXX SPIELE GmbH XXXXXXXX

	PC	Ami	CD
Jonathan ++	89.95	89.95	-
Joan Madden Football +	84.95	69.95	-
Kings Quest 1 VGA	89.95	84.95	-
Kings Quest 5 ++	109.95	84.95	109.95
Kings Quest 6 ++	99.95	84.95	LV.
Larry 1 VGA +	89.95	84.95	-
Larry 5 ++	99.95	84.95	109.95
Laura Bow 2 ++	99.95	84.95	LV.
Legend of Kyrandia 1 ++	89.95	89.95	119.95
Legend of Kyrandia 2	89.95	LV.	LV.
Learnings 2 +	89.95	69.95	-
Links +	89.95	84.95	-
Links 386 Pro SVGA +	99.95	-	-
Links Kurvo	49.95	44.95	-
Linkheart ++	-	69.95	-

Strike Commander

TM.....

PC 99.95* CD-ROM iV.

Lil' Devil +	74.95*	69.95*	-
Loom +++++	79.95	74.95	119.95
Lord of the Rings I ++	-	74.95	129.95
Lord of the Rings 2 +	84.95	74.95*	-
Lost Treasures of Infocom 1	119.95	119.95	129.95
Lost Treasures of Infocom 2	99.95	99.95*	-
Lure of the Temptress ++	89.95	69.95	-
Mad TV ++	89.95	74.95	-
Magic Pockets +	74.95	69.95	-
Maniac Mansion 2	89.95*	iV.	iV.
Mega to Mania ++	84.95	69.95	-
Michael Jordan in Flight +	84.95	iV.	-
Might & Magic 3 ++	89.95	79.95	-
Might & Magic 4 ++	89.95	-	-
Might & Magic 5 ++	79.95*	-	-

Berlins allergrößtes Lager

Adresse bitte telefonisch in
der Berliner Zentrale oder
Hamburger Filiale erfragen
Softwaretempel

● 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

LÖSUNGSBÜCHER		dt.	eng.
	Ambertar 1	29,95	-
	Civilization Strategy Guide (376 Seiten)	-	59,95
	Das Schwarze Auge	24,80	-
	Empire	-	59,95*
	Eye of Beholder 2	24,95	29,95
	Falcon 3.0 Air Combat	-	59,95
	Indiana Jones 4	14,95	24,95
95	Lucasfilm Air Combat	-	59,95
	Might & Magic 4	29,95	49,95
	Monkey Island 2	15,00	24,95
	Ultima 4-6 & More	-	79,95
	Ultima Underground 2	29,95*	49,95
5	Wizardry 7	39,95	59,95

Über 100 weitere deutsche und Original-Englischbücher
und mehr Serien, 881.000 Wörter, 11.000 Zeichnungen

»»» Syndicate «««

Die Welterschaft ist ja wohl das mindeste, was man im Jahre 20xx erwarten kann. Bis zu 8 menschliche Konzepte neigten via Netzwerk mit den Kriegern der Zukunft.

PC 89,95* Amiga 74,95*

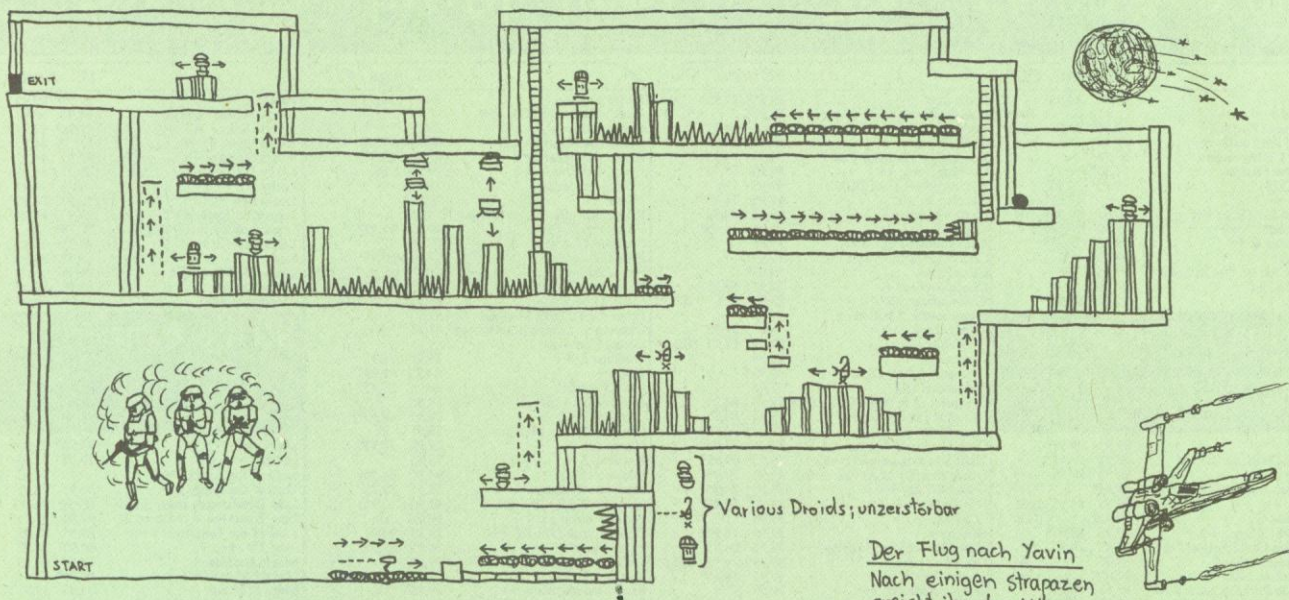
BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE

AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Buck Rogers ++	79,95
Civilization ++	79,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
DSA: Westgate ++	99,95
Herzogtum ++	99,95
MERS Mittelalter-Rollenspiel ++	Alle Module + Kästen
Shogun ++	109,95
Siege ++	59,95
Stargate ++	99,95

300 weitere Spiele lieferbar: CoSiM's, Chialibi, RuneQuest, Shogakukan, Star Wars, Warhammer, ...

Himmmlische 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, Diskettenstapel + 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 (13.04.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Sendt Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, bitte auch unsere Ladengeschäfte. Es selten die AGB der Traumfabrik.



Die Suche nach Leia

Nachdem ihr den Traktorstrahlprojektor zerstört habt, nehmt ihr den ersten Lift nach unten, dann rechts den 1. Lift nach unten, nach links und über den Graben springen, dann den Lift nach oben benutzen nach rechts und springen. Jetzt nehmt ihr den 2. Lift nach unten. Nun öffnet ihr die zweite Tür (Steuerkreuz nach oben!). Ihr seid jetzt Leia Organa. Raus und dann den Fahrstuhl nach unten, den dritten Lift nach unten. Nach rechts den 1. Lift nach oben, nach rechts erster Lift nach unten, jetzt geht ihr nach rechts und springt auf die gegenüberliegende Plattform. Nach unten fahren und nach rechts. Hier ist der Ausgang. Von hier aus hilft euch die Zeichnung.

Die Schrottpresse

Hier lebt ein Monster das man als Obermotz bezeichnen könnte. Ein Schlag mit dem Lichtschwert und das Monster segnet das Zeitliche. (Achtung! Das Wasser steigt)



Der Flug nach Yavin

Nach einigen Strapazen erreicht ihr den Millennium Falcon, mit ihm startet ihr zur Rebellen-Basis auf Yavin. Einige Tie-Fighter werden euch belästigen. Das Zielkreuz setzt ihr ein wenig oberhalb der Tie-Fighter ab und feuert. Das selbe gilt im X-Wing-Fighter.

Der Schlusskampf

Schiesst immer nach hinten und verpasst den Schacht nicht.

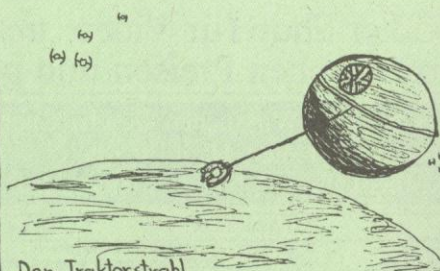
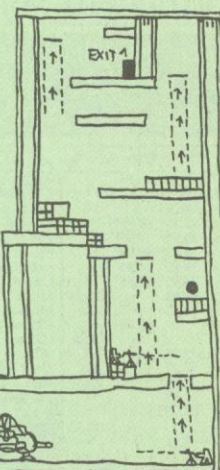
END



Bei Dir die Macht ist...

STAR WARS III

Death Star



Der Traktorstrahl

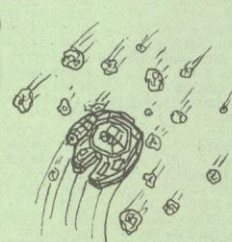
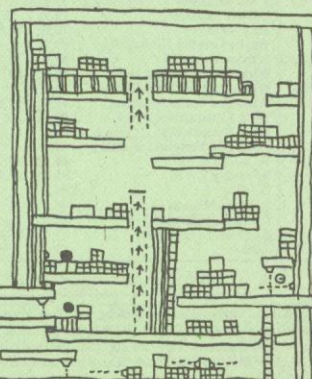
Nach Exit 2 kommt ihr in den Raum, in dem sich Traktorstrahlprojektor Nr. 8 befindet, der den Millennium Falcon festhält. Springt an der Leiter hoch und schiesst auf das kleine Kästchen in der Mitte. Nach etwa 25 Schüssen ist der Falken frei...

Death Star Hangar



Mos Eisley

Als erstes macht ihr einen Besuch in der Kantine von Mos Eisley. Dort findet ihr Han Solo, Schmuggler und Captain des Millennium Falcon. Ihr verabredet euch beim Falken. Er befindet sich am Ende der Mos Eisley Street im Hangar Nummer 94



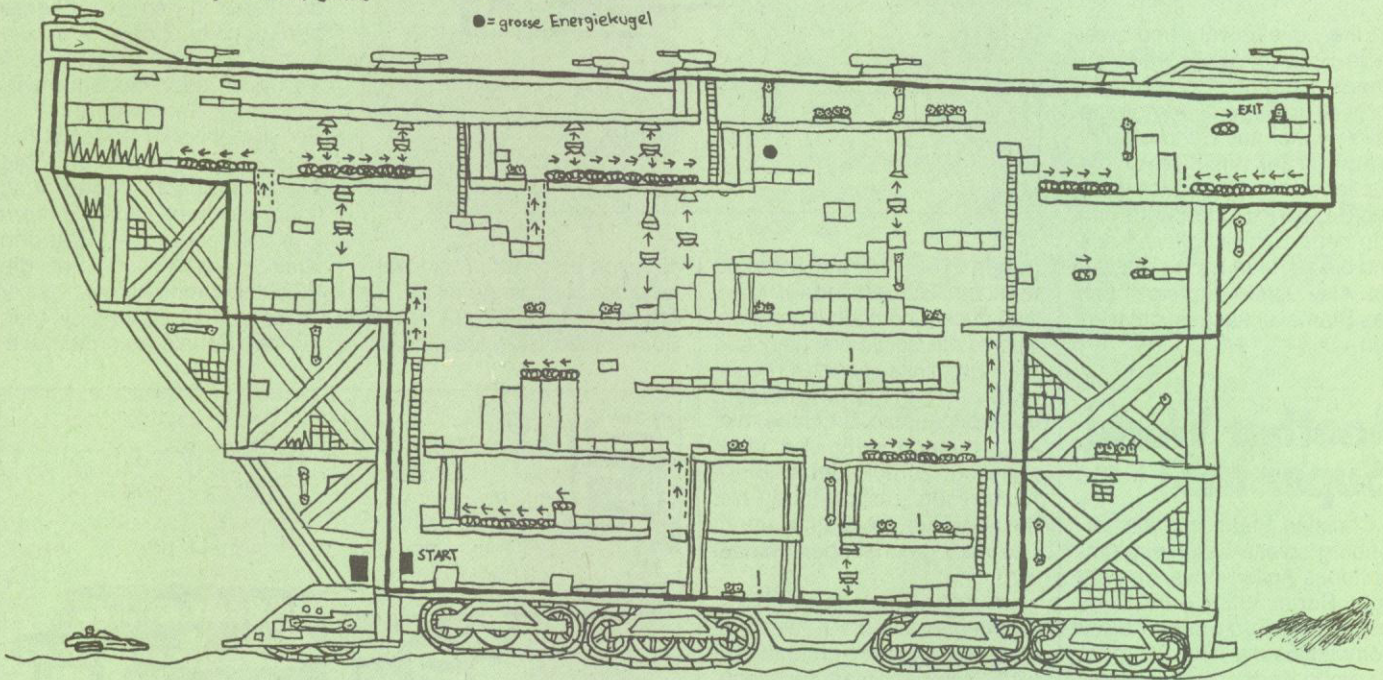
Der Flug zum Todesstern

Wenn ihr beim Steuerkreuz nach unten drückt, kann dem Millennium Falcon nichts geschehen. Im Alderaan-System erfasst euch der Traktorstrahl des Todes-Sterns.

- - - - = Laserkanone; unzerstörbar
 ☠ = Stormtrooper m. MG; unzerstörbar
 - - - - = Laserkanone im Todes-Stern
 ● = Energiekugel
 ○ = Schutzschild für MF

THE SANDCRAWLER

- = Fallbeile; unzerstörbar
- = Vorsicht Jawas
- u. = Aufzüge
- = Förderband
- = grosse Energiekugel



7407 Rottenburg
Kirchgasse 6

MK's Games World

Video & Computergames
Laden und Versand

Angebote

Amiga	
Trolls	35.- DM
Fire & Ice	39.- DM
Humans	39.- DM
Wing Commander	39.- DM

PC	
Trolls	35.- DM
Carl Lewis CH.	35.- DM
European Super S.	29.- DM
Humans	39.- DM

Tel.: 07457/5534 von 8.00 bis 20.00 Uhr
07472/43514 von 14.30 bis 18.30 Uhr

Lieferung per N.N. zzgl. 8.- DM Porto

Neuheiten auf Anfrage!

Wir Verleihen auch III!

who... Geile, Preise bei MK's Gameworld. Ruft einfach an!!!

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

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073

HAMO oHG Meier & Rösches - 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 Billigsten zu sein. Wir werben auch nicht mit Irrsinnrabatten (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 Ankündigungorgeln und keine leeren Versprechungen.

Versprochen !!

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

THRUSTMASTER

Flight Control	189.50
Weapon Control	189.50
Rudder Control	279.50

AMIGA
Wing Commander 89.50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

THRUSTMASTER

Flight Control	189.50
Weapon Control	189.50
Rudder Control	279.50

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

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

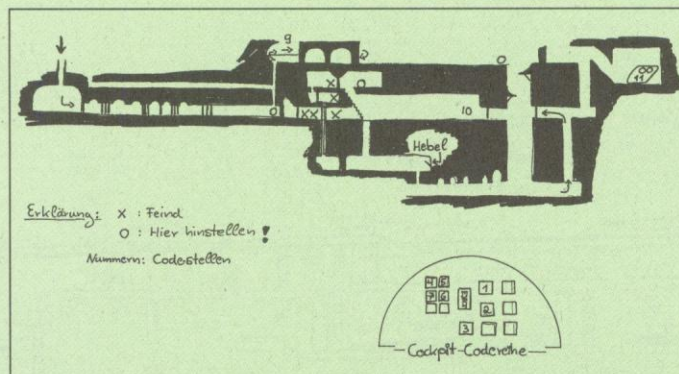
Streets of Rage 2 (Mega Drive)

Eine Levelwahl und zwei neue Schwierigkeitsgrade zu Segas Beat'em-Up-Hammer *Streets of Rage 2* erknoelbe Frank Harter aus Gengenbach. Während Ihr mit START die "Options" anwählt haltet Ihr A und B gedrückt und dürft Euch nun neue Schwierigkeitsgrade und bis zu neun Leben einstellen. Als Zugabe darf sich noch das Startlevel ausgesucht werden.

Another World (Super NES)

Christian Staab aus Aschaffenburg spielte Delphines umstrittenes Action-Adventure auf dem Super NES durch uns präsentiert Euch neben einer Komplettlösung noch ein paar hilfreiche Karten.

Zu Beginn aus dem Becken klettern und sofort nach rechts

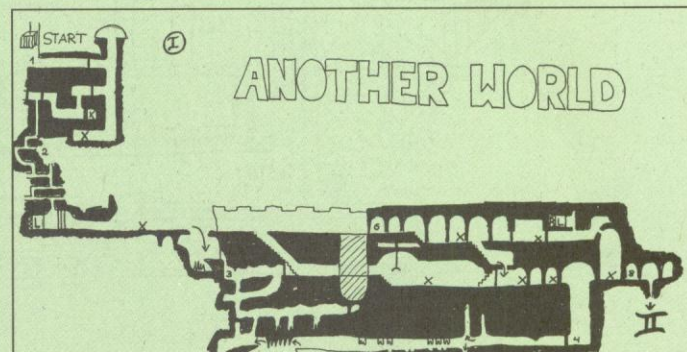


gehen. Die Würmer erledigt man am Besten indem man sich duckt und nach ihnen tritt. Sobald die Bestie erscheint sofort nach links rennen (Y), bis man auf die Klippe gelangt, dort springt man zur Liane, die kurz danach reißt und man schwingt zurück. Jetzt sofort nach rechts zurückrennen bis die Wächter die Bestie töten und man gefangengenommen wird.

Im Käfig fängt man an zu schwingen, bis die Kette reißt und der Wächter erschlagen wird. Nun hebt man die Waffe auf und folgt seinem Freund. Die entgegenkommenden Fein-

de sofort erschießen und während der Mitgefangene die Tür öffnet sollte man zur linken Seite einen Schutzschild er-

richten (und erneuern falls nötig). Sobald der Weg frei ist rennt man in den Aufzug. In der Kuppel kann man den Ausblick auf die Stadt genießen. Jetzt sollten sich die zwei Helden lieber in den Keller begeben und nachdem sie den Feind ausgeschaltet haben wird auch noch die Stromversorgung unterbrochen (1 Schuß genügt). Danach sofort einen Stock höher und die Wand sprengen. Weiter nach links, wo man sich in einem Flur zwischen zwei Wänden wiederfindet. Nicht um die Wächter kümmern, denn unser Freund öffnet einen geheimen Tunnel! Sobald man das Mini-



Inserentenverzeichnis

A3 GmbH	109	Esser Soft	33	Key Trading	33	Pfister	65
Aztech	24	Fandango	77	Konami	2. US	Philip Morris	4. US
Bachler		Funtastic		Magic Line	81	Power Soft	103
Softwareversand	39	Computerware	41	Mann		Quarterdeck	119
Berry Lösungsservice	63	Galaxy	11	Softwarediscount	107		
Bomico	23	Game Zone	35	Markt & Technik		Royal Soft	13
		Games	63	Vertrieb	42, 120, 122/123		
Commodore	17	Gamestore	81	Media Point	111	Schafft Fleischwerke	31
CPS	105	Gnadenlos	57	Micrografx	101	Soft & Sound	49
CPS Heidak	69	Gravis	3. US	Microprose	97	Softdreams	127
Cybersoft	95	Gross Electronic	60	MK Elektronik	81	Softsale	19
				MK's			
DBP Telekom	121	Hamo	77	Games World	77	Traumfabrik	74, 115
Decos	63	Hard & Soft	35				
Disk 1	21	HF Flieger	21	Nintendo	6/7	VDS	21
Dynamic Soft	11	HUK Coburg	99	Okay Soft	60	Versand 99	117
		Joysoft	79				
Electronic Arts	18, 131			Peroka Soft	60	Wial	46/47
Error 2001	35	Karosoft	61				

Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. 1&1, 5430 Montabaur, bei.



labyrinth verlassen hat, erstmal den Laser nachladen, danach die drei Wände sprengen und weiter geht's!

Auf der Brücke angekommen geht es mit einem beherzten Sprung in den Abgrund. Auf dem Plateau bahnt man sich mit einem Powerschuß den Weg durch die Felswand. In der Höhle sofort ins erste Loch springen, dann gleich ins Nächste und man sollte sich auf einem T-förmigen Felsen wiederfinden. Weiter nach rechts, über die Stalagmiten springen und jetzt wird es knifflig: Wenn man in den Raum gelangt wo es Felsen hagelt sollte man sofort weiterrennen, bis etwa kurz hinter die Stelle wo der letzte der 3 oder 4 Felsbrocken aufschlägt (kurz vor dem Stalagtiten). Etwa eine Sekunde warten und dann weiterrennen. Sobald jetzt der erste Felsen kommt, kurz dahinter etwas

langsamer gehen, sonst wird man von dem dicken Brocken erschlagen. Sobald der dicke Fels etwa auf Bauchhöhe ist weiterrennen! Im nächsten Raum sollte man warten bis die ersten zwei Felsen gleichzeitig runterfallen.

Hat man diese Hürde überwunden geht es weiter nach rechts und man sollte nicht zu langsam unter der Tentakelpflanze vorbei gehen! Wenn man zu der 3er Tentakelgruppe kommt erledigt man diese am Besten mit einem Powerschuß. Weiter über den Abgrund und rechts entlang bis zur Tür. Es ist wichtig die Tür aufzusprengen!

Jetzt geht es wieder den selben Weg zurück bis man zu den fallenden Felsen gelangt. Diesmal nimmt man den Weg der nach Oben führt, die Steine treffen einen nicht. Den Miniflugsaurier scheucht man mit einem Schuß auf (wichtig!). Bei den Stalagtiten angelangt wartet man bis der Saurier von der Pflanze verspeist wird und man kann sich jetzt ungestört an den Stalagtiten entlanghangeln. Man muß jedenfalls vom letzten Stalagtiten ins linke Bild springen, sodaß man wieder auf dem T-förmigen Felsen landet. Auf der linken Seite springt man runter und sprengt den Felssockel.

Jetzt klettert man nach oben und geht den rechten Gang entlang bis man zu der Wasserhöhle kommt. Durch eine gezielte Sprengung bricht die Decke ein und das Wasser flutet die Höhle. Jetzt heißt es RENNEN!

Man muß über alle Löcher springen und wird dann nach oben katapultiert.

Jetzt geht es wieder nach rechts, die Tür wird gesprengt und man folgt dem Gang bis man in den Raum mit dem Leuchter kommt. Den Leuch-



Joysoft



FEIERT MIT UNS UNSEREN GEBURTSTAG

10 JAHRE
SA. 7.8.93 IN BONN, D'DORF, KÖLN, F'URT
HINGEHEN UND STAUNEN!
SUPER PREISE UND VIELE ÜBERRASCHUNGEN.

**STRIKE
COMMANDER**

**CHUCK
ROCK 2**

**

PC

AMIGA

99.90

69.90

PC	
ABAND.PLACES II *	94.90
BATMAN RET. **/	74.90
BATTLE I.DATA 2 *	49.90
BETRAYAL CROND.*	99.90
BUZZ ALDRIN **/	99.90
COLUMBUS *	74.90
D-DAY *	104.90
DAY OF TENTACLE *	94.90
DOGFIGHT *	99.90
DUNE II **	69.90
EISHOCKEY MAN.dl	89.90
ELITE 2 *	99.90
EMPIRE DELUXE **	64.90
ENTITY *	79.90
FLASHBACK *	89.90
FLIES dl. *	94.90
HANNIBAL dl.	94.90
JONATHAN dl.	94.90
JORDAN IN FLIGHT	89.90
LEMMINGS 2 **	89.90
LITTL DEVIL *	89.90
MAELSTROM **/	94.90
MAGIC CAND.3 dl	79.90
PATRIOT *	84.90
PRIVATEER *	99.90
RAGNAROK **/	94.90
RINGWORLD **/	79.90
SHAD. OF COMET dl	89.90
SHADOWWORLD **	99.90
SLEEPWALKER **	79.90
SPACE QUEST 5dl.	89.90
STRIKE COM.	99.90
STREETFIGHTER 2 *	74.90
STUNT ISLAND dl.	99.90
TORNADO *	94.90
TRANSARCTICA **	64.90
ULTIMA UNDERW.II **	84.90
WHALES VOY.**/	79.90
X-WING **	99.90
XENOBOTS **	84.90

**GOTTESWEG 159
5000 KÖLN 41
0221 425566**

**MATTHIASSTR.24
5000 KÖLN 1
0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 18
5300 BONN 1
0228 659726**

**PEMPelfORTER 47
4000 D'DORF 1
0211 364445**

**FAHRGASSE 87
6000 F'URT 1
069 280170**

**AB SOMMER IN
AACHEN**

**AB SOMMER IN
ESSEN**

**AB SOMMER IN
KOBLENZ**

AMIGA	
ABAND.PLACES II **/	79.90
ALIEN III *	69.90
AMBERMOON dl.	99.90
ARABIEN NIGHT **/	69.90
BATTLE I. DATA 2 dl.	49.90
BATTLETOADS *	69.90
BODY BLOWS	54.90
CAPTIVE II **/	79.90
CHAOS ENGINE **	64.90
CREATURES II **/	69.90
D-DAY *	99.90
DARKMERE **/	74.90
DARKSEED **/	99.90
DAY OF TENTACLE *	79.90
DESERT STRIKE *	74.90
DUNE 2 **/	79.90
EISHOCKEY MAN.dl	84.90
ELITE 2 *	79.90
ENTITY **/	79.90
FLASHBACK **/	89.90
FLIES **	79.90
FOOTB. MAN.III**/	69.90
GUNSHIP 2000 **/	84.90
HANNIBAL dl.	79.90
HUMAN ST.ALONE **	79.90
JONATHAN	89.90
LEMMINGS 2 **	74.90
LIONHEART **	69.90
LITTL DEVIL *	69.90
RAGNAROK **	79.90
SLEEPWALKER **	69.90
SOCCER KID **/	74.90
ST.THOMAS *	79.90
THE CARTOONS **/	69.90
TORNADO *	94.90
TRANSARCTICA **	64.90
VALHALLA **	69.90
WALKER **/	69.90
WHALES VOYAGE **	69.90
URIDIUM 2 *	74.90

**SUPER
FROG**

**
AMIGA

69.90

**ULTIMA 7
TEIL 2**

**
PC

89.90

**60 SEITEN
SUPER
SOFTWARE
KATALOG**

KOSTENLOS

*DU MÖCHTEST DEIN
PROGRAMM SO SCHNELL
WIE MÖGLICH? DU
WOHNST IN KÖLN, BONN,
D'DORF ODER F'URT ?
RUF SOFORT DIE FILIALE IN
DEINER STADT AN.

**WAS...DU WILLST
DEIN PROGRAMM
IN
1 Std.??**

WENN DEIN PROGRAMM
VORRÄTIG IST, WIRD ES DIR
EIN KURIERDIENST, SO
SCHNELL WIE MÖGLICH,
BRINGEN. ZUSÄTZLICHE
KOSTEN ERFRAGST DU BEI
DEINEM VERKÄUFER.

VERSANDANSCHRIFT:

Dürener Str. 394 5000 Köln 41 Tel: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157

bis 140 DM : 8 DM-ab 140 DM : kostenlos-UPS + 4 DM-ELPOST + 7 DM bei VORKASSE : 4 DM VK-AUSLAND : 15 DM postbar
Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankündigung ** dr. Anleitung Irrtümer + Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

ter abschießen und zurück nach links bis zur Treppe. Oben angelangt geht es weiter nach rechts bis man zur nächsten Treppe kommt. Mit einem Sprung nach unten und gleich in Deckung gehen. Nachdem der Wächter erledigt ist geht es immer weiter nach rechts bis man zur Tür kommt. Kurz vor der Tür einen Schutzschild aktivieren, dann so nah an die Tür, daß sie aufgeht und stehenbleiben bis der Wächter eine Bombe wirft. Jetzt sofort zurück, sodaß sich die Tür schließt. Nachdem der Feind ausgeschaltet ist sprengt man die Tür und folgt dem Gang bis man zur Kuppel kommt. Jetzt wartet man bis die Spiegelung des Wächters in der Mitte der

Deckenöffnung. Kurz luftholen und runter geht's. Man taucht nach unten und dann nach rechts bis man an Land kommt. Man springt über die gefräßigen Tierchen und legt erneut die Stromversorgung lahm. Auf dem Rückweg nicht vergessen luftholen!

Nachdem man nun das Becken rechts verläßt geht es an dem bereits ausgeschalteten Wächter vorbei und man läßt sich einfach fallen. Sofort nach rechts und mit einem Powerschuß den Weg ebnen. Jetzt heißt es wieder einmal rennen was das Zeug hält! Am Ende des Tunnels umdrehen und sich unter die Deckenöffnung stellen. Am besten gleich auf die Feinde schießen, da man

deren Seite muß man es aber doch. Es warten wieder mal zwei Wächter.

Im Raum angelangt geht man solange weiter bis man auf die Gruppe der Wächter gelangt NICHT Schießen!!! Man geht so nah ran, daß die Tür aufgeht und bedroht den Feind nur mit der Waffe bis dieser den Geheimmechanismus betätigt. Jetzt geht man nach rechts, die Treppe hoch, stellt sich auf den rechten Absatz und errichtet einen Schild, sprengt die Tür und wartet bis der Gegner 5 Bomben geworfen hat bevor man ihn erledigt. Man geht im Teleporter nach unten und lädt sofort seinen Powerbeam auf und erledigt somit den Wächter der dort auf

pel landet, kriecht man bis zu den Hebeln vor und betätigt beide sobald der Wächter in die Mitte gelangt. Jetzt muß man sofort in den Lichtstrahl kriechen bevor einen der Laser erwischt und genießt anschließend den Abspann.

Dragons Lair (Super NES)

Die vier Paßwörter zu *Dragons Lair* erspielte Michael Nau aus Frankfurt/Main.

1.	2A	4B	6D	7C
2.	3B	5C	7D	8A
3.	2C	3D	6A	8B
4.	1C	2D	3B	8A



Kugel ist und schießt! (Vorher nicht schießen, da sonst der Wächter alarmiert wird.)

Jetzt den Weg zurück und die Treppe runter und zuerst den Wächter im linken Raum töten. Jetzt geht man nach rechts und wird von einem Wächter gefaßt. Mit einem gezielten Tritt ans Schienbein löst man sich aus seiner Umarmung und rennt sofort zur Waffe (ducken und schießen!).

Im nächsten Raum wird es noch mal schwierig, da von rechts und links ein Feind kommt. Man geht bis kurz hinter die erste Säule errichtet nach rechts einen Schild und läuft etwas weiter, bis sie kommen, dreht sich um errichtet einen Schild nach links, lädt sofort zu einem Powerbeam auf und zerstört somit den Schild des Gegners und man kann ihn erschießen. Jetzt dreht man sich wieder um errichtet sofort wieder einen Schild und macht das Gleiche wie beim ersten Mal.

Nachdem diese Hürde genommen ist nimmt man einen Tauchkurs im frisch gefüllten Becken. Man schwimmt den Gang entlang und in die zweite

sie meist erwischt bevor sie einen Schild haben. Ansonsten in der Defensive bleiben und auf den Freund warten, der wird einen schon rausholen.

Auf dem Dach geht man besser seinen eigenen Weg



(erst links, dann kommt man auf die Mauer die am Haus vorbeiführt). Man betritt das Haus vom Hintereingang errichtet sofort einen Schild und eliminiert dann den Wächter. Gemeinsam geht es weiter bis zum nächsten Abgrund. Versucht gar nicht erst selbst zu springen! Ist man auf der an-

einen wartet. Im zweiten Teleporter geht es auch runter und wiederum einmal ersetzen wir den Herrn vom Elektrizitätswerk.

Jetzt geht's den ganzen Weg zurück, die Treppe runter und sie-he da, es geht doch weiter! Im Gang angekommen rennt man solange bis man an den Lasern vorbei ist. Um etwas besser zu sehen kann man einen Schild benutzen. Vorsicht im nächsten Raum geht es gleich abwärts, man muß jedoch erst den rechten Hebel betätigen!!!

SOFORT nach rechts rennen, bis man zu dem Teleporter kommt der einen nach oben transportiert. Oben angelangt kurz nach links um seinen Freund aus seiner mißlichen Lage zu befreien und dann geht es weiter aufwärts.

In der Arena drückt man dann die auf der Karte abgedruckte Kombination und die Beiden werden rauskatapultiert.

Sofort nach rechts rennen. Die 4 Gegner erledigt man in altbewährter Manier und rennt dann gleich weiter. Nachdem man dann schließlich mit gebrochenen Beinen in der Kup-

Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Dieter Buchmüller aus Weisweil hüpfte durch Konamis Mega-Drive-Fassung der gleichnamigen Comic-Saga und erspielte für Euch sämtliche Paßwörter.

Level 1
NBKL DLLL LDGL DDLD
LDVD
YMBD LLDD LDKD DLLD
LDND
QYBG LLDD DLBD LDLD
DLTG

Level 2
TMBK DLLL DLBG LLLD
DDTV
GYBB DDDD DDBK DLLL
LDTN
JYBB PLDD LDBB LDLD
DLQD
YMBB MLLD DLBB PDDL
DLMQ
GBBB TLLD LLBB MLDL
DDPD

Level 3
ZMBB TGLD LDBB TLDD
LDNG
NMBB TKLD DDBB TGLL
DDNV
YRBB TZLD LDBB TKLD
LDNT
QRBB TZGL DDBB TZDL
DLZM

Level 4
TRBB TZKL DLBB TZGD
DDTM
HHBB TZZL DDBB TZKD
DDRBB
KJBB TZZG DLBB TZZL LLDH

Level 5
PZBB TZZK LDBB TZZG
DDDJ

XZBB TZZB LLBB TZZK LDDP

Level 6
HZBB TZZW DDBB TZZB
DLDT
KXBB TZZQ GLBB TZZW
LDGM
NJBB TZZW KDBB TZZQ
GDVM
YTBB TZZW ZDBB TZZQ
KLTM
BQBB TZZW ZGBB TZZQ
ZLMR
MQBB TZZQ ZKBB TZZW
ZGMZ

Zelda 3 (Super NES)

Ole Begemann aus Detmold sandte uns für alle verzweifelten Link-Fans noch einmal sämtliche Teleporterstandorte. Die Nummerierung hängt von der Position auf der Karte ab (von NW nach SO).

1. Den ersten Teleporter erreicht man, wenn man durch den westlichsten Eingang in die Verlorenen Wälder geht und sich dann sofort nach rechts orientiert, bis man den Wald wieder verlassen kann. Nun kann man am rechten Bildrand mit dem Hammer einen Pflock in den Boden schlagen; man findet den Teleporter unter einem Stein vor.

Die nächsten drei Teleporter sind allesamt in der Nähe des Schildkötenfelsens versteckt:

2. Östlich des Brillenfelsens ist ein Teleporter unter einem Stein versteckt.

3. Man erreicht einen weiteren Teleporter, wenn man sich in der Nähe der Berghöhle mit dem Enterhaken über die kaputte Brücke schwingt und sich dann in südlicher Richtung hält. Er ist unter einem schweren Stein versteckt, den man nur mit dem Titanenhandschuh heben kann.

4. Um das Verlies, in dem Zelda eingeschlossen ist, zu erreichen, muß man die drei auf

dem Todesberg befindlichen Holzpflocke gegen den Uhrzeigersinn in den Boden schlagen (rechts-unten anfangen); dann wird der Teleporter sichtbar.

5. Den fünften Teleporter findet man südlich vom Ostpalast; er ist von acht Holzpflocken umgeben.

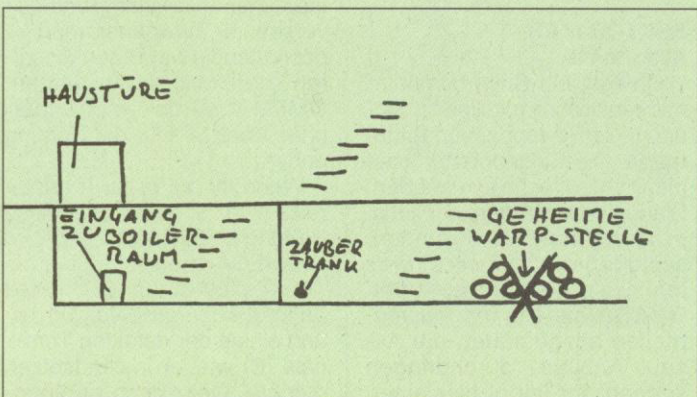
6. Man braucht diesen Teleporter vor allem, um das Wüstenverlies in der Schattenwelt zu erreichen. Man findet ihn ganz im Südwesten des Landes unter einem Stein. Das Plateau, auf dem er sich befindet kann man nur erreichen, wenn man auf der Flöte spielt und sich zu Position 6 fliegen läßt.

7. Dieser Teleporter ist im nördlichen Teil des Sumpfes, der östlich der großen Wüste liegt, versteckt; man erreicht ihn, indem man einen Holzpflock in den Boden schlägt und den dahinter befindlichen Stein hochhebt. Dieser ist sehr leicht zu finden, da er einzeln liegt und fast vollständig von Statuen umgeben ist.

8. Der letzte Teleporter wird benötigt, um den Eispalast in der Schattenwelt zu erreichen. Er ist auf der Insel in der Mitte des Hylia-Sees unter einem Stein versteckt.

The Addams Family (Game Boy)

Manfred Sorschag aus Klagenfurt fand in Oceans Game-Boy-Version der Addams Family einen geheimen Warp, der Euch direkt ins letzte Level beamt. Ihr benutz im mErdgeschoß einfach die rechte nach unten führende Treppe und gelangt zur Warp-Stelle (siehe Karte). An der markierten Stelle haltet Ihr A und B gedrückt und bewgt das Steuerkreuz nach oben und nach unten. Kurz darauf findet Ihr Euch im letzten Level wieder.



NEU IN DÜSSELDORF

VIDEOSPIELE UND MEHR !

SUPER NES MEGA DRIVE GAMEBOY AMIGA ATARI IBM

GAMESTORIE

Rüttenscheider Straße 181 (nähe Messe/Gruga)
4300 Essen 1 · Telefon 0201/777225

Laden & Versand
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr, Donnerstag 10.00–20.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr
Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken

NEU IN ESSEN

Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places	Indiana Jones 3 & 4	Rex Nebular
Alone in the Dark	Ishar	Kingworld
Amazon	Immortal, the	Robin Hood Adventure
Amberstar	Kathedrale, die	Sherlock Holmes
Buck Rogers 1 & 2	King's Quest 5 & 6	Shining in the Darkness (MD)
Cruise for a Corpse	Laura Bow 2	Space Quest 4 & 5
Curse of Enchantia	Legend	Ultima 7 - Teil 1
Darkseed	Legend of Kyrandia	Star Trek Adventure
Das schwarze Auge	Legends of Valour	Summoning the
Daughter of Serpents	Lords of Doom	Treasures of sav. Frontier
Death Knights of Kryn	Loom	Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.)
Dungeon Master	Lure of the Temptress	Ultima 7 - Teil 2
Eco Quest 1 & 2	Might and Magic 3 & 4	Ultima Underworld 1 & 2
Elvira 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Veil of Darkness
Eternam	Obitus	Warriors of eternal Sun (MD)
Eye of the Beholder 1 & 2	Pirates	Warcworks
Fate - Gates of Dawn	Planet 9 from outer Space	Ween
Goblins 2	Pools of Darkness	Wizardry 6 & 7
Heimfall	Police Quest 3	Veil of Darkness
Hexuma	Prophecy of the Shadow	Challenge of the 5 Realms - neu
Hook	Quest for Glory 3	Shadow of the Comet

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

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 1000 Berlin 21. Tel.: 030/391 84 95

Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anruf.

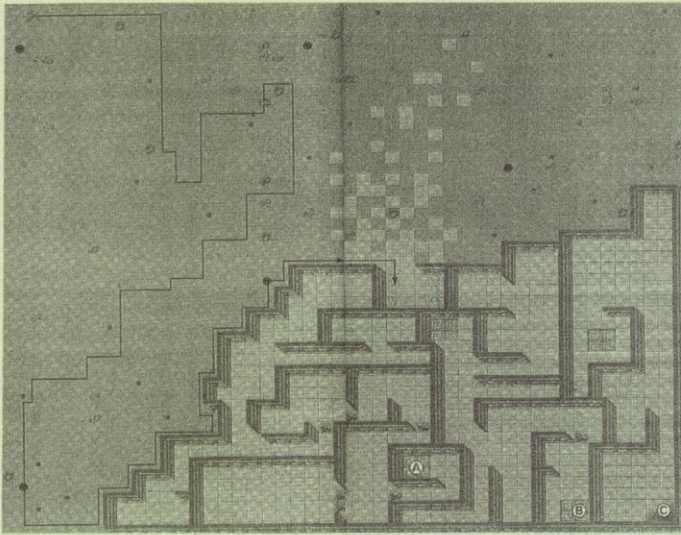
M.K. Elektronik

TITEL		AMIGA	IBM/PC
1869			
ABANDONED PLACES 2	KD	69,00	82,00
BETRAYAL CRONDOR	DV	62,00	82,00
BODY BLOWS	DA	46,00	---
B17 FLYING FORTRESS	DA	69,00	89,00
CHESSMASTER 5BIL.	DA	---	75,00
CAR & DRIVER	KD	---	104,00
CHAOS ENGINE	DA	49,00	---
CIVILIZATION	KD	74,00	88,00
DESERT STRIKE	DA	54,00	---
DER PATRIZIER	KD	69,00	83,00
DOGFIGHT	DA	---	96,00
EISHOCKEY MANAGER	DV	76,00	83,00
ELITE 2	DA	83,00	83,00
ERIC THE UNREADY	DA	---	62,00
FREDDY PHARKAS	DV	---	69,00
GUNSHIP 2000	DA	69,00	89,00
HANNIBAL	DV	68,00	82,00
INDIANA JONES 4	KD	82,00	89,00
JORDAN IN FLIGHT	DA	---	76,00
KGB	KD	52,00	59,00
LEGEND OF KYRANDIA	KD	64,00	64,00
LEMMINGS 2	DA	64,00	83,00
MONKEY ISLAND 2	KD	82,00	82,00
PINBALL DREAMS	DA	54,00	55,00
SIM LIFE	DV	---	89,00
SLEEPWALKER	DA	52,00	58,00
STRIKE COMMANDER	DA	---	89,00
STRIKE C. SPEECH PACK	DA	---	34,00
STREET FIGHTER 2	DA	---	62,00
SUPER HERO	DA	62,00	---
SPACE QUEST 5	DV	---	69,00
SPACE HULK	DA	76,00	89,00
THE GAMES - WINTER CHALLENGE	DA	62,00	62,00
TRANSARCTICA	DA	55,00	55,00
ULTIMA UNDERWORLD 7, TEIL 2	DA	---	82,00
WALKER	DA	62,00	---
WORLDTRIS	DV	---	69,00
XENOBOTS	DA	---	76,00
X-WING	DA	---	89,00

LADENVERKAUF: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR
TELEFONISCHE BESTELLUNG RUND UM DIE UHR UNTER: 021 33/4 11 36
VERSANDKOSTEN PER NN: POST 9 DM/UPS 15 DM

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG:
M.K. Elektronik
KREFELDERSTR. 11-13 · POSTFACH 1027 · 4047 DORMAGEN 1
WIR SUCHEN FRENCHISE PARTNER! · HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

6/93 POWER PLAY



IZAR, Izar 2, Karte 1

cher Mission dorthin zurück, wo OMEGA zuerst zu Euch gesprochen hat, und nehmt Eure Belohnung in Empfang.

Hinweise: Ihr begegnet weiterer subatomarer Bewaffnung. Tragt auf jeden Fall Modu-Rüstung oder Mayfield. Alles, was nach einer Falle aussieht – glühende grüne Laser, pulsierende weiße Kacheln, usw. – ist meistens auch eine. Sucht vorher alles genau ab und Euch passiert nichts.

Izar II

Der Concierge ist der letzte Überlebende der technologisch weit entwickelten Ipremi-Rasse. Er hält sich in einem großen, schwarzen Turm versteckt. Hier zieht er an den Strängen, die einen interstellaren Krieg beginnen bzw. beenden oder eine Regierung stürzen können.

Diesen Planeten müßt Ihr zweimal besuchen, um die Auf-

gabe zu lösen. Beim ersten Besuch ist der Hataphas-Edelstein ein Teil Eurer Eintrittskarte. Ein merkwürdiger Hut ist nötig, um die Last Stanza zu bekommen. Habt Ihr keinen bei Euch, findet Ihr einen auf Vindematrix Prime. Beim zweiten Mal müßt Ihr die Cygnus-Kanone dabei haben, damit der Concierge Euch das N.I.C.T.U. aushändigt.

Beamt Euch an den Eingang des Mud-Moores. An den meisten Stellen ist es zum Überqueren zu tief. Der Pfad führt Euch sicher durch den Moor zum Eingang des Turmes. Ihr werdet jedoch weitere Hataphas-Edelsteine suchen müssen, die im Moor zusammen mit einer technischen Karte verstreut sind. Insgesamt werden sechs benötigt, um in den Turm zu gelangen. Nehmt auf jeden Fall den Pickor mit, der zu Euren Füßen liegt, wenn Ihr heruntergebeamt werdet. Am Turmeingang stehen Statuen.

Legt auf jede einen Edelstein, die Köpfe verschwinden mit den Edelsteinen. Sind alle Köpfe fort, öffnet sich die linke Wand. Dahinter haben Phlemrucks auf Euch gewartet. Sie sind mit subatomaren Blaster ausgerüstet.

Nach erfolgreichem Kampf geht zum Teletransraum (A). Ihr werdet öfter auf explosiven Schutt treffen. Die Explosion verläuft immer tödlich. Benutzt den Pickor und Ihr seid relativ sicher. Begeht Euch nun zu (B), danach zum Lift (C). Der Lift bringt Euch in den Untergrund. In ein Gebäude könnt Ihr nicht hinein. Davor steht eine Computerkonsole, untersucht sie. Mehrere Lichtmasten der selben Farbe umgeben das Gebäude, untersucht auch sie. Die Farbe des Mastes verändert sich jedesmal. Sind alle Masten unterschiedlicher Farbe, verschwinden sie zusammen mit den Statuen, die den Eingang des Gebäudes versperrt haben.

Im Gebäude stehen zweimal zwei Köpfe, die Euch Fragen stellen. Ein paar Killer-Roboter greifen an, zerstört sie und antwortet auf die Fragen. (Der Roccove ist nicht verrückt, der Concierge hat OMEGA gebaut, Vindematrix ist eine neue Kolonie und die Leute begehren nicht auf gegen Erfindungen des Concierge). Beantwortet Ihr die Fragen, die der Concierge aufgestellt hat, falsch, erwartet Euch eine harte Strafe. Untersucht die Statuen, sie sprechen zu Euch.

Nach den Köpfen folgt ein weiteres Hindernis: die Pockmarked Wall. Benutzt den Starstone an der Wand und Ihr könnt passieren. Kurz nach der Wand liegt ein Kraftfeld, an dem Ihr nur mit der Cygnus-

Kanone vorbeikommt. Im Moment habt Ihr keine Kanone, also nehmt den Teleporter zu Eurer rechten.

ALNASL SECTOR

Alnasl Prime

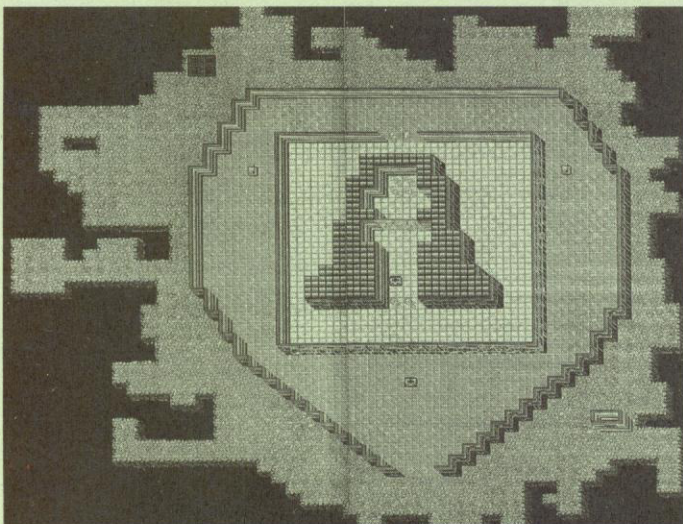
Die Ominar sind eine sehr weit entwickelte Rasse. Sie benutzen künstlich hergestelltes genetisches Material, um jung zu bleiben. Das Material wird neben zahlreichen Drogen und Wissens-Stabilisatoren im Strandware aufgehoben; und eben diese ist sabotiert worden. Das Chaos ist perfekt. Der Proconsul hat sich in der Halle der Station eingeschlossen und will nicht herauskommen. Sein Wissen wird benötigt, um den Strandware zu reparieren und das größte Desaster zu verhindern.

Gute Waffen und subatomar widerstandsfähige Rüstung sind hier von größter Bedeutung. Der Control-Hebel befindet sich beim Proconsul.

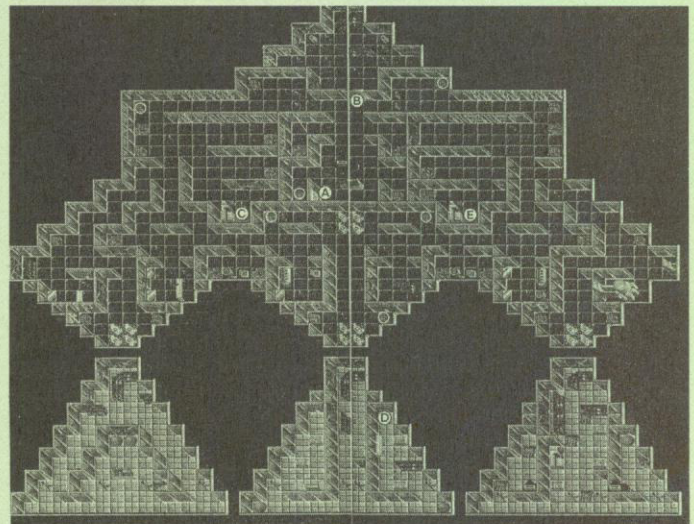
Ihr müßt als erstes durch die verschlossene Tür (B) gelangen und dem Proconsul eine Spritze mit nicht verseuchter Strandware verpassen.

Ein verrückter Ominar steht vor der Tür zur großen Halle. Er fragt Euch etwas und wird sich das Leben nehmen, wenn Ihr ihn für verrückt haltet. Speichert bevor Ihr mit ihm sprecht. Seine letzte Frage "Bin ich verrückt?" antwortet mit ja. Beantwortet Ihr alles zu seiner Zufriedenheit, geht er fort und Ihr könnt passieren. Ihr könnt ihn auch einfach erschießen. Die Anti-Matter-Granate, die er Euch gibt, hat für das Spiel keinerlei Bedeutung.

Sprecht mit dem Ominar bei (A), der versucht den Türmechanismus zu reparieren. Er



IZAR, Izar 2, Karte 2



ALNASL, Alnasl Prime

benötigt sechs Control-Crystals, die sich an den eingekreisten Orten auf der Karte befinden. Sucht Ihr in einem der anderen Spindeals als den eingekreisten, löst Ihr eine Anti-Matter-Granate aus. Gebt die Crystals dem Ominar (A). Es sagt zwar das gleiche, wie beim letzten Mal, sobald er aber den sechsten Crystal hat, öffnet er Euch die Tür (B).

Holt jetzt den Microtic-Injector und einige Proconsul-Strandware. Sie befinden sich auf dem Schutt eines der Schiffe, die der verrückte Ominar zerstört hat. Es gibt drei Transportstationen, die dritte ist defekt. Ihr könnt die zweite dazu veranlassen, Euch dorthin zu bringen, wo der dritte Lift ankommen würde. Benutzt dazu das Mindnet. Der Ominar (C) ist Euch behilflich. Er injiziert Euch die Strandware, die notwendig ist, um das Mindnet zu benutzen.

Nach der Injektion werdet Ihr den Mindnet-Schlüssel (D) finden müssen. Der Lift gegenüber (D) auf der Karte führt dorthin. Nun geht zum nächsten Teletrans und holt den Microtic-Injector, der wie eine Neutronenwaffe aussieht. Seid Ihr schon im Besitz eines Microtic-Injectors, könnt Ihr Euch diesen Schritt sparen. Habt Ihr sowohl den Injector als auch den Schlüssel, geht zum Mindnet-Pad (E). Das Mindnet schaltet sich an und fragt Euch, ob der Lift zwei Euch zum Ankunftsort von Lift drei führen soll. Antwortet mit "Ja" und geht zum zweiten Lift, der Euch ins dritte Debris fährt. Die PC-Strandware sieht wie jede andere Strandware aus. Sucht genau, bis Ihr etwas findet, das wie schwere Magazine aussieht. Geht dann mit der Strandware und dem Injector zurück zur großen Halle. Benutzt die PC-Strandware am Proconsul, während der Injector sich im gleichen "Inventory" befindet. Es "fesselt" den Proconsul und er händigt Euch einen Control-Hebel aus.

Hinweise: Tragt auf jeden Fall subatomar widerstandsfähige Rüstung. Es ist ein sehr schweres Level. Speichert so oft wie möglich zwischendurch ab.

Hinweise: Wieder sind die Waffen subatomar. Schützt Euch mit Anti-Neutron-Rüstung. An einigen Stellen könntet Ihr auf Strahlung treffen. Gebt acht und geht nicht unnötig umher.

Vega IX

Ein mörderisches Experiment hat im Weltraum einen Riß verursacht. Waypoint 9 ist starker Strahlung ausgesetzt worden. Durch sabotierte Strandware und Strahlenverseuchung wurden mehrere

Stationen außer Gefecht gesetzt. Der Proconsul der Station hat eine tödliche Dosis verseuchter Strandware abbekommen und hat sich im Shuttle-Control-Raum eingeschlossen.

Um hier erfolgreich sein zu können, müßt Ihr einen Control-Hebel (auf Alnasl Prime)

ihren dunklen Geschäften nachgehen zu können. Unter extremen Sicherheitsvorkehrungen wird ein Algo-Cam auf der Basis gehalten. Die Secundus sehen nicht so aus, als wären sie zu einem Tauschgeschäft bereit, daher müßt Ihr Euch das Algo-Cam erkämp-

feindlich gesinnt sind. Tretet auf (C), die Tür schließt sich und beschützt Euch vor den aggressiven Blechmännern. Um durch die geschlossene Tür (G) zu gelangen, müßt Ihr die Computer (D) und (E) in die Luft jagen. Einer der Computer kann erst erreicht werden, wenn die Wand (F) mehrfach angebufft wird. Beide Rechner müssen außerdem mit dem Hammer bearbeitet werden, bevor sie den Geist aufgeben. Geht durch die Tür (G) und holt das Algo-Cam am Ende der vielen Gänge.

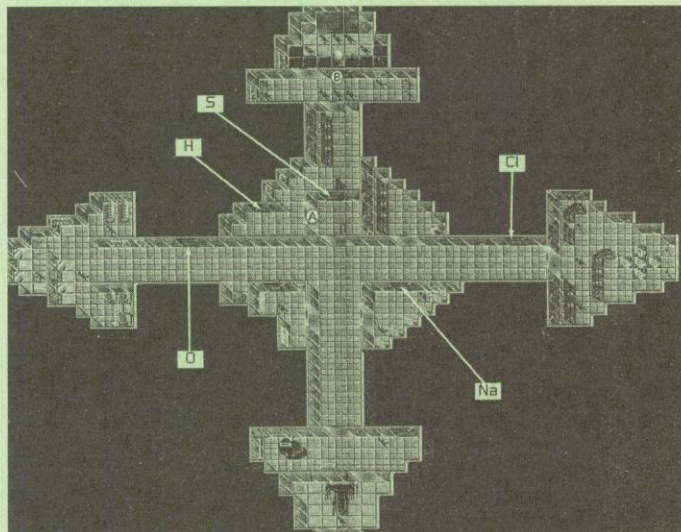
Hinweise: Es ist die TÖDLICHSTE Szene im ganzen Spiel. Folgt diesen Hinweisen, bevor Ihr die Tür (G) angeht, es erhöht Eure Lebenschancen gewaltig. Speichert öfter ab.

Vier Shrouds of Kriq und ein böser Death-Roboter befinden sich in einem der Räume. Hebt sie auf jeden Fall auf, bevor Ihr die Zerstörung der Computer beginnt oder die Tür (G) passiert.

Eine der verschlossenen Türen läßt sich nicht öffnen. Der ISC-Pin sperrt sie auf. Im Innenraum liegen vier Cygnus-Kanonen und vier Dreadnought-Suits. Es sind die besten Waffen bzw. Rüstungen von ganz Planet's Edge. Sie werden ebenfalls benötigt.

Die Secundus sind mit Blue-Quark-Waffen ausgestattet. Es sind subatomare Waffen mit geringer Reichweite. Es wäre geschickt, eine Tac-Nuke-Rifle (auf Alrai II) mit weitreichender Wirkung einzusetzen.

Beim Eintreffen auf dem Planeten tragt Assault-Suits. Sie sind der beste Schutz gegen die Super-Laser der Death-Roboter.



ALNASL, Vega IX

besitzen. Den Fluchtcode erhält Ihr nach Abschluß dieser Prüfung.

Die zwei Türen lassen sich nur mit der korrekten Kombination öffnen. Wenn Ihr auf die Tür (A) zugeht, erscheint "NaCl" am Monitor. Er ist die chemische Verbindung für Natriumchlorid (Salz, engl.: Sodium Chloride). Sucht nach einem Monitor Sodium und einen Chloride auf Eurer Karte, dann öffnet sich die Tür. Die nächste Tür ist H₂SO₄, zwei Teile Wasserstoff (Hydrogen), eines Sulfat (Sulfur) und vier Teile Sauerstoff (Oxygen). Sucht den Hydrogen-Monitor zweimal, Sulfur einmal und Oxygen viermal, und die zweite Tür springt auf.

Eine weitere Tür (B) ist versperert. Benutzt hier den Control-Hebel und Ihr seid drin. Ominfajadin, der Totschläger, wartet auf Euch. Schießt ihn nieder und nehmt seinen Fluchtcode an Euch. Das war's.

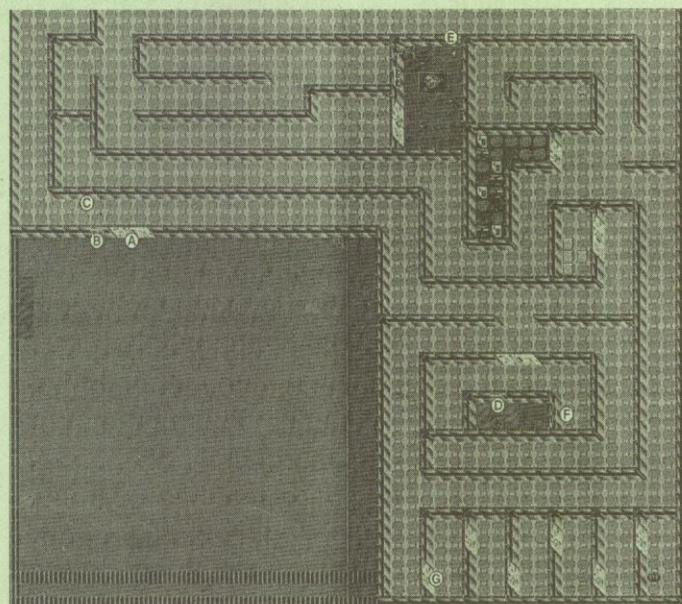
Hinweise: Wieder sind die Waffen subatomar. Schützt Euch mit Anti-Neutron-Rüstung. An einigen Stellen könntet Ihr auf Strahlung treffen. Gebt acht und geht nicht unnötig umher.

Sector Alnasl Ascella II

Die tückischen Ipsemi Secundus haben diese Ominar-Basis erobert und benutzen sie als Außenposten, um weiter

fen. Der Fluchtcode (von Vega IX) ermöglicht Euch später von hier fortzukommen.

Die Bewohner sind alle unfreundlich und überhaupt nicht hilfsbereit. Die Death-Roboter sind überall, werden jedoch erst feindlich, wenn Ihr angreift. Die Ipsemi Secundus sind immer feindselig. Die Vordertür (A) läßt sich mit dem Computer (B) öffnen, die Kachel, um sie zu schließen, liegt bei (C). Mit Hilfe des Fluchtcodes wird der Computer aktiv. Erschießt den Roboter, der die Tür bewacht. Lauft schnell ins Innere, da nun alle Roboter



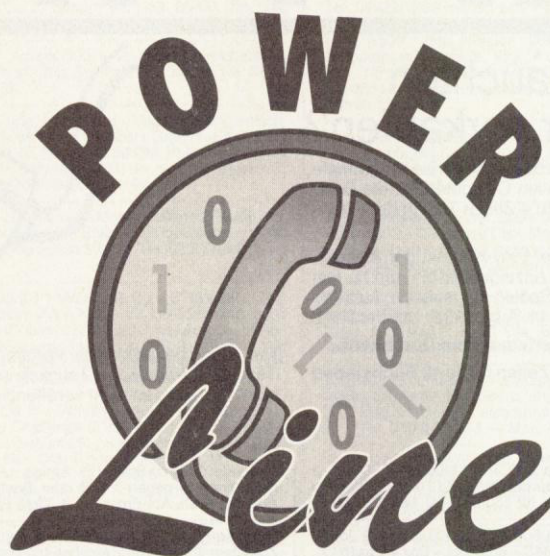
ALNASL, Vega IX

Hoffentlich haben wir Euch mit unserer "Modem"-Ecke Appetit auf ein paar vernünftige Stunden mit Computer, Modem und Telefonleitung gemacht. Wer noch kein Modem hat, sollte einen Blick auf das ZyXEL-Modem werfen, das wir hier vorstellen. Ein weiteres Problem vor dem der Neuling steht, bevor er die ersten Daten durch die Leitung schieben kann, ist die Wahl eines sogenannten *Terminal*-Programms. Dieses Programm ist notwendig, um dem Modem zu "erklären", was es machen soll. Eines der gebräuchlichsten und beliebtesten Programme dieser Art, ist *Telix*. Normalerweise könnt Ihr Euch *Telix* ein paar Tage in Ruhe anschauen, bevor Ihr Euch für den Kauf entscheidet. Gefällt Euch *Telix* (oder ein anderes Shareware-Programm), solltet Ihr es registrieren lassen und bezahlen. Meistens befindet sich ein entsprechendes Registrierungs-Formular auf der Programmdiskette. Wer gleich kaufen möchte, kann sich *Telix* bei der Firma **CDV Software** in Karlsruhe bestellen.

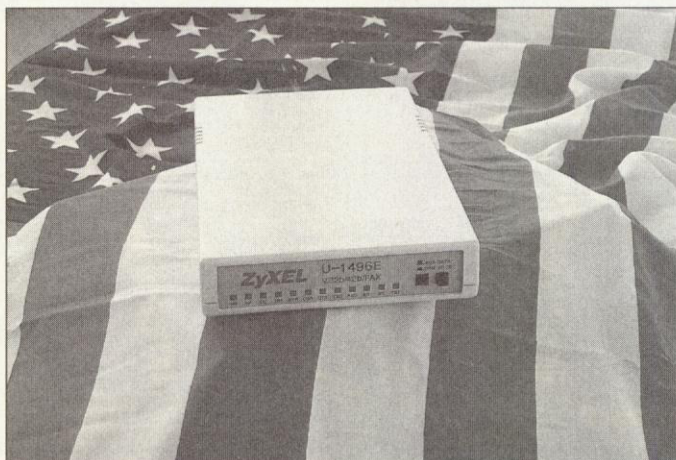
Solltet Ihr noch Fragen haben, einen wichtigen Spielertip benötigen oder selbst einen Tip abgeben oder auch nur mal "Hallo" sagen möchtet, könnt Ihr Euch (sofern Ihr *CompuServe*-Benutzer seid) an Michael wenden. Hier nochmal seine E-Mail-Adresse: 71333,665.

Ein Modem muß her!

Da lest Ihr jeden Monat in der *POWER PLAY* über schnuckelige Spielchen, die man mit einem Modem anstellen kann. Leider habt Ihr noch keines. Aber dank ausgiebiger *POWER PLAY*-Lektüre liebäugelt Ihr mit einem solchen Gerät und habt rund 800 Mark auf dem Sparsbuch. Der Datendoktor empfiehlt dann ein ZyXEL-Modem. Die Standardausführung mit der Bezeichnung *1496 E plus* bietet nicht nur Übertragungsgeschwindigkeiten von bis zu 19200 Baud, sondern dient auch als Faxgerät. Das *1496 E plus* ist eine externe ZyXEL-Variante, bei der die verschiedenen Betriebsfunktionen an einer LED-Leiste abzulesen sind. Wer lieber ein Modem im Rechner einbauen möchte, kann sich auch die passende Steckkarte besorgen. Modemfreaks, die Wert auf Luxus legen und mehr Geld anlegen wollen, kaufen sich kurzerhand die Edelausführung mit LCD-Display. Leider haben die ZyXEL-Geräte einen entscheidenden Nachteil: Keines ist von der Post zugelassen. Und ohne die ZZF-Freigabe der Telekom, ist der



Der heiße Draht



Preiswert und zuverlässig, aber nicht postzugelassen: Das ZyXEL-Modem (hier ein älteres Modell, ohne "Plus")

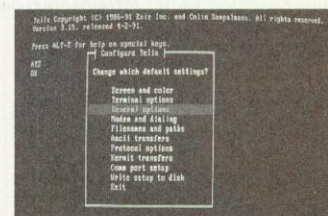
Betrieb am hiesigen Telefonnetz strafbar. Interessierte wenden sich am besten an die Firma **Point-Computer** in München, die neben den ZyXEL-Geräten auch postzugelassene Modems der High-End-Marke *US Robotics* im Programm haben.

Verbindung gewünscht

Da steht es nun das frisch gekaufte Modem. Mit akribischer Feinfühligkeit habt Ihr alle Kabel sorgsam verlegt, für Strom gesorgt und das Modemhandbuch gewälzt. Damit ist es meistens nicht getan. Denn irgendwie muß dem Modem beigebracht werden, wie es ein

anderes Modem anruft, mit welcher Geschwindigkeit die Verbindung zustande kommen soll, was passiert, wenn die Leitung unterbrochen ist oder der Partner gerade auflegt. Um dem Modem all diese "Kleinigkeiten" verständlich zu machen, lohnt sich die Anschaffung eines Terminalprogramms. Ein sehr beliebtes Programm dieser Art ist die Sharewaresoftware *Telix*. Der Komfort von *Telix* hält sich im Angesicht der rausgeilen Softwarewelt – eine Maussteuerung gibt's nicht – in Grenzen. Aber mit simplen und auch für Laien schnell verständlichen Tastenkombinationen läßt sich das Programm nach kurzer Eingewöhnungszeit und der passenden Konfiguration ganz fabelhaft bedienen. Ungemein nützlich ist dabei eine eingebaute Hilfsfunktion, die die

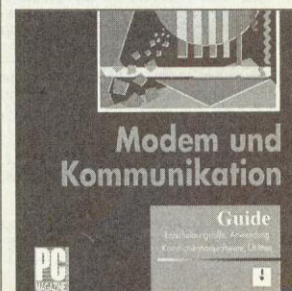
verschiedenen Tastenkombinationen erklärt. Mit enthalten, wie in anderen Terminalprogrammen auch, ist ein komfortables Telefonbuch in dem Ihr alle Anschlußnummern dauerhaft speichern könnt. Per Tastendruck wählt dann das Modem den gewünschten Anschluß. Für Einsteiger interessant, die mit den Modembefehlen auf Kriegsfuß stehen, ist eine fertige Liste mit gebräuchlichen Modems, die bei der Installation für die richtigen Einstellungen sorgt. Für eine Vollversion von *Telix*, inklusive umfangreichem Handbuch und Up-Date-Service müßt Ihr bei einem Sharewarespezialisten wie dem **CDV-Versand** in Karlsruhe rund 200 Mark anlegen.



Mit dem Terminalprogramm *Telix* erklärt Ihr Eurem Modem was es machen soll

Lesefutter

Auch wer sich intensiv mit dem Thema Datenfernübertragung beschäftigt, stößt auf einige härtere Problemnüsse. Wenn gerade kein versierter Kumpel zur Hand ist, der einem weiterhilft, rettet uns nur noch der Griff ins Buchregal vor dem Problemfrust. Eines von zahlreichen Büchern, die sich mit dem Thema DFÜ auseinandersetzen ist der 384 Seiten starke Wälzer *Modem und Kommunikation* aus dem Tewi-Verlag. Für die stolzen 59 Mark, die das Buch kostet, bekommt Ihr reichlich Lesefutter und eine Diskette mit einer Demo-Version des Kommunikationsprogramms *Crosstalk* sowie nützliche Test- und Diagnosesoftware.



Mehr Wissen macht nix: Eines der vielen Bücher zum Thema Modem

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 **August-Ausgabe** (erscheint am 14. Juli '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 10. Mai '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **September-Ausgabe** '93 (erscheint am 11. August '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. C64 + Floppy + Cartridge + Farbmon. + 50 Disks + div. Bücher, VB 350,- DM, Tel. 089/4480732 (Florian)

Verk. C64 II, Floppy, 100 Leerdisk, Zubehör ohne Joystick für 250 DM, Tel. 02242/81486, Hans Hanke, Hennef 1, nach 16 h

Kaufe ältere Rollenspiele, Adventures: Alternare Reality 2, Galdregon's Domain, Realms of Darkness, Gemstone Warrior, Fire King, Standing Stones, Tel. 05832/305 Carsten

Guild of Thieves 30,-, Tel. 07762/1426 Andreas

Verk. 128 D + Farbmonitor 1901, Drucker Star LC-10C, Datensette, 2 Joysticks, 200 Disks, Mouse, div. Bücher, Preis VB, Tel. 02183/6366 ab 14 h, Stephan

Verk. C128 + Mon. + Floppy + Drucker + Maus + Pagefox + Bilder + ZS dazu Software + div. Literatur etc., Preis VB, Tel. 05571/4213 ab 18 Uhr, Maik verlangen

Verk. C64 orig.: Preise zw. 5 DM und 40 DM, Liste gg. RP bei: Mario Mata, Hauptstr. 45, 6751 Mackenbach

Verkaufe die Spiele: Neuromancer deutsch 30 DM, Chuck Yeagers 40 DM, Dragon Wars 25 DM, R-Type 25 DM, Echelon 20 DM, Die Reise z. M. d. E. 20 DM, Tel. 02671/3258

Verk. C64 II, 1541 Floppy, Farbmonitor, Drucker, 1 Joystick, 1 Maus + Pad, Bücher, Programme und Spiele mit d. Anleitung 800,- DM, Tel. 06298/7806

Amiga

Verk. Larry 2 + 3 je 40 DM, Awesome 15 DM, Blue Max 30 DM, 3D-Constructionkit 40 DM, Zany Golf 20 DM, E-Motion 20 DM, Wetten daß 10 DM, orig. verpackt mit Anleitung 100 % o.k. Tel. 05131/54999

Amiga Rückkehrer sucht wieder Tauschpartner zur Auffrischung seiner Softwarebestände. Bitte Schreibt an: Alois Schmalz, Probstberg 62, 8411 Wenzelnbach, Tel. 09407/2912

Suche orig. Bucky O'Hare, Snow Brothers, Asterix & Obelix 20 DM Belohnung + Verkaufpreis. Schreibt an: Alois Schmalz, Probstberg 62, 8411 Wenzelnbach, Tel. 09407/2912

Verschenken tue ich nichts! Aber ich verkaufe weg. Geldm. meinen Amiga 500 + 1048S Mon. + 1 MB + 2 ext. Laufwerke für ca. 1000 DM, Holger, Tel. 04922/1266

Die Kathedrale 40 DM, Elvira 1 40 DM, Civilization 50 DM, Apidy 40 DM, alles Original, Tel. 07041/83447 zu verkaufen

Suche externes Laufwerk 5,25 Zoll (nicht zu teuer), für Amiga 500, mit Büchern, wer dazu noch Spiele hat, bin interessiert! Tel. 02191/663755 (fragt nach Markus)

Tauschpartner für Amiga gesucht. Suche und habe immer die neuesten Spiele und Anwenderprogs. Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26, Germany

Verk. Amiga 500 + TV-Modulator, 1 MB, 2 Joysticks, Leerdisketten und 3 orig. Spiele (Fire and Ice usw.) für 550 DM, Tel. 09082/1588

Verk. Amiga 500 mit 512 KB Erw. + 2 Joy. + Mouse + 1084S + 80 Disks + Box + Epson LX-400, 9-Nadel-Drucker für 1500 DM, Valentin, Tel. 05241/79660

Verkaufe Battle Isle 45 DM und Bundesliga Manager Prof. + Editor 55 DM, Tel. 07042/4457 (ab 15 Uhr)

Verkaufe orig. Lemmings, Bl.-Manager, Populous 2, PGA Tour Golf je 45 DM. Suche orig. Tetris, Supertetris, H.-J. Kubsch, Wunne 26, 5750 Menden 1, Tel. 02373/62695

Verk. wegen Systemwechsel 2. Laufw., Civilization, Formula one Grand Prix, 2 Joystick, Grabner Andreas, Tumbach 1, A-4210 Gallneukirchen, Tel. 07235/3208, Austria

Verk. orig. Castles, Powermonger, Trans World, Wings, M1 Tank Platoon, Dungeon Master für je 35 DM, 3D Construction Kit für 90 DM, Tel. 02985/416 (Matthias)

10 Erotik Disks inkl. Sex-Tetris 60 DM. Suche Tauschpartner, C. Wohlfarth, Am Tor 12, 3559 Hatfeld 2

Verk. Originale: Lotus 2, Bund. Liga Mana. Prof. zu je 45 DM, Lemmings, Sensible Soccer zu je 35 DM, Super Cars 2, Speedball 2, Lotus 1 zu je 20 DM, Tel. 02359/6023 Ralf

Amiga 2000 mit 4 LW, PC-Card, 1084S, Drucker und vielen Programmen sowie jede Menge neuer Spiele. Preis VB 1500,- auch ohne Monitor, Tel. 05541/32874

Verkaufe Silent Service II und Titus The Fox, Tel. 08137/8978

Biete alle Bards Tale, Chuck Yeagers, Ultima V + VI, Genghis Khan, Leisure Suit Larry I, II und III, Lemmings und Sim Earth, Tel. 06151/55267 Helmut

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, 1 Joystick + Spiele Amberstar, Indy 3 Adv., Bane of C., M + M3, Dungeon Master, Chaos, EYE of B. 1, nur komplett für 420 DM, Tel. 0631/68305

Verk. KQ 1, 2, 3, SQ 1, Larry 3, 5, PQ3, 1, Test Dr. II, Fer. F1, Car. Com., Easyamos, Amos, suche Ports of Call & Teenage Queen. B. Swagers, Gooioord 75, NL-1103 CE Amsterdam

Verk. orig. Indy 4 70 DM, Indy 3, Monkey 1, Mega o. Mania, EOB1 je 60 DM, Cadaver, Pirates, Paradiroid 90 je 50 DM, Bard's Tale 340 DM, Tel. 0381/4590628 (Stefan) zw. 15-18 Uhr

Verk. orig. Fligh. O. Intr., F15, X-Copy, Sp. Forces je 35 DM, Populous, T. prom. Land, Sim City, Demom., Erw. I + II je 25 DM, Powermonger, Battles Isles + Data je 35 DM, weitere Sp. a. Anfr. Tel. 07731/53253, ab 17 h

Verkaufe Amiga 500-Set, 5,25 Zoll Floppy, 1 MB RAM, HF-Modulator, Maus und komplette Spielesammlung, Preis 1000 DM, Christian Schneider, Wilhelm-K. Str. 50, O-7812 Lauchhammer-3

Verkaufe Turbokarte 68030 CPU 4 MB 32 Bit MMU Co-Prozessor 68882-40 MHz + 1/2 Jahr Garantie, Tel. 06033/65064, 1050 DM

Amiga 500, 1 MB, 2 LW, TV-Modulator, Bootselector, 2 Mäuse, 120 Disketten, über 30 original Spiele sowie notwendige Lektüre, 1200 DM oder ohne Spiele 700 DM, Tel. 08261/4356

Verkaufe Original-Spiele für Amiga. Liste bei mir anfordern gegen 1 DM oder Briefmarke, Andreas Kratt, Abt.-Ernst-Str. 6, 7930 EHINGEN

Verk. Amiga 2000 B, 1084S neu, MK III, 2 3,5 Zoll intern, 2 Joysticks, Trackball 400 Disketten, 50 orig. Programme, viel Literatur 900,- Tel. 02227/82444 oder 04638/8584

Billige Originale: Champions Krynn, Dark Queen, Death Knight, Amberstar, Great Courts 2, (35 DM), Beam, Kick off 2 Data (15), Tel. 02103/62767 Franz

Amiga-Software ab 10 DM zu verkaufen (z.B. Sensible Soccer alt, Their Finest Hour, Powermonger). Liste von Cord Pukall, Munastr. 7, 3101 Höfer

Löse meine Softwareammlung auf! Bei Interesse: Sven Leberher, Sulzbacher Str. 52, 7150 Backnang. Liste gegen 1 DM Rückporto, P.S.: alles Originale!

Löse meine Softwaresammlung auf! Bei Interesse: Sven Leberher, Sulzbacher Str. 52, 7150 Backnang. Liste gegen 1 DM Rückporto, P.S.: alles Originale!

Verk. orig. Bundesliga M. Prof. + Tor-Ed. 90 DM, Plutos 20 DM o. beides zusammen 105 DM, Tel. 09202/1235 Heiko ab 18.15

Verk. 5,25 Floppy, Sim. Ant, Space Quest IV Formula One Grand Prix. Suche Festplatte (20-88 MB) 1,5 MB Erweiterung für Amiga 500! Tel. 07131/166762 (Boris)

Verk. 7 Amiga-Klassiker zum Preis von 120 DM. Bitte meldet Euch bei Hans-Georg Schmidt, Tel. 0271/353875

Verkaufe Bandit Kings 30 DM, Buck Rogers 120 DM, Kings Bounty 20 DM, Eye of the Beholder I 20 DM, Tel. 06173/62511, Michael, verhandlungsbereit

Verk. Indy 4, Elvira II, Populous II, + Zusatz Mad TV, Black Crypt, Larry 5, Eye of the Beholder, Spirit of Adventure, Dynablast, Pools O. D. für je 45,-, Chris, Tel. 0221/633838

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe und suche immer die allerneuesten Spiele. Liste an Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26, Germany

Verk. History Line, BMP+, Speedball 2, Flight o. t. Interuder, Rodland, Atomino, B. Isle 2, Powermonger, Imperium, Gods, u.a. ab 10 DM, Tel. 09367/3670, ab 17 h

Suche neueste Software für Amiga. Zahle bis 5 DM, noch dazu suche ich Space Crusade, Reiter von Rohan. Tel. 089/6792866, nur nachmittags, nach Alex fragen

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, 2 LW, 23 Originale, 80 Leerdisk, div. Zubehör, NP 3500 DM, VP 1111 DM, Tel. 02132/8488, ab 19 h, IJla

Suche möglichst günstig Spiele für Amiga und PC. Bin auch an günstigen Modulen für MD, Snes und GB interessiert. Markus Krämer, In den Linden 87, 7121 Ingersheim 2

VK. Originale zu Dumping-Preisen, z.B. Lemmings 2, Mad-TV-Data, Maniac-M2, Elite 2, Desert-Strike, X-Wind., Edic u.v.m., alle gebraucht, Tel. 07321/48578

Verk. 200 Leerdisketten mit Diskettenboxen 3,5 Zoll für 200 DM, verk. außerdem orig. Indy 4 für 70 DM, X-Copy Pro V.5.2 für 50 DM, alles 100 % o.k., Tel. 04922/1427

Verk. A500 1 MB + 2 Joyst. + Maus + TV-Mod. + 2 LW + Softw. + Bücher für DM 600 + 29 Spiele für DM 5 bis DM 30, alles zusammen für DM 800, Tel. 09722/1774, Bernd

Verk. Amiga-Orig. Preis zw. 10 und 55 DM, Gratisliste anfr. bei: Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, TI. 09231/4204

Verk. Indiana Jones 4 für Amiga 45 DM, Tel. 09422/5488

Verk. A1000 (ohne Monit. u. Drucker), Preis VB. Angebote an S. Hinske, Ginstenweg 8, 6442 Rotenburg/F., Tel. 06623/5266

Verkaufe A500, 1 MB, 2. Laufwerk, Joystick, mehrere Spiele + Textverarbeitung PWrite, insg. 45 Disks für 650 DM, Anfr. unter Tel. 04171/75692, Di-Do ab 18 Uhr, Selbstabholer

Verk. 1. Amiga: KQI-III 10 DM, Dr. Wa., Univ., Pel. Q 15 DM, Camelot, B. Rogers 20 DM, Neurom., F-18, H. of Sh. 10 DM, oder kompl. 100 DM, Tel. 04741/8710

Verkaufe: BC Kid 30 DM, Chaos Engine 35 DM, History Line 45 DM, Legend of Kyrandia 45 DM, MM3 45 DM, First Samurai 25 DM, diverse ältere Spiele je 10-20 DM, T. 06782/7840 Jörg

Battle Isle, Wing Commander, Bundesliga-Manager 1 + 2, Dynatech, History Line, Sim Earth, Kings Quest V, Black Gold, Invest, Megalomania u.v.a., alle 1/2 Preis, Tel. 08261/4356

Verk. A2000, 1 LW + Monitor, 1/2 Jahr alt, 1 MB, inkl. original Spiele, z.B. Sens. Soccer '93, Powermonger, Special, Force usw. für 1400 DM VB, Konstanz, Tel. 07531/27192

Verk.: A500, 1 MB LW neu, Fachmag. viele orig. Spiele-Prg., 2 Joy., Mouse, TV-Modulator, NP: 1300 DM, alles nur 500 DM, Tel. 0751/553478, ab 19.00 Uhr erreichbar

Verk. orig. Indy 4 dt. 60 DM, M. Kolditz, O-6841 Knau, Rosenweg Nr. 9, Tel. 036484/276 (+ Porto)

Verk. A500, 1 MB, A. R. 3. 1 Maus, Joystick, 30 Leerdisk, 2 Games für 800 DM (VB), Tel. 05109/7172, Samstag + Sonntag ab 18.30 Uhr! (Call me fast!)

Verkaufe Their Finest Hour, Flight of the Intruder, Team Yankee, Conflict Europe, Second Front, Uninvited, Bandit Knights of China (Preise VB), Tel. 02222/63280 (Tom)

Verk. Amiga 500+ mit Monitor, 20 MD-HD, 2 MB-Speicher, 2. Laufwerk, 10 Top-Spiele + Gratspaket mit Hard- + Software für 1800 DM, Tel. 0721/679066, Alex

Verk. Amiga 500+ mit Monitor, 20 MB-HD, 2 MB-Speicher, 2. Laufwerk, 10 Top-Spiele + Gratspaket mit Hard- + Software für 1800 DM, Tel. 0721/679066, Alex

Verk. History Line 1914-18! Der absolute Mega-Hit für nur 70 DM (NP 120), Tel. 07402/7247 (ab 14 h) Stefan verlangen — Call now or never

Verk. Larry III + V, Power Monger + Data, Birds of Prey, 688 Attack SuS, M1 Tank Platoon, Loom, Red Storm R., Zak McKracken, Imperium, Englisch + Europa +, 10-20 DM, Tel. 04161/52187

A500, 1 MB RAM, Farbmonitor, Festplatte, 100 Disketten + Box, Maus + Pad, Bremse, Zweitlaufwerk, Joystick, für nur 1500 DM, Ralf Tuchscherer, Str. d. Jugend 1, O-4101 Langenbogen

Achtung: Verk. M&M3, Railr. T., Amberstar, Fate je 39,-, Battle O. B., Imperium je 25,-, Eobe 15,-, Alles orig. u. 100 % o.k.! M. Honscha, Mellener Str. 16 B, 1000 Berlin 49

Verkaufe 1869 à 35,-, Shadowland à 30,-, Dynatech à 35,-, Turrican à 15,-, ST Dragon à 15,-, Swift à 15,-, Hillsfar à 10,- + Verp. u. Porto, Bauer Lothar, Mondorferstr. 49, 6640 Merzig 4

Verk. A500, 2. LW, 2,5 MB, TV-Modulator, 250 Disks, viel Zubehör für 750,- DM (auf Wunsch auch mit Monitor + 350,- DM), Thomas Müller, Hohe Str. 29, O-8122 Radebeul

Amiga 2000 B Hard- + Software meistbietend zu verkaufen (Originale), Selbstabholer bevorzugt! Liste anfordern unter Tel. 09342/37997, ab 17.00 Uhr

Verk. Amiga 500 mit 1 MByte RAM, Monitor 1084 u. diverses Zubehör u. Spiele: Preise VB, Tel. Mo-Fr ab 17.00 (02166) 82129

Verk. wg. Systemwechsel 30 orig. Amiga-Spiele, z.B. History I., Formula 1 GP, X-Copy m. Hardwarez., Epic, Populous 2, F15 II usw., Tel. 07731/53253, ab 17.00 Uhr

Verk. Bücher f. Amiga, z.B. Becker Text I. Einst., Amiga Spiele, DL Paint III, Lucas Games + 30 orig. Spiele, z.B. Pop. 2, H. Line, F One GP, wg. Systemwechsel, Tel. 07731/53253, ab 17.00

Verk. orig. Wing Commander, Schicksalsklänge, Lemmings 2, First Ice, Railroad Tycoon, Amos-Basic usw., Ralf, Tel. 06421/47526, ab 18 Uhr

Verk. A500, 1 MB, 2. LW, Monitor, 5 orig. Spiele (Indy 4, Powerm.) für 800 DM, Tel. 02236/68589, Martin

Verk. A500 mit 1 MB RAM, Monitor 1084S, externes Zweitlaufwerk, 4 orig. Spielen (EOB 2), 2 Joysticks, Workbench 1.3, 50 Disks, Literatur, 1100 DM VHB, Tel. 0611/5990242

Verk. Originale: Die Kathedrale 30 DM; Exterminator 15 DM; Big Business 30 DM; Reflections Animator 40 DM; Larry V 35 DM; Monkey II 40 DM; Kings Quest V 35 DM; Epic 35 DM; Thomas Bergen, Schillerstr. 39, O-5082 Erfurt, Tel. 0361/28532

Stop - Amiga - Stop
Verkaufe Originale: Shadow of the Beast 2 20 DM, Team Suzuki 20 DM, Stun Runner 10 DM. Bitte nach 17 Uhr anrufen unter Tel. 08581/1217

Amiga + S-NES - Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es (auch SeMas Demos etc.), evtl. auch Anfänger, call: 0424/422043 Klaus

Amiga + S-NES - Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es (auch SeMas Demos etc.), evtl. auch Anf., call: 0424/422043 Klaus

Suche LW 3,5, Monitor 1084, S. Service 2, Return of Medusa, Rings o. M., Thomas Wawrik, Moorweg 10, O-3607 Wegeleben, Tel. 039423/6070 oder 8940

A1200, 64 MB Festplatte, VB 1300,-, Monitor Philips 8833 Stereo, VB 300,-, zusammen + 2. Floppy, Joystick, ca. 200 Disks, z.B. Final Copy, Paint 4.5 etc., VB 1750,-, Tel. 0511/415409

Verk. A500 Plus, 2 MB, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, 16 orig. Games (z.B. Lotus 3, Elvira 2, John Madden), Maus, Mauspad, Computer 1 Jahr alt, 100 % o.k., VB 1200 DM, Tel. 08638/84706

Verk. für 40 DM Larry 2 + 3/PQ 1 + 2/SQ 1 + 3/Iceman/GB 1/KQ 4/Gold Rush/L. Ninja/DD 3/Chambers of Sh./It Came/für 50 DM Larry 5/Loom/Willy B./Operation/Tel. 0711/8892688

Kathedrale + Lösung/Beholder 2 + Lösung à 60,-, Bundesliga Manager Prof./Castles 17/Regent à 40,-, Tel. 06022/71164, Anrufbeantw.

Verk. orig. Spiele: Battle of Britain, Airbus A320, MPs Formula One Grand Prix je 60 DM, 4. Super Hang on, Run the Gauntlet je 5 DM, Tel. 06332/14318

Verk. Amiga 500 + Festp. 52 MB + 1 MB RAM + hochwert. Farb. + Commodore Farbmon. + 10 neuwertige Spiele (Indy 4, BAT 2...) für 3000 DM, neuw. 4500 DM - G. Fendler, 8094 Edling, Erlenstr. 11

Verkaufe Amiga 2000 mit 2. Laufwerk, Profex CM 14 s Plus, Star 24-10, Florian Kröger, Dorfstr. 77, 3101 Eicklingen, Tel. 05149/343

Verk. wegen Systemwechsel A500 + Monitor + Drucker + Software + Literatur u.v.m.!! Anfragen an N. Frischmuth, Straße 73, Nummer 4, O-1123 Berlin

Suche Amiga - orig. Spiele: Monkey 1, WWF Wrestlingmania 1 + 2, Tel. 0561/311018 ab 15 h, Clemens

Verk. 3 Mon. alten Amiga 600 mit Garantie, Maus, Mauspad, Joystick und ein paar Spielen und Demos für 498,-, T. ab 17.00 (0521) 152518

Zwei Amiga-500-Besitzer suchen Leute, die Spaß am Spielen und Spielertausch haben. Großraum Hückeswagen, Tel. 02192/4991 (Christof)

Verk. orig. Spiele: Railroad Tycoon, Civilization, Populous 1 + 2, versch. Lucas-Games, Gods, Nebulus 2, Simant etc., für 20-50 DM, Tel. 02452/67449

Verk. Amiga 500 + 2. LW + Speichererw., Farbmon., orig. Spiele, FP 1300 DM, Tel. 0203/789287

Verk. orig. Übersetzer-Programm engl./dt. VB 80 DM, franz. Vokabel + Gramm.-Programm 9. + 10. Kl. Gymn. je 50 DM, Barbarian Psyn. 25 DM, indy III 30 DM, u.v.m., alle Preise VB, Tel. 06202/75329 (Dirk Sommer)

Verk. oder tausche Monkey Island 2, Battle Isle, Eye of Beholder, Elvira und Populous 2 zu je 40 DM, Locomotion 30 DM, Tel. 0203/709220, ab 18 h

A 2000 C (1 MB Chip), 2 x 3,5" LW 790,- DM, Joachim RAM-Karte 4/8 MB 390,- DM, NEC 335-HD intern, 66 MB, 19 ms, Autoboot 590,- DM; Kick-um-Platine inkl. KS 2.0 (ROM), WB 2.0 (4 Disks) + WB 2.0 Handbücher 140 DM, Tel. 09131/56949 (Ralph), ab 18 Uhr

Kick Off II + Winning Tactics 39,- DM, Lotus Turbo Challenge 2 35,- DM, Sensible Soccer 39,-, Imperium 29,-, Speedrunner 19,-, Birds of Prey 59,- DM, Falcon F16 59,- DM, Mission Disk 1 19,- DM, O.M.A. 2.0 139,-, Reflections 59,-, Fonted 14,- DM, Tel. 09131/56949 (Ralph), ab 18 Uhr

Verk. Airbus A320, Microprose Formula One Grand Prix und F-16 Falcon für 100,- DM, R. Günther, An d. Schwimmhalle 11, O-2900 Wittenberge (alles Originale)

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084 S, 1 1/2 Jahr alt, 1 MB, externes Laufwerk, Maus, div. Orig.-Programme, neu DM 1900,-, jetzt nur DM 600,-, Tel. 04101/691435

Verkaufe A600, 40 MB, 2 MB RAM, 3 Mon. alt, 2. Laufwerk, Farbmonitor, 15 Originale u. Zubehör vorhanden, VB 1600,-, Bitte melden bei Stephan Lutz, Tel. 06462/2445, ab 17.00 Uhr

Suche Amiga 500, Farbmonitor, Zubehör, Spiele. Angebote an Markus Hopfenauer, Ludwig-Thoma-Str. 18, 8221 St. Georgen

Orig.: 1869, Special Forces, Monkey Island, John u. Football, Great Courts 2, Realus, Ishido, Campaign, Hexuma, Kathedrale, Lotus, Kings Quest 4 + 5, Police Quest 3, Tel. 06542/22160

Orig.: Patrizier, DSA, Zool, BC-Kid, Sim. Ant. M1 Tank, Intruder, F15, F16, Kick Off 2, F19 Wolfpack, Defender of the Crown, Pirates, Cadaver, Elite, Black Gold, BMP, Tel. 06542/22160

Original Amiga-Programme mit original Verpackung zu verkaufen (10-30 DM), über 100 Programme bei: Frank Roth, Am Südhang 16, 6274 Hünstetten 2, Tel. 06126/8989

Verkaufe Amiga 600 HD, 40-MB-Festplatte, unbenutzt, wie neu, 4 Monate alt, VB 850 DM, Tel. 08742/8661, Gerd verlängern

Verkaufe RAM-Part, Castles, B. J. Datadisk je 30 DM, Populous 2 für 40 DM, M. Mania und Defender o. the Crown für 20 DM, Maik Kretzschmar, Hebbelstr. 35b, O-8029 Dresden

Suche Starflight I + II, Empire (orig.), Chaos Engine, Sim Earth, Elite, Mad TV Data, Powermanger u. Data. Angebote an Maik Kretzschmar, Hebbelstr. 35b, O-8029 Dresden

Orig.: Starbyte Super Soccer, Sensible S., Legend of Kyrandia, Lume of Temptness, Zork 1-3, Killing Cloud, Microprose F1, RR Tycoon, Robin Hood, Zool, Tel. 06542/22160

Orig.: Civilization, Covert Action, Deja Vuit, Came from the Desert, Elvira 1 + 2, Dune, Elite, Beholder, Death Knights, Stadt der Löwen, Lemmings, Jaguar, Tel. 06542/22160

Verk. Wolfchild, Titus & Gremlins 2 je 50,-, Untouchables, Hydra & Munsters je 15,-, od. zus. für 170,-, Tel. 06101/41695, frage nach Frank!

Verk. KQ1, 2, 4, 5, SQ 1-4, PQ 1-3, LSL 2 & 3, Camelot, Monkey Island, MW2 u. Zak für je 50,-, od. zus. für 750,-, Tel. 06101/41695, frage nach Frank!

Tausche Orig.: Pools of Darkness, Abandoned Places, Black Crypt, Might & Magic 3, Antares, Spirit of Adventure, Shadowlands, u.a., Tel. 06431/25231 (Jürgen Braun)

Amiga 2000 Philips Stereofarbmon. 3 MB, 30 MB HDD, 2 LW, XT-Board + 5,25" LW, Midi-Anschluß, Deluxe Sound, XCopy, Maus, 2 Joysticks, viele Bücher + Software, VB 2200,-, Tel. 07329/6223

SOS!!! Suche dringend "Vermeer" für den Amiga 500! Nur Original! Biete hohen Preis!!! Mario Albiez, Tel. 07744/1095 Mario

Verkaufe weg. Geldmangel A500 + 1084 S Mon. + 3,5 u. 5,25" ext. Laufwerk + 1 MB + etc. (vieleis! ist sehr neu). Der Preis: ca. 1000 DM!!! Tel. 04922/1266 Holger, schnell melden!!!

Verk. A500, 1 MB Monitor 1084 S, LW, neu, Fachmag. orig. Spiele, Prg., 4 Joysticks, viel Zub., NP 2000 DM, Preis 1000 DM, Tel. 0751/47105, ab 18 Uhr erreichbar (Computer des Jahres 1987)

Verk.: Monkey, Civilization, F1-Grand Prix je 40 DM, Double Bill Comp. 30 DM, Masterblazer, Spherical, Powerdrome je 15 DM, Tel. 07731/25775 (Stephan)

Verk. Lionheart, Patrizier, Silent Service 2, 1869, Populous 2 + Challenge Disk, Mad TV, Wizardy 6 dt., Civilization dt. und andere, Suche EOB 2, Tel. 06145/4622, ab 17.00 Uhr

Verk. orig. 1869 dt., Amberstar dt. je 45 DM, Dragon Flight dt., Aband. Places dt., EOB 1, Might A. Magic 2 je 40 DM, BT. 1 Anl. dt., Heroes of the Lance je 15 DM, Tel. 04465/1203

Originale zu verkaufen! Vorrangig Adv., Rollenspiele, Strategie, Flupsim u. and. für DM 10-30,-, insg. 50 Games, also anrufen & nachfragen. Tel. 030/9766241 - Marc

Verk. A2000, 2 x 3,5" Mon. 1084S, 2 Mouses, 2 Joys, 125 Leerdisks, Drucker Citizen 120D, VB 1150,-, Turbokarte 68020, 15 MHz, 4 MB, VB 550,- (3 Mon. Garantie), Tel. 0711/3412755

Verk. orig. Drakken, Pirates, Champ of Kryn, Dragon Wars, Dungeon Master: alles dt. je 35 DM; Starfl. 1, Ult. 5, T. World, Invest, Face off, teilw. dt., je 25 DM, Tel. 04465/1203

Verk. gute Orig. wie z.B. Battle Chess, Projekt Style, Kult, Chaos Strikes Back, Stephan Bednarek, Tel. 06233/63384, ab 17 Uhr

Tausche Mad TV + Mig 29 gegen B.C. Kid oder Wing Commander (alles Orig.) oder verk. sie für 45 DM, J. Syckor, Fritz-Reuter-Str. 59, O-8060 Dresden

Verk. original Helmdall 50 DM, Elvira 1 30 DM, Eagles Rider 10 DM, Eye of the Beholder 130 DM, Die Kathedrale 40 DM, Civilization 60 DM, Might u. Magic 3 40 DM, Tel. 07041/83477

Verk. A500, 1 LW, 1 MB, Farbdrucker, Stereomonitor, 1 Animationspr., 1 Q-Auftrag, 20 Originalspiele für Fr. 2000, Tel. CH-061/650276/4057 Basel/Ramon Hagspiel

Suche Tauschpartner! Habe neueste Soft! Schreibt an A. Scriven, Hehlstr. 53, CH-8135 Langnau, Schweiz

Maus 20,-, Devpac Assembler 60,-, diverse A500 Bücher. Liste gegen 1,- DM, Hans Rübsam, Dudenstr. 29, 6430 Bad Hersfeld, Tel. 06621/78649

Tausche F1 Grand Prix, Populous II, Black Crypt, M1 Tank gegen Red Baron, Larry V, Wing Comm., Legend of Kyrandia, nur Original, O-Tel. 034202/24837, ab 19 Uhr

Suche Amberstar, nur original, für ca. 40 DM, zu melden ab 18 Uhr bei Tel. 030/4872055, nach Daniel fragen!

Suche Software für Amiga 600, Preis nach Vereinb. Tel. 0043/602/26416 von Mo-So 0 bis 24 Uhr, Markus Nußbaumer, A-5330 Fuschl, Am See 16, Austria. PSI Danke im voraus!

Verk. A500, 1 MB + Mon. 1084S + 2. Laufwerk + Freezer X-Power pro + Maus + Joystick + Data, Textomat + Disks kompl. 1100,-, Tel. 02364/13144

Verk. A500, 1 MB, 2. Floppy, Maus, Lightpen, 2 Joysticks, div. Software, div. Bücher, ca. 60 Disks, Heureka Englisch 3, Mauspad, A1084S Farbmon., günstig! Tel. 02174/38416 - Dennis

Verkaufe neue und ältere Amiga-Games, z.B. Waxworks, Ultima 6, Rise of Dragon, F16 Combat Pilot, Thunderhawk, Larry 2, F18 Interceptor, immer günstig! Markus Popp, Tel. 09264/1467

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB Joystick, Abdeckhaube, 1 Jahr alt und 11 Spiele, z.B. S. Quest 4, Rise of Dragon, Hexuma, Wing Comm., Epic, Mig 29, S. Fulcrum, für 900 DM, T. 09264/1467

Ihr sucht ältere Spiele u. Klassiker gebraucht günstig zu kaufen? Z.B. Invest, Zak McKracken, H. Poker, Gunship, R-Type 2, X-Out, B. Squadron, Markus Popp, Tel. 09264/1467

Verk. A600 mit HD 40 MB + 2 MB RAM, Monkey II, Civi, EOB II, u.v.a., VB 1300 DM, Tel. 08053/2701, Ron, ab 19 bis 21 h

Verkaufe 3DDG 3D-Spiel Elowan dt. Anl., Poster, Soundtrack auf MC, für nur 20 DM (VK), 28 DM (NN), Demos 5 DM (VK), bei Marcel Smuz, Dringsheide 29, 2000 Hamburg 74

Verk. A500, 52 MB SCSI-Festplatte, 3 MB, 2. LW, 1084S Monitor, Joystick u. 43 orig. Spiele, Ultima 6, Eye of the Beholder I + II, Sim. Ant. usw. für 1600 DM, Tel. 02921/80889

Verk.: Pools of Darkn., Dark Queen, Bandit Kings, Civilization, Wonderland, Starfl. 2, Fire + Ice, suche: Lemmings Tribes, Sensible Soccer, Tel. 0521/160718

Verkaufe: Amiga 500 + 1 MB + Joystick + Mouse + Mousepad, Diskettenbox mit Spielen + Leerdisketten für VB 570,- DM, Tel. 02236/41695

F1 Grand Prix, Monkey I, Premiere, 45,-, Turtles, Batman, H. Hawk, Tim + Struppi 15,-, No More Lemmings, Pinball Dreams 35,-, Turboprint Pro 65,-, Tel. 05147/472

Verk. A2000, Monitor, 2. Laufw., 3 MB RAM, Maus, 30 orig. Spiele, Assembler, Bücher; 1700 DM, Tel. 089/4480732 (Florian)

Verk. Video-Digitizer + RGB Splitter, Preis VS, Tel. 05971/53287

Verkaufe/tausche Software. Gratisliste anfordern bei M. Meister, Hohgantweg 6, CH-3138 Uetendorf. Bitte nur Interessenten aus der Schweiz!

A2000B 2 LW = 500,-; RAM-Card 8-4 MB = 350,-; 52 MB Festplatte = 450,-; Monitor Multisync-NEC = 500,-; 9 Bücher = 100,-; 19 Spiele orig. = 100,-; 300 Disketten = 100,-; Tel. 069/418500

Zu verkaufen: Amiga 500, 1 MB, Monitor 1081, 4 Joysticks nur 580,- Fr., Power Play Jah. 91 (12 Ausg.) 30,-, Daniel Nytteler, Kappelstr. 391, CH-4656 Starrkirch, Tel. 062/351091/CH

Verkaufe Amiga-Originale: The Perfect General, Empire, Overrun, Ports of Call, Transw. Railroad Tycoon, Kampfgruppe u.a.m., Preis 35-40 DM + Porto, Tel. 02225/5364, ab 17 h

Verkaufe 8 original Amigaspiele, z.B. Puzznik, Garfield, Coloris, Leaderboard-Golf, Jinus, Bombuzal, Puggles und Ice-Crack für zus. 85,- DM, Tel. 0721/562716

Österreich: A2000C, 1 MB Chip, mit ext. 3,5" LW, AT-Karte A2286, S-VGA, 3,5" HD-LW, nw., orig. verp., Bücher, Soft, billig abzugeben, Tel. 06135/8363

Onkel Lemmy verk. seinen Amiga 500 + 1084 S + 2 ext. Laufw. + 1 MB + 3 nw. Joysticks + 2 Mäuse + Linkk + Leerdisks u. Originalen für nur ca. 1000 DM!! Tel. 04922/1266 Onkel Lemmy!

MS-DOS

Suche Soundblaster-Pro, Soundkarte m. Zubehör, D. Ullrich, Am Sonnengef 7 d, O-1800 Brandenburg, mit Preis, schriftl.

Biete Multimedia-Karte VGA-Stereo-F/X von ATI (Hicolorgraphik, Stereosound, Maus, Midi-Box) für 600 DM, Anfrage mit Tel. an Jan Emmrich, E.-Thälw.-Str. 6, O-8211 Braunsdorf

Suche Neuromancer für MS-DOS, verkaufe für Amiga F16-Falcon, Bard's Tale 2 und TV-Sports Basketball, Tel. 08764/638, Winkler Michael

Verk. 286/N mit Maus + Joystick, orig. Disketten und Handbücher für VHB DM 900, Tel. 05241/54404

Suche/verkaufe Neuheiten Oldies, suche z.B. Atac, Harrier, NCA, 2400 AD, biete z.B. Swotl, Kyrandia, Patrizier ca. 30 Titel, auch Tausch, nur Orig., Tel. 09333/1286 Wolfgang

Verk. Heart of China 35,-/Speedball II 25,-/TV-Sports Basketball 20,-/Xenon I 10,-, suche preisgünstig Lemmings I, Tel. 06806/44486

Verk. Olivetti M200/20 MB Festplatte, 2 x 3,5 Zoll LW, 720 KB, 640 KB RAM S/W-Monitor (inkl. orig. Spiel North & South) 500 DM, Tel. 09153/8577, ab 14 Uhr

Verk. 386SX-25 MHz, 50 MD HD, VGA-Karte + VGA-Monitor, 2 MB RAM, Thunderbolt, 3,5 + 5,25 Zoll LW, DOS 5.0 + 5.0 Spiele (z.B. Dune) + Macs Opera u.v.m., 2100 DM, Tel. 0421/647826

Verk. neue PC-Software. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

Originale: Aces, Mad-TV, Beholder 1 + 2, Heart of China, Buck R., 2. Unch. Waters, Ultima 6, Imperium, Mac's Opera, außerdem PD/SW-Paket (12 MB) für 25,-, Tel. 08331/2722

Suche! WC 1 + 2, Task Force, Silent S. 2, Swotl, Indy IV, Bundesl. Man., Links, sowie versch. Sport Games, z.B. Football, Eish. Boxen etc., evtl. Tausch Red B. Fin. Hour, Tel. 06182/24953

Joystick-Adapter um digitalen Home-Computer Joystick an PC anzuschließen, inkl. Kalibrierungsprogramm 38,- DM, Eiting, Tel. 089/8418235

Verk. orig. Humans, Indy 4, Epic, Kyrandia 1, Alone in the Dark, Bat 2, 1869, Sim Earth, Black Gold, Space Max, Winzer, Fascination, Super Space Inv., Thurov, Tel. 0851/41184

Suche Pirates, On the Road, Transworld, Kick off 2, RR Tycoon dt., Indy 3, Oil Imperium, Kauf oder Tausch, schriftlich U. Schuppel, Tschäpstr. 31, O-1156 Berlin

Verkaufe RAM-Part 2 x Wingcommander I sowie Inka: Preise zwischen 20 und 50 DM, Tel. 06173/62511 (Michael) oder 06173/640255, Maximilian (verhandlungsbereit)

Verkaufe Secret Weapons of the Luftwaffe, Handbuch dt. u. engl. mit sämtlichen Zusatzdisketten für 90,- (Do 335, P-38, P-80, He 162), Tel. 030/8612737

Verk. Aces of the Pacific, Swotl + P38 + P80 + dt. Anl., Wing Commander + So1 + Speech, Special Forces, Neu Patriot Neu, Tel. 06691/23839

Verk. orig. Monkey 2, KQ 5, Patrizier, Epic, M&M 3, Task Force 1942, Chuck Yeager, Legend of Kyrandia, WC 2, Preise: 40-50 DM, orig. Verp. + Anl., Tel. 02173/31558

Verk. orig. (DM 30-50), Gods, M. Pockets, Beholder 1 + 2, M. & Magic 3, P. of Radiance, Ultima 7, Wonderland, Goblins, Populous, Blues Brothers, Tel. 08731/72110 (Christian)

Suche orig. Adventures, mögl. dt., z.B. Spell C, KQ 4-6, L. o. Temp., Leg. o. Kyr., Loom, 1869 Patriz, Rex, Larry, Gobis 1 + 2, L. Bow, Zac, PQ3-5 oder vergleichbares, Tel. 08389/586

Verk. für 30 DM: Battle Command, Gunboat, D-Generation; für 40 DM: Epic; für 50 DM, Task Force 1942, Comanche; für 800 DM, Excel 4, Winword 2 zgg. NN 15 DM od. VK 10 DM, Tel. 08321/82571

Originale: W-Commander 2 (30), Monkey 2 (40), Links (40), Red Baron (35), Might Magic 3 (35), Indy 4 (40), Beholder 2 (35), Srand Chess (35), Tel. 02103/62767 Franz

Verk. PC-Originale (100 % o.k.), Indy 4, Eternam, Goblins 2, Titus The Fox, Martian Dreams, Kings Quest 5 (je 50 DM), Lars, Tel. 05321/63705

Verk./Tausche Legend of Kyrandia, King's Quest VI, Laura Bow 2, kompl. Deutsch, je DM 60, 2 Spiele DM 110, alle DM 150, King's Quest V DM 20, Tel. 0242/37006

PC-/XT/30 MB HD/1 x 360 KB 5.25 Zoll Floppy/1 x 720 KB 3.5 Zoll Floppy/IEGA-Farbm./Gen. Mousw zu verkaufen, VB 1000,- DM, Tel. 0911/675070

Verk. 386SX16, 2 MB, 40 MB HDD, 3.5, 5.25 Zoll Laufw., VGA 640 x 480 + Monitor, Tastatur, Soundbl., 286 Board gratis, orig. Software und Monkey Island I für 1500 DM, Tel. 02202/7337

Verk. 286 DX, 12/16 MHz, 2 MB-RAM, 40 MB Festpl., Desktop, 5.25 Zoll und 3.5 Zoll LW, dt. Tastatur, Preis 2000,- DM, Tel. 06103/73447

Vk. Originale zu Dumping-Preisen, z.B. Strike-Commander, Comanche-Data, X-Wing, Privateer, Space-Hulk, Pirates 2 u.v.m., alle gebf. Tel. 07321/48578 Chris

Suche billige Soundblaster 2. Karte oder billige Adlib, meldet Euch bei mir, Tel. 06055/2663 (Benjamin)

Verk. orig. PC-Spiele! Comanche, F15 III, Ultima Underw. I, Special Forces, Hockey League, Sim. I, Tom Landry Football, Champion Chip Man, DM 50 p. G. B., Wieloch, Tel. 0211/400410

Biete: MM 3, MM 4 dt., Indy 4 dt., F-15 III, Comanche, suche: Wizardry 7, EOB 2 dt., Harrier usw., ab 18.00 Uhr, Tel. 0841/36816

Verk. Originale: 1320 Airbus 55 DM und Games '92 45 DM, 24-Nadeldrucker Star LC 24-10 (Top-Zustand) 399 DM, Tel. 02241/331243

Verk. Space Max, Conam The C. Battle Isle, Battle I Data, Mad-TV, History Line, Secret of the Silver Blade, Hard, Nova, Wasteland, Lotus 1-2-3 f. Win., Tel. 05661/8067

Verk. od. tausche Kyrandia, Curse of Enchantia, X-Wing, Gunship 2000, WC 1, Supremacy, Cadaver, u.a., Tel. 040/5291635 Jens

A-10 Tank Killer 50,- DM, M1-Tank Platoon 50,- DM, F19-Stealth Fighter 30,- DM und Abrams Battle Tank 40,- DM, alles orig. Software, Versand per NN, Tel. 0671/74221

Verkaufe original "The Summoning" (VGA, 3.5 Zoll, engl.), auch Tausch (gegen Xenon II, God, Patrizier, Elf, Magic Pockets) möglich, bei Kauf 100 DM, Tel. 07272/5557

Verk. PC-orig. Ultima Underworld "The Stygian Abyss", dt. Handbuch, 70 DM, Karsten Bukow, Zlotower Str. 14, O-2112 Eggesin

Suche: Uncharted Waters, Genghis Kahn, Civilization, Sim Life, Sim Earth, Nuclear War, Command HQ, Crisis I, T. Kremlin, A-Train, Mad-TV, Eye o. t. Behold. 3, Tel. 089/3154227

Verkaufe/Tausche: KQ6, Kyrandia, Robin Hood (Sierra), Millennium 2.2, alle dt., von 40-60 DM, Loom engl. 35,- DM, verkaufe 8 x 256 KB-Simms = 2 MB 100,- DM, Tel. 09003/2044, 17.00 Uhr

Kyrandia 65,-/3D-Kit 55,-/Wizardry 770,-/Rex Nebular 60,-/Darklands 65,-/SQ5 65,-/Win 3 100,-/S. Holmes 60,-/Ultima 7/2 70 DM/M. Dreams 50,-, Denis, Tel. 0621/577364

Verkaufe über 40 PC-Spiele, nur Originale mit Handbuch, Packung u.s.w. (Falcon 3.0 35,-, Wing 2 25,-, Crusaders 25,-, Command HQ 25,-) und viele andere Hits, Tel. 06174/61773

Verk. PC-Orig.: Ult. Und. 1 + 2, Gods, St. Trek, Pop 2, Epic, Sp. Forces, (dt. Anl.), Comanche (engl.), Sherlock H., schw. Auge (kpl. dt.) je 40 DM, B. Mai, Mohnstr. 40, 8600 Bamberg

Verk. PC-Orig.: Wing C. 2, E. o. B. 2, Monkey 2, Incred. Masch., Ult. 7, Planets Ed., M. & M. 3, Indy 4, Fus. M. Pro, Rio, Drag. (al. kpl. dt.) je 40 DM, B. Mai, Mohnstr. 40, 8600 Bamberg

Verk. Star-Trek 40 DM, KQ6, 50 DM, Quest for Glory 3 50 DM, PQ3 40 DM, Push over 40 DM, Wizkid 30 DM, WC 2 + Speech 80 DM, Goblins 2 50 DM, Tel. 07478/8140, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Ultima 7, komplett in deutsch für 70,- DM, Tel. 02871/46124, inklusiv Porto und Verpackung

Wir kaufen und verkaufen PC-Games nur Originale! Per Post Rückporto! Schreib an Markus und Marcus PC-Club, Am Reckberg 1, 7928 Giengen

Verkaufe Soundblaster pro mit Sony-Aktivboxen, beides 1/2 Jahr alt für 350,-, Tel. 08142/18219, ab 18.00

Verk. 386DX/40 MHz Motherboard neu + unbenutzt 600 DM, Sherlock H. 50 DM, BMP + Nova 9, je K. 40 DM, PQ3 + Magnetic Scroll Collection je W. 35 DM, Patrick Drude, Tel. 089/8541499

Handscanner, 64 Graustufen + Bild und Textsoftware 130,- DM, Wolfpack 30,- DM, Double Density 30,- DM, Tel. 09732/3309

Verk. orig. zum 1/2 Preis: Hist. Line 14-18, HQ-Command, Elite Plus, Wing Command, 2, Monkey Island 2, Final Conflict u. Sim City, Tel. 05553/1870

Gebrauchter 14-Zoll-Color-Monitor mit EGA-Grafikkarte, 100% o.k., 200 DM (Selbstabholer), Tel. 08208/670

Verk. M. & M. 2 + 3, Bad Blood, Eye o. t. Be. 1 + 2, U. Surper, Time Bandit, Typhoon o. St. S. o. Liberty, Ghengis K., Realms, Supremacy, einige Infocoms, Tel. 0721/859677

Verk. orig. Underworld 2 60 DM, Might + Magic 355 DM, Might + Magic 460 DM, Keen 640 DM, VB, Nico Ritsche, Am Linkberg 21, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/102483

Verkaufe Carriers at War, Aces of the Pacific 3,5 Zoll, Their Finest Hour 5,25 Zoll, Tel. 07159/6977, ab 18 Uhr, DM 40,- pro Spiel

Vk. Original X-Wing, Pirates 2, Dune 2, Elite 2, Ultima Underworlds 2, Space-Hulk, History-L., Stunt-Island, F153, Comanche-Data-D. u.v.m., Tel. 07321/48578

Verkaufe original Bard's Tale III 30 DM. Anrufe zwischen 5 bis 6 Uhr (nur Mittwoch), Tel. 04161/87540, fragt nach Nico

Verkaufe 25 orig. Spiele für PC, z.B. Patrizier, 1869, Ultima 6, Martin Dreams Wing Com. + 2 Zusatzdisks, Star Trek u.s.w., Tel. 08165/3100, ab 17.00 Uhr

Simline, Popy, His. Line, je 50 DM, Aces 60 DM, Space Max, Blue Max 30 DM, Ultima 7 50 DM, Powermonger 40 DM. Suche: High Seas (Garde), High Command, Action Stations Scen. Disk im Tausch, Tel. 0211/790347

Verk. Beholder 2, Elite Plus dt. Anl., Monkey Island 2 dt., DSA dt. je 40 DM oder tausche: Thorsten Faasch, Westendstr. 26, 8221 Waging

Verk. orig. M. & M. 3 + 4, Railroad, Tycoon, Terminator, Sound-ROM: 200, Kings Quest 6, Framework, CD-ROM: Wing Commander + Ultima Underw., Carmen Sandiego, WP Executiv, Tel. 089/5803168

Suche Defender of the Crown, Kauf oder Tausch gegen Cadaver, Günther Ulf-Dieter, Heinrich-Zille-Str. 11, O-7900 Fulkenberg

2 : 1 Tausch: Red Baron, WC + SM, Dune, Harp., BI Data, Los + Patrol, UMS 2 + Edit. u.v.m., suche: F16P, TF1942, Los + Admiral, A-Train, CAW, B17, WC 2, Indy 4, Swotl Data, Andreas, Tel. 0431/371872

Suche für PC: Empire of Interstel. Angebote an Kurt Becker, Gautinger Str. 43, 8031 Oberpfaffenhofen

Verk./Tausche: Comanche 60, PBasic 20, Dr. Halo 15, Strike Command 70, alles orig./geg: F. O. Grand Prix, F-15 3, Atrain, MASM, etc. Zahle auch, Tel. 07081/2238 (Frank)

NCR-XT 20 MB HDD 5.25-Zoll-Laufwerk-Monitor und Grafikkarte CGA-Disketten mit Drucker MPS 1500 C, VB, nach 18.00 Uhr, Tel. 0234/34953

Verk. orig. Wizardry 7 inkl. Lösungsbuch 70 DM, Ultima 6 mit Lösungsbuch 50 DM, Ultima 7 70 DM, Might + Magic 3 + 4 für 40 bzw. 50 DM, Tel. 07352/8970, Frank

Verk. original The Incredible Machine für nur 55 DM, Erik Stelzer, Tel. 06033/66804, ab 18 Uhr

Verk. Kyrandia, Indy 3 + 4 - je kpl. dt. VGA, Chip's Challenge, Autodesk Animator, Beauty and the Beast-CD-ROM, Joystick + Karte, Tel. 08053/2624

Verk. günstig Trident S-VGA-Karte, 16 Bit/512 K, Auflösung von 1024 x 768, inkl. Windows-Treiber u. Utilities + S-VGA-Demo von Autodesk! Tel. 08053/2624

Suche WC1, bitte nur Angebote aus der Schweiz. Preis nach Vereinbarung. Schreib oder ruf an: Jan Mühlemann, Sonnenweg 4 a, CH-9400 Rorschach, Tel. 071/418083

Suche preis. orig. PC-Spiele, nur mit vollst. Dok., Tel. 07731/24170, nach 18 h, oder Liste per Fax 07731/880458

PC-Originale, z.B. Aces of the Pacific 60 DM, Swotl 60 DM, Wonderland 50 DM, Vette 40 DM, Wing Commander I 40 DM, Wintersports 92 40 DM, u.v.a. + NN, ab 19 Uhr, Tel. 02822/52415

Originalspiele von Legend of Kyrandia bis Megatraveller II, Preis von 25 bis 50 DM. Liste bei D. Bernoulli, Hohentwielstr. 149, 7000 Stuttgart 1

Verk./Tausche: Comanche DV 60 DM, F1 17A, Gateway je 50 DM, X-Wing 60 DM, suche Patrizier, F15 3 u.a., Tel. 033333/557, O-1321 Tanlow

Verk. orig. B17, V für Viktory Utah Beach, Champaign, Tel. 05931/14383 ab 17.30 Uhr

Orig. Indy IV dt., Aces of P. je DM 65, Atac DA, U. Underw. DA, Railroad T. DA je DM 55, Wizardry 6 dt. DM 45, Tausch geg. Sherlock H. dt., L. of Kyrandia dt., Martin, Tel. 06735/319

Dt. Originale f. 35 DM, Powermonger, Gateway Sav. Fro., Space Max, Police Qu. 3, M & M 3 + 4, Rampart, Kyrandia, Cruise P., Corpse, Robin Hood, Vaxine, Tel. 06721/36822

Dt. Originale f. 45 DM, HLine, Goblins 1 + 2, Elve 1 + 2, Epic, Mega-20 Mania, Grelzky 2, Eyra o. Beholder 1, F1 Grand Prix, S. Q. 3, Gunship 2000, Atac, B-17, Tel. 06721/36822

Verk. Gateway DM60, F117 A DM50, Windows 3.0 dt. + Zubehör, Preis n. VB, Back to the Future, Xenon 2 für 20 bis 30 DM, suche Patrizier, Summer Challenge, Fußballspiele u.a., Tel. 033333/557, ab 15.00 h, O-1321 Tanlow

Verk. PC 286, 16 MHz, 40 MB HD, 1 MB RAM, Super-VGA-Karte, Coulormonitor 3.5 Zoll u. 5.25 Zoll Laufwerke, Mouse, Win 3.0, DOS 5.0, Works 2.0, Preis nach Vereinbarung, Tel. 03327/45077

Verk. - Tausche WC1, Epic, Indy 4, Der Patrizier, BI, RR Tycoon, Comanche gg. Lemmings 2, Strike Commander, F15 A. of P., Tel. 09954/1256

Verk. 386 DX-40, 120 MB HD, 4 MB RAM, 128 KB C. MS-DOS 5.0, Win. 3.1, SVGA-Karte (1 MB), Tast., SBlaster pro, Maus, VHB 2200, Mon. SVGA 14 Zoll, 500, Tel. 0991/9108-126, 20 bis 21 h (Peter)

Verscherble brandneue Spiele Humans 35 DM, Links 386 Pro 50 DM, Falcon 30 45 DM, DSA 40 DM, Indy 4 40 DM, Might + Magic 4 40 DM, Alone in the Dark 50 DM, Patrizier 35 DM, Tel. 04281/8337

Verkaufe Soundblaster pro 4 (neueste, dt. Version) statt NP 450 DM für nur 298 DM, erst 2 Mon. alt u. 100% o.k. inkl. Software u. Handbücher, Tel. 04187/7641 (Falk)

Verk. Links 45 DM, Games '92 45 DM, Face off 30 DM, Micropro. Soccer 30 DM, Tennis Cup I 25 DM, verk. Soundkarte Adlib VHS 120 DM, Tel. 08233/4660, suche Kick off II oder MD-Bestände

Verk. PC-Originale U7, Kyrandia, Humans, Holms, Indy 4, Tim, Alone, MM4, M. Pockets, DM, Temptres, KQ6, Glory 3, Hexuma, MI 2 alle dt. für je 65 DM, Tel. 07223/74317, Roland, ab 18 Uhr

Verk. ältere PC-orig. U6, BTCS, Ishar, Legend, Shadowla, Spirit o. S101, Sim Earth, Unkral, KQ5, Kathedrale, Wonderland je 35 DM, Tel. 07223/74317, Roland/Alex, ab 18 Uhr

Verk. orig. für PC: Dungeon Master 40 DM, Bad Blood 25 DM, Wizardry 6 25 DM, Sim City + Populous 30 DM, TV Basketball 25 DM, Falcon 3 40 DM, Tel. 07305/8636 (Tobias)

Kaufte ältere Rollenspiele, Adventures, Quest for Glory 1, Corporation, Bloodywys Data, Wizard Wars, Lost Treasures 1 + 2, Fire King, Y's, B. A. T., Ultima 2 + 3, Carsten, T. 05832/305

Verk. PC-Orig. Sim City, DSA, KQ6, Ultima 6 + 7, Lemmings, Atac, Falcon 3.0, Black Gold, Patrizier, Dune, Battle Isle, Winzer, Dirk, ab 18.00 Uhr, Tel. 05753/1304

Verkaufe Top-Originale, Humans, Lemmings, EOB 2, 1869, Sim Ant, PQ 3, Sim City Kas, SQ 4, Monkey 2, SS2, Hotshot, Day of the Viper, Tel. 09452/1453 (Christian)

Verk./Tausch: KQ5 + 6, SQ4, TQ, Leg. o. Kyr., Lotemp, Rodrag, Patriz, Space Max, GS 2000, BTCS, Conan, Goblins 2, Lost in La, div. Koe, Sp. u.v.a.m., suche ADV/Strat/Rollen, Tel. 089/648888, ab 17 h

Tausche F1-Grand Prix gegen Ultima 7, Ultima UW 2 od. Wizardry 7, ver. Rampart, M + M 3, Theater of war für je 35 DM, ab 19.00 Uhr (Michael), Tel. 07141/36532 (7144 Asperg)

Verk. 386/40 Coprozessor, 120 MB, 4 MB RAM, 2 Lfw., 1 MB SVGA-Karte, SVGA-Monitor n. l., Big-Tower, DR-DOS 6.0 für 3800 DM, 1 Jahr alt, Tel. 030/6756090

Motherboard 386/25 SX, VGA-Karte, 40 MB Festpl. + Controller zu verk., alles neuwertig, für DM 500,-, Tel. 08121/8900

Verkaufe History Line DM 50 oder tausche gegen Form. 1 GP, Task Force oder Swotl! Suche außerdem Soundkarte/blaster bis 70 DM, Tel. 09662/1250

Kaufe PC-Originale, verkaufe Underworld 2 (50 DM), Wingcommander-Editon (40 DM), Marco Rulkötter, Kleines Heenfeld 19, 4983 Kirchlegern

Verkaufe AT-Tastatur, 102 Tasten, kaum benutzt, voll funktionsfähig, VB 50 DM, Angebot an Frank Lischke, Weberstr. 7, O-7114 Zwenkau

Amiga und PC-Orig.: Monkey Island I, II, Wizardry 7, Ultima 7, Civilization, Links, Eternam, Comanche, Task Force, Thunderhawk, Zool, Elite, Dune, Mad TV, Tel. 05382/4858

PC-Software, schreibt an Ceelen V., PB 10, 3800 ST-Truiden 2, Belgien (Originale)

*** Knock on "HEAVENS DOOR" *** Our features: 14400 BPS, Fido Net, Watt Net, viel PD, 24 h Online, irre nette Sysop's... Call now: 04742/8334

Verk. 386/20, 2 MB RAM, 42 HD, 2 LW, VGA-512 KB, SVGA-Mon., Maus, Sockel für Coprozessor, 64 KB Cache, DOS 5.0, u. Win. u. viele Spiele für 1200 DM, Tel. 035754/90823, Prascha, O-7816 Schipkau

Verk. Indy 4 50 DM, eng., Dr. Brain 45 DM dt., Falcon 3 60 DM, HB dt., Adlib, Soundkarte 65 DM, Tel. 04050/813, Thorsten verlangen, PS: Alles VHB, nur von 14.30 bis 18.30 Uhr

Sporting Gold - Winter Edition, original Disks mit Handbuch (deutsch), Preis VHB. Angebot an Christian Giner, Tel. ab 18.00 Uhr, Tel. 07844/1427, Fax 4622

Verk. orig. Formula One GP, 85 DM, A-Train, Carriers at war, HL 14-18, 1869, je 60 DM, Swotl 55 DM, Dungeon M., 50 DM, usw. Sebastian Reichart, Irmgardstraße 42, 8000 München 71

Verkaufe WC 1, 3D-Constr. Kit 2, Epic, Bundesliga Manager Professional je 45 DM, tausche auch gegen Populous 2 dt., Civilization dt., Tel. 0201/270434

Verk. PC-Orig. Task Force, Legend of Kyrandia, MM3, Planet's Edge, Darkseed, BI, Castle 2, Indy IV, je 50 DM, M. Windisch, Franz-Mahring-Str. 32, O-9550 Zwickau

Verk. WC Soccer, Kick off 2, TV Sports Boxing, Front Page Football, Uncharted Waters u.s.w., suche alle guten Sportspiele, Tel. O-0345/642437 (verlangt Thorsten)

AT 386 25 MHz, 2 MB RAM, 2 Laufwerke, Mouse Modem, Soundblaster, 45 MB Harddisk, Diamond Grafikkarte 16.7 Mio. Farben, viele Programme für nur 1480 DM, Tel. 06192/6942

Verk.: Inca, Patrizier, je 35 DM, Castles, Riders of Roman, je 25 DM, Darkseed, 75 DM, Tel. 02933/2501, nach Marc fragen!

Tausche PC Originale: Sim Ant, Wayne Gretzky Hockey 3, Bundesliga Manager Professional, Tel. 07681/7184

Verkaufe massenhaft Spiele, nur Originale (mit Disketten, Verpackung, Anleitung usw.). Bitte Liste anfordern unter Tel. 06172/72629

Verk. PC-Orig.: Sherlock Holmes, Falcon 3.0, Aces of the Pacific + WW II: 1946, Air-Land-Sea, Comanche dt., alle mit Anl. und Verp., Tel. 09331/1746 und S.W.O.T.L.

Kaufe, verk., tausche MS-DOS-Spiele aller Art. Schickt Eure Listen an: Guido Isdepsky, Bühnertstr. 64, 4440 Rheine, auch CD-ROM-Spiele

Verkaufe (nur Originale): Task Force 1942 65, Carriers at War 35, Dune 2 50, Tel. 089/8544052

Priv. Gamesharing Club sucht Mitglieder per Post, in unserem Pool jetzt über 300 Top-Orig., keine Mitgliedsgebühr! Tel. 06721/36822 (18-19 h)

Verk. orig. Eye of the Beholder 2 60 DM, Bundesliga Manager, Quest & Glory je 45 DM, Starflight 2 40 DM und Super Soccer 35 DM, Tel. 089/474445, ab 18 Uhr

386/40, 8 MB, 200 MB HD, 2 LW, Super-VGA, Multisync, LC 24-200, Tower, viel Zubehör, FP 2650 DM, Tel. 02733/61325 Nils

Suche Civilis. dt., Attrain, X-Wing, Lemm, 2, Strike Commander, Strike-Eagle 3, WC 2 dt., 4D-Sports-Driving, Harrier-Jet, möglichst in Kreis WAF u. günstig, Tel. 02520/1291

Suche Aces of the P., Populous 2, History Line, Carrier at War, Burning-Steel, Grand Prix Unlimited, Mage-LO-Mania, möglichst in Kreis WAF und günstig, Tel. 02520/1291

Kaufe ältere Rollenspiele: Fate, Crystals of Arborea, Corporation, Bloodwych Data Disk, Realms of Darkness, Wizard Wars, Fire King, Y's, B.A.T., Carsten, Tel. 05832/305

Sherlock Holmes 60, Ind. IV 55, Tel. 05147/472, Becker

Verk./tausche PQ2 + Komplettlösung, WC 2, MM3, Wizardry 7 dt., suche History Line, Ultima 7 dt., A-Train dt., UU1 dt., Tel. 07561/7796, Bitte erst ab 18 Uhr!

Verk.: Wizardry 7, Uncharted Waters, Indy 4, Wing Commander 1, Red Baron, Tel. 0521/160718

Verk. orig. Spiele mit Verp. + Anleit.: KQ 5 + 6, LB 2, Sherlock, QFG3, Eternam, Kyandia, Monkey 2, ca. 50 DM, tausche auch, Tel. 0234/413048 Moritz

Verk. PC-Orig.: Underworld 2, Battle Isle, WC 2 Speech Pack, Castles, Secret Weapons 0, 1, LW, Silent Service 2, Sierra Pack: Stellar 7 + Oilswell + Firehawk 2, Tel. 089/7144553

Verkauf/Tausch: Links 386 + 2 Zusatzkurse 100 DM, Sherlock Holmes dt. 60 DM, Incredible Machine dt., Midwinter II, The Winterchallenge je 50 DM, Team Suzuki, Titus je 40 DM, Tel. 09003/2044

Tausche F15 3 Swotl, Indy 3, Chess 3000 BMP, Sim City, Battle Isle (Data) Stuntist WC 2 gg. M + M4, Task Force, Dune 2, Lagacy, X-Wing, Alone in the Dark, Tel. 040/4202131 Jan

Suche dringend die Spiele Fountains of Dreams (C64 oder PC) und Earth Rise (PC). Zahle gut! Tel. 0661/602896 (Sven)

Suche Tauschpartner für IBM/PC, Tel. 07286/7631, ab 18 Uhr, oder schreibt an Winkler Dieter, Obermühl 36, A-4131 Obermühl, Österreich

Les Manley Lost in L.A. 50, Airbus A320 für 50, Linus 20, Tel. 07762/1426, Andreas

Tausche UW2 gegen X-Wing (möglichst mit Zusatzdisks) oder Populous 2, Ultima 712, MM 4 + 5, Angebote unter Tel. 03342/7395 Alexander Koenitz, Schmidtstr. 48, O-1272 Neuenhagen

Tausche Cadaver dt., Indy 4, Spellcasting 201, KQ 5, Pools of Darkness gg. Underworld, Kyandia, Wizardry 7, Alone in the Dark u.a., Tel. 09409/2377, abends

Verk. PC-Orig.: Task Force 60 DM, Campaign/Populous 2/Burning Steel je 50 DM, GPU/Carrier Strike/Laser Squad/Car. at War je 45 DM, Tel. 0271/43708, ab 19 h, Dietmar

Suche dringend PC-Kontakte in ganz Europa. Neueste Soft (Spiele + Tools), alles vorhanden. Fordert Liste auf Disk an: Peter Koch, A-5026 Aigen/Pf. 52 Austria

Humans 45, Ultima Underworld II 65, Tel. 02941/24326, ab 17 Uhr

Verk. Aces of P., GPU, DSA, Patriz, Battle Isle, Simant, Castles, Attrain je 50, Sim City, Popul., Sim C. Architecture I, zus. 60 VB, Global Effect, RAM-Part, Tel. 07641/2338, ab 18 Uhr

Verk. orig. Gobliins, DSA, Lemmings, 100 + 40 DM, zus. 150 DM, WC2 + SO1 u. 2 + Speech P. zus. 150 DM, T. Löffler, Seidenauer Str. 19, O-8021 Dresden, Tel. 0351/2349449

Verkaufe Comanche dt. 65, Might and Magic 3 dt. 50, Inca CD dt. 90, Monkey Island II dt. 50, Ultima U1 50, u.a. Suche Alter Ego, Tel. 06772/1240

PC-Originale DM 20-50, Iron Lord, Xenomorph, Muds, Wild West World, Wiz. 6, Unch. Waters, Spelljammer, Incr. Mach., F. P. Football, Jens Bullenkamp, Tel. 06237/60105 (ab 19.00)

Suche: Alone in Dark, Special F., Ancient Art of War in Skies, Laura Bow 2, Incr. Machine, Patrizier, Form. 1 GP, AOP, Larry 5 usw., verk.: SS2, WC + 2, Indy 4, Tel. 07520/6940

Verk. Ultima-UW 1 + 2, Sim Life, Gobliins 2, Civilization, Rex Nebular, Grandmaster-Chess, Super Tetris, Star-Trek (Screen-S-Win), VB 40-50 DM, Tel. 0201/781750

Verk. sehr gut erhalten Sonic 2, Alien Storm, Streets of Rage und Shining in the Darkness für je 50 DM (alle Spiele auf dt.), Tel. 0711/334758, ab 18 Uhr

X-Wings, Ultima Underworld II je 70, Falcon 3.0 50, Tel. 05521/24538

Verk. orig. PC-Spiele! Preis pro Spiel DM 60, - auch Tausch - Aces o. P., Wing Com. II, Comanche, UW II, L. F. O., Sher. Holmes, WGH 3, HLS 2, B. Wieloch, D.-dort, Tel. 0211/400410

Verkaufe original Spiele Harrier, Jump Jet, F15 Strike 3, Comanche dt., Task Force, The Ancient, Art of War, In the skies, Jet Fighter II, Stormovik, Indy 4, billig, Tel. 0911/461424

Verk., tausche Quest of Glory 3, A-Train, Space Quest 4 & 5, Police Quest 1 & 3, Humans Links 386 pro + Mauna Kea, Push Over, X-Wing, alle dt., je 50 DM, Tel. 03632/8380

Verk. 386 DX, 33 MHz, 8 MB RAM, VGA (ET 4000, 1 MB), SB Pro, Matsushita, CD-ROM, VGA-Monitor 14", 210 MB HD, Gameport, 2 x ser., 2 x par., PQ 3, Volfield 1, 44, 1, 2 für 3500 DM, Tel. 07322/23191

Verk. Monkey Island 2, Star Trek 25th für je 40, DM: Stellar 7 für 30, DM: Suche Indy 4, Monkey Island 1, Michael Müller, Tel. 07262/6285, ab 17 Uhr

Verkaufe original Spelljammer u.a. Originale für 35-50 DM, Tel. 040/5221362 (Karsten)

Verk. orig. Grand Prix Unlimited 30 DM, Zak McKracken 30 DM, History Line 50 DM, Tel. 0561/518798

Mainboard 386-25 MHz, 4 Monate alt, 100 % o.k., Tel. 0751/13145

Umgebauter 286 = 20 MHz! Läuft wie 386, Festpl. 42 MB, 2 Disk-LW, 1 MB Arbp., Cherry-Tastatur, S-VGA-Monitor, ca. 1 J. alt, orig. Softw. + Spiele, nur 1890,- DM! Tel. 07195/52248

Verk. orig. Comanche, Indiana Jones (Fate of Atlantis) und History Line 1914-1918 für je 60, DM, alle neu mit orig. Verp., Tel. 07351/71679 (Fr. Sa. So)

Verk. WCI, Lost in L.A. (dt.), Cruise for a Corpse (dt.), Populous, Nord + Süd, Indy 3 (dt.), Shadow Sorcerer, Battlemaster, TV-Boxing, Tel. 035206/5791

Verk. Ultima 6, Epic für je 40 DM, WC 1 35 DM, Monkey 2 kpl. dt. 50 DM, Indy 4 55 DM u. SQ 4 35 DM, Tel. 02674/347, Jens

Verk.: X-Wing, Formula One GP, Mantis, WC2, History Line je 60, - Aces of the Pacific, Crisis in the Kremlin, Atal, Plan 9, Vision, First Samurai 50, - Michael, Tel. 040/5505162

Verk.: Abandoned Places, Adv. Tennis, PGA Golf, WC 1, GC 2 je 35, - GP Circuit, Lombard Rally, The Games: Summer Edition, Masterblazer, Alt 2.0 je 20, - Michael, Tel. 040/5505162

PC: B-Tale 3 20, - Magnetic S. Co. 30, - Time Quest 20, - für CD-ROM: Monkey J. (fünfsprachig) 65, - Chessmaster 3000 55, - Tel. 07663/3644 (ab 17 Uhr, Stefan)

Verkaufe 386er, 25 MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, 2 HD Laufwerke, VGA-Grafikkarte für 1500 DM, Tel. 02671/3258, ab 19 Uhr

12 PC-Original-Games zum Paketpreis von 350,- DM abzugeben, u.a.: X-Wing, Wizardry 7, Starlegions, Aces o. t. P., V f Victory, Global Conquest, ROM, Tel. 04127/8361 Lutz

Verk. orig. dt. Indy 4, Cara Driver, Incr. Machine, Populous 2, PC-Tools 7.1, Ways 2.0, je 50 DM, Tel. 08453/8879

Verkaufe X-Wing (60 DM), Tel. 05953/1295 (16 Uhr)

Verk.: Black Gold, Gunboat, Space Max, NAM, Macs Opera, Invest, Winzer, Football M. pro, Oil Imperium, Suche: Ancient Art of War in the Skies, Goldrush, Tel. 07520/6248 Andy

Tausche Dune 2, Populous 2, Might & Magic 4, F15 II, Epic, Indy 3 + 4, Mad-TV, kompl. in dt. u. Wing Commander I + II mit dt. Anl. gegen Burning Steel, Atac, X-Wing, Tel. 09371/69856, ab 18 Uhr

Verk. Aces o. t. P., Falcon 3.0, W.C., The Games 92, Winter Ch., Gunship 2000 + SC, Disk, WTC, Silent Serv. 2, Road + Tr., Links, Formula o. GP, a. 40, - DM, Tel. 07321/22180, Fax: 61208

Amiga und PC-Orig.: Wizardry 7, History Line, Monkey Island II, X-Wing, DSA, Simant, Civilization, Underworld 2, Comanche, Der Patrizier, Populous 2, Tel. 05382/4858

Verkaufe 386DX, 33 MHz, 8 MB RAM, S-VGA-Karte, VGA-Bildschirm, Big-Tower, Maus, Soundblaster, 130 MB HD, 2 Laufwerke für 1485 Fr., Tel. für Deutschland 0041/64/633471

Für PC-Soundkartenanschluß: Sony-Subwoofer-System + Aktivboxen 15 W, für 260,- DM zu verk. Noch 6 Monate Garantie, Schlüter, Mittelring 11, 4500 Dessau

F. PC-Originale: WC2 + Speech 50, - Gods 40, Falcon 3 45, - Nova 9 45, - Monkey 2 45, - Indy 4 45, - u.a. zu verkaufen. Schlüter, Mittelring 11, 4500 Dessau, Tel. 0161/2506852

Verk. alles orig.: GS-2000, Wizardry 7, Crazy Cars III je 55, - Powermonger 45, - wing Commander, BMP, Links je 40, - E-Motion, Bi-Data 25, Ways 2.0 70, - Tel. 0681/53353

Suche Ultima Underw., Comanche, 14-18, A-Train Ed., 1869, Civilization, Links 386 pro Quest Glory 1 3, Sherlock H., WC 1, alles orig., zahle gut, Tel. 0041/1/7221403 CH

Verk. Originale: Comanche (kompl. dt.), Falcon 3.0 + Mission (dt.) und Linus 386 Pro (dt.), Tel. 0241/709965

Verkaufe Soundblaster 2.0 + dt. Anleitung für 230 DM, Tel. 08251/4658 (Florian)

Verk. Elite Plus, Sim Earth für je 40 DM, Oil's Well, Invest 30 DM, Geo Works 100 DM, Druker mit Interface (CE-126P) für Sharp für 100 DM, Tel. 0451/475929

PC-Software zu verkaufen. Schreibt bitte an Christian Gobelzky, Unterer Schreiberweg 16, A-1190 Wien oder ruft mich unter Tel. 0222/323089 an. Rückporto!!!

PC-Spiele: Indy 4, WC 2, Aces o. t. P., A-Train je 40, DM: Jetfighter 2, Shuttle, Space Max, Star Trek, Flight o. t. I, je 30, - MT1, Imp. je 20, - DM, Tel. 06341/32357 (ab 17 Uhr)

Verkaufe original PC-Programme. Nur Spiele. Tausche auch. Auch gegen entsprechende Soundkarte! Tel. 05042/4473 (Ivo)

Verkaufe PC-Orig. Task Force 1942, Burning Steel je 55 DM, Ambarstar, MM3 je 45 DM, LOF 30 DM, Bard's Tale III, Gunboat je 25 DM, Tel. 0951/420137

Wizardry 7 60, Strike Commander 65 (inkl. Versand NN); suche Incredible Machine, Links Pro-Kurse (Mauna Kea ...); Tel. 06361/8723, Carsten

Verkaufe Wizardry 7 mit Komplettlsg. (70), X-Wing (70), Harrier (60), MM4 (45), EOBB (40), Siege (40), Wing C.2 (40), Spelljammer (SS) (40), F19 (20), F16 Falcon (15), Second Front (30), Tel. 04137/7692

Verk. X-Wing, Sherl. Holmes dt., DSA, Indy 4, Wizardry 6 + 7 dt., Ultima 7 + Underworld 1, 1869 etc., Tel. 02266/7894 Arne, Tel. 02207/3193 Torsten, nach 19 h

X-Wing für 50 DM zu verkaufen, Deutsche Version, Tel. 02505/2067 (Christian)

Suche: HL 14-18, Falcon 3.0, Aces of Pacific, Task 1942, Kyandia, Monkey 2, Sherlock H., SQ5, Strike C., GP Formula 1, X-Wing. Verk. auch! Tel. 07520/6940

Verk./tausche: Monkey 2 in deutsch + engl.! Suche: Task Force 42, Indy 4 komp. in deutsch, Populous 2, Tel. 06556/7330

Verk. Champaign, History Line, Battle Isle, Starbyte Col. I für je 49, - DM, Battle Isle Datadisk 1 für 39, - DM, Populous für 25, - DM, Perfekt General für 59, - DM, Tel. 0341/66798

Verkaufe oder tausche car and driver, Ultima 7 (komplett deutsch), Wing Commander, Delux Edition, Tel. 0721/849684, ab 18.00 Uhr

Biete: Battle Isle, Global Conquest je DM 50, suche History Line und X-Wing, Secret Missions I + II für Wing Commander I, Tel. 06321/84374, ab 17 Uhr

Verk. Soundblaster 2.0 inkl. C/MS-Chips für nur 100 DM, T. Erdmenger, Schmiedestr. 20, O-3560 Salzwedel

Verk. Indy 4 e, Monkey 2 dt., Gunship 2000 dt., Red Baron dt., Kyandia dt., WC2 dt., Lemmings Double Pack für je 40 DM, X-Wing dt. 60 DM, Erdmenger, Schmiedestr. 20, O-3560 Salzwedel

Originale 5,25" Wing Commander 2 + SO2 50, - 3,5" Wizardry 7, Comanche, History Line je 50, - alle inkl. Porto, Tel. 0221/6801897, ab 18 Uhr

Civilization 30, - Fire & Ice 30, - Jim Power DM 20, - alle original, Tel. 0221/6801897, ab 17 Uhr (A590 Festplatte, 2 MB RAM Pro VR nur Köln)

Suche CD-ROMs, aller Art von Spielen haupts., Ernst Seebacher, Waidach 148, A-5421 Adnet, Tel. u. Fax 06245/3115
*** Austria — Austria — Austria — Austria ***

Verkaufe PC-Soundman und sechs Spiele gratis dazu, 250 DM, Karte erst zwei Monate alt! Tel. 02171/43458 Norbert

Verkaufe/tausche: Ultima Underworlds II, X-Wings, Siege, Links 386 Golf, 2 x Links Kursdisketten. Suche gute Simulationen + Strategieprg., Tel. 02222/63280 (Tom) 19.00

Kaufe: Pools of Darkness 45 DM, Champ. of Krynn 30 DM, BMP Pro Plus Editordisk 45 DM, Rudolf Hammacher, Heinrich-Kaiser-Str. 3, 5790 Brilon, Tel. 02963/2675

Verk. orig. PC: Prophecy o. Shadow, Pools o. Darkness, Treasure o. Savage Front, Schw. Auge/Schicksalsklänge je DM 40, - VHB, Tel. 09131/56614

Verk. orig. Task Force 1942 nagelneu (2 Wochen) DM 75, tausche auch gegen Sim Life, Tel. 06152/62774, Am Waldwiesengraben 3, 6085 Naheim

Verk. Gunoo At, Hard Nova, Atomino je 30 DM, Sim Ant, 45 DM, Budokan 30 DM, Tel. 02941/8347, ab 17 Uhr

Verk. Comanche dt. 70 DM, Star Trek 60 DM, Age 30 DM, R. Matthes, Großenhainer Str. 147, O-8023 Dresden

Verk. Castles, TV Sp. Basketb., Tie Break, Lemmings, Sim City, Oil Imperium, Logical, Rock & Roll, mehr a.A., Tel. 08161/92461, M. Stampf, Mooswiesenstr. 2 a, 8050 Freising 11

Verkaufe WWF Wrestling inkl. Video 40, - Hyperspeed 30, - Das schw. Auge 40, - Mantis 35, - Sorceres Get A. T. Girls 30, - Covert Action 40, - Tel. 04361/1365

Verk. Spelljammer, Quest f. Glory 3, Nam, Imperium, Space Quest 5 v. NB (alles orig.). Tausche auch, Tel. 09181/15106

Verk.: Comanche 70, - Strike Commander 80, Space Quest V 60, - Dune I 40, - Dune II 60, - Indy IV 50, - Street Fighter II 60, - X-Wing 80, - Tel. 0991/9108-126 (ab 18 h, Peter)

Verk. PC386/SX 25 MHz, 85 MB HD, 2 x FD, SB 2.0, anschluf. (ohne Mon.), Logimouse, MS-DOS (nur Selbstabh.) 750, - A. Wende, Butz-Bacherweg 5, 4000 D'ort 1, Tel. 0211/226092

Verk. 386/SX 33 MHz + 120 MB, 3,5" LW, 5,25" LW, 5 MB RAM, 24 Nadeldrucker Win 3.1, DOS 5.0, Task-Force Simant, 4 Keyb, Maus, Diskbox, VGA-Monitor, Autodesk-Animator, Preis 3000 DM, Tel. 06074/97434

Verk. Soundblaster 2.0 ungebraucht 200 DM, Space Quest 40 DM, Budokan, Space Ace 2, Accolade in Action je 30 DM, 2 Joysticks je 20 DM, Tel. 07457/5743

Verk. 486-DX 33, mit 320 MB Festplatte und S-VGA-Karte, Monitor-Color, MS-DOS 5.0, SP, SB2, 5, CD-ROM, 5,25" LW, 3,5" LW 0,28 MB (ED) + Streamer b. 250 MB u. viel Zubeh., Tel. 06772/2786 VB

Tausch/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Sei-Mutant Priestess, Cisco Heat, Gunship, Countdown, Deja Vu II, Eye of Horus, F15 II, Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Tausch/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Killing C2, Search f. King, MUDS, Tracoon, M1 Tank Pl., Realms, Mario A. Racing Chall., Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Tausche/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Ports of C., Powermon., 3rd Courier, Vette, Spirit of Excalibur, Stormovik, Supremacy, Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Tausch/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Full Metal Planet, Godfather, Hard Nova, Red October, Ishido, Jack N. Golf, Vietnam, Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Tausch/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Might & Magic 3, Mines of Titan, Paperboy 2, PC-Mensch, Pipe Mania, Pirates, Shanghai 2, Koschicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Suche PC-Spiele, alle Arten, Angebote & Listen an Max Grabmair/co. Pflugbeil, A-5020 Salzburg/Goethestr. 33, nur Original mit Anleitung, Verpackung, etc./Deutsch!

Verkaufe orig. PC-Spiele für 50 % des derzeitigen Orig.-Preises, z.B. Ultima Underw. Siege, Robin Hood, Lure of Tempres, UUW 2, Ultima 6, Tel. 07041/41026

Verkaufe orig. X-Wing, Space Combat Simulator für nur 65,- DM, Tel. 0203/496718

Verk. orig. PC-Spiele: Ultima 7 (40 DM), Savage Empire, Crash Course, More Lemmings (25 DM), Bad Blood, Immortal (20 DM), A-Tomino (10 DM), Tel. 02941/65234 Ulrich

Verk. Kultspiel Monkey Island II und Strategie-knüller Battle Isle für je 50 DM, Tel. 06442/4043

Lemmings 2, Railroad Tycoon, Kings Quest 6, Ultima 7, Force of Virtue, Verk./Tausch gg. EOB 3, Ultima 7/2, Alone in the Dark u.a., Tel. 02622/7830 (Guido)

Verk. Motherboard 286/12, 1 MB; HDD-Controller; VGA-Karte 256 K/16 Bit; Dragons Breath dt.; Tel. 08053/2882, ab 15.00 Uhr

Verk. Soundblaster Pro + Midi-Kit + Aktivboxen (NP: 90 DM) + Joystick (NP: 40 DM) + Mikrofon (NP: 50 DM) + dt. Anleitung für 390 DM (alles wie neu), Tel. 08251/4658 (Florian)

Verk. orig. Spiele, z.B. Sherlock Holmes 50,- DM, Anruf unter Tel. 09448/239 tagl.

Tausch oder Verkauf: KQ6, Quest F, Glory 2, Camelot, Suche: LARRI VGA, SQ1 VGA, PQ1 VGA, SQ5, Tel. Austria (0043) 732/245967

Verk. orig. Aces of the Pacific, Ultima 7, Indy 4, Elvira 2, Pool o. t. Dash, Dungeon Master, Gunship 2000, Eye of the Beholder usw., Tel. 06421/47526, ab 18.00 Uhr

Verkaufe CD-ROMs für MS-DOS, kaum gebr., Wingcommander deLuxe (+ SM I + II) nur 60,-, Loom 70,-, Sherlock H. Consulting d. n. 60,-, auch Tausch! Michael, Tel. 08170/7179

Suche günstige CDs für MS-DOS, eventuell auch Tausch, Michael, Tel. 08170/7179

Atari ST

Verkaufe Atari Mega 4-Komplettanlage mit massig Zubehör für 2500 DM. Habe außerdem noch viele Originale. Sven Buchberger, Ernst-Ludwig-Str. 2, 6104 Rosdorf

Verkaufe Atari 1040ST mit TV-Modulator, Maus, 30 Spielen, Monitor und Diskettenbox, VB 650 DM über 1800 DM, Tel. 02064/38216 oder 33148

Suche spiele Giana-Sisters, Microprose Golf, Cool Croc Twins, Day of Pharaohs, Double Dragon 3, Amberstar, an Lutz Tomzig, Mozartstr. 12, O-1512 Werder, Tel. 03327/44933

Hi ST-Freaks, verkaufe 10 orig. Spiele für fantastische 250 DM! Ruft noch heute an: 0043/5224/67122 oder schreibt an Stefan Mandl, Ulrichweg 29, A-6114 Weer

Strategiespiele, Ultima 2-5, Phantasie 2-3 und andere für Atari ST zu verkaufen. Liste anfordern bei: Breuer, Hartkrögen 87, 2000 Hamburg 66

Verkaufe Atari 1040 ST mit Colormonitor, zweitem LW, Diskettenbox mit zahlreichen Spielen (ca. 18 Stück), Preis VB, Tel. 09002/1290

Verkaufe Atari 1040 STFM + Monitor SM124 + Joystick + div. Software gegen höchstes Gebot. Anrufe unter Tel. 0511/799204 (Michael)

Verk. Sierra Adventures: Kings Quest 1-4 100 DM, Conquests of Camelot 45 DM, Cadaver 1 und 2 60 DM, alles orig. verp. mit Anleitung, Friderik Oman, Holzgasse 46, 5200 Siegburg, Tel. 02241/64423

Verk. Atari 1040 ST komplett, ext. Zweitlaufwerk, 2 Monitore (col + sw), Firstword+, 19 orig. Progr. (Kaiser, Pirates, Imperium, UMS, etc.), Fachliteratur, VB 1100 DM, Tel. 02255/2467

Verk. Software für ST: Pascal Plus Vers. 2.00 100 DM, Signum Zwei + Literatur 100 DM, div. Spiele 20-70 DM, z.B. Maniac Mansion, Team Yankee u.a., Tel. 04171/64861

Verk. Spiele für ST: Lemmings 60 DM, Oh No More Lemm. 60 DM, Railroad Tycoon 70 DM, Dungeon Master + Chaos Strikes Back 70 DM u.v.a., Tel. 04171/64861

Verkaufe Midwinter 1, Waterloo, Austerlitz, Borodino, Microprose Soccer, Elite, Speedball, Dungeon Master (Preise zwischen 10 + 25,-), Tel. 02222/63280 (Tom) ab 19.00

Suche orig. Games für Atari ST wie z.B. Maniac Mansion, Loom, Legend of Fairghall. Liste mit Preisen an Uwe Mattern, Kreuzhof 1, W-6791 Neunkirchen

Verk. Silent S., Manchester U. je 30 DM, Lotus 1 u. 2 je 40 DM, Football Crazy Challenge, Race Drivin je 45 DM, alle Games wie neu, Tel. 07742/6255

Verk. ST mit Mouse Joystick + 40 Spiele, Farbmonitor SC 1224, Mousepad, Diskbox Comp., STFM Mitomicon Spiele: Magicpockets, Lemmings, Rodland u.v.a., Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Verk. orig. Th. Finest Hour 35 DM, Emprie 15 DM, Rotox 25 DM, Power Pack (20 Sp.) 35 DM. Schreibt an: Helge Näther, Dr.-Hesse-Str. 14, O-8360 Sebnitz

Verk. Atari 520 ST (1 MB Col. TV-Anschl.) SM 124, SF 354, SF 314, Maus, 20 original Games (Indy, Monkey), VB 500 DM, Chr. Drumm, St.-Wendelerstr. 14, 6791 Frohnhofen, Tel. 06386/6504

Verkaufe Super Atari 1040 ST Spiele. Alles Originale, z.B. Space Quest 3, Last Ninja 2, Wonderland und viele mehr. Also Liste anfordern, Tel. 07141/602695

Atari ST: D/Generation 40 DM, Formula 1, Grand Prix 40 DM, zus. 70,- DM + Versand, Tel. 0461/674446

Verk. günstige Orig.-Spiele, wie z.B. F16 1943, Face Off Icehockey, Turbo out Run usw. Liste anfordern: René Saam, Marktplatz 7, 6290 Weilburg

PC Engine

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Super-NES, MD, Neo-Geo, usw. Verkauf für PC-Engine über 120 Module und 50 CDs! Tel. 089/1403732

Turbo Duo zu verkaufen, neu sFr. 500,- + 6 Games, Neo-Geo zu verkaufen, neu + 2 Games sFr. 800,-, Salvatore Carnelos, Tel. CH-061/3027206, Basel

Verk. für PC-Engine über 30 Spiele zwischen 20,- und 80,-, z.B. Son Son 2, Darius Plus, Violet Soldier, Bomber Man, Aero Blasters, Tel. 06021/48401, Holger

Verk. 1941 (SG) 250 DM, Ghoul's n Ghosts (SG) 160 DM, Cyberpunk 80 DM, 1943 150 DM, L. of Momotarou 65 DM, je 40 DM: 2nd Bout Wrestling, Break In, Yaksa, Veigves, Tel. 0731/76634

Tausche Turbo Duo, 6 Spiele, extra Joyboard, mit Garantie gegen Mega Drive und CD-ROM oder Wondermega! Tel. 07354/2873 Stefan

Verkaufe, kaufe, tausche Module + Konsolen für PC-Engine (CDs), Mega Drive, Super-NES, Neo-Geo, Game Boy, Game Gear, NES, Mak, MS, Tel. 089/1403732

Verk., tausche und kaufe Games für PC-Engine und Turbo Duo, (habe: Tonma, Chacky Chan, Splatterhouse, usw.), Tel. 09082/1588

Lynx

Verk. Lynx II + Rampart + Checkered Flag + Gates of Zendecon + Steel Talons + Tasche + Netzteil 300,- (Porto zahle ich) oder tausche gegen PC-Engine GT, Tel. 0621/852282

Suche Atari Lynx Spiele bis 20 DM, evtl. mit Gerät oder komplette Sammlung, ab 15 Uhr, suche auch leere Verpackungen, suche Atari 2600 + 7800 Spiele b. 2,-, Tel. 06132/87977

Tausch-Club: Atari — LYNX
Endlich! Hier könnt ihr eure Games loswerden, tauschen oder kaufen. Hotline: Preise: Games (40,-; 35,-) PT (+10,-), tagl. 17.00-21.00, Tel. 0431/564572

Verk.: Atari "Lynx" mit 14 Spielen + Netzteil + Tasche + Sonnenschutz für 380 DM. Suche Mega Drive Spiele oder Tausch, Tel. 0941/82082

Game Boy

Verk. GB-Spiele Tiny Toons, Mario, Twin-Bee, Ninja-Adv., F1 Race + Adapt., Chase HQ, Tetris, Tennis. Tausche 3: 1 gegen SNES-Spiele, z.B. Parodius, Tim, München, Tel. 089/2715443

Verkaufe die neueste Version des Game Boy-Spieles Terminator 2 für nur 50 DM, Verpackung + Beschreibung im Preis enthalten, ruft an unter Tel. 07429/786

Verkaufe GB-Module: Day's o. t. Nemesis 50 DM, Castlevania Shadow Warriors 45 DM, Dynablaster Gargoyles Quest 40 DM, Mo-Fr Tel. 0621/662494, fragt nach Alex

Verk. GB u. 7 Spiele + Caseboy + Batterieset mit Netzteil, orig. verp. von GB usw.: Spiele: Gremlins 2, Blades of steel usw., NP 610 DM, VHB 300 DM, Sebastian Kroecker, Tel. 030/3136757, ab 16.00 Uhr

Super Angebot! Verk. Game Boy mit 10 heißen Games (Super Mario 2, Tiny Toon, Hook, u.v.a.) für nur unglaubliche 300 DM. Also sofort anrufen! Tel. 0551/61158, ab 14 Uhr, Kay verlangen

Verk. GB + 5 Spiele, Bubble Bobble, Dynablast, usw., tausche aber auch gegen PC-Spiele, Tel. 07558/1286, Marc, kostet nur 200 Mark

Verk. f. GB Buraifighter, Alleyway, Paperboy (je 35 DM) oder tausche gg. Chopfliter u. suche f. S-NES Double Dragon, Tel. 08342/6143

Verk. Nemesis, Ninja Gaiden, Parodius, Sagaia, Faceball, Final Fantasy Adventure, Preis VHB Tel. CH-056/215281 (ab 19 Uhr)

Verkaufe 1 Jahr alten Game Boy mit 3 Spielen (Tetris, Tennis, Fortnes o. F.) für 130 DM, Tel. 05242/42752, verlangt nach Peter!

Suche GB-Spiele aller Art mit Anleitung und Verpackung. Zahle pro Spiel bis zu 25 DM (evtl. auch mehr). Markus Krämer, In den Linden 87, 7121 Ingersheim 2

Verk. 7 Sp.: R-Type, Gremlins 2 à 50 DM, Ninja Boy, Metroid II à 30 DM, Balloon Kid, Alleyway à 20 DM, Lightboy 30 DM, alles zus. 250 DM, Tel. 089/753968, ab 17 h, Christian

Verk. GB-Spiel, Chop Lifter 2, Contra je 40 DM, Tennis, Pinball, Motocross Maniacs, je 25 DM, Navy Seals, Gargoyles Quest, Chase HQ, Spiderman 1, je 30 DM, Tel. 040/6036955

Verkaufe GB mit 13 Games und Zubehör, z.B. Mario 2, Batman, Bill & Ted, Game Light, 4 Spieler Adaptor, Netzteil, usw., NP 980 DM, VB 650 DM, Tel. 02171/80102

Verk. Game Boy + 5 Spiele (Super Mario Land II, Chop II, Castle I, Parodius, Bat II) NP = 510 DM, VB = 310 DM (z.T. + Pack + Anl.), Tel. 0228/678808, ab 19.30 Uhr

Verkaufe oder tausche Dragon's Lair und Godzilla, Preis VB, Schreibt an Berthold Kristof, St. Johannerstr. 10, A-9400 Wolfsberg, Österreich

Verk. G.B. mit Game Light + Gürteltasche, Tiny Toon, Super Mario Land + 9 anderen Games, Preis 700 DM, Tel. 08106/4713 Carsten Gilmeister

Verkaufe NES (auch amerikanische Spiele spielbar) wie Supersets 199 DM, 25 Spiele auf Anfrage, z.B. Protector I, II, North + South, Tel. 08452/8432

Verk. GB mit 9 Spielen (z.B. Protector, Parodius, Skate or die), Light Max, Netzteil, 3 Bücher, Tasche für 420 DM, 100 % o.k., Tel. 06543/4731 (Thomas) (nur 14-15 Uhr)

Verkaufe Game Boy gut erhalten mit: 3 Spielen, z.B. Super Mario Land 2 und als Zubehör einen Light Boy (Licht und Lupe) und ein Aufladegerät, Preis VB 250 DM, Tel. 089/3162567

Verk., kaufe und tausche GB NES und S-NES-Famicom-Games, Tel. 05161/1225. Suche auch Tauschpartner!

Verk. GB mit 13 Spielen für 500 DM, NP 1000 DM, oder tausche Spiele (z.B. Mario 2, Simpsons 1, 2, 3, Tiny Toon u.m.), auch NES, Tel. 05234/2105 Cricky

Verk. Balloon Kid, Mickey's D.C., Bart S. Escape F. C. D., Castlevania 2 (alle 40,-), Motocross M. (35,-), Metroid 2, Batman (25,-), Tel. 06661/2498 Michael

Verk. GB + Light Max + 7 Games 322 DM, GB Game: Tiny Toons 45 DM, Metroid II 40 DM, Pinball 30; usw. Verk. MD Games: Mickey + Donald 88 DM, Quak Shot 55 DM, C64-Spiele a.A., Tel. 05653/1373

Verk. Game Boy mit 11 Spielen (u.a. Final Fantasy, Legend 1, Super Mario L. 2 u. F-1 Race) + Licht u. Lupe; alles original verpackt, Tel. 09131/15353 Peter

Verk. GB inkl. 4 Spielen: Skate or die, Pocket Tetris, Super Mario Land: VB 250 DM, Sascha Hahn, Tel. 040/6417377

Verk. GB mit 6 Spielen: World Cup, Spiderman, Golf, Tennis usw. Lupe und Schutzhülle, VB DM 350,-, Matthias Hahn, Tel. 040/6417377

Verkaufe Game Boy mit 7 Spielen: Tetris, Tennis, Spiderman, Pinball, Alleyway, Solar Striker, VB 250,-, Tel. 09971/31342. Tobi verlangen, ab 18 h

Verk. gut erh. GB m. Dialogk. Kopfh., Tetris, F1 Spirit, Akku-Netz., Nubytasche, alles 100 % o.k. u. orig. Verp., Neup. 300, VB 150 DM, J. Widuch, Fließhornstr. 42 c, 7750 Konstanz 18, Tel. 07533/6964

Wahnsinn: Module für Game Boy 30/64/105 in 1 bzw. Game Gear 23 in 1, Tel. 0531/610782

Verkaufe Game Boy mit 6 Spielen (Jagd auf R. Oktober, Mario Land usw.), Tel. 08761/61121 Benjamin

Suche GB-Spiele (nur dt. + US) bis 15 DM, evtl. mit Gerät o. komplette Sammlung, ab 15 Uhr, suche auch leere Verpackungen + Anleitungen + Zubehör, Tel. 06132/87977

Mega Drive

Verkaufe Gynoug, Hellfire, Shadow Dancer und Ghoul's n Ghosts (alles jp.) für 50 u. Shikin Jon (jp. Denkspiel) für 30 DM, Tel. 08636/1385, ab 19 h

Verk. Mega Drive, Arcade Power Stick, Sonic, Monaco GP 2, Super League, jp. Adapter, für 400 DM, Tel. 089/534928

Mega Drive m. Joypad und Joystick und 16 Spiele, wie: Mickey Mouse, Quackshot, James Bond II, Batman, Chuck Rock, Road Rash, Spiderman, 1100,-, Tel. 06021/96344

Suche MD-Spiele aller Art mit Anleitung und Verpackung. Bin besonders an günstigen Importspielen interessiert. Markus Krämer, In den Linden 87, 7121 Ingersheim

Tausche F-22 dt., Street of Rage jp., gegen World of Illusion, Road Rash oder T2, Game Gear Modul Donald gegen Sonic, Schweizer, Wacholderweg 20, 7475 Meßstetten 8

Verk. für MD: Monaco GP II jp., 70 DM, Forgotten Worlds jp., 30 bis 40 DM (o. Anleitung) und Sonic dt. 50 DM, Tel. 06196/83998, fragt nach Semin o. Dongmin, ab 20 Uhr anrufen

Tausche: Sonic, Devil Crash, Thunderf. 3, Alien 3, J. M. '92, EA, NHLPA Hockey, Musha, geg.: World of II, Thunderforce 4 (dt.) oder S. of R. 2, nur 18 bis 19.30 Uhr, Tel. 05952/3929

Tausche, verk. MD + SNES-Games, habe Mario Kart, F-Zero, S. Soccer, Lemm., Sonic 2, W. of Illusion, Chuck R., Taz M., J. vs Bird, Ph. Star 3, J. Master, Tel. 09378/501 (Raimund)

Verkaufe + kaufe ständig MD-Spiele große Auswahl ab MD 35,-, kaufe auch Spiele-Sammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/374 Rainer/Simone

Verk. Mega Drive (dt.) + 1 Pad + Sonic, Starflight, Desert Strike, F22 Interceptor, Tel. 06669/1381, ab 19 Uhr (Richard), VB 300,- DM

Verk. MD mit Sonic, MMouse, Quack Shot, Wani Wani, Hellfire, EA Hockey, Golden Axe II, Tiger Heli, Magical Hat, 2 Joypads für VB 600 DM, Tel. 05331/33289

Verk.: EA Hockey 55, Crude Buster 55, Toki 50, Fire Wrestling 40, 745 DM: Moonwalker, Hard Drivin, Turrican, Arron Flash, Curse. Suche Gley Lancer, Tel. 0731/76634

Tausche MD + 2 Joypads + 8 Spiele (Sonic, EA Hockey, Quackshot, S. Shinobi, Shadow D. etc.) geg. Neo-Geo + 2 Joypads + 1 Spiel, Tel. 0841/32201 (ab 19 Uhr)

Verk., kaufe, tausche Spiele für MD, SF, US, GB, Habe Ghostbusters, WB5, F. One, Shining, J. Madden 1, J. Pond 2, Gr. A. Warrior (US). Suche Neo-Geo-Spiele, Tel. 07151/32132 Bastian

!!! Tausch-Börse !!! Videospiele für alle gängigen Konsolen! Wollt ihr tauschen? Ruft an und fragt wie's funktioniert! Tel. 02207/81466 o. 81868

Verk. neuen Aiwa X-P7 Port. CD-Player, 1 BT Akku, Netzl., IR-FB, 8 Mon. Garantie, NP 500,- für 390,- DM, evtl. Tausch gg. jap. Mega CD-ROM oder dt. S-NES + Sp., ab 16-19 Uhr, Tel. 06431/52789

Suche MD-Spiele (nur dt. + US) bis 35,- DM, evtl. mit Gerät o. komplette Sammlung. S. auch leere Verpackungen + Anleitung + Zubehör, ab 15 h, Tel. 06132/87977

Verk. Mega Drive RGB u. Thunderforce 4, War Song Sonic, Sonic 2, Olympic Gold, Alien 3 sowie Quarkshot u. 4 ältere Spiele für 900 DM VHB, Markus Popp, Tel. 09264/1467

Verkaufe 18 Sega Mega Drive + 10 Master System Spiele! Einzeln oder komplett, Tel. 0431/641670, Tel. 0431/641670, Tel. 0431/641670

Verk. MD-Spiele After Burner 2, 688 Attack, Kings Bounty je 69 DM, Might and Magic 79 DM, Super Thunderblade, Revenge of Shinobi je 39 DM, Altered Beas+ 29 DM, Tel. 09973/9985, ab 16 Uhr

Ich verkaufe jap. Sega Mega Drive mit 2 Joypads und 12 Spielen für 800 DM, Tel. 07821/52322

Verk. MD mit 5 Spielen (Starlight, F22, Sword o. Vermillion, Sonic Faerytale) 400,- DM, Tel. n. 18 Uhr 08033/7394

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, MD, Super-NES, Game Gear, Neo-Geo, Turbo-Duo, Gameboy, Lynx, Mak. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe, kaufe, tausche Module + Konsolen für PC-Engine (CDs), Mega Drive, Super-NES, Neo-Geo, Gameboy, Game Gear, NES, Mak, MS, Tel. 089/1403732

Verkaufe meine Kopierstation für div. Konsolen, tausche Importmodule, schreibt an Marco Wolfram, An der Lohe 11 b, 2000 Hamburg 61

Verkaufe Neo-Geo, S-NES, Spiele, Hilfe, suche Viewpoint Spielstände Level Sund 6 auf Memory Card, zahle 50,- + Unkosten für Memory Cards! Tel. 07151/58072

Verkaufe Mega Drive neuwertig, 2 Joypads, Mega Games I, Sonic, F22-Interceptor, 400 DM, Tel. 0511/1682923 oder 587493

Verk., kaufe, tausche S-NES (nur US/Jap.), MD, PC-E., Mas. Sys., NES, GB + GG-Spiele. Habe Mickey Mouse, Wing Com. etc. Suche Shinobi 2 + Sorage 2: Tel. 04627/1618, mögl. Sonntags

Tausche Sonic 2, Chuck Rock oder Quack-Shot jp. gegen Streets of Rage 2 oder Global Gladiators, Mick und Mack, Tel. 04203/788335 (Jörn) nach 20.00 Uhr

Verk. Mega Drive, 2 Joypads und 34 Spielen: z.B. Sonic 1, 2, Streetsfrage I, II, 9 Monate alt. Geat mit 50/60 Hz, j. US, d. Schalter, VR 1500 DM, Tel. 07161/37511 (Markus) 14-19 Uhr

Tausche o. verkaufe Immortal 55,-, Buck Rogers 45,-, tausche auch Sega CDs, habe Night Trap, Road Avenger, Wonderdog u.a., Tel. 07641/55475 Volker, ab 18.00 Uhr

Tausche o. verkaufe US-Sega-CDs, habe Night Trap, Road Avenger, Wonderdog, suche Sewer Shark, Chuck Rock u.a. US-Sega CDs, Tel. 07641/55475, Volker, ab 18.00 Uhr

Suche Advanced Military Commander mit deutscher Anleitung, zahle bis 150,- DM, Tel. CH-056/454935, ab 17.00, Schweiz

Tausche Sonic 2, Chuck Rock oder Quack-Shot, jp. Suche Streets of Rage 2 oder Global Gladiators, Mick und Mack, Tel. 04203/788335 (Jörn), nach 20.00 Uhr

Verkaufe, tausche, kaufe: Sonic 2 DT, Terminator 2 DT, Olympic Gold DT, Magnum Set DT (3 Games): Suche Rambo 3, J. Madden 93, Alien 3, Tiny Toons, alles nur DT, Tel. 02272/81428, Dietmar

Game Gear

Verkaufe GG-Spiele: Shinobi, Sonic, JM Football, Mickey Mouse, Columns, Super Monaco GP für je 30 sFr., Tel. 075/2329047 in CH inkl. Porto, Tausch möglich.

Verk. GG m. 2 Modulen (Columns + Super Monaco GP) für 150 DM (NP 350 DM), Tel. 07805/99199, B. Laurs, Hauptstr. 168 c, W-7604 Appenweier 3

Verkaufe Game Gear mit TV-Tuner, Sonic 2 und Netzteil für 450 DM, Tel. 08231/6442

Verkaufe Sega MD mit Spielen, 15 Stück und Game Gear mit 8 Spielen, Lupe und Batterie Pack. Verk. auch SN-Spiele, Tel. 07821/43240, Christian Schneider, Preis nach VHB

Verkaufe Sega Game Gear mit 4 Spielen (Shinobi, G-Loc, Joe Montana Football, Wonderboy II) u. Star Gear Kabel f. DM 250,-, Tel. 069/617203, Tucholskystr. 5, 6000 FFM

Verk. GG + Netzteil + Sonic + Olympic Gold + Columns + Mickey Mouse, alles original-verpackt, VB 350 DM, Ingo Milow, Luthardstr. 6, 3354 Dassel, Tel. 05562/6765

Verk.: Game Gear + Masteradapter + Netzteil + Masterspiel + 10 Game-Gear-Spiele (z.B. Shinobi, Sonic, Donald, Mickey, Wonderboy 1 + 2 + Axbattler, Olympic G.), VB, Tel. 0551/45649

Wahnsinn: Module für Gameboy 30/64/105 in 1 bzw. Game Gear 23 in 1, Tel. 0531/610782

Master System

Verk. div. Spiele für Sega M. System (Enduro Racer 25 DM, Alex Kidd 440 DM, Tennis Ace 45 DM, Dynamite Dux 45 DM), alles 100 %ig o.k., Tel. 08633/7536 Alex

Verk. Sega M. System II, mit 2 Joypads und div. Spielen (Donald Duck 45 DM, Bomber Raid 40 DM, Hang on 25 DM, World Cup Italia '90 45 DM, World Soccer 35 DM), Tel. 08633/7536

NES

Nintendo Super-Set inkl. 3er-Modul und 3 weiteren Spielen (Wrestl. M., Kung Fu, Double Drag. 3) für DM 300 zu verk., Tel. 05771/4713

Suche SNES und Spiele, PC-Engine GT, defekte Konsolen aller Systeme, Mega Drive Umbau 50/60 Hz, engl./jap. Text mit Schaltern, billig! Tel. 0821/487608, ab 18.00 Uhr

Biete dt. S. Soccer, Zelda 3, S. F. 2, suche Protector, J. C. Tennis, Tiny Toons, Parodius, Aleste, Mickey Mouse, Axelax dt., Lemming 5, Jan Löwenau, Amtsfreiheit 4, 2833 Harpstedt

Verkaufe NES-Superset komplett DM 130, Tel. 08131/20405

Verk. Super-NES-Spiele Rivel Turf 60 DM, Barts Nightmare 70 DM, Actraiser 80 DM, Fatal Fury 90 DM, Axelax 85 DM, ab 18 Uhr, Tel. 0761/891038, Ralf Totzke

Suche: S-NES-Games DT, S. Tiny Toons, Parodius, J. Connors Tennis, Super Star Wars, u.v.m., Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe NES mit 7 Spielen (u.a. SMB 3, RC Pro AM, Link, Maniac Mansion) für 570 DM, Tel. 02941/8347, ab 17 Uhr

Verk. NES + 8 Spiele: WWF Steel Cage Chall, WWF Chall, Joe & Mac, Mario 1+3, Battle of O., Double Dragon 2, Castlevania 3 für 440 DM, NP 960 DM, Tel. 05174/1865

Verkaufe NES + 6 Spiele + NES-Advantage, Preis 550 DM, Tel. 02204/55165 (Köln), Anrufe von 20-22 Uhr

Verk. NES mit 2 Joysticks + 1 NES-Max und 13 Super Games, z.B. Top Gun II, Mega Man II + III, Maniac Mansion, Turtles II, Silent Service, Faxanadu, VB 800,- DM, Tel. 02174/40625 Kai

Verk., tausche D. Dragon 2, Turtles 2 Blades of Steel, Bayou Billy à 50,- DM o. Tausch gegen Crack out, Mario + Joshi, Golf, Dynablast, Flinstones, Tel. 035266/538

Verkaufe NES + 14 Spiele, z.B. Super Mario 3, Zelda 1, Megaman 2 + 3, Super Mario 2, Digger Rock... für 680 DM, NES ist 1 Jahr alt u. 100 % o.k., Tel. 08134/6286, ab 15 h

Verkaufe NES-Spiele, Stück 40,- DM für Supernes Arcana 80 DM oder Tausch gegen Act Raiser o.T., Tel. 07930/1790 oder 09343/58302

Super Famicom

Verk. Games, Konsolen, Neo Geo, Famicom Mega-Drive, ankaufe Spiele und ganze Bestände, Tel. 02154/40096

Kaufe, verk., tausche, habe: z.B. Wing Commander, Super, Aleste, würde gerne haben: Prince of Persia, John Madden 93. Telefon 0711/876083

Verk. S-NES Spiele: Mario Kart 75 DM, Adams Family 60 DM, Ghoul's Ghosts 60 DM, Krusty's Super Fun House 60 DM, jedes dt. Tel. 08581/8684

Kaufe, tausche und verk. S-NES Games, habe z.B. Star Wars, F-Zero, Super Wrestling, kaufte Spiele bis 80 DM, Tel. 0211/216327 Axel

US-Module zu verk., S. Mario Kart 90 DM, Mickey Mouse 100 DM, S. Ghoul's Ghosts 80 DM, Legend of the Mystical Ninja 70 DM, Tel. 06021/89845

Suche Tauschpartner für SNES dt. und GB, biete z.B. Lemmings, Sim City, Zelda, Mario Land II, suche Turtles, M.-Kart & andere. Stefan 03681/60026

Kaufe, tausche S-NES, GB-Spiele, habe Star Wars, Zelda III, Soccer, Protobector, 14 GB-Spiele, suche u.a. F. Fantasy, Aleste, Fullmetal, Actraiser. Tel. 02131/601220

Tausche, verk., kaufe SNES Module, habe Mario Kart, F. Fight, F. Fantasy III, Zelda III, u.S., Ghoul's Ghosts: Fin F. II, NHLPA Hockey, M & Magic II u. Mickey M. Tel. 02564/1720

Verk. und kaufe SNES-Spiele, große Auswahl ab 50 DM, kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/374 Rainer/Simone

Verk., kaufe oder tausche Super NES Spiele, habe z.B. Contra III, Axelax u.s.w., zahle: US u. dt. bis 50 DM u. jp. bis 40 DM, Tel. 05541/32874 ab 18 h

Kaufe S-Fam., NES-Module, Konsolen aus Beständen, sowie Mega-Drive, Tel. 0212/20869

SNES: Star Wars, Wing C., 115 DM, Zelda III, Axelax 90 DM, F-Zero, Ghoul's n Ghosts 80 DM, GB Kwirk, SML, R-Type 20 DM auch Atari ST Soft zu verk. Tel. 08055/1307 ab 15 h

S-NES Kopierstation? Und es gibt sie doch! Infos bei: Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 7047 Jettlingen. Tel. 07452/78633

Tausche, verk., Super NES Spiele! Tausche evtl. auch gg. Turbo Duo Games. Verk. Universaladapter fürs Super NES, NP 59 DM für 35 DM, Tel. 07354/2873

Kaufe, tausche SNES, Famicom-Spiele, suche z.B. Star Wars, Tiny Toons, Chuck Rock, Harleys H. Adventure, Mario Kart dt. usw. Tel. 089/8502928

Kaufe, verk., tausche Module für Super NES und M.D. habe ca. 40 St., Axelax, Alien, Terminator, PGA, Golf, Aleste, Contra. Tel. 0441/682442 Marco

Biete folgende SNES-Games ab 70 DM, Dunkshot, M. Mouse, Pr.o. Persia, J.C. Tennis, Protobector, F. Fight, u.a. tausche auch. Habe auch MD. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Tausche, kaufe und verk. Super-NES Spiele. Tel. 02268/1637 Thorsten

Tausche Axelax gg. Super Aleste, verk. außerdem NCAA Basketball (Super Dunkshot) Tel. 07151/34828 Christian

Tausche für SNES. Habe Zelda und Super Prob. beide dt. suche S. Star Wars und NBA Basketball egal ob d. u. s. o. jp., P. Holzkamp, Kieselgarweg 3, 3 Hannover 91

Verk. Ghoul's n Ghost's und Castlevania 4 für 80 DM pro St., Prince of Persia für 90 DM dt. Spiele, Ingo Ebert, Angerweg 8, 8223 Trostberg, Tel. 08621/4246

Suche Super NES und Mega Drive G. z.B. Chuck Rock, Soulblazer, Streets of Rage 2, Warsong, A. Military Commander, Dragons Lair, ECO, T-2, Spiderman, usw. Tel. 06473/1430

Verk. Super Castlevania 90 DM, F-Zero 75 DM, Pilotwings 70 DM, verk. auch GB, suche Parodius fürs SNES dt. Tel. 02238/52176 ab 18 h

Verk. Super Nintendo, 5 Spiele, J.B. King 700 DM VB, Tel. 02941/78730

Tausche Castlevania 4, Zelda 3, suche Drunkshot, Pilotwings, J.C. Tennis dt., Star Wars, Turtles 4, Dinosaurs nur mit Anleitung + Verp. Tel. 089/9034307

Verk. Super Nintendo Gerät mit 2 Joypads und den Spielen S. Mario World u. Paper Boy 2 f. 300 DM, Guido Korbos, O-3501 Baben, Dorfstr. 13

Verk. für das Super Nintendo Turtles 4, Super Prop., Mario Paint, King of Monsters, Super Ghoul's Ghost. Tel. 07151/60625

Tausche Super Nintendo Spiele, z.B. Mario Kart, Axelax, Magical Quest, Mystic Quest, Rampart, Wrestlingmania, Uncharted Waters. Tel. 04131/47491

Verk., tausche GB, S. Nintendo, NES und Amiga Spiele, Amiga nur Orig., Tel. Mich (Ronald) für alle außer S. NES Ralf für S. NES, beide unter 06372/6554

Verk. Kopierstation S. Wild Card für Super Nintendo, kopiert alle Games auf 3,5" Disk, eingeb. Trainer Maker usw. Info: A. Di Medio, Dahlienweg 5, CH-3604 Thun

Verk. Super Soccer dt. und Zelda dt. für je 65 DM, beide nur 2 Mon. alt, suche Dunk Shot, Desert Strike, Lemmings oder Super Off Road. Tel. 03695/86465 Jan

Kaufe S-FAM/S-NES-Module, Konsolen, auch Bestände, sowie Mega Drive, Telefon 0212/20869

Tausche S-NES Games, biete: S. Contra, S. Fighter 2, S. Soccer, F-Zero, suche S. Star Wars, Parodius, Turtles 4, Axelax nur dt. oder am. Tel. 02171/80102

Verk. SNES-Spiel Super Ghoul's n Ghost dt. VB 80 DM o. tausche gg. Mario Kart dt., Axelax dt., S. Protobector dt., Magical Quest dt., S. Star Wars dt. u.a. Tel. 03391/502987

Tausche Master System mit 2 Spielen gg. 3 SNES Spielen z.B. Parodius usw. verk. 7 NES Spiele. Tel. 06046/7680

Suche gute günstige Spiele aber speziell Joe und Mac, Super Mario Kart oder Lemmings, bitte melden unter Tel. 06041/5196 Parkstr. 18, 6479 Ransstadt 2

Kaufe Games, Konsolen und Zub. für MD, Super NES und Neo Geo, auch ganze Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 05037/2854

Tausche Pilotwings (PAL) gg. Street Fighter II, Mario Kart, Top Gear, Castlevania 4 oder Addams Family. Tel. 02272/83192 Georg

F. DT. S.-NES: Mario Kart + S.-World, Castlevania, Streetfighter, Gouls' Goust, M. Quest, Protobector, Zelda ZW. 45 + 65,- DM z. verk., Schlüter, Mittelring 11, 4500 Dessau

Verk. das US Super-NES (1 Joypad, Scartst., Uni-Adapt.) 240,-, Super Mario Kart (dt.) 70,-, Super R-Type (dt.) 45,-, Super Soccer (dt.) 50,-, Streetf. 2 (am.), Tel. 07663/3644, ab 17 h

Verkaufe, kaufe und tausche ständig Super Nintendo-Spiele, ältere und neue Games, Ruf einfach mal an, Tel. 07622/1066 oder 07627/3539

Super-Nintendo: An- und Verkauf von Modulen und Konsolen, Ankauf bis zu 50 % vom Neupreis, Tel. 02131/101869

Verk., tausche für S-NES: S. Soccer, Axelax, F-Zero, Parodius (alle dt.) zwischen 75 DM und ? Tausche gg. Super Mario Kart (dt.), Super Prob, NHLPA, Tel. 07121/485417 Marc

Verk./tausche für S-NES (dt.): Lemmings, Mario Kart, Zelda 3. Suche: Protobector, Tiny Toons, Might & Magic, J. C. Tennis, WWF, Jens Wagner, OT Sperrmauer 6, O-6551 Gräfenwarth

Verk. Super-NES-Spiele: Lemmings, Turtles IV, Act Raiser, Super Soccer, Star Wars (JP.), Tel. 06669/1381 (Richard), ab 19.00 Uhr

Suche S-FAM/NES-Module/Bestände, auch Mega Drive, Tel. 0212/208689

Verk.: Jaki Crush 75, Aleste 75, Turtles 65, Big Run 55, Cameltry 60, Smash TV 60, F-Zero 60, R-Type 60, Aera 88: 60, Magic Sword 60, Top Racer 60, Tel. 0731/76634

CH! Verk. NHLPA Hockey '93, Soul Blazer, Dinosaurs, Prince of Persia, Wrestlingmania/Mega Drive: World of Illusion, Wonderboy 5 (Preis Fr. 50,-), Tel. 061/7112381

Tausche, verk., kaufe Spiele für SF, UD, US, GB. Habe Uystic Quest, Turtles, Axelax, Suche Bomberman, S. Turrican, Bubsy, Battletrods, Goofy, Tel. 07151/32132 Sebastian, 14-22 h

!!! Tausch-Börse !!! Videospiele für alle gängigen Konsolen! Wollt ihr tauschen? Ruft an und fragt wie's funktioniert! Tel. 02207/81466 o. 81868

Tausche/verkaufe SNES (jp. us. dt.) Games! Habe neueste und ältere Topgames. Tausche 1 Spiel gegen J.B. King. Tausche auch evtl. gegen Turbo Duo Games, Tel. 07354/2873

Tausche: Actraiser, Mystic Quest, Protobector gg. Toons, T. Racer, W. Commander, Off Road, F. Heat 2, Parodius u.a.: Jens Scheuffer, Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verkaufe + kaufe S-NES-Spiele + Mega Drive, große Auswahl an Spielen ab DM 50,-. Kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, MD, Super-NES, Gamegear, Neo-Geo, Turbo-Duo, Gameboy, Lynx, Mak. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe und kaufe S-NES-Spiele, große Auswahl, ab DM 50,-, kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/374, Rainer/Simone

Achtung! Verkaufe Pilotwings für 60,- DM, 100 % o.k., Tel. 08821/52425, ab 19.00 Uhr

Verk. S-NES-Spiele: Turtles in Time, Super Protobector je 79 DM, Super Mario World 60 DM, verk. außerdem noch Sonic 1 für MD 49 DM, alle dt., Tel. 09973/9985, ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für S-NES-Spiele, Tel. 07286/7631, ab 18 Uhr oder schreibt an Winkler Dieter, Obermühl 36, 4131 Obermühl, Österreich

Einmalig! Verk. NES + S. Mario 1, 2, 3, Kong Classics, Probot. 2, Tips nur 255 DM, suche S-NES Turtles US, Lemmings usw., verk. Desert Strike 89 DM, Holger, abends Tel. 0241/520710

Verkaufe Super-NES (amerikanisch) + 2 Joypad + Multiadapter für 130 DM! Verkaufe Parodius 39 DM, Duck Tales 30 DM, Operation C 39 DM, Tennis 30 DM, Castlevania II für den G.B., tausche auch! Tel. 05922/4095

Verk., kaufe, tausche Spiele für SNES/FAM. Habe Tiny Toons, Super Swir. Suche FF2 (nicht Mystic Quest), Starfox, Exhaust H. 2, u.a., Tel. 02461/52122, Ingo

Verk. für S-NES/SF: Super Star Wars, Zelda 3 dt., Axelay, Castlevania 4, Contra 3, Mystical Ninja, Super Ghouls'n Ghosts, Final Fight, Ys 3, Tel. 089/7144553

Suche Tauschpartner f. Famicon, Amiga, Mega Drive. Immer neue Spiele da, Amiga — keine Raubkopien, nur Originale. Markus Popp, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verkaufe, tausche S-NES-Module. Habe u.a. Star Fox, Desert Strike, Mickey Mouse, Suche Strike Eagle, Tiny Toons, Tel. 0781/38677 (19-21 Uhr)

Tausche Sim City, Ghouls'n G. Suche Star Wars, Tiny Toons, Mystical Q., Act Raiser, u.v.a., Tel. 0931/92661, 17-18 Uhr, rufe auch zurück

Verkaufe Super-NES u. 2 Adapter, 6 Spiele, z.B. Streetfighter 2, Contra usw., VB 500,- DM, 1 Mega Drive u. Arcade Power Stick u. 8 Spiele, VB 450,- DM, Tel. 02191/665750, ab 16.00 Uhr

Super-NES: Tausche neuen Adapter AD 29 gegen 1 gutes gebrauchtes Modul; eventuell auch Verkauf, Tel. 02131/01869

Verkaufe Super Nintendo-NES-Famicon-Spiele ab 14 h, Tel. 0911/557191

Biete S-NES-Spiele (Mario-Paint, Krusty's Fun House), suche Tiny Toon Adventure, Roadrunner o.ä., Karsten Fink, Falkenhorst 30, O-1585 Potsdam — nur Tausch!

Kaufe S-NES, MD, GB, GG und Computerspiele (IBM). Kaufe ganze Bestände! Verk. Links, Falk off, Games '92, Tennis Cup I, Micropro Soccer für PC, VHB, T. 08233/4660

Tausche F-Zero + 30 DM oder Final Fight + 30 DM (jp) gegen Super Star Wars oder Wing Commander, Tel. 04931/12329, ab 18 Uhr

Tausche: F-Zero, Lemmings, Soccer, Sim City, Gods, Soulblazer, Pushover, Mystic Ninja, Ghouls'n Ghost geg.: Starfox, Harley H. Adv., FF2, Rushb. 2 und andere, ab 18 h, Tel. 07940/51759

Tausche/verkaufe/kaufe Super-NES-Module. Habe Starfox (US), Desert Strike (US)... Torsten Schindler, Gustav-Heinemann-Ring 61, 8000 München 83, Tel. 089/6703455

Verkaufe NES mit 9 Spielen + 10 Spielebox (guter Zustand) für ca. 500 DM (NP 1100 DM)! Kein Tausch! Tel. 05844/688, nach 17 h! Nach Carsten fragen!

Suche Vikings, Pocky Rocky, Shinobi 2 (GG + MD), Super Tiny Toon, Harley Hum. Adv., Cybernator, Streets o. R. 2, Chuck Rock. Habe alle Sys.: Tel. 04627/1618, mögl. Sonntag

Verk. S-NES, US-Version, Normalpreis DM 470,- (!!), 100 % intakt, 20 % schneller... + 2 Spitzenspiele + Multiadapter für dt. und jap. Module alles für nur 450 DM (!!!), Tel. 02129/50246

Verk., tausche und kaufe Spiele für PC, Engine, Turbo Duo, GG, GB, MD und S-NES!!! Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. o. tausche King of Monsters dt. u. Out o. this World US., Andreas Hempfling, Seelacher Berg 56, 8640 Kronach, Tel. 09261/91356

Verk. Castlevania IV, Paperbox 2, Krusty's Super Fun House, Streetfighter II oder tausche gegen Sim City, Super Mario Kart oder PC-Games, Tel. 07485/401

Verk., kaufe, tausche alles f. PC-Engine, Super-NES, MD, Neo-Geo, usw. Verk. für PC-Engine über 120 Module und 50 CDs! Tel. 089/1403732

Suche NHLPA-Hockey '93, John Madden-Football '93. Biete Streetfighter II, Tel. 0221/4973876

Tausche GB + Netzteil/Akku und 12 Spiele (FFantasy 1 & 2, Adv. Parod. jg. US-S-NES-Adventures (wie FFantasy 2, Mystic Quest usw.), Eric, Tel. 040/6010258, Mittw. 14-16 Uhr

Tausche Super-NES-Spiele, habe z.B. Parodius (dt.), Mario Kart (dt.), Uncharted Waters (US.), Mickey Mouse (dt.) u. v. mehr, T. 04131/47491

Tausche S-NES-Spiele; suche Sim City; F. F. Mystic Quest, Another World, Monopoly, S. Aleste, Jimmy Connors, Full Metal Planet, John Madden '93, Sim Earth; Tel. 0821/481712

Diverses

Suche funktionstüchtiges ZX Spectrum. Matthias Gutzmer, Werstener Feld 96, 4 Düsseldorf 13, Tel. 0211/764444

Verk. MS-Konsole mit 9 Spielen (Golden Axe, Afterburner, Out Run, Wonderboy II) NP 280 DM gg. Höchstgebot 1. Müller, Soonwaldblick 14, 6551 Hargesheim

Verl. im Auftrag Spielkonsolen m. Zub., verk. nur wenn alles 100 % i.O. ist. Tel. 08020/633

Verk. History Line, H. of China für je 55 DM inkl. Porto, LDG-Basis-System, Dragons Lair CD, Infrarot-Empfänger für 150 DM, Tel. 05506/7932 Stefan

Verk. Neo Geo mit 4 Spielen z.B. Nam 1975, Magican Lord usw. Pr. VB, verk. auch PC Engine, CD Rom, 23 Spiele, viel Zub., Preis VB, verk. Spiele für alle Systeme. Tel. 08431/41991 oder 2564

Verk. PP: JG 90, 92, für 3 DM/St. alle in Top-Zustand. Verk. auch VGA-Karte ET4000, 1024 * 768 * 256, 72 Hz, 100 % o.k., f. 100 DM. Tel. 09721/27015 Claus

Verk., kaufe, tausche SNES Spiele. Suche Konsole für Automatenplatten-MAK, suche Neo-Geo, alle Spiele, habe auch PC-Engine-Spiele. Tel. 03677/82884 Sebastian

Tausche, verk., kaufe für alle Systeme! Kaufe auch ganze Sammlungen. Verk. GB m. 9 Spielen, Game Light 380 DM, Lynx mit 8 Spielen 350 DM, S-NES und MD-Spiele. Tel. 089/4701827 suche F22 für MD

Postspiel Teamcoach! Manage und Trainiere eine Fußballnationalmannschaft, Katalog gg. 2 DM RP bei: Daniel Kempkes, Börmkesweg 56, 4290 Bocholt, Tel. 02871/12214

Verk. NES Super-Set mit 7 Spielen z.B. Prob. I-II, Star Wars I-II, Megaman III, Castlevania III VHB 400 DM, Tel. 7720/31491

Verk. Neo Geo RGB, Joyboard, 2 Modulen, Mem., Card, Profi, Netzgerät, Top Zustand, Preis VB, habe noch Automatenplatten, SNES Module, Atari Lynx, 2 Module, MD, Engine Module ab 19 h, Tel. 05650/450

Verk. Neo-Geo-Memo, 2 Joysticks, 5 Topspiele, Last Resort, Fatal Fury, Roboarmy, Ciberclip, Baseball Stars, kpl. für nur 1599 DM, sehr guter Zustand. Tel. 089/152822 Alex

Verk., tausche und kaufe Spiele für PC, S-NES, MD, GB, GG, Lynx, Engine, Turbo Duo und NES. Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. NES, Super-Set + 6 Spiele, SMB 1, A-Boy a.h. Blob, Tetris, Worldcup, Megaman 2, Buck Y-Ohare, 400 DM, R. Putsch, Gr.-Scharnstr. 22, O-1200 Frankfurt/Oder

Verk. M52 mit 11 Spielen (z.B. Sonic, L. Dime Caper usw.), VHB 450 DM; für GB: VHB: Light Max 30 DM, Gremi, 2 30 DM, R-Type 40 DM, Rev. of the G. 25 DM, Tel. 09727/1899

Verk. Neo-Geo-Spiele, wie z.B. World Heroes, kaufe aber auch, außerdem verk. Super-NES-Spiele, Tel. 09372/3246, ab 14-22 Uhr

Verk. S-NES dt., 2 Pads, Zelda 3, Actraiser, F-Zero, Super R-Type, Action Replay Pro, Wing Commander, alles mit orig. Anleitungen und Verpackungen für 680,- DM, Weinert René, Sophienblatt 75, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/665794

Tausche: Sonic 1 und 2, World of Illusion, Chuck Rock, Thunderforce 4 (alle Mega Drive), Magical Quest, Super Mario Kart (Super-NES) gegen Art of Fighting, Fatal Fury 2, Tel. 07161/37511

Verkaufe NES mit 9 Spielen zu 650 DM (inklusive Spieleberater) und 2 US-Games zu je 50 DM (auf Verhandlungsbasis), Chanhin Christophe, Am Weißen Stein 47, 6070 Langen, Tel. 06103/74525

Verkaufe günstig meine Platinensammlung wie z.B. Parodius, Cabal, etc., Tel. 0821/601766, ab 18.00 Uhr

Verkaufe 4 NES-Spiele, 1 Game-Gear-Trage-tasche. Ruft an unter Tel. 030/3047237

Verk. Lynx + 5 RAM-Part GG + 9 Spiele. Suche Überraschungseierfiguren. Ruft an und bestellst Listen. Tausche Super-NES-Spiele, bei Tobias, Tel. 0511/557627

Verkaufe 9-Nadel-Farbdrucker (MPS 1500) von Commodore, für alle Systeme geeignet, 100 % o.k. für VB 200 DM, Tel. 0221/448413

Suche Überraschungseierfiguren im Tausch gegen Briefmarken, Telefonkarten und anderes, Tel. 030/8174350

Tau. 2 NES ohne alles gegen 1 LY GG S-NES, SMS-Spiel. Tau. Mystical Quest, auch GG-Spiele. Verk. Lynx + 4 Spiele RAM-Part, Slime World, blue Lightning, Eleccop, Tel. 0511/557627

ASM von 1/88-12/92 für 100 DM zzgl. Porto und Versand. Suche orig. Perfect General Data Disk (Amiga), Tel. 0211/751905. Suche orig. Lost Admiral für Amiga

Verk. komplette Power-Play-Sammlung von Ausgabe 1 bis 4/93 inkl. der damaligen Happy Computer Einlagen für 50,- DM, Tel. 02352/31197

Verk.: Inferno 1:8 (ferngesteuerter Verbrenner-Buggy) + Ladegerät + Anlasser + 12 V-Akku + Fernst. EX-9 + 2 x Prof.: BB-Servo (mit und ohne Motor) 1 x gefahren, Preis VB, Tel. 0551/45649

Suche OLIVETTI PC 286 oder 386, Tel. 08709/3720

Verk. NES-Super-Set und Mario 3 und Maniac Mansion, original verpackt, für Preis VHS, Tel. 05861/1261

Verk. dt. und engl. Brettspiele, z.B. Space Hulk, Mighty Empires, Space Marine. Preis VB. Bei Abnahme der gesamten Sammlung (7 Sp. + Erw.) 250 DM, Tel. 05521/3597, ab 18 h

Tausche, (ver)kaufe Spiele für Super-Nintendo u. Turbo Graf. Christian Friedrich, Stefan-Zweig-Str. 26, 5450 Neuwied 12, Tel. 02631/71146

Wahnsinn! Module für Gameboy 30/64/105 in 1 bzw. Gamegear 23 in 1, Tel. 0531/610782

An Komplettlösungen und Pläne interessiert? Wir haben noch Lösungen für viele Spiele. Fordern Sie eine Liste an: M. Moersch, Münchener Str. 138, 5000 Köln 91

Suche Super-Nintendo und Spiele für Sega Master + Mega Drive, PC-Engine + Nintendo! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670 — Tel. 0431/641670

Verk. Neo-Geo RGB + 2 Joyboard's + Last Resort, Eightman, Sengo Ku, Magician Lord, Robo Army, nur 1650,- VB. Verk. PC-Engine RGB + 5 Spiele. Alles neuwertig erh., Tel. 08431/41991 od. 2564

Amiga-Basic: Wie kann man Grafiken abspeichern und wieder laden? (Nicht mit "GET" und "PUT"), Daniel Wikart, Bahnhofstr. 6b, CH-8864 Reichenburg

Berlin: 69.- Zelda 3, S-NES, deutsch, neu (!); 198.- ASM Jg. 87, 89-92 komplett; 198.- Power Play komplett bis 12/92. Nur Selbstabholer! Tel. 030/8345104, Michael verl.

Suche Infocom-Adventures, nur neuwertige Originale mit allen Beilagen und großem Karton, System egal, Tel. 0208/654174

Suche: M. Island 1 + 2, Indy 4, Startrek 5, M. Mansion 1 + 2, Zak Mc., Streetfighter 2, Battletech. Schickt Eure Angebote an: H. Näther, Dr.-Hesse-Str. 14, O-8360 Sebnitz

Animations-Freaks aufgepaßt! Suche Animationen für Musik-Video-Projekt! Es lohnt sich! Einfach mal anrufen: Chris, Telefon 0251/212032

Verk. NES mit US-Umbau und 14 Spiele, z.B. Mission Impossible, Low Gman, Blades of Steel, Double Dragon 2, Sec. 2, S. Mario 3, Markus Popp, Tel. 09264/1467

Power Play 8/90-12/90, 1991 und 1992 kpl., möglichst kpl. Jahrgänge, ab 5,-/Stck., Tel. 040/8319796

Suche NES-Spiel Mega Man 1. Zahle bis zu 50 DM. Verkaufe die Raritäten Ice Climber, Mario 1, Pro Wrestling und Excite Bike, Tel. 02431/70691

Verk. Sega Master System mit 11 Spielen, Light Phaser (Wonderboy 2, Y's, California Games) für 300 DM, Tel. 02236/68589 Martin

Verkaufe Zeitschriften: Power Play 7/90-4/93 50 DM, ASM 7/90-1/93 40 DM, Video Games alle Ausgaben 40 DM, Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe, tausche, kaufe: Bomberman JP, F. Match Tennis JP, Lord o. t. Rising Sun US, Adams Family u.v.m., Preis VB. Suche US Cards u. CD, z.B. J. Chan, Neutopia 2 + 3, New Adv. Island, S. Shifter, Dr. Slayer u.v.m., Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. 386-25 MHz, 2 MB RAM, 85 MB HD, 3,5" + 5,25" HDLW, VGA-Mon., strahl.-arm, Mouse, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, 6 Monate alt, VB 2300 DM, Tel. 0331/870498, nach 18.00 Uhr

Verk. Atari Lynx II mit 10 Spielen 450,-; Atari Portfolio 250,-; außerdem Mountain Bike: Cannondale je 2000 EST; Hinterradfederung. Extras 3000,-, Tel. 06725/3734

Verkaufe meine gesamten Power Play Zeitschriften von Ausgabe 06/90-03/93, nur komplett für DM 6,-/Stck., alle sehr gut erhalten, Tel. 040/2295760

Verk. STE, SM 124 Multiscan (Farbe + s/w), 2 Mäuse, Joysticks, 190 Disks, ca. 19 Orig. (Spiele!), Zub. alles in Top Zustand. NP 3000 DM, VB 1500 DM, Tel. 08321/89773

C64 II, Floppy, F. Cartr. III, TV-Stecker, 100 Disk., 15 Bücher, 1 Joy., 50 C64-Mag. (1984-87) (viele Tips), 1 orig. Sp., 5 Module, 100 % o.k., FP 250 DM, Tel. 02174/4421

Kontakte

*** Sky-Tower-Mailbox Essen ***
Eine anspruchsvolle Mailbox für Amiga und PC-User, jede Menge Public-Domain, Tel. 0201/324211 * 2400-16.800 Baud *

!!! Tausch-Börse !!!
Videospiele für alle gängigen Konsolen! Wollt Ihr tauschen? Ruft an und fragt wie's funktioniert! Tel. 02207/81466 o. 81868

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

**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!**

[illegible]

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.

Unterschrift

Datum	Ort
Absender umseitig, bitte nicht vergessen)	

NES

Wars
Wing
t Fig
of Ba
of Bu
of ED
of Co
of Off
of R-T
of So
of So
no NE
is
inato
inato
Toon
& Jer
Gear
as IV

dt/us 139.-
dt auf Anfrage
dt 95.-
us 109.-
us 119.-
dt 125.-
us 115.-
dt 125.-
dt 99.-
dt 99.-
mp us 99.-
tball us 129.-
dt 99.-
dt 139.-
dt 129.-
us/dt 109.-/125.-
dt/us 7/109.-
dt 115.-
us 129.-
us/dt 109.-/119.-

- Alien 3
- American Gladiator
- Aquatic Games
- Atomic Runner
- Battletoads
- Batman
- Batman Returns
- Block Out
- Castle of Illusion
- Chakan
- Chiki Chiki Boys
- Crüe Ball
- Cyborg Justice
- Darius II
- EA Hockey
- Ecco the Dolphin
- Fantasia
- G-Loc
- Gadget Twin
- Green Dog

us 89.
us 109.
us 49.
dt 89.
us 99.
dt 89.
dt 89.
jp 29.
us 79.
dt 105.
jp 59.
dt 105.
us 95.
jp 29.
dt 109.
dt 99.
jp 39.
dt/us 99./79.
us 99.
us 69.

Gouhls' n Ghosts
Hardball 3
Humans
James Bond 007
James Pond 2
Jewel Master
John Madden II
Lemmings
Muhammed Ali
NBA Allstar
NBA II Jordan vs
NHLPA Hockey
Outrun 1919
Pigskin Football
Predator 2
Pro-Quarterback
Road Rash II
Side Pocket
Simpsons Krusty
Slime World

dt 89.
dt 115.
us 109.
us 89.
us 39.
jp 29.
us 49.
dt 105.
us 99.
us 85.
us 49.
us 89.
us 95.
us 95.
us 79.
us 89.
dt 99.
dt 89.
s Fun H. dt 109.
us 79.

Mega Drive

-Versand
5-30 Fax -62
, 8000 München 90
fh Bestellannahme
n erwünscht
n gebrauchten Spielen
eresienstr. 152
el. 089/522787
Sa 10 bis 20 Uhr

Sonic 1	jp 49.-
Sonic 2	jp 79.- us/dt 99.-
Spiderman	dt 89.-
Spatter House III	jp 99.-
Steel Empire	us 79.-
Streets of Rage II	dt 89.-
Super League Baseball	dt 109.-
Sword of Sodor	jp 29.-
Tazmania	dt 99.-
Terminator 1	dt 99.-
Terminator 2	dt 99.-
Tiny Toon	us 69.-
Tony La Russa	us 119.-
Toxic Crusader	us 69.-
Turtles Hyperstone Heist	dt 99.-
Twisted Flipper	us 69.-
Two Crude Dudes	dt/us 99.-/79.-
Winter Challenge	dt 89.-
Wonder Boy 3	jp 39.-
Wonder Boy 5	dt 129.-
World of Illusion	dt/us 95.-/89.-
X-Man	us 95.-
Action Replay	109.-
Converter MD jp->dt	19.-
Starfighter 3 (Joypad)	29.-
Pro 2 (Joystick)	35.-
Maverick 3 (Joystick)	35.-
Mega Stick (Joystick)	69.-
Mega Drive o. Spiel	219.-
MD Magnum Set	39.-

Amiga

Bees	jp 149.
leys World	us 139.
p Speed	us 109.
el of Fortune	us 109.
g Commander	us/dt 119./-129.
ctris	us 99.
ld League Basketball	dt 99.
stemaria	dt/jp 129./-79.
one	us 99.
ia 3	dt 95.
maday Warrior	us 109.
\$ Strike Eagle	us 99.
opolis	us 119.
All-Star Challenge	us 119.
PA Hockey '93	us 109.
NES-Zubehör	
Pad S.NES	29.
versal Adaptor	39.
on Replay	109.
ne Genie	119.
ES o. Spiel	199.

A

- 1869
- Abandoned Places II
- Assasin
- B-17
- B.C. Kid
- Body Blows
- Bundesliga M. prof 2.0
- Carl Lewis Challenge
- Chaos Engine
- Chuck Rock 2
- Cytron
- Darkseed
- Das schwarze Auge
- Dragons Lair 3
- Euro Soccer
- Fire and Ice
- Goblins 2
- History Line
- Humans
- Indiana Jones 4

DV/EV

miga	
DV 75 - Mega Sports	DA 65 -
EV 75 - Nicky Boom	EV 55 -
DA 55 - Pinball Fantasies	DA 59 -
DV 79 - Populous 2	DA 75 -
DA 59 - Railroad Tycoon	DV 85 -
DA 59 - Red Zone	DA 65 -
DV 79 - Shadow o.t. Beast 3	DV 69 -
DA 65 - Sim Earth	EV 69 -
DA 55 - Special Forces	DA 89 -
DA 59 - Sports Collection	DV 59 -
DA 69 - Street Fighter II	DA 55 -
DV 75 - Strip Poker 2 Deluxe	DA 49 -
DV 85 - Super Frog	DA 59 -
DA 69 - Terminator 2	EV 25 -
DA 49 - Transarctica	DA 65 -
DA 55 - Trolls	DA 59 -
EV 69 - Whales Voyage	DV 69 -
DV 89 - Wing Commander	DV 85 -
EV 59 - Wizardry 6	DV 45 -
85 - 69 - Zool	DA 49 -

Amiga-Zubehör

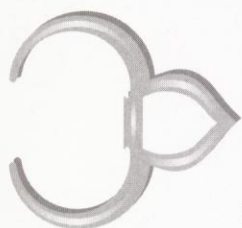
Neuheiten
per Telefon.
Vorbestellungen
möglich !!!

Jimmy White's Snooker	DA 69.-		
Johnatan	DV 89.-		
Legend of Valour	DV 89.-	Maus/Joy Switch	39.-
Lemmings 2	DV 65.-	512k mit Uhr für A500	59.-
Lion Heart	DA 55.-	Trackball	69.-
Loom	DV 69.-	Internes Laufwerk A500	109.-
Lotus 2	DA 45.-	Externes Laufwerk 3,5"	129.-
Lotus 3	DA 55.-	Kick-Rom Selector	49.-
Mc Donalds	DA 59.-	3-TastenMaus	49.-

frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Liste des
an geben. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

oder einen kennenlernen
wollt die Astrokarte ist
besonders beim
ersten Rendezvous enorm
hilfreich). Nächsten Monat

Der Stier auf einen Blick



Der Sinnliche

Erde

Venus

Grün

Zuverlässig, tolerant,
hilfsbereit

Dickköpfig, genußsüchtig

Cher, Janet Jackson, Jack Nicholson,
Königin Elisabeth

Ist ein Spiel zu farbenreich,
werd ich ganz bleich"

Spielertyp:
Element:
Planet:
Lieblingsfarbe:

Positive Eigenschaften:

**Negative
Eigenschaften:**

**Berühmte
Widder:**

**Typischer
Widder-Spruch:**

Nach wochenlanger Wartezeit ist sie endlich da: Die brandneue Power-Play-Astrokarte. Diesmal dreht sich alles um das Sternzeichen Stier. Lernt die Stärken, Schwächen, Launen, Vorlieben und Abgründe der Stiere kennen – Egal, ob Ihr selbst ein Stierseld, einen kennt

Die Sterne der Spieler

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:

Einmalig! Verk. NES + S. Mario 1, 2, 3, Kong Classics, Probot, 2, Tips nur 255 DM, suche S-NES Turtles US, Lemmings usw., verk. Desert Strike 89 DM, Holger, abends Tel. 0241/520710

Verkaufe Super-NES (amerikanisch) + 2 Joypad + Multiadapter für 190 DM! Verkäufe Parodius 39 DM, Duck Tales 30 DM, Operation C 39 DM, Tennis 30 DM, Castlevania II für den G.B., tausche auch! Tel. 05922/4095

Verk., kaufe, tausche Spiele für SNES/FAM. Habe Tiny Toons, Super Swiv. Suche FF2 (nicht MysticQuest), Starfox, Exhaust H. 2, u.a., Tel. 02461/52122, Ingo

Verk. für S-NES/SF: Super Star Wars, Zelda 3 dt., Axel, Castlevania 4, Contra 3, Mystical Ninja, Super Ghouls'n Ghosts, Final Fight, Ys 3, Tel. 089/7144553

Suche Tauschpartner f. Famicom, Amiga, Mega Drive. Immer neue Spiele da, Amiga — keine Raubkopien, nur Originale. Markus Popp, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verkaufe, tausche S-NES-Module. Habe u.a. Star Fox, Desert Strike, Mickey Mouse. Suche Strike Eagle, Tiny Toons, Tel. 0781/38677 (19-21 Uhr)

Tausche Sim City, Ghouls'n G. Suche Star Wars, Tiny Toons, Mystical Q., Act Raiser, u.v.a., Tel. 0931/92661, 17-18 Uhr, rufe auch zurück

Verkaufe Super-NES u. 2 Adapter, 6 Spiele, z.B. Streetfighter 2, Contra usw., VB 500,- DM, 1 Mega Drive u. Arcade Power Stick u. 8 Spiele, VB 450,- DM, Tel. 02191/665750, ab 16.00 Uhr

Super-NES: Tausche neuen Adapter AD 29 gegen 1 gutes gebrauchtes Modul; eventuell auch Verkauf, Tel. 02131/101869

Verkaufe Super Nintendo-NES-Famicom-Spiele ab 14 h, Tel. 0911/557191

Biete S-NES-Spiele (Mario-Paint, Krusty's Fun House), suche Tiny Toon Adventure, Roadrunner o.ä., Karsten Fink, Falkenhof 30, O-1585 Potsdam — nur Tausch!

Kaufe S-NES, MD, GB, GG und Computerspiele (IBM). Kaufe ganze Bestände! Verk. Links, Falk off, Games '92, Tennis Cup I, Microprose Soccer für PC, VHB, T. 08233/4660

Tausche F-Zero + 30 DM oder Final Fight + 30 DM (jp) gegen Super Star Wars oder Wing Commander, Tel. 04931/12329, ab 18 Uhr

Tausche: F-Zero, Lemmings, Soccer, Sim City, Gods, Soulblazer, Pushover, Mysticninja, Ghouls'n Ghost geg.: Starfox, Harley H. Adv., FF2, Rushb. 2 und andere, ab 18 h, Tel. 07940/51759

Tausche/verkaufe/kaufe Super-NES-Module. Habe Starfox (US), Desert Strike (US), Torsten Schindler, Gustav-Heinemann-Ring 61, 8000 München 83, Tel. 089/6703455

Verkaufe NES mit 9 Spielen + 10 Spielebox (guter Zustand) für ca. 500 DM (NP 1100 DM)! Kein Tausch! Tel. 05844/688, nach 17 h! Nach Carsten fragen!

Suche Vikings, Pocky Rocky, Shinobi 2 (GG + MD), Super Tiny Toon, Harley Hum. Adv., Cybernator, Streets o. R. 2, Chuck Rock. Habe alle Sys.: Tel. 04627/1618, mögl. Sonntag

Verk. S-NES, US-Version, Normalpreis DM 470,- (!!), 100 % intakt, 20 % schneller... + 2 Spitzenpiele + Multiadapter für dt. und jap. Module alles für nur 450 DM (!!!), Tel. 02129/50246

Verk., tausche und kaufe Spiele für PC, Engine, Turbo Duo, GG, GB, MD und S-NES!!! Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. o. tausche King of Monsters dt. u. Out o. this World US., Andreas Hempling, Seelacher Berg 56, 8640 Kronach, Tel. 09261/91356

Verk. Castlevania IV, Paperbox 2, Krusty's Super Fun House, Streetfighter II oder tausche gegen Sim City, Super Mario Kart oder PC-Games, Tel. 07485/401

Verk., kaufe, tausche alles f. PC-Engine, S-NES, MD, Neo-Geo, usw. Verk. für PC-E über 120 Module und 50 CDs! Tel. 089/140

Suche NHLPA-Hockey '93, John Mar Football '93. Biete Streetfighter II, Tel. 4973876

Tausche GB + Netzteil/Akku und 12 S (Fantasy 1 & 2, Adv., Parod.) gg. US-S-Adventures (wie Fantasy 2, Mystic Quest Eric, Tel. 040/6010258, Mittw. 14-16 Uhr

Tausche Super-NES-Spiele, habe z.B. Par (dt.), Mario Kart (dt.), Uncharted Waters I Mickey Mouse (dt.) u. v. mehr, T. 04131/4

Tausche S-NES-Spiele; suche Sim City; Mystic Quest, Another World, Monopoli Aleste, Jimmy Connors, Full Metal Planet, Madden '93, Sim Earth; Tel. 0821/48171

Diverses

Suche funktionstüchtiges ZX Spectrum, thias Gutzmer, Werstener Feld 96, 4 Dorf 13, Tel. 0211/764444

Verk. MS-Konsole mit 9 Spielen (Golder Afterburner, Out Run, Wonderboy II) NI DM gg. Höchstgebot 1. Müller, Soonwal 14, 6551 Hargeshelm

Verl. im Auftrag Spielkonsolen m. Zub., nur wenn alles 100 % i.O. ist. Tel. 08020

Verk. History Line, H. of China für je 55 DM Porto, LDG-Basis-System, Dragons Lai Infrarot-Empfänger für 150 DM, Tel. 07932 Stefan

Verk. Neo Geo mit 4 Spielen z.B. Nam. Magican Lord usw. Pr. VB, verk. auch Engine, CD Rom, 23 Spiele, viel Zub., Pre verk. Spiele für alle Systeme. Tel. 08431/4 oder 2564

Verk. PP: JG 90, 92, für 3 DM/St. alle in Zustand. Verk. auch VGA-Karte ET4000, * 768 * 256, 72 Hz, 100 % o.k., f. 100 DM 09721/27015 Claus

Verk., kaufe, tausche SNES Spiele. S Konsole für Automatenplatten-MAK, Neo-Geo, alle Spiele, habe auch PC-E Spiele. Tel. 03677/82884 Sebastian

Tausche, verk., kaufe für alle Systemel auch ganze Sammlungen. Verk. GB m. 9 len, Game Light 380 DM, Lynx mit 8 Spiele DM, S-NES und MD-Spiele. Tel. 089/470 suche F22 für MD

Postspiel Teamcoach! Manage und Tra eine Fußballnationalmannschaft, Katalog DM RP bei: Daniel Kempkes, Börmesw 4290 Bocholt, Tel. 02871/12214

Verk. NES Super-Set mit 7 Spielen z.B. P II, Star Wars I-II, Megaman III, Castleva VHB 400 DM, Tel. 7720/31491

Verk. Neo Geo RGB, Joyboard, 2 Mod Mem., Card, Profi, Netzgerät, Top Zus Preis VB, habe noch Automatenplatten, S Module, Atari Lynx, 2 Module, MD, E Module ab 19 h, Tel. 05650/450

Verk. Neo-Geo-Memo, 2 Joysticks, 5 Tops Last Resort, Fatal Fury, Roboarmy, Ciba Baseball Stars, kpl. für nur 1599 DM, sehr Zustand, Tel. 089/152822 Alex

Verk., tausche und kaufe Spiele für PC, S MD, GB, GG, Lynx, Engine, Turbo Duo NES, Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. NES, Super-Set + 6 Spiele, SMB Boy a.h. Blob, Tetris, Worldcup, Megam Buck Y-Ohare, 400 DM, R. Püsch, Gr.-Sch str. 22, O-1200 Frankfurt/Oder

Verk. M52 mit 11 Spielen (z.B. Sonic, L. Caper usw.), VHB 450 DM; für GB: VHB: Max 30 DM, Gremi. 2 30 DM, R-Type 40 Rev. of the G. 25 DM, Tel. 09727/1899

Antwortkarte

Power Play Kleinanzeigen

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

8013 Haar

Bitte
frankieren,
60 Pfennig

Ster
21. April
bis 20. Mai

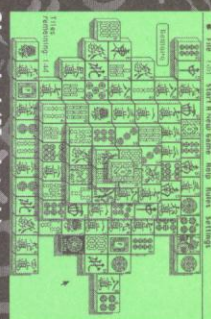
Der Ster-Spieler ist gutmütig und genießt problemlos sein Leben. Er spielt mal dieses oder jenes Computer- und Videospiel, nimmt aber keines ernst und hat keine Systemvorlieben — Fehlanzeige! Hinter der beschleidenen Fassade des Stiers verbirgt sich ein engstirniger und genüßsüchtiger Spieler. Lernt man einen Ster besser kennen, entdeckt man diese er-

Was spielt der Ster?

Amiga: Shanghai
Game Boy: Tetris
Mega Drive: Buck Rogers
MS-DOS: Solitär für Windows
Super Nintendo: Zelda III

schreckende Seite. Der "unbekannte" Ster liebt anspruchsvolle und gehaltvolle Spiele oder Programme, die nie langweilig werden und ewig gespielt werden können — Zum Beispiel das legendäre Solitär für Microsoft Windows. Zwei Sachen bringen den sonst so fried-

Shanghai (Macintosh)



bastischem Dolby-Surround-Sound ist kein passendes Geburtstagsgeschenk. Besser sind Klassiker wie der Geniestreich Shanghai (auf dem Amiga gibt's die schönste Version) oder ein gutes Info-com-Adventure.

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot Originalprogramme erlaubt ist. Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« von Originalprogrammen ist strafbar. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber packt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht. Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Originalprogrammen zu vermeiden.

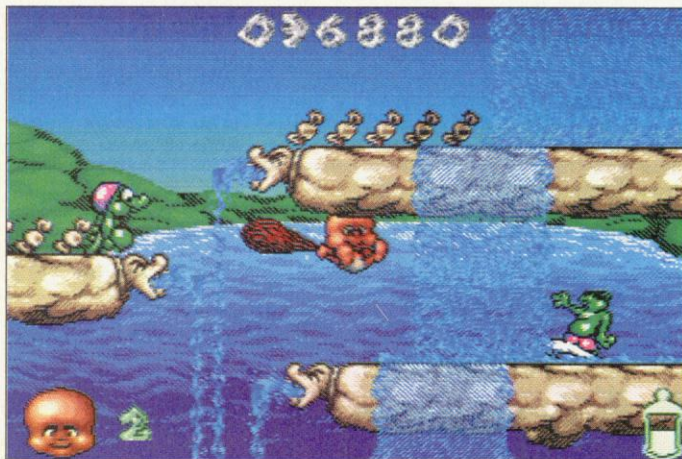
Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf

Mega Drive

[illegible]

Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab 250.- Versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Liste des gesamten Angebots gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Keule bringt Beule



Dieses Kind macht viel Wind – Chuck Junior schlägt zu

Chuck Rock 2

Son of Chuck

Nicht nur Steinzeithistorikern ist *Chuck Rock* ein Begriff. Der bierbauchige Vollblutneandertaler fegte vor geraumer Zeit über die Bildschirme diverser Computer- und Videospielsysteme und befreite die liebe Ophelia aus den Klauen des eifersüchtigen Dinosauriers Gary Gritter. In den folgenden Tagen, Wochen und Monaten holten Chuck und Ophelia die bittere Zeit der Entsagung nach und verschanzten sich in ihrer gemütlichen Höhle. – Neun Monate später erblickte das plärrende Resultat der lustvollen Zwangspause das Licht der Welt: Chuck Junior. Doch das holde Familienglück währt nur kurze Zeit, Vater Chuck wird von dem Widerling Brick Jagger entführt. Chuck Junior zögert keine Sekunde, tauscht

seine Rassel kurzerhand gegen eine überdimensionale Keule, verläßt das heimische Laufgitter und macht sich auf die Suche nach seinem Vater. Junior marschiert und springt durch sechs scrollende Vorzeitspielstufen, die in drei bis vier Abschnitte unterteilt sind und voller positiver und negativer Sensationen stecken: Unsichtbare Plattformen, versteckte Bonuspunkte und hier und da eine kleine Falle machen für Junior die Entdeckungstour interessant. Des weiteren trifft der Dreikäsehoch auf allerhand vorzeitliche Geschöpfe, die seine Nuckelflaschen-Energieanzeige vorzeitig versiegen lassen. Die verkleideten Urzeitmenschen, die flotten Stechmücken und bisigen Haifische sind verglichen mit den Endgegner-Dinosauriern,

Ganz der Vater: Chucks Sohn läßt sich ebenso unbeschwert durch die bekannte prähistorische Flora und Fauna lenken wie einst sein alter Herr. Nur manchmal gibt's Orientierungsschwierigkeiten: Ein Bombardement an kuriosen Gags läßt den Spieler des öfteren vor Lachen vom Stuhl kippen. Leider mangelt es *Chuck Rock 2: Son of Chuck* an originellen spielerischen Ideen. – So schwungvoll und witzig das Debüt des begabten Sprößlings auch ist. Die Jump'n'Run-Profis



von Core Design haben auf neue Spielelemente verzichtet und bieten ein buntes Potpourri aus erfolgreichen Spielen: Chuck Junior gleicht *Bonk* wie ein Dinosaurier dem anderen, reitet wie Master Higgins aus *Adventure Island 2* auf prähistorischen Tieren und trifft auf *Caveman Ninja*-Riesendinosaurier. Was soll's – Humorvolle Besitzer eines Commodore Amiga mit einem Faible für Hüpfabenteuer sollten dieses rundum solide Steinzeitabenteuer mit auf die Einkaufsliste setzen.



Weia: Da hält der dickste Schädel nicht stand

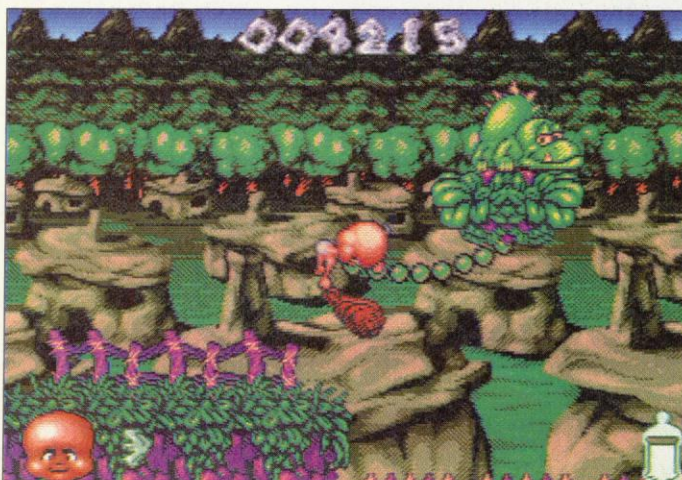


Gärtner: Im Bonuslevel pflückt Ihr mit Eurer Keule Äpfel



Dieser Wonneproppen ist nicht zu stoppen: Auf dem Rücken des Vogels zieht Junior gegen den frechen Affen in den Kampf

Der Vogel aus Chuck Rock ist gewachsen und trägt jetzt den Sohn



Kleiner Fratz mit polierter Glatz': Junior auf den Spuren von Tarzan

deren Fleischmasse sich über mehrere Bildschirme verteilt, aber eher harmlos werden mit einem konsequenten Keulenhieb ruhiggestellt. – Einige besonders hartnäckige Exemplare verlangen mehr Zuwendung und verabschieden sich erst nach vier Treffern.

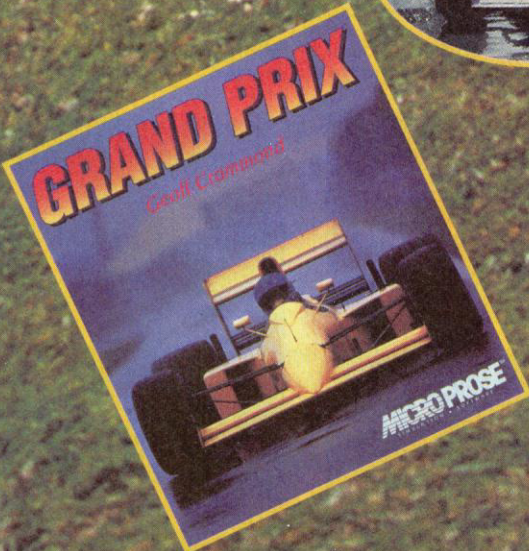
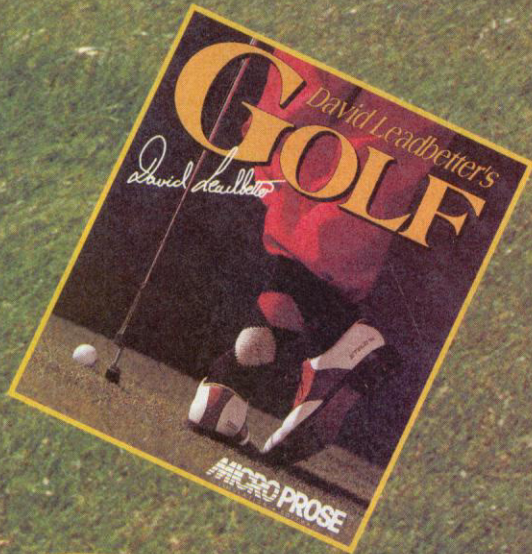
Von Zeit zu Zeit darf Junior auch hilfsbereite Tiere einreiten. – Auf dem Rücken eines Straußenvogels springt sich's nochmal so gut und Feindkontakte können dem Winzling mit dem exorbitanten Kopfumfang nichts anhaben. – Nur die Lebenskraft seines Reittierchens schwindet dahin. js

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Core Design

AMIGA 76%

Grafik: 74% Sound: 61%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: –

Völlig losgelöst...



Wenn Sie vom Sieg in Sportsimulationen träumen, dann kommen Sie zu MicroProse! Auf Rasen und Rennbahn greift MicroProse nach Gold und läßt alle Gegner weit hinter sich.

Nehmen Sie zum Beispiel Golf. Im Test gegen "Links 386 Pro", "PGA Tour" für Windows und "Jack Nicklaus Signature Edition", lag "David Leadbetter's Golf" eindeutig in der Führung. Laut "PC Format" vom November '92 konnte sich keine andere Simulation mit seinen naturgetreuen 3D-Grafiken, die Schlagaufzeichnungseinrichtung, das Handicap-System, den Video-Playback-Modus und die mit mehreren Kameras ausgestatteten Bahnwahlmöglichkeiten messen.

Das gleiche gilt für Grand-Prix-Rennen. Als Oliver Gavin vor kurzem in Spa, Belgien, als Teilnehmer eines Rennens antrat, war er der einzige Fahrer, der diesen Kurs noch nicht kannte. In der Nacht vor dem Rennen ließ er sich einen Computer mit dem MicroProse-Spiel "Formula One Grand Prix". Auf diese Weise lernte er alles über die Strecke und gewann am folgenden Tag das Rennen. Kein anderes Computer-Rennspiel simuliert so genau.

Nur Sport selbst kann den Vergleich bestehen.

Holen Sie sich die besten Sport-Simulationen der Welt von MicroProse.

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

Für IBM PC und kompatible Geräte.
Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd., Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD, GB. Tel.: +44 (0)666 504 399.

Ab zum Laichen



Wegweiser sei dank: Superfrog findet den Ausgang

Superfrog

Es war mal wieder einer dieser berüchtigt schönen Tage im Märchenland, bei denen man an nichts Böses denken konnte und sich einen Himbeersaft nach dem anderen hinter die klebrige Binde kippte. An ebensolchem Tage begab sich der Prinz mit seiner Herzallerliebsten auf den Pfad der Untugend – kurz: Er ging mit ihr spazieren. Die grimmige Hexe von nebenan nutzte den klaren Himmel, um ihren neuen Turbo-Prop-Besen auszufliegen und überraschte das Liebespaar bei einem Schäferstündchen unter einer Eiche. Verdrießlich wie die alten Hexen so sind, entführte sie aus reiner Boshaftigkeit die hübsche Maid und verwandelte den guten Prinzen auf tradi-



tionelle Art und Weise in einen Frosch. Soweit kann selbst der Märchenerzähler folgen, doch was nun passierte, sprengt die

Grenzen menschlicher Vorstellungskraft: Der Frosch fand im Fluß doch glatt eine Flasche besten Doping-Bieres und verwandelte sich nach ihrem Genuß in

Superfrog. Ihr schlüpft nun in die Rolle der ultimativen Lurchkampfmaschine und hüpf durch satte sechs Märchenwelten, um Euch von der Herzallerliebsten den Antifluchkuß abzuholen.

Pro Welt kämpft Ihr Euch dabei durch mehrere in alle Richtungen scrollende Levels und hüpf eventuelle Feinde in bester Mario-Manier zu Tode. In jedem Level hat der Frosch eine bestimmte Anzahl an

In Sachen Präsentation und technischer Kompetenz läßt *Superfrog* so manches Amiga-Jump'n'Run im Regen stehen. Die niedliche Amphibiengrafik scrollt sauber in 50 Hz und würde in jedem Kindergarten zum Dauerrenner avancieren. Sämtliche Gegner und selbst die Hintergründe starren nur so vor Gnubbelnasen und aufgeregten Comic-Augen. Die Animationen hätten ebenfalls einen kleinen Oscar verdient. Spielerisch bie-



tet der Springfrosch trotz massig Extras jedoch eher flache Unterhaltungskost. Die teilweise recht verwirrend gestalteten Levels und die gewöhnungsbedürftige Steuerung machen die Freude über so manch gute Idee schnell vergessen. Dank der zahlreich versteckten Räume und der fetzigen Bonuszockerrunde reiht sich die Hopschitz noch in die Oberliga ein. Amiga-Hüpfer dürfen ohne Skrupel die Schenkel zucken lassen.

Spiel mit mir: Der einarmige Bandit lockt mit Paßwörtern und Extraleben.



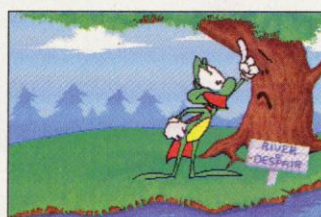
In der Zirkuswelt hat *Superfrog* nichts zu lachen

Goldmünzen einzusacken, die ihm das Tor zum nächsten Level öffnen. Natürlich sprudelt die Hüpfhatz nur so vor versteckten Räumen, Überraschungen und Extras: Ihr findet Unverwundbarkeitsfläschchen, Energiepillen, Speed-Tabletten, Sprungelixiere und Extraleben. Habt Ihr ein Level geschafft, dürft

sparsame Naturen die gesammelten Punkte aufs Konto einzahlen -risikofreudige Spieler verzocken die Münzen in einer Spielhalle an einem einarmigen Banditen. An diesem Automaten können mit etwas Glück massenhaft Punkte, Extraleben oder Levelcodes erspielt werden.



Geisterstunde: Im verzauberten Schloß warten untote Untote.



Zoff im Märchenland

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Team 17

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Team 17

AMIGA 75%

Grafik: 76% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: -

Erkenne die HUK!



Für **MICH.** Für **DICH.** Für **ALLE.**

HUK

*Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude*
NEU:
*BAUSPAREN
HUK-VISA-Card*

Auf den ersten Blick sind alle Versicherungen gleich. Aber

es gibt eine besonders günstige: die HUK. Wenn Du in der

ultrabunten Vielfalt genau hinsiehst, erkennst Du die Vor-

teile einer HUKgünstigen Versicherung. Schau genau hin.

**Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in
jedem örtlichen Telefonbuch.**

HUK-Coburg
Versicherungen · Bausparen

Telefon (095 61) 96-0 · Bahnhofplatz · 8630 Coburg

Hundemüde



Notbremse: Lee bemerkt keine roten Ampeln und kein rotes Auto

Sleepwalker

Als *Sleepwalker* in der Redaktion eintrudelte, wurden prompt alle Redakteure befragt, diverse Filmlexika durchforstet und bei der *Cinema*-Redaktion angerufen – Fehlanzeige! Keiner kannte *Sleepwalker*. Sollte es sich bei dem neuesten Produkt aus dem Hause Ocean etwa um keine Filmumsetzung handeln? Die intensiven Recherchen brachten die unglaubliche Wahrheit ans Licht: *Sleepwalker* ist eine eigenständige Ocean-Entwicklung.

Ihr seid Ralph und führt tagsüber ein geruhames Leben. Ihr knabbert an Knochen, jagt Katzen und bewässert ab und an die Vegetation – was normale Hunde eben so treiben. Dieses lockere Hundeleben findet gegen Mitternacht ein jähes Ende: Euer junges Herrchen Lee ist ein Schlaf-

wandler und verbringt die Nächte bei Vollmond nicht im sicheren Bettchen, sondern schlafwandelt durch die Straßen Eurer Heimatstadt Kipsville. Leider ist das Nachtleben in Kipsville alles andere als verschlafen: rowdyhafte Türsteher, rasante Autofahrer, offene Kanaldeckel und wackelige Hochspannungskabel sind potentielle Gefahrenquellen für unaufmerksame Tiefschläfer. Euch liegt einiges an Leos Wohlergehen – wer sonst versorgt Euch mit Fertigfutter und zahlt die Hundesteuer? Diese Sorge hat Superkräfte freigesetzt: Ihr lauft blitzschnell auf zwei Beinen Eurem Herrchen hinterher und versucht, ihn sicher durch Kipsville zu führen. Ihr könnt zum Beispiel die Laufrichtung von Leo ändern, eine lebende Brücke über Abgründe bilden



Jetzt geht's rund: Der Hund schlägt den Türsteher wund

Das Unheil nimmt seinen Lauf: Schlafwandler Lee verläßt das Bettchen



Die Programmierer haben mit Ralph und Lee zwei sympathische Burschen ins Computerspielleben gerufen. Anfangs unterhalten die nächtlichen Ausflüge von Hund und Herrchen zumindest durch einige lustige Animationen. – Hat man allerdings dreimal gesehen, wie Ralph vor einem Sturz kurze Zeit geschockt in der Luft hängen bleibt, wird's langweilig; ebenso langweilig wie das einschläfernde Spiel. – Warum werden die Ocean-Erzeugnisse nicht längere Zeit getestet und auf gute Spielbarkeit abgeklopft? Vom Grundprinzip ist *Sleepwalker* nett, aber es gibt ein Riesenmanko: Es macht keinen Spaß. Die größte Motivations-



bremse ist die Handhabung von Ralph – durch die nervige Beschleunigung ist man zu langsam oder schießt ungewollt über das Ziel hinaus. Zudem klappt beizeiten die Kollisionsabfrage nicht: Man gibt Lee einen Tritt, aber er reagiert nicht. Ansonsten wurden im technischen Bereich keine Fehler gemacht, auch auf dem PC ist das Scrolling wunderbar weich. Allerdings unterscheidet sich die "spezielle" Version für den neuen Amiga 1200 kaum vom normalen Amiga-*Sleepwalker*. Alles in allem ist *Sleepwalker* zwar besser als die Ocean-Vorgänger *Lethal Weapon* und *Cool World*, für ein befriedigendes "geht so" reicht's trotzdem nicht.



In den Flüssen wird radioaktiver Müll zwischengelagert (Amiga)

oder ihn mit einem kräftigen Tritt auf höhere Plattformen katapultieren. Wenn Lee zu oft in verhängliche Situationen gerät, wacht er auf, und das Spiel ist beendet. Nebenbei solltet Ihr noch Hindernisse aus dem Weg räumen und fünf Luftballons einsacken – ein skurriler Bonuslevel mit einem englischen Wortspiel wartet. Andere Extrasymbole machen Euch unter anderem unverwundbar oder vertiefen den Schlafzustand von Lee. js

Der Urvater

Altgediente Spieler erinnern sich noch an den Broderbund-Klassiker *Whistler's Brother* auf dem Commodore 64 oder Atari 400/800. Der Spieler mußte seinen Bruder, einen zerstreuten Archäologieprofessor, sicher über etliche Plattformen führen. Sobald man Pfiff, machte der Bruder kehrt und marschierte in die entgegengesetzte Richtung. – Das erste Computerspiel mit indirekter Steuerung.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Bomico

AMIGA 39%

Grafik: 45% Sound: 29%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS 39%

Grafik: 43% Sound: 33%

Schwierigkeit: schwer

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Joystick

Ebenfalls erschienen: Amiga 1200

Geplant für: Atari STE

ANSTATT FRUST LUST

Ewig nur Textverarbeitung und Tabellenkalkulation – das hält

keiner aus. Holen Sie sich den

Spaß in Ihren PC und bringen Sie Farbe ins Spiel. Mit Grafiksoftware, die es in sich hat. Bringen Sie Ihre

Kreativität auf den Schirm und

malen Sie, was die Farbtöne hergeben.

Verpassen Sie Ihren

Photos den letzten Schliff. Oder machen Sie ganz einfach, was Sie wollen – denn der EDV-Alltag ist grau genug. Für weitere Infos rufen Sie uns an.

Die Fun-Line von Micrografx. Für den kreativen Spaß mit Ihrem PC.

MICROGRAFX WINDOWS DRAW



Bekennen Sie Farbe! Mit Windows Draw, dem unglaublichen Mal- und Zeichenprogramm machen Sie sogar Picasso Konkurrenz. Und das nicht nur zuhause.



MICROGRAFX PHOTOMAGIC

Setzen Sie Ihren Bildern die Krone auf! Das magische Photostudio macht auch aus Ihren Photos ein echtes Ereignis.

MICROGRAFX WORKS



Haben Sie Lust auf mehr? Works ist das universelle Grafik-Multitalent von Micrografx: Diagramme und Illustrationen, Bildbearbeitung, Photo-Show und ClipArts in einem Programm.



M I C R O G R A F X
Studiosoftware für Kreativität und Karriere

Turbanträger & Gartenpfleger



Kleiner Junge mit großer Lunge: Sindbad Junior als Tiefseetaucher

Arabian Nights

Als Assistent des Hilfgärtners zweiter Klasse findet man Sindbad Junior nur im Südtel des prächtigen Palastgartens. Nicht, weil die Blumen dort besonders viel Pflege benötigen. – Nein, hier hat die schöne Tochter des Kalifen ihre Gemächer. Tagein, tagaus schaut Sindbad Junior auf den Balkon hinauf, beobachtet heimlich Prinzessin Leila beim Fönen ihrer güldenen Locken und träumt von einem gemeinsamen Leben mit diesem göttlichen Geschöpf. Aber in diesem Land sind schöne Mädels selten und begehrt: An einem herrlichen Sommertag fliegt ein finsterner Dämon auf Brautschau in die Räume der Prinzessin. Heldenhaft spurtet der kleine Turbanträger in den Palast. – Doch zu spät, Sind-



bad kann die Entführung der Prinzessin nicht verhindern. Und es kommt noch besser: Die Palastwachen schmeißen Sindbad in den allertiefsten Kerker, denn sie glauben kein Wort und machen ihn für das Verschwinden der lieblichen Leila verantwortlich. Es war eben einer jener Tage, an denen man das Bett nicht verlassen sollte.

Obwohl es im ungemütlichen Kerker von angriffslustigen Palastwachen, degeneriertem Kleingetier und heimtückischen Schikanen nur so wimmelt, gibt sich Sindbad Junior nicht seinem Schicksal hin: Er will sich und die Prinzessin retten.

Sollte Sindbad aus dem Kerker fliehen können, erwarten ihn noch acht weitere Spielstu-



Macht mobil: Das Bergwerk wird unter Zeitdruck durchrollt

Die Junioren beherrschen den Amiga: Neben Keulenschwinger Chuck Junior in *Son of Chuck* spielte sich auch Sindbad Junior in diesem brandneuen Krisalis-Jump'n'Run in mein Herz. – Die Liebe meines Lebens ist *Arabian Nights* aber nicht, denn zwei der insgesamt neun Spielstufen trüben das junge Glück: Die fitzelige Schlußsequenz auf dem fliegenden Teppich ist auf Dauer eher nervig und Sindbads unfaire Tauchexpedition wird leicht zur



Reise ohne Wiederkehr. Die konventionellen Hüpflevel versöhnen allerdings dank exakter Steuerung, kleiner Kombinationsaufgaben, liebevoller Grafik und Morgenlandatmosphäre. Da stört es kaum, daß die Programmierer *Super Mario* schamlos plünderten und den Spieler mit keiner frischen Idee oder grundlegend neuen Elementen überraschen. *Arabian Nights* macht Spaß, auf ein klärendes Probespiel solltet Ihr aber nicht verzichten.

Doppelbelastung:
Ein Endgegner kommt selten allein



Der Bär war mal ein Mensch



Dann doch lieber Lufthansa:
Der Level mit dem fliegenden Teppich



fen: Die Durchquerung eines Waldes, einer Diamantenmine und einer Galeere stehen ebenso auf dem Programm wie ein ballerlastiger Ausflug auf dem fliegenden Teppich und ein Bad in den wilden Fluten des Meeres. Im Normalfall kann Sindbad mit seinem kleinen Säbel zusteichen oder nach dem Auflesen einiger Extras mit brutelnden Feuerkugeln schmeißen. Der Säbel ist allerdings nicht rostfrei. – Unter Wasser ist der kleine Sindbad deshalb völlig wehrlos. Beizeiten findet unser Seemann auch Gold, Schlüssel, Power-Ups und weitere nützliche Utensilien. An manchen Stellen kommt Sindbad nur weiter, wenn er den richtigen Gegenstand einsetzt: Ein raffgieriger Maulwurf im fünften Level verlangt zum Beispiel 50 Goldmünzen für das Graben

eines Tunnels. Hat Sindbad nicht genügend Münzen gesammelt, bedeutet dies das vorzeitige Ende seines Abenteuers. js

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

AMIGA 64%

Grafik: 65% **Sound:** 74%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher
Geplant für: –

Wir in Berlin !

AMIGA GAMES / PC GAMES / AMIGA GAMES / PC GAMES

IBM PC

Airbus USA	DM 99.-***
Buzz Aldrin's Race into Space	DM 99.-***
Civilization	DM 69.-
Comanche	DM 99.-
Comanche Datadisk	DM 75.-
Dogfight	DM 119.-
Dune II	DM 99.-
Eishockey Manager	DM 99.-***
<i>It came from the Desert</i>	DM 19.-
Lemmings II	DM 89.-
Midwinter II	DM 29.-
Monopoly de Luxe	DM 89.-
Railroad Tycoon	DM 39.-
Spaceward Ho	DM 69.-
Strike Commander	DM 99.-***
Tornado	DM 99.-***
Ultima VII Teil II	DM 99.-
Waxworks	DM 39.-
Wizardry VI	DM 35.-

CD ROM

7th Guest	DM 145.-***
Castle Master / 3 D Const. Kit	DM 49.-
Loom	DM 59.-
Monkey Island I	DM 59.-
Secret Weapons of the Luftwaffe	DM 59.-
Wing Commander / Ultima VI	DM 59.-

Thrust

Thrustmaster	179.-
Weapons Control	199.-
Rudder Control	299.-

CD ROM

5 Top Games	DM 59.-
World Atlas	DM 29.-
Library	DM 19.-

PC GAMES

ab DM 6.95

X - COPY

+ Hardware	
+ Tools	DM 69.-

Amiga

Airbus USA	DM 95.-***
A - Train	DM 89.-
B - 17 Flying Fortress	DM 79.-
Bundesliga Manager Pro 2.0	DM 89.-
Burning Steel	DM 95.-***
Chaos Engine	DM 65.-
Civilization	DM 69.-
Desert Strike	DM 89.-***
Dune II	DM 89.-***
Eishockey Manager	DM 89.-
Flashback	DM 79.-***
Gunship 2000	DM 79.-***
History Line	DM 89.-
Humans	DM 39.-
Jonathan	DM 89.-
Lemmings / No more	DM 39.-
Lemmings II	DM 79.-
Lionheart	DM 75.-
Midwinter II	DM 29.-
Perfect General	DM 79.-
Pinball Dreams	DM 69.-
Railroad Tycoon	DM 49.-
Sensible Soccer	DM 39.-
Streetfighter II	DM 69.-
Transarctica	DM 75.-
Whales Voyage	DM 75.-
Wing Commander	DM 39.-

AMIGA GAMES / PC GAMES / AMIGA GAMES / PC GAMES

Wir haben ständig mehr als 8000 Computerspiele für Sie lieferbar !!!

Wir bieten Ihnen ein Jahr Garantie auf jedes bei uns gekaufte Spiel !!!

Versand nur Vorkasse V - Scheck + DM 2.- Versandkosten.

Die Preise sind jeweils bis zur nächsten Ausgabe der Power Play in allen Filialen gültig.
Laut Herstellerankunft sind alle mit *** gekennzeichneten Neuheiten jetzt auch lieferbar.

BERLIN

SPECIAL SHOP !

Wir führen Sonderposten
und Zubehör !
Direkt neben SOFTPOWER

Schwedenstraße 18c
1000 Berlin 65
030 / 492 89 82



ORANIENBURG

COMPUTER SHOP !

Wir führen Amiga und PC
Computer mit einer riesen-
großen Softwareauswahl

Straße des Friedens 71
1400 Oranienburg
03301 / 80 25 00



BERLIN

MULTIMEDIA SHOP !

Wir führen Mengen an
Software, Büchern, CD's,
Comics und Telespielen

Scharnweber Straße 25
1000 Berlin 51
030 / 412 10 60



Blasorchester



Sie stehen sich gegenüber und könnten Freunde sein

Body Blows

Seit der Streetfighter-2-Automat in der örtlichen Spielhalle für helle Aufregung sorgte, hagelt es Beat'em Up's ohne Ende. Team 17 steht dem Trend in nichts nach und will U.S. Gold, dem Streetfighter-Lizenznehmer, mit Body Blows die Zähne zeigen.

Um dem hochgelobten Konkurrenten auch nur ansatzweise das Wasser reichen zu können, übernahm Team 17 das einfache und erfolgreiche Spielprinzip. Wieder stehen sich zwei exotische Profiprügler mit dem leidigen Ziel gegenüber, dem Andersdenkenden ordentlich auf die Nase zu boxen. Dabei darf entweder gegen neun computergesteuerte Musketen oder gegen eingeladene Freunde gefightet werden. In einem Turnier dürfen so bis zu acht Spieler losprügeln – natürlich im K.O.-System. Der Kampf geht wahlweise über nur eine oder drei Runden. Jede Figur hat dabei ihre Vor- und Nachteile sowie diverse

Extrabegabungen und -schläge. Bis zu 21 Angriffs- und Verteidigungsbewegungen wollen während des Tachtelmechtels aus dem Joystick gezaubert werden. Per Treffer wird Eurem Gegenüber Energie abgezogen. Strebt diese gen Null, droht das Knock Out. *kn*

Genre: Action

Hersteller: Team 17

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Eigenimport

Amiga 60%

Grafik: 69% Sound: 46%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: –

Team 17 hat sich offensichtlich übernommen: *Body Blows* sagt nur recht unmotiviert am *Streetfighter-2*-Thron. Musikalisch eintönig und grafisch eher dilettantisch als professionell, lockt die Beulenhaut keinen eingefleischten Faustfan hinter dem Ofen hervor. Die Steuerung ist zwar exakt – der normale Joystick fühlt sich bei der Fülle an Bewegungen jedoch merklich



überfordert. Im Gewusel der Tritt-, und Hiebauswahl verhaspelt sich der Spieler leider häufig und sieht so dem vorzeitigen Aus entgegen. Letztendlich fehlt *Body Blows* die nötige Feinarbeit und eine passende Präsentation, um Capcoms State-of-the-Art-Prügelorgie die Zähne zu zeigen. Harte Faustfans dürfen probeklopfen – alle anderen halten sich an *Streetfighter 2*.

Silicon Valley



Sex mit Rex: In Silicon Valley ist alles möglich.

Entity

Und es begab sich zu einer Zeit, da wurde der große Weise Milgram in einen Monolithen verwandelt, um die garstige Entity an ihr steinernes Gefängnis zu fesseln. Monster Entity entschwand und Milgram ward im Stein gefangen.

Ihr schlüpft in die Haut seiner Tochter Anthemis, die fleißig Quark gegessen hat und somit groß, stark und wohlgerundet durch fünf Levels wackelt. Ziel ist es, pro horizontal scrollendem Level einen magischen Kristall einzusammeln, der Papa wieder befreit und Entity das Handwerk legt. Der Zugang zum jeweiligen Kristallhüter wird jedoch erst freigegeben, wenn Anthemis auf dem Weg durch das Level drei Teile des Zepfers von Bismuth einsackt. Das Salz in der Suppe sind dabei die zahlreichen Monster, die via Feuerball, Laser oder Elektroschock aus Anthemis Mittelfinger atomisiert werden können. Über Plattformen und

Abgründe führt der mit allerlei Extras gepflasterte Weg geradewegs zum Obermottz. Zwischendurch harren kleine Schriftrollen ihres Lesers, die Milgram bei seinem letzten Besuch zurückgelassen hat und Tips zu noch nicht gefundenen Zepterteilen verbergen. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Loricel

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Loricel

Amiga 56%

Grafik: 68% Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: –

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS

So ergreifend die Idee auch sein mag, eine Frau als Heldin für ein Action-Spiel zu gewinnen, so wenig kann sich die rundherum runde Anthemis gegen die männliche Genrepräsenz behaupten. Daß solch schöne Frauen kaum kontrollierbar sind, hat sich bereits rumgesprochen, doch wenn Anthemis schon Schwierigkeiten bei ganz normalen Luftsprüngen macht,



dann stimmt etwas mit der Steuerung nicht. Zudem plagt sich der Spieler mit vielerlei unfairen Stellen und einem ruckeligen Scrolling. Dank der extravaganten Gegner, den fetzigen Obermottzen und der wahrlich schrägen Hintergrundmusik, drängelt sich die unverbrauchte Fantasy-Heldin noch in das hart umkämpfte Mittelfeld, der von Chun-Li geführten Frauenfront...

AUDIO BLASTER 2.5

Achtung!
Echter CPS-Sound
hat einen
neuen Namen:



Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik, Sprache in mono. Sampling Rate bis 44.1 kHz beim Abspielen oder 23 kHz beim Aufzeichnen. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen. Bass- und Höhen-Filter. MIDI Interface, Joystick-Port, Panasonic und Mitsumi CD ROM Interface, Ausgangsverstärker. Konfiguration per Software. Mitgelieferte Software: VOC 386 Pro Sample-Editor, Allegro Kompositionsprogramm (eingeschränkte Version), Talking Blaster junior, CD ROM Disc mit HSC Interactive Präsentationsprogramm (No Save Version), Sounds, Demos, Bilder. Software und Handbuch in deutsch.

Riders On The Storm

Mit der AUDIO BLASTER 2.5 fliegen Ihnen Töne um die Ohren, die Sie von Ihrem PC bisher nicht gehört haben. Endlich klangvolle „Hörspiele“ für die Spiele-Freaks, denen das „Gekrächze“ und „Gepiepse“ auf die Nerven geht! Durch das CD-ROM Interface ermöglicht die AUDIO BLASTER 2.5 den Anschluß eines CD-ROM Laufwerkes. Das macht Ihren Computer zum wohltemperierten PC, auf dem die „Doors“ genauso gut klingen wie Beethoven, Miles Davis, Whitney Houston oder die „Red Hot Chily Peppers“. Selbstverständlich mit umfangreicher Software und Handbuch in wohlklingender deutscher Sprache.

Wenn das nicht Musik in Ihren Ohren ist!

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Bezahlung auf
Rechnung
innerhalb von
14 Tagen
oder
Vorkasse
oder
Nachnahme.

Händler-
anfragen
erwünscht !

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
X-Wing	129,90	79,90	38,50 %
Chaos Engine	69,90	44,90	35,77 %
Eishockey Man. (Amiga / PC)	109,90 / 119,90	64,90 / 74,90	40,95 % / 37,53 %
Strike Commander + Speech	179,80	119,90	33,36 %
Civilization (PC)	149,90	79,90	46,70 %

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa. und So.) von 10-22 Uhr (So. ab 12 Uhr). Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele die nicht in dieser Liste stehen für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Für 4,00 DM in Briefmarken schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4 DM zzgl. NN-Gebühr, auf Rechnung: 7,90 DM (!!!), zahlbar innerhalb von 14 Tagen (!!!); Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm			Amiga	PC	Programm			Amiga	PC	Programm			Amiga	PC	
1869	DV	64,90	74,90	Harrier Jump Jet	DA		84,90			Shadow of the Beast 3	DA	59,90			
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90	History Line 14/18	DV	74,90	74,90			Shadow of the Comet	DV		79,90		
A-Train	DV	a. A.	89,90	Hook	DA	49,90	59,90			Sherlock Holmes	DV		74,90		
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90	Humans		49,90	49,90			Shuttle	DA	49,90	59,90		
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90	Humans Race	DV	64,90	74,90			Siege			59,90		
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90	Inca	DV		84,90			Siege Data			34,90		
Aces of the Pacific			64,90	Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90			Silent Serviese II	DA	69,90	69,90		
Aces Miss. Disk	DA		44,90	Island Dr. Brain	DV		69,90			Sim Life	DV	a. A.	74,90		
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.	Jonathan	DV	74,90	74,90			Sleep Walker	??	49,90	a. A.		
Astar	DA	a.A.		Jordan in Flight	DA		69,90			Space Hulk	DA	69,90	79,90		
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	KGB	DV	54,90	59,90			Space Quest 5	DV	a. A.	64,90		
B. C. Kid	DA	54,90		Kings Quest 5	DV	64,90	49,90			Sport Gold	DA	49,90			
Balance	DV		34,90	Kings Quest 6	DV		74,90			Sports Best		49,90			
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90	Leapheal Weapon 3	??	a. A.	a.A.			Sports Coll.	DV	64,90			
Bat 2	DA	69,90	74,90	Leather Goddesses 2	DA		94,90			St. Thomas	DV	64,90	74,90		
Batman Returns	DA		84,90	Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90			Strategie	??		a. A.		
Battle Chees 4000	DA		64,90	Lemmings 2	DA	59,90	74,90			Street Fighter 2	DA	54,90	59,90		
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90	Lemmings Doppelpack						Strike Commander	DA		79,90		
Battle Team (B.Isle + Data)	DA	54,90	59,90	Lemmings + Oh no more...	DA	59,90				Strike Commander Spe.	DA		39,90		
Bill's Tomato Game	DA	59,90		Line in the Sand	??		a. A.			Strike Commander + Spe.	DA		119,90		
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links 386 Pro	DA		84,90			Stunt Islands	DA	a. A.	84,90		
Bitmap Br. 1	DA		44,90	Links Banff			a. A.			Super Tetris	DA	64,90	69,90		
Bitmap Br. 2	DA		44,90	Links Barton Creek			34,90			Task Force 1942	DA		84,90		
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90	Links Bay Hill			34,90			Tentacle	??	a. A.	a. A.		
Burning Steel	DV		74,90	Links Bountiful		34,90	34,90			Terminator 2029			84,90		
Caesar Pal	??		a. A.	Links Firestone		34,90	34,90			The Greatest	DV	54,90	59,90		
Campaign	DV	74,90	69,90	Links Harbour Town			44,90			Tracon 2		74,90	84,90		
Car and Driver	DA		69,90	Links Hyatt Dorado			39,90			Train it	??	a. A.			
Carmen USA Deluxe			a. A.	Links Mauna Kea			39,90			Transarctica	DV	49,90	49,90		
Carrier Strike			69,90	Links Pinehurst			34,90			Trolls	DA	44,90	44,90		
Carriers at War			64,90	Links Tron North			34,90			Ultima 6	DA	54,90			
Castles	DA	59,90		Lion Heart	DA	54,90				Ultima 7	DV		39,90		
Castles Data Disk	DA	29,90		Liverpool		49,90	49,90			Ultima 7 Data			44,90		
Castles 2	DA		64,90	Two Tower	DA		69,90			Ultima 7 II	DA		79,90		
Chaos Engine	DA	44,90		Lost Treas. 1		84,90	89,90			Ultima Underworld 1	DA		69,90		
Civilization	DV	69,90	79,90	Lost Treas. 2			64,90			Ultima Underworld 2	DA		69,90		
Columbus	??		a. A.	Lotus Comp. (1,2,3)	DA	49,90				V for Victory 1			64,90		
Comanche	DV		79,90	Mad TV	DV	64,90	74,90			V for Victory 2			64,90		
Combat Air Patrol	DA	59,90		Maelstorm	??		a. A.			Veil of Darkness			54,90		
Combat Classics	DA	54,90	59,90	Mc Donald Land	DA	49,90	49,90			Vision	??	a. A.	a. A.		
Creepers	DA	59,90	64,90	Maniac Mansion 2	DV		a. A.			WWF European Rampage		49,90	54,90		
Dagger of A. RA	DV		69,90	Microleag. Football	??		a. A.			Walker	DA	59,90	a. A.		
Daily Girl Poker	DA	49,90	59,90	Might & Magic 3	DV	64,90				Whale's Voyage	DV	59,90	69,90		
Dark Queen of Kryn	DV	a. A.	74,90	Might & Magic 4	DV		74,90			Wing Commander 1	DV	74,90			
Dark Sun	??		a.A.	Monkey Island 1	DV	64,90	74,90			Wind Gommander 1 Del. E.	DA		79,90		
Dark World	??		a.A.	Monkey Island 2	DV	74,90	74,90			Wing Commander 2	DV		74,90		
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Nick Faldo Golf	DA	64,90				Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90		
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Nicky Boom	??		a. A.			Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90		
Der Patrizier	DV	64,90	74,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90			Wing Commander Speech			39,90		
Desert Strike	DA	59,90		No. 2 Collection	DV	64,90	74,90			Winter Chall.	DA	59,90	59,90		
Die Kathedrale	DV	74,90		Nova 9	??		a. A.			Wizardry 7	DV	79,90	79,90		
Dogfight	DA		89,90	Origin Screen Saver	??		59,90			Wordtris	DV		64,90		
Dream Team	DA	49,90	54,90	Outlander	??		a. A.			X-Wing	DA		79,90		
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90	Patriot	DA		a. A.	69,90		X-Wing			74,90		
Dune 2	DV	54,90	59,90	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90			Xenobots	DA		69,90		
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Perfect General	DA	69,90	74,90			Zool	DA	44,90	54,90		
Elite 2	DA		a. A.	Perfect General Data		39,90	39,90			CD-Rom					
Elvira 2	DV	49,90	49,90	Pinball Dreams	DA	44,90	49,90			360 Compaltion		59,90			
Eye of Storm	??	a. A.	a. A.	Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.			7th Guest		a. A.			
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90	Populous 2	DA		69,90			Der Patrizier		89,90			
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	a. A.	Populous 2 Plus	DA	64,90				Inca		104,90			
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90	Premier Manager		49,90				SWOOTL		99,90			
Falcon 3.0	DA		79,90	Premiere	DA	54,90				Wincomannder + Ultima 6		59,90			
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	Privateer	??		a. A.			Super NES					
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90	Quest of Glory 3	DV		64,90			Jimmy Connors Tennis		114,90			
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90	Railroad Tycoon	DA	49,90	79,90			Mario Cart		89,90			
Fire & Ice	DA	49,90	54,90	Reach for the Skies	DA	49,90	59,90			Micky Mouse		109,90			
Flashback	??	a. A.	a. A.	Red Baron	DV		64,90			NHLPA Icehockey		114,90			
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90	Red Baron Data	DV		44,90			PGA Tou Golf		114,90			
Fly Harder	DA	59,90		Ringworlds	DA		69,90			Phalanx		114,90			
Football Manager 3	??	a. A.	a. A.	Roma AD 92	DV	64,90				Sim City		89,90			
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	SWOTL			69,90			Star Wars		129,90			
Front Page Football	DA		69,90	SWOTL DO 335			39,90			Street Fighter		89,90			
Goblins 2		54,90	59,90	SWOTL He 162			39,90			Tiny Toon Adv.		119,90			
Gunship 2000	DA	64,90	79,90	SWOTL P 38			34,90			Wing Commander		129,90			
Gunship 2000 Senario	DA		49,90	SWOTL P 80			34,90								
Hannibal	DV	64,90	74,90	Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90								

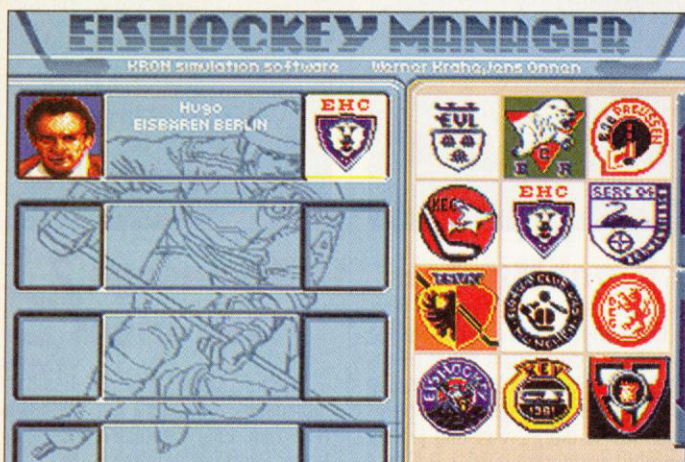
CD-Rom

360 Compalation	59,90
7th Guest	a. A.
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
SWOOTL	99,90
Wincomander + Ultima 6	59,90

Super NES

Jimmy Connors Tennis	114,90
Mario Cart	89,90
Micky Mouse	109,90
NHLPA Icehockey	114,90
PGA Tou Golf	114,90
Phalanx	114,90
Sim City	89,90
Star Wars	129,90
Street Fighter	89,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Wing Commander	129,90

Power Play



Wir basteln uns einen Eishockey Club

Eishockey Manager

Nach dem überragenden Erfolg des *Bundesliga Manager Professional* lag dem deutschen Softwarehersteller Software 2000 natürlich vieles an einem Nachfolger. Um sich unnötige Mühe für ein gänzlich neues Spielkonzept zu ersparen, wurde das bewährte kurzerhand für eine andere, nicht minder populäre Sportart konvertiert: Eishockey.

Wie nicht anders zu erwarten, gleicht das *Eishockey-Manager*-Spielprinzip dem des

Bundesliga Manager Professional wie ein Ei dem anderen. Zu Beginn suchen wir uns, wahlweise mit drei Freunden, die auch später einsteigen dürfen, die passende Mannschaft aus, wählen einen Schwierigkeitsgrad sowie die passende Liga, in der wir starten wollen und klicken uns nun als Manager-Trainer-Zwitter durch bis zu drei Ligen an die Spitze der deutschen Eishockeyclubs. Wie gehabt, kümmern wir uns hingebungsvoll um die Spon-

Hobbytrainer dürfen mal wieder ihre Mäuse wetzen: Die Eishockeyversion des erfolgreichen *Bundesliga Managers* steht dem Original in nichts nach. Fans fühlen sich sofort heimisch und werden durch die kleinen, aber feinen Änderungen positiv überrascht. Man klickt sich nach wie vor durch die an sich schnöden Icons und leidet bei Niederlagen nicht minder wehmütig mit, als es auch der echte Eishockeytrainer tun würde. Grafisch schwingt der *Eishockey Manager* auf recht unspektakuläre Art seine Kufen,



obwohl der ein oder andere Gag und vor allem die mitreißenden Torszenen immer wieder aufheitern. Wie schon der Vorgänger, bietet das Spiel ungewöhnlich viel taktischen Tiefgang und hat auch in Sachen Statistik seine Hausaufgaben gemacht. Taktikernaturen und

Eishockeyfans werden um den Kauf dieser Strategieperle nicht herumkommen, alle anderen sollten ruhig mal probierspielen. Es wäre nicht verwunderlich, wenn der ruppige Eissport, dank des *Eishockey Managers* einige neue Fans in seinen Bann zieht.



Links: Ohne Highscore-Liste kommt kein Spiel aus. Unten: Der *Eishockey Manager* wird bequem via Maus und Icons gesteuert.



soren, bauen das Stadion aus und handeln fleißig mit Eishockey-Cracks. Neben den schon bekannten Spielelementen, von denen keines fehlt, wurde jedoch auch an einigen Stellen kräftig ausgebessert. So sehen wir das aktuelle Spielgeschehen nun von oben, das Training unserer Mannen läßt sich noch ausführlicher planen und der DFB-Pokal aus

Bundesliga Manager Professional wich nicht nur dem DEB-Pokal, sondern auch einem Europacup- und sogar einem WM-Modus.

Gesteuert wird der kleine Eiskrieg komplett mit der Maus. Spielstände dürfen auf Diskette abgespeichert werden. Die uns vorliegende Testversion war leider noch nicht mit dem kompletten Sound ausgestattet, so daß wir ausnahmsweise auf eine Soundwertung verzichten. kn



Höllisch: Vor dem eigenen Tor ist mal wieder der Teufel los.

Genre: Strategie

Hersteller: Software 2000

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Software 2000

AMIGA

81%

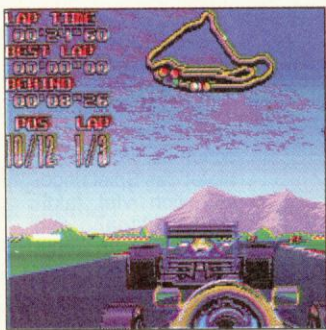
Grafik: 59% Sound: -

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte

Geplant für: MS-DOS



Nigel Mansell

Auf dem 1200er macht Gremlins Renner eine gehörig aufpolierte Figur. Die Grafik sieht um einiges farbenfroher und, bedingt durch den schnelleren Prozessor, wesentlich flüssiger aus. Spielerisch ist *Nigel Mansell* dank des flotteren Spielablaufs nur wenig, aber immerhin spürbar verbessert worden. Allein hartnäckige Autofans sollten aufdrehen – alle anderen halten sich an *Formula One Grand Prix*. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 1200 60%

Grafik: 63% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel



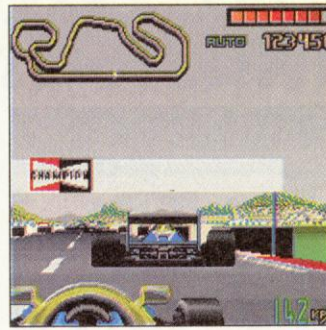
Civilization

Lange genug haben ST-Besitzer auf Sid Meier's Strategieschmankerl *Civilization* warten müssen. Am kulturellen Evolutionsdrama hat sich gegenüber den Vorgängerfassungen nichts geändert. Nur die Grafik ist ein wenig sparsamer, der Sound spärlicher. Ansonsten hat die eingedeutschte ST-Version,

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Loriciel
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 86%

Grafik: 58% Sound: 37%
Schwierigkeit: einstellbar



Nigel Mansell

Nur zwei Monate nach der Amiga-Version schickt Gremlin den PC-Renner auf den Asphalt. Am Spielprinzip hat sich dabei nichts geändert – spielerisch wurde die PC-Fassung jedoch gewaltig vermurkst. Die 3-D-Grafik sieht klobig aus und ruckelt ohne Ende, der Sound rekrutiert sich aus einem annehmbaren Musikstück und drei Gurgeltönen, die eher an einen Kochtopf als an einen Motor erinnern. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 28%

Grafik: 20% Sound: 23%
Schwierigkeit: mittel



Lemmings 2 The Tribes

Worauf haben alle PC-Besitzer monatelang gewartet? Auf Windows NT? Den Intel Pentium? Die neue Power Play? Leider falsch. – Alle warteten auf die MS-DOS-Version von *Lemmings 2 – The Tribes*. Um es kurz zu machen: Der Nachfolger zum Psygnosis-Kultspiel unterscheidet sich in keinem relevanten Punkt von der Fassung für den Commodore Amiga (Test in Power Play 5/93) – Die suizidgefährdeten Wuschelköpfe versorgen auch die knobelfreudigen PC-Spieler mit einer riesengroßen Portion Spielspaß. Hat man sich mit den fünfzig verschiedenen Lemmings vertraut gemacht, stehen nächtlichen Sitzungen bei Kerzenschein nichts mehr im Weg. Bis dahin wird vom Spieler allerdings etwas Mühe verlangt, denn so unkompliziert wie der geniale Vorgänger ist *Lemmings 2* nicht. Dafür hat DMA Design gelungene Gags und extrem abwechslungsreiche Levels auf die zwei Disketten geschauelt. – Wer jedoch glaubt, daß die acht Welten (vom Strand bis zum Weltraum) in VGA-Grafik noch schicker sind als die ohnehin schöne Amiga-Version, wird eine klitzekleine Enttäuschung erleben.

Auch auf dem PC ist *Lemmings 2 – The Tribes* eine lohnende Investition. – Wer's noch nicht hat, sollte seinen Softwarehändler besuchen. *js*



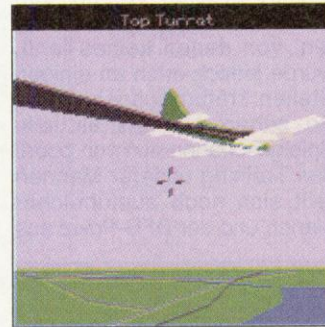
Whale's Voyage

Neos Weltraum-Saga kommt ebenfalls als 1200er Version in die Läden – geändert wurde jedoch kaum etwas. Es verkürzen sich lediglich die Ladezeiten, und in den Dungeons ist die Musik zuschaltbar. Der durchdachte Spielablauf gestaltet sich auf dem Amiga 1200 etwas flüssiger – die Mankos der Originalversion wurden jedoch nicht ausgemerzt. Eine überarbeitete Grafik wäre nicht fehl am Platze gewesen. *kn*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Neo
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 1200 71%

Grafik: 65% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel



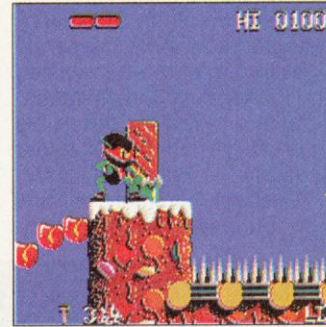
B-17

Schon die MS-DOS-Version von Microprose fliegender Festung war nicht gerade ein Dynamik-Bolzen. Das gemächliche Bomber-Treiben geht auf dem Amiga nahtlos weiter. Noch dazu hat man auf einige grafische Details, wie etwa die wichtigen Visiereinrichtungen der Bordwaffen und zahlreiche Bodenobjekte verzichtet. Nur etwas für Historiker, die den Bombenkrieg der Engländer nachfliegen wollen. *vw*

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

AMIGA 59%

Grafik: 62% Sound: 39%
Schwierigkeit: einstellbar



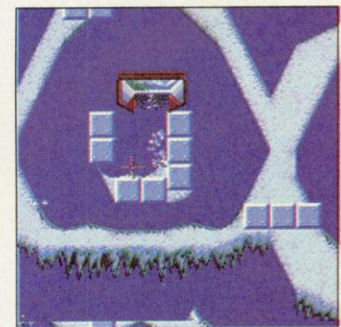
Zool

Selten blieb ein Igel so farblos: Gremlin hielt es nicht für nötig, die Grafik auf 256 Farben aufzustocken. Auch der Sound reicht nicht an das Amiga-Vorbild heran. Zudem macht eine vermurkste Steuerung die *Zool*-Zügelung nicht gerade einfach. Rundherum riß sich Gremlin keinen Stachel aus – Jump'n'Run-Fans sollten sich eher *Risky Woods*, *Goods* oder *Magic Pockets* beschaffen. *cd*

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

MS-DOS 55%

Grafik: 42% Sound: 47%
Schwierigkeit: schwer



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 84%

Grafik: 75% Sound: 70%
Schwierigkeit: einstellbar

ArtNr.	Title	PC	Amiga	ArtNr.	Title	PC	Amiga	ArtNr.	Title	PC	Amiga	ArtNr.	Title	PC	Amiga
26007	1659			26007	1659			26007	1659			26007	1659		
26013	A-Train	v	64.85	26013	A-Train	v	64.85	26013	A-Train	v	64.85	26013	A-Train	v	64.85
26047	Abandoned Places 2	a	59.85	26047	Abandoned Places 2	a	59.85	26047	Abandoned Places 2	a	59.85	26047	Abandoned Places 2	a	59.85
26053	Aces Of The Pacific	a	35.85	26053	Aces Of The Pacific	a	35.85	26053	Aces Of The Pacific	a	35.85	26053	Aces Of The Pacific	a	35.85
26063	Aces Of The Pacific	a	35.85	26063	Aces Of The Pacific	a	35.85	26063	Aces Of The Pacific	a	35.85	26063	Aces Of The Pacific	a	35.85
26067	Adventure Collection	a	59.85	26067	Adventure Collection	a	59.85	26067	Adventure Collection	a	59.85	26067	Adventure Collection	a	59.85
26153	Art Warrior: SAGA	a	64.85	26153	Art Warrior: SAGA	a	64.85	26153	Art Warrior: SAGA	a	64.85	26153	Art Warrior: SAGA	a	64.85
26167	Art Land, Sea	a	64.85	26167	Art Land, Sea	a	64.85	26167	Art Land, Sea	a	64.85	26167	Art Land, Sea	a	64.85
26183	Atlas A320	a	64.85	26183	Atlas A320	a	64.85	26183	Atlas A320	a	64.85	26183	Atlas A320	a	64.85
26193	Amazon	v	64.85	26193	Amazon	v	64.85	26193	Amazon	v	64.85	26193	Amazon	v	64.85
26213	American Tail	a	64.85	26213	American Tail	a	64.85	26213	American Tail	a	64.85	26213	American Tail	a	64.85
26227	Ancient Art Of War In The	a	64.85	26227	Ancient Art Of War In The	a	64.85	26227	Ancient Art Of War In The	a	64.85	26227	Ancient Art Of War In The	a	64.85
26247	Apolya	a	59.85	26247	Apolya	a	59.85	26247	Apolya	a	59.85	26247	Apolya	a	59.85
26277	Archery Games	a	53.85	26277	Archery Games	a	53.85	26277	Archery Games	a	53.85	26277	Archery Games	a	53.85
26277	Archer McLean's Pool Billi	a	47.85	26277	Archer McLean's Pool Billi	a	47.85	26277	Archer McLean's Pool Billi	a	47.85	26277	Archer McLean's Pool Billi	a	47.85
26297	Armour Geddion 2	a	59.85	26297	Armour Geddion 2	a	59.85	26297	Armour Geddion 2	a	59.85	26297	Armour Geddion 2	a	59.85
26307	Assassin	a	47.85	26307	Assassin	a	47.85	26307	Assassin	a	47.85	26307	Assassin	a	47.85
26317	ATAC	a	64.85	26317	ATAC	a	64.85	26317	ATAC	a	64.85	26317	ATAC	a	64.85
26323	AV8B Harrier Assault Jura	a	64.85	26323	AV8B Harrier Assault Jura	a	64.85	26323	AV8B Harrier Assault Jura	a	64.85	26323	AV8B Harrier Assault Jura	a	64.85
26337	B-17 Flying Fortress	a	64.85	26337	B-17 Flying Fortress	a	64.85	26337	B-17 Flying Fortress	a	64.85	26337	B-17 Flying Fortress	a	64.85
26347	B.C. Kid	a	47.85	26347	B.C. Kid	a	47.85	26347	B.C. Kid	a	47.85	26347	B.C. Kid	a	47.85
26353	Balance	v	35.85	26353	Balance	v	35.85	26353	Balance	v	35.85	26353	Balance	v	35.85
26367	Bane Of The Cosmic Forg	v	64.85	26367	Bane Of The Cosmic Forg	v	64.85	26367	Bane Of The Cosmic Forg	v	64.85	26367	Bane Of The Cosmic Forg	v	64.85
26387	Bard's Tale Construction 3	a	59.85	26387	Bard's Tale Construction 3	a	59.85	26387	Bard's Tale Construction 3	a	59.85	26387	Bard's Tale Construction 3	a	59.85
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	71.85	26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	71.85	26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	71.85	26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	71.85
26407	Ball 2	v	71.85	26407	Ball 2	v	71.85	26407	Ball 2	v	71.85	26407	Ball 2	v	71.85
26427	Battle Chess 2	a	53.85	26427	Battle Chess 2	a	53.85	26427	Battle Chess 2	a	53.85	26427	Battle Chess 2	a	53.85
26457	Battle Isle Data Disk 1	a	39.85	26457	Battle Isle Data Disk 1	a	39.85	26457	Battle Isle Data Disk 1	a	39.85	26457	Battle Isle Data Disk 1	a	39.85
26477	Battle Isle Data Disk 2	a	39.85	26477	Battle Isle Data Disk 2	a	39.85	26477	Battle Isle Data Disk 2	a	39.85	26477	Battle Isle Data Disk 2	a	39.85
26477	Battle Isle (file + data)	a	64.85	26477	Battle Isle (file + data)	a	64.85	26477	Battle Isle (file + data)	a	64.85	26477	Battle Isle (file + data)	a	64.85
26477	Battle Chess 4000 SVGA	a	64.85	26477	Battle Chess 4000 SVGA	a	64.85	26477	Battle Chess 4000 SVGA	a	64.85	26477	Battle Chess 4000 SVGA	a	64.85
26523	Battlechess	a	47.85	26523	Battlechess	a	47.85	26523	Battlechess	a	47.85	26523	Battlechess	a	47.85
26523	Big Box 2	a	53.85	26523	Big Box 2	a	53.85	26523	Big Box 2	a	53.85	26523	Big Box 2	a	53.85
26467	Big Box 2	a	53.85	26467	Big Box 2	a	53.85	26467	Big Box 2	a	53.85	26467	Big Box 2	a	53.85
26467	Bill's Tomato Game	a	59.85	26467	Bill's Tomato Game	a	59.85	26467	Bill's Tomato Game	a	59.85	26467	Bill's Tomato Game	a	59.85
26497	Blinds Of Prey	a	64.85	26497	Blinds Of Prey	a	64.85	26497	Blinds Of Prey	a	64.85	26497	Blinds Of Prey	a	64.85
26497	Blindfold Chess	a	53.85	26497	Blindfold Chess	a	53.85	26497	Blindfold Chess	a	53.85	26497	Blindfold Chess	a	53.85
26547	Blitmap Brothers Vol. 2	a	53.85	26547	Blitmap Brothers Vol. 2	a	53.85	26547	Blitmap Brothers Vol. 2	a	53.85	26547	Blitmap Brothers Vol. 2	a	53.85
26517	Black Crypt	a	53.85	26517	Black Crypt	a	53.85	26517	Black Crypt	a	53.85	26517	Black Crypt	a	53.85
26567	Body Blues	a	47.85	26567	Body Blues	a	47.85	26567	Body Blues	a	47.85	26567	Body Blues	a	47.85
26527	Bug Rogers 2	v	71.85	26527	Bug Rogers 2	v	71.85	26527	Bug Rogers 2	v	71.85	26527	Bug Rogers 2	v	71.85
26547	Bug Bomber	a	53.85	26547	Bug Bomber	a	53.85	26547	Bug Bomber	a	53.85	26547	Bug Bomber	a	53.85
26557	Bundesliga Manager Pro	v	64.85	26557	Bundesliga Manager Pro	v	64.85	26557	Bundesliga Manager Pro	v	64.85	26557	Bundesliga Manager Pro	v	64.85
26563	Burning Steel	v	77.85	26563	Burning Steel	v	77.85	26563	Burning Steel	v	77.85	26563	Burning Steel	v	77.85
26583	Buzz Aldrin's Race Into La	a	83.85	26583	Buzz Aldrin's Race Into La	a	83.85	26583	Buzz Aldrin's Race Into La	a	83.85	26583	Buzz Aldrin's Race Into La	a	83.85
26603	Captive	a	59.85	26603	Captive	a	59.85	26603	Captive	a	59.85	26603	Captive	a	59.85
26613	Cat & Driver	a	59.85	26613	Cat & Driver	a	59.85	26613	Cat & Driver	a	59.85	26613	Cat & Driver	a	59.85
26687	Castle Of Dr. Brain	a	59.85	26687	Castle Of Dr. Brain	a	59.85	26687	Castle Of Dr. Brain	a	59.85	26687	Castle Of Dr. Brain	a	59.85
26657	Castles 1	a	59.85	26657	Castles 1	a	59.85	26657	Castles 1	a	59.85	26657	Castles 1	a	59.85
26667	Castles 2	a	47.85	26667	Castles 2	a	47.85	26667	Castles 2	a	47.85	26667	Castles 2	a	47.85
26697	Catch'em	a	47.85	26697	Catch'em	a	47.85	26697	Catch'em	a	47.85	26697	Catch'em	a	47.85
26713	Chaos Yeager's Air Comb	v	74.85	26713	Chaos Yeager's Air Comb	v	74.85	26713	Chaos Yeager's Air Comb	v	74.85	26713	Chaos Yeager's Air Comb	v	74.85
26743	Chuck Yeager's Air Comb	v	74.85	26743	Chuck Yeager's Air Comb	v	74.85	26743	Chuck Yeager's Air Comb	v	74.85	26743	Chuck Yeager's Air Comb	v	74.85
26753	Comanche	v	59.85	26753	Comanche	v	59.85	26753	Comanche	v	59.85	26753	Comanche	v	59.85
26777	Combat Air Patrol	a	59.85	26777	Combat Air Patrol	a	59.85	26777	Combat Air Patrol	a	59.85	26777	Combat Air Patrol	a	59.85
26787	Conquest Of The Longbow	a	64.85	26787	Conquest Of The Longbow	a	64.85	26787	Conquest Of The Longbow	a	64.85	26787	Conquest Of The Longbow	a	64.85
26907	Conquistador	a	64.85	26907	Conquistador	a	64.85	26907	Conquistador	a	64.85	26907	Conquistador	a	64.85
26907	Conquistador Data Disk	v	35.85	26907	Conquistador Data Disk	v	35.85	26907	Conquistador Data Disk	v	35.85	26907	Conquistador Data Disk	v	35.85
26917	Contraptions	a	64.85	26917	Contraptions	a	64.85	26917	Contraptions	a	64.85	26917	Contraptions	a	64.85
26917	Cool World	a	59.85	26917	Cool World	a	59.85	26917	Cool World	a	59.85	26917	Cool World	a	59.85
26947	Croepers	a	59.85	26947	Croepers	a	59.85	26947	Croepers	a	59.85	26947	Croepers	a	59.85
26953	Crisis In The Kremlin	a	59.85	26953	Crisis In The Kremlin	a	59.85	26953	Crisis In The Kremlin	a	59.85	26953	Crisis In The Kremlin	a	59.85
26967	Curse For A Corpse	a	59.85	26967	Curse For A Corpse	a	59.85	26967	Curse For A Corpse	a	59.85	26967	Curse For A Corpse	a	59.85
26987	Curse Of Enchantia	a	59.85	26987	Curse Of Enchantia	a	59.85	26987	Curse Of Enchantia	a	59.85	26987	Curse Of Enchantia	a	59.85
26987	CyberRace	a	53.85	26987	CyberRace	a	53.85	26987	CyberRace	a	53.85	26987	CyberRace	a	53.85
26917	D-Generation	a	38.85	26917	D-Generation	a	38.85	26917	D-Generation	a	38.85	26917	D-Generation	a	38.85
26947	Daily Sports Cover Girl Pc	a	47.85	26947	Daily Sports Cover Girl Pc	a	47.85	26947	Daily Sports Cover Girl Pc	a	47.85	26947	Daily Sports Cover Girl Pc	a	47.85
26973	Dark Queen Of Kyrin	a	64.85	26973	Dark Queen Of Kyrin	a	64.85	26973	Dark Queen Of Kyrin	a	64.85	26973	Dark Queen Of Kyrin	a	64.85
26983	Darklands	a	99.85	26983	Darklands	a	99.85	26983	Darklands	a	99.85	26983	Darklands	a	99.85
26987	Darkseed 1.5	a	64.85	26987	Darkseed 1.5	a	64.85	26987	Darkseed 1.5	a	64.85	26987	Darkseed 1.5	a	64.85
27017	Das Schwarze Auge	v	71.85	27017	Das Schwarze Auge	v	71.85	27017	Das Schwarze Auge	v	71.85	27017	Das Schwarze Auge	v	71.85
27027	Daughter Of Serpents	v	71.85	27027	Daughter Of Serpents	v	71.85	27027	Daughter Of Serpents	v	71.85	27027	Daughter Of Serpents	v	71.85
27067	Der Patriizer	a	64.85	27067	Der Patriizer	a	64.85	27067	Der Patriizer	a	64.85	27067	Der Patriizer	a	64.85
25657	Desert Strike	a	59.85	25657	Desert Strike	a	59.85	25657	Desert Strike	a	59.85	25657	Desert Strike	a	59.85
25813	Dogfight	a	89.85	25813	Dogfight	a	89.85	25813	Dogfight	a	89.85	25813	Dogfight	a	89.85
25813	Double Dragon 3	a	47.85	25813	Double Dragon 3	a	47.85	25813	Double Dragon 3	a	47.85	25813	Double Dragon 3	a	47.85
26977	Drain Team (3er-Samm	a	59.85	26977	Drain Team (3er-Samm	a	59.85	26977	Drain Team (3er-Samm	a	59.85	26977	Drain Team (3er-Samm	a	59.85
27147	Dune 2 - Battle For Arrak	v	53.85	27147	Dune 2 - Battle For Arrak	v	53.85	27147	Dune 2 - Battle For Arrak	v	53.85	27147	Dune 2 - Battle For Arrak	v	53.85
27157	Dungeon Master	a	64.85	27157	Dungeon Master	a	64.85	27157	Dungeon Master	a	64.85	27157	Dungeon Master	a	64.85
27167	Dungeon Master + Chaos	a	59.85	27167	Dungeon Master + Chaos	a	59.85	27167	Dungeon Master + Chaos	a	59.85	27167	Dungeon Master + Chaos	a	59.85
27177	Dynablaster	a	64.85	27177	Dynablaster	a	64.85	27177	Dynablaster	a	64.85	27177	Dynablaster	a	64.85

**Gesamtliste mit ca.
1500 Hard- & Softwarepro-
dukten und PCs mit
kostenloser Vorortgarantie
anfordern per Faxabruf:
Fax: 089-329099-12 & -18.**

Schriftliche Anfragen an:
A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str. 92
W- 8046 Garching
Tel.: 089-329 099 81
Fax: 089-329 099 90

Druckfehler und Irrtum vorbehalten,
Preisänderungen möglich.

e = engl. Version; a = engl. Version mit dt. Anl.;
v = komplett deutsche Version



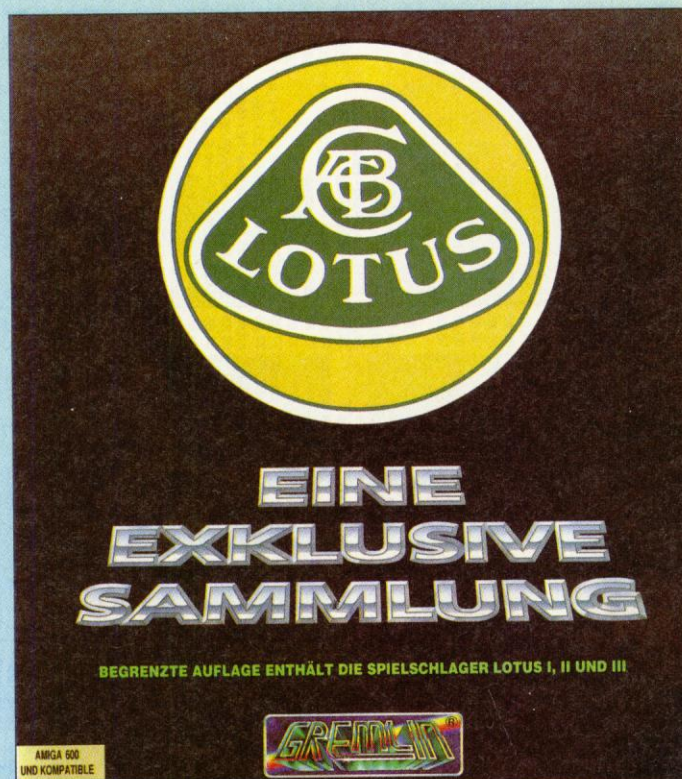
The fast

CORNER COMPILATION CORNER

Gleich zwei Sammel-Lekkerbissen können wir Euch in diesem Monat anbieten. Strategen werden sich über einen hochkarätigen Packungsmix von Blue Byte freuen, während es Rennfahrern beim Anblick von Gremlins Lotus Compilation in den Bleifüßen zuckt. Wer am liebsten mit heißen Reifen über staubige Pisten donnert, sollte sich beeilen – das Gremlin-Renntrio gibts nur in begrenzter Auflage. vw

Action Sport

Bis auf den dynamischen Titel geht es in der Spielesammlung von Microids eher beschaulich zu. Während das von Infogrames beigesteuerte *Advantage Tennis* mit 58% POWER-Wertung noch einigermaßen tragbar bleibt, hat der Rest der Spielebande das Klassenziel leider nicht erreicht. Weder *Superski 2*, eine extrem mäßige 3-D-Wintersportsimulation, noch *Grand Prix 500 2*, ein ruckelndes und zuckelndes Motorradprogramm klären das trübe Gesamtbild. Auch *Killerball*, ein stupider *Speedball* Clone, rollt am unteren Ende der Wertungsskala.



Lotus – Exklusiv

Über Shaun Southern's *Lotus*-Trilogie muß man kaum ein Wort verlieren. Es wird keinen Amiga-Besitzer geben, der noch nicht hinter dem Steuer

des englischen Edelrenners Platz genommen und digitalisiertes Superbenzin in den Monitor geblasen hätte. Während im zweiten Teil gleich vier menschliche Fahrer gegeneinander antreten durften (zwei

Amigas vorausgesetzt), konnten in Teil eins und drei immerhin zwei Lotus-Besitzer simultan über die vielfältigen Strecken brettern. *Lotus 3* verwöhnt zudem mit einem eingebauten Editor, der kaum Wünsche offen läßt.

Wer diese kleinen Meilensteine der PS-Software noch nicht in der heimischen Garage stehen hat, darf jetzt noch einmal gebündelt zugreifen: *Lotus – Eine exklusive Sammlung* vereint alle drei Programme zu einem moderaten Preis. Leider ist Beeilung angesagt, denn die Packung wird nur in einer limitierten Auflage angeboten und dürfte bald vergriffen sein.



Battle Isle – Battle Team

Bernhard Ewers *Battle Isle* gehört in die Königsklasse der Strategiespiele und wird sich dort noch eine ganze Weile halten. Grund genug für jeden ambitionierten General seine eigene Version im Marschgepäck zu verstauen und die kombinierten Luft-, Wasser- und Bodentruppen über die Hexfeld-Karten zu schieben.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Battle Team	Blue Byte	100-120 Mark	Amiga/MS-DOS	hervorragend
Lotus Exklusiv	Gremlin	90 Mark	Amiga	hervorragend
Power Tactics	UBI Soft	100 Mark	MS-DOS	empfehlenswert
No. 2 Collection	Starbyte	100 Mark	MS-DOS/Amiga	empfehlenswert
Action Sport	Microids	80 Mark	Amiga/ST/MS-DOS	für Fans

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



Einkaufen leicht gemacht

'Party on!'
Sega: Landstalker hat das Zeug zum Klassiker

LANDSTALKER



Sega zeigt ein Herz für Action-Adventurefans: Das 16-MBit-Edelmodul *Landstalker* erscheint demnächst in Europa.

Schon die Japanfassung des neuesten Action-Adventure-Knallers aus den fachkundigen Händen der *Shining in the Darkness*-Programmierer, konnte unsere Dungeon-Tüftler Michael und Volker begeistern. Nach etlichen durchwachten Nächten mit der Nippon-Cartridge, hitzigen Telefonaten mit Sega ("Wir haben da mal eine Frage!") und hastig verschickten Faxen ("Wann



kommt das Spiel in Deutschland?"), gab der japanische Unterhaltungsriese grünes Licht für eine Europaversion von *Landstalker*. Zuerst wird *Landstalker* jedoch in den USA erscheinen, die englische Übersetzung ist mittlerweile fertig. Die geplante deutschsprachige Version wird voraussichtlich im Spätsommer diesen Jahres auf den Markt kommen. Unsere Screenshots

stammen allerdings von der amerikanischen Fassung, die Texte sind deshalb noch in Englisch.

Spielerisch wird sich die US- und die Europaversion nicht vom japanischen Original unterscheiden. Ihr steuert einen Solocharakter über eine isometrische Märchenlandschaft und durch knifflige Labyrinth. Der Fantasykontinent, auf dem das *Landstalker*-Abenteuer spielt, ist quasi in verschiedene kleinere Bereiche unterteilt. Ihr dürft erst den nächsten Abschnitt betreten, wenn Ihr in dem aktuellen Teil des Landes bestimmte Aufgaben erfüllt habt. So gilt es am Anfang, zwei Völkchen niedlicher Wuschelbären zu befreien. In aller Regel liegt die Lösung für das aktuelle Problem in einem Labyrinth verborgen. Diese Dungeons sind, wie die Oberwelt von schräg oben zu sehen. Gewöhnlich füllt immer ein Raum den kompletten Bildschirm aus. Betretet Ihr eine neue Kammer, wird "umgeblättert". In den zahlreichen Katakomben harren nicht

nur die fiesesten Monster, sondern auch knackige Rätsel. Hier müssen Schalter betätigt, Hebel umgelegt und Fallen entschärft werden. Gegenstände, die in den Gewölben herumliegen, dienen meistens dazu, ein spezielles Puzzle zu entwirren. So lassen sich beispielsweise Kisten aufeinanderstapeln oder auf Schalter legen, um diese zu fixieren. Mit leeren Vasen dürfen Treppen

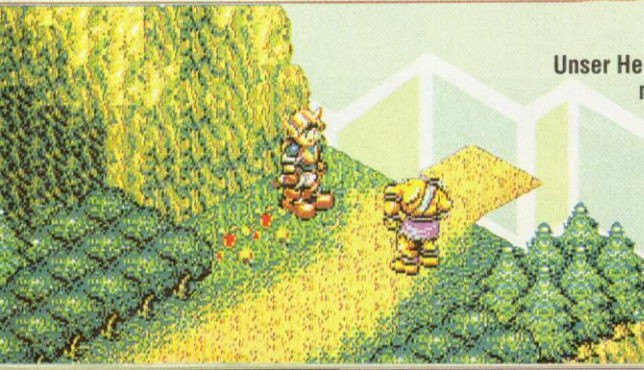


Man spricht Englisch: Die Übersetzung ist fast fertig



6/ 8 8-1 79G

Quo Vadis?
Unser Held sucht nach neuen Wegen



Im Tempel dürft Ihr abspeichern



Monster sind in Dungeons besonders zahlreich



Die Perspektive macht's: Landstalker von schräg oben

gebastelt werden, um unzugängliche Bereiche zu erkunden. In einigen Labyrinthen erschweren Hindernisse zusätzlich die Puzzlearbeit. Da schwingen gigantische Kugeln hin- und her, Fahrstühle schweben auf und ab, Teleporter zapfen Euch in neue Räume, und Türen versperren Wege. Damit Ihr die zahlreichen Gefahren der *Landstalker*-Reise übersteht, findet Ihr im Laufe des Spieles zahlreiche Extras. Neben besseren Rüstungen und Helmen gibt's ein halbes Dutzend fetziger Schwerter und Bonusgegenstände wie Heiltränke, magische Medaillons und Zauberstaturen. Waffentechnisch haben sich die Programmierer eine Besonderheit einfallen lassen: Mit dem Startschwert werden Gegner kaum angekratzt, kräftigere Säbel richten nicht nur mehr Schaden an, sondern haben zusätzlich eine Spezialfunktion. Nutzt Ihr die

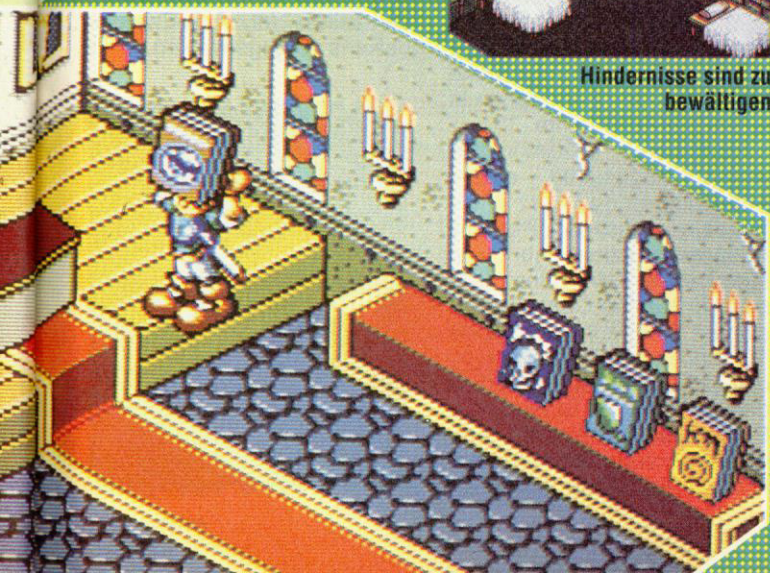


Klinge eine Weile nicht, füllt sich ein besonderer Energiebalken auf. Ist der Energievorrat aufgefüllt, reicht meistens nur ein einzelner Hieb, um das betreffende Monster in die Pixeljagdgründe zu befördern, und die Energie wird auf Null gesetzt.

Dem neuen Spiel haben die Designer außerdem eine komplett neue Benutzerführung spendiert. So gibt es eine Iconsteuerung wie in den bei-



Hindernisse sind zu bewältigen



Schrifttafeln in den Dungeons geben wichtige Hinweise



Das gesamte Landstalker-Karte im Überblick

Lösung satt

Die Puzzledichte von *Landstalker* dürfte selbst Experten vor eine echte Herausforderung stellen. Derweil hiesigen Tüftlern nur der Hilferuf an Sega oder ein Blick in die *POWER TIPS* bleibt, wenn ein größeres Problem auftaucht, schöpfen Japans *Landstalker*-Spieler aus dem Vollen. Hier gibt es seit geraumer Zeit ein komplettes Lösungsbuch mit detail-

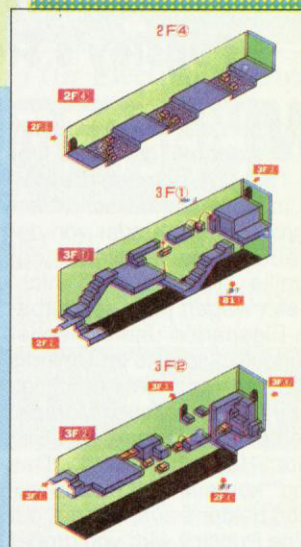


Interessant: Die *Landstalker*-Enzyklopädie.

Monster verhaun und hüpfen. Waren in den beiden Vorgängermodulen noch spezielle Symbole vonnöten, um beispielsweise mit einer anderen Spielfigur zu plauschen oder in Shops einzukaufen, funk-

tioniert dies bei *Landstalker* einfacher. Einkäufe tätigt Ihr, indem der gewünschte Gegenstand mitgenommen und beim Händler auf den Tresen geschoben wird. Um ein Gespräch anzufangen, "rempelt" Ihr den passenden Charakter einfach

an. Das Speichern des Spielstandes läuft nach dem gleichen Strickmuster ab, wie das Einkäufen. In den Städten und in einigen Dungeons gibt es einen Tempel, in dem sich vier Bücher befinden. Eines dieser Bücher – die anderen dienen zum Heilen und Entzaubern verwunschener Gegenstände



Hilfreich: So sehen die Karten im *Landstalker*-Hilfsbuch aus.

lierten Karten, Einzeltips und wichtigen Hilfen. Leider ist das Buch nur in Japan und logischerweise nur in Japanisch erhältlich. Hoffen wir, daß Sega sich dazu überreden läßt, das Buch auch hierzulande zu veröffentlichen.

den Vorgängermodulen *Shining in the Darkness* und *Shining Force* (kommt übrigens auch demnächst in die Shops), bei *Landstalker* überhaupt nicht mehr. Der Held des Spieles kommt mit drei unterschiedlichen Aktionen aus. Eure Figur kann Gegenstände hochheben und damit werfen, mit einem Säbel eklige



– wird zum Abspeichern genutzt. Schleppt Ihr den "Speicher ab"-Wälzer zum Tempelpriester, wird der Spielstand gespeichert.

Die Grafikfülle und der Bombastsound von *Landstalker* haben allerdings ihren Preis. Das 16-MBit-Modul wird voraussichtlich rund 150 Mark kosten. Fangt schon mal zu sparen an. mh

Meine teuflischen Nachbarn



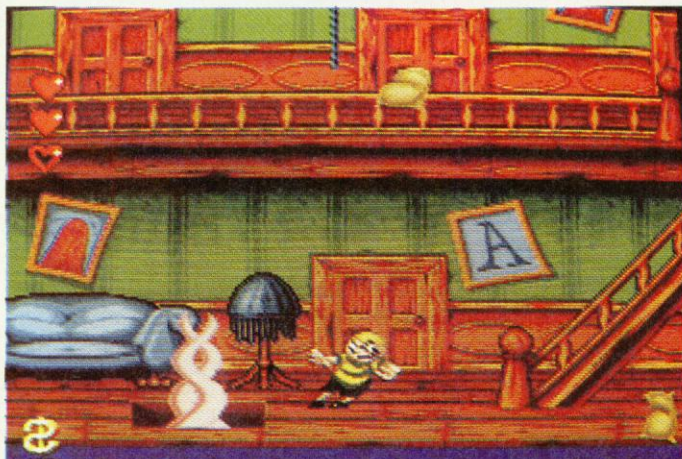
Trautes Heim, Glück allein: Pugsley bewundert lilafarbene Krabben

The Addams Family Pugsley's Scavenger Hunt

Wenn der kleine Pugsley Addams den Fuß vor die Tür setzt, nehmen die Mütter in der Nachbarschaft erschrocken ihre Kinder von der Straße – Die Mitglieder der Familie Addams sind nicht zuletzt wegen ihrer sonderbaren Eigenarten und sinkender Grundstückspreise im Umkreis bei den Anwohnern berüchtigt. Vater Gomez, Mutter Morticia, Tochter Wednesday, das Eiskalte Händchen und "Das Ding" kommen mit dieser Isolation bestens zurecht, nur der kleine Pugsley wird von großer Langeweile geplagt. Zum Glück hat seine Schwester eine fürsorgliche Ader und versteckt sechs Objekte in der

Familienvilla, die Pugsley zum Zeitvertreib suchen darf.

Die Ausmaße der Villa liegen jenseits bürgerlicher Dimensionen und übertreffen zum Beispiel locker den Frankfurter Flughafen oder den Buckingham-Palast – Selbst Hausherr Gomez kann nicht mehr überblicken, was in der Villa vor sich geht. Im Laboratorium vergnügen sich unter anderem rollende Augen und mutiertes Kleingetier zwischen autonomen Bunsenbrennern und brutzelnden Laserschranken. Besonders kurios ist die gigantische Toilette: Sie wird von einer Kompanie lebender Quietscheentchen beherrscht und birgt eine



Schöner als jeder Adventskalender: Hinter den Türen warten überraschende Level auf Pugsley

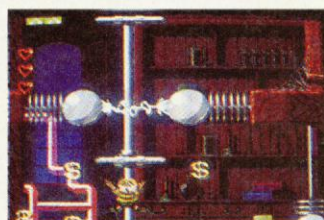
Im Vergleich zu Pugsleys Streifzug durch die Villa seiner Eltern wirkt jede Geisterbahnfahrt harmloser als die neuste Waschmittelwerbung: An jeder Ecke lauern unbekannte Gefahren und Überraschungen. Die Programmierer haben sich ausgetobt und die 8 MBit des Moduls randvoll mit abgefahrenen Szenarien, skurrilen Kreaturen und fiesen Fallen gefüllt. Entsprechend angespannt springt der Spieler von Toilettenspülung zu Toilettenspülung und kämpft verzweifelt gegen arrogante Enten und konfuse Schnodderklumpen – Pugsley's Scavenger



Hunt gehört mit zum Verrücktesten und Härtesten, was je durch die Schaltkreise des Super Nintendos brummte. Leider gönnte Ocean dem kleinen Pugsley keine Paßwörter – angesichts der rekordverdächtigen Größe der Villa fast schon ein Verbrechen. Mildernde Umstände gibt's für Continues und freie Levelwahl. Pugsley's Scavenger Hunt ist spielerisch ein bodenständiges Jump'n'Run in einem extravaganten Gewand – innovative Spielelemente und gute Spielbarkeit findet man aber eher bei Tiny Toon Adventures und The Magical Quest.



Wahre Geschwisterliebe: Schwesterherz Wednesday vertreibt Pugsley die Langeweile und versteckt sechs wertvolle Objekte



Diesem Gör ist's zu schwör: Pugsley's Scavenger Hunt verdient das Prädikat "Extra schwer"

komplette Unterwasserwelt samt knochenwerfender Katzen(!) – Gerüchten zufolge haust sogar ein rosaroter Krake mit rotierenden Fangarmen in einem der Abflußrohre.

Normalen Kleinkindern würde angesichts dieser Anomalitäten das Herz in die Windeln rutschen, Pugsley Addams verzieht nur den Mundwinkel zu einem hämischen Grinsen, entscheidet sich im Treppenhaus für eine Tür (und somit für einen Level) und zieht unbeeindruckt durch die scrollenden Spielstufen. Seine kleinen Beinchen entwickeln erstaunliche Sprungkraft – Auf diese Weise er-

reicht Pugsley selbst hochgelegene Plattformen und erledigt problemlos unerwünschte Bewohner – Nur die bildschirmgroßen Level-Endgegner zeigen sich gegen Pugsleys Hosenbodenattacke resistent und verlangen viel Ausdauer und ein starkes Nervenkostüm. Derartige Anstrengungen werden honoriert: Pugsley darf goldfarbene Dollar-Symbole einsammeln und damit dem vorzeitigen Dahinschwinden seines Herzen-Energiebalkens entgegenwirken. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Traumfabrik

SUPER NES 65%

Grafik: 73% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: –

Butterfly



Schwarz, stark, schön: Batman läßt den Flügel kreisen.

Batmans Return

Dank Greenpeace hat sich der Pinguin zu einem Naturschutzsymbol gemausert. Doch wer die befrackten Tierchen für nette Zeitgenossen hält, ist auf dem Holzweg. Gerade am Heiligen Abend liegt dem Unterwelt-Pinguin ein Eiszapfen der Mißgunst im Magen. Daraufhin beschließt der Obermiesling, seine gefürchtete Clown Gang auf das winterlich friedvolle Gotham City zu hetzen. Der Mob besetzt die Stadt, nimmt kleinen Kinder Bonbons aus dem Mund und verschreckt verschüchterte Eltern. Nur einer kann die Stadt noch vor dem Untergang retten: Batman. Also stürzt Ihr Euch zusammen mit dem Flattermann ins Kampfgetümmel. Wie immer, schmiegt sich das schwarze Batcape an Euren muskulösen Körper, Eure Ohren sind spitz wie Bleistifte und Eure Fäuste hart wie Batstahl. Mit dem legendären Baterang und mehreren Angriffs- und Blockschlägen

macht Ihr dem Gangsterzirkus schnell ein Ende. Meist scrollt Batman horizontal über die Straße, später geht es dann auch vertikal und in einer 3-D Batmobil-Sequenz dem Pinguin an den Frack. Unhygienischerweise wurden Energieherzen und verschiedene Gegenstände ausgerechnet in Gotham Citys Mülleimern versteckt. In digitaler Pracht wird die Hintergrundstory verlickert. *cd*

Genre: Action

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 150 Mark

Testmuster: Traumfabrik

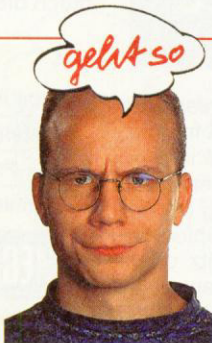
Super NES 59%

Grafik: 67% Sound: 63%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: keine

Konamis erster Ausflug ins Prügelgenre ist umstritten: Optisch und akustisch macht *Batman Returns* allemal etwas her; die grafische Gestaltung der Level bringt beste "Bat"-Stimmung rüber. Der fliegende Hautheld des Unternehmens glänzt mit sattem Animationen und einfallsreichen Schlagvariationen. Leider sind nie mehr als drei Gegner gleichzeitig anzutreffen.



Das wäre noch zu verschmerzen, richtig un schön sind die unübersichtlichen Flackeranfänge bei perspektivischen Überschneidungen der Figuren. Batman in allen Ehren, aber auch die Super NES-Version des prügelstarken Flattermanns kann das angegratzte Image nicht mehr retten. Wer den Fledermann liebt und verehrt, darf einen Testflug wagen.

DIE TRAUMFABRIK

VERSAND 030/6946043
11 - 19.00 h
sonst Anrufbeantworter

Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive	Game Gear
Mega Drive dt. mit 4 Spielen 1 Jahr Gar. 369,-	Galahad 119,95	RBI Baseball 4 119,95*	Grungertit dt. inc. 324,-
Mega CD-ROM us 799,-	Games Winter Ch 119,95	109,95 Sonic+Netzel 189,95	TV-Tuner 84,95
Japan-Adapter 49,95	Games Summer Ch 119,95	Rev. of Shinobi 1 99,95	Alien 3 84,95
Joypad 49,95	Gemfire 139,95	Rev. of Shinobi 2 99,95*	Batman Returns 84,95
Action Replay Pro 149,95	Gods 119,95	Risky Woods 119,95	Chuck Rock 79,95
Arcade Power Stick 119,95	Grandslam 109,95	Road Rash 2 109,95	E. Holyfield Box 89,95
CD's div. Gynoug 109,95	Greenlog 109,95	Raid to the Rescue 119,95	Lemmings 84,95
688 Sub Attack 139,95	Hardball 3 129,95	R. of 3 Kingdoms 2 149,95	Lucky Dime C. 79,95
Abrams Battle Tank 119,95	Hit the Ice 119,95	Shadow of Beast 2 119,95	Mickey Mouse 2 89,95
A-Train 129,95	Humans 129,95	Shining in Darkn. 1 139,95	Monaco GP 2 79,95
Alien 3 119,95	J. Madden 93 119,95	Shining Force 149,95*	Olympic Gold 79,95
Andre Agassi Tennis 109,95	J. Montana 3 129,95	Side Pocket 119,95	Prince of Persia 79,95
Another World 129,95	King of Monsters 119,95	Sorcerers Kingdom 129,95*	Rampart 89,95
Aquatic Games 119,95	King Salmon 119,95	Speedball 2 109,95	Shinobi 2 89,95
Atomic Runner 109,95	Kings Bounty 119,95	Sports Talk Baseball 139,95	Sonic 2 79,95
Batman Returns 119,95	Landstalker 129,95	Starflight 1 139,95	Streets of Rage 84,95
Battletrods 119,95	Lemmings 1 119,95	Steel Talons 119,95	Wonderboy 2 84,95
Buboy the Bobcat 119,95	LHX Attack Ch. 139,95	Streets of Rage 2 99,95	LYNX
Buck Rogers 129,95	Lotus Turbo Chall. 119,95	Super Battle Tank 129,95	Lynx 2 dt.
Bulls vs Lakers 119,95	Master of Monsters 149,95	Super Smash TV 119,95	1 Jahr Garantie 199,-
Chakan 119,95	Mega lo Mania 129,95	Team USA Basketb. 119,95	Awesome Golf 79,95
Ch.-ship Pro Am 109,95	Mickey M. Castle... 119,95	Terminator 1 119,95	Baseball Heroes 79,95
Chiki Chiki Boys 119,95	Mickey M. World... 99,95	Terminator 2 119,95	Checkered Flag 69,95
Chuck Rock 119,95	Monaco GP 2 119,95	Thunderforce 4 119,95	Dinolympics 89,95
D. Cr. Amaz. Tennis 119,95	Muhammed Ali Box 129,95	Tiny Toons dt 119,95	Dracula 79,95
Desert Strike 149,95	Mutant L. Football 119,95	Toki 109,95	Eye of Beholder 89,95*
D Robinson Supr C. 119,95	NBA Allstars dt 119,95	Turtles dt 109,95	Hockey 79,95
Dragons Fury 109,95	NHLPA Hockey 93 119,95	Twinkle Tale 119,95	Joust 79,95
Beco the Dolphin 119,95	Ninja Gaiden 119,95	Uncharted Waters 149,95	Lemmings 79,95*
E Holyfield Boxing 119,95	Olympic Gold 119,95	Warriors of El. Sun 139,95	Pinball Jam 79,95
Ex Mutants 119,95	Outrun 2019 119,95	Warriors of Rome 2 139,95	Rampart 79,95
Barro Club Soccer 119,95	PGA Golf 2 119,95	Warsong 129,95	Shadow of Beast 79,95
F-15 Strike Eagle 2 129,95	Phantasy Star 2 149,95	Wonderboy 3 119,95	Shanghai 79,95
F-22 Interceptor 119,95	Phantasy Star 3 129,95	Wonderboy 5 139,95	Steel Talons 79,95
Faceball 2000 119,95	Pirates Gold 129,95	W. Cl. Leaderboard 119,95	Super Off Road 79,95*
Fatal Fury 1 139,95	Powermonger 129,95	WWF Wrestling 1 119,95	Toki 79,95
Flintstones 119,95	Predator 2 119,95	Xenon 2 109,95	Warbirds 69,95
Flintstones 119,95	Quakshot 109,95	Young Indy Jones 119,95*	

!!! Himmlische Läden !!!

Über 5000 lieferbare Spiele

CD-ROM PC Amiga Atari ST MAC 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 1. line

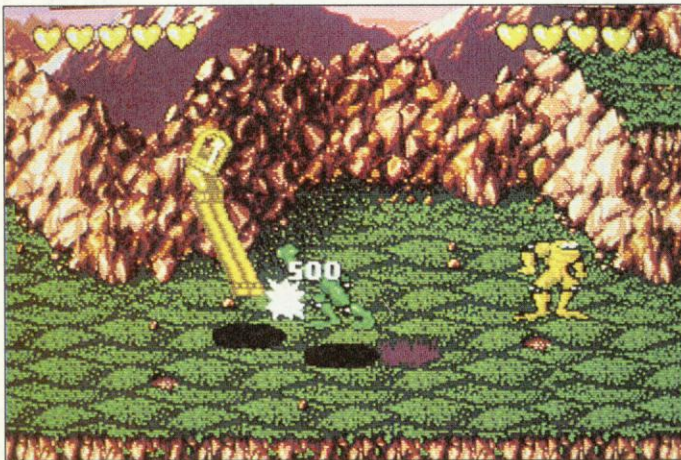
Super NES	Super NES	Game Boy	Game Boy
SUPER NES Dt. inc. 149,95	Mechwarrior us 149,95	Game Boy 149,95	Populous us 79,95*
Mario 1/2 Jahr Gar. 299,95	Might & Magic 2 us 129,95	Adams Family 1 us 69,95	Pyramids of Ra us 69,95*
SUPER NES 60 Hz line 2 129,95	Mickey Mouse dt 109,95	Adv. Island 2 us 69,95	Prince of Persia us 69,95
Joyp. Mario, Lahr G. 449,-	NCAA Basketball dt 109,95	Alien 3 us 69,95	Rampart us 79,95*
Joypad 49,95	NHLPA Hockey dt 129,95	Amazing Takt dt 69,95	Rolans Curse 2 us 69,95
Stiff-fighter 2 keyboard 179,95	Parodius dt 139,95	Armistead us 69,95	Shanghai us 69,95
Act Raiser dt 139,95	PGA Golf dt 149,95	Batman 2 dt 69,95	Speedball 2 us 69,95
Addams Family 2 us 139,95	Pilot Wings dt 109,95	Battletrods dt 69,95	Star Hawk 69,95
Aerobiz us 149,95	Pocky & Rocky us 139,95	Blues Brothers us 69,95	Star Wars us 69,95
Another World dt 139,95	Populous 1 dt 149,95	Books Adventure us 69,95	Super Mario 1 dt 59,95
Axelay dt 139,95	Populous 2 jp 149,95	Boxcle 2 us 69,95	Super Mario 2 dt 69,95
Battletch jp 199,95	Prince of Persia dt 139,95	Centipede us 69,95	Sword of Hope 1 us 79,95
Battletrods jp 149,95	Push Over dt 139,95	Castlemania 2 dt 69,95	Sword of Hope 2 us 79,95*
Best of the Best us 139,95	Railroad Tycoon us 149,95	Dark Tales dt 69,95	Tiny Toons 1 dt 69,95
Bio Metal jp 199,95	Roger CL Baseh. us 139,95	Dynablaster us 59,95	Trackmania us 69,95
Brawl Brothers us 149,95	Shadowrun us 149,95	Empire Strikes Back 69,95*	Track & Field dt 69,95
Buboy the Bobcat us 139,95	Sim City dt 109,95	F-15 Str. Eagle us 69,95*	Turrican dt 69,95
Castlevania 4 dt 129,95	Sim Earth us 149,95	Faceball 2000 us 69,95	Ultima - Runes... us 84,95
Chuck Rock us 139,95	Soul Blazer us 139,95	Fighting Simul. us 69,95	Wizardry 2 us 84,95*
Congor Caper us 139,95	Starfox us 159,95	Final Fantasy Lgd 1 84,95	WWF Wrestl. 2 dt 69,95*
Cybernator dt 199,95	Super Aleste us 199,95	Final Fantasy Lgd 2 84,95	Xenon 2 us 69,95
Death Vail. Rally dt 139,95	Super Conflict 109,95	Final Fantasy Adv. 84,95	Zelda jp 89,95*
Desert Strike dt 129,95	Super Mario Kart dt 109,95	Flintstones us 69,95	
Dragons Fury jp 159,95	Super Probotector 129,95	Hook dt 59,95	
Dynablaster us 149,95	Super Shanghai us 139,95	Humans us 69,95	
Dungeomaster us 149,95	Super Star Wars dt 149,95	Jack Nicklaus Golf 69,95	
Bvo us 139,95	Termo Basketball us 149,95	Kick Off dt 69,95	
F-1 Exh. Hest 2 jp 179,95	Tom & Jerry us 139,95	Kingdom Crusade us 79,95*	
F-15 Str. Eagle us 149,95	Tiny Toons dt 139,95	Lemmings us 69,95	
Fatal Fury 1 us 139,95	Turtles 4 dt 139,95	Looney Tunes us 69,95	
Final Fantasy 2 us 149,95	Twin B dt 179,95	Marble Madness dt 69,95	
F.E. Mystic Quest us 109,95	Ultima 6 us 149,95	Mega Man 2 us 69,95	
Gods dt 149,95	Ultimabots us 149,95	Mega Man 3 us 69,95	
Iniduo us 149,95	Unch. Waters us 149,95	Mickey Mouse dt 69,95	
J. Conors Tennis dt 139,95	Wing Comm. dt 149,95	Mickeys D. Chase 79,95	
J. Madden Footb. 93 139,95	Wings 2 us 139,95	Monopoly us 79,95	
King Ath. World dt 149,95	WWF Wrestling 5 jp 179,95	Nemesis 2 dt 69,95	
King of Monsters dt 149,95	WWF Wrestling dt 149,95	Nichogus Ambit. 84,95	
Lemmings 1 dt 149,95	Zelda 3 dt 99,95	Pinball R. of Gator 69,95	

Genieße unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Versandpreise. Ladepreise 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. Sicherheitskarte + 3 DM. Diskette + 3 DM. Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkontofree. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Auch nach der Warenannahme, versucht auch außerhalb der Zeiten u. am Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Anzeigenschluß (15.04) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen eingetroffen. Soll Ihr gerne in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unseren Ladengeschäften ausprobieren & abholen. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Auch Kröten töten



Krötenwanderung mit Hindernissen – Sönkes Mercedes plättet alle

Battletoads

Nach und nach konvertieren die Altmeister von Rare ihre 8-Bit-Nintendo-Hits für das Sega Mega Drive. Vor zwei Ausgaben testeten wir die 16-Bit-Version des schlichten, aber spaßigen Rennspiels *Pro-Am*, nun sind die *Battletoads* an der Reihe. Diese kampfwütigen Kröten ließen vor zwei Jahren in Amerika beim Hersteller Tradewest kräftig die Kassen klingeln und überholten auf der Videospiele-Beliebtheits-Skala sogar ihre Vorbilder, die weltberühmten *Turtles*.

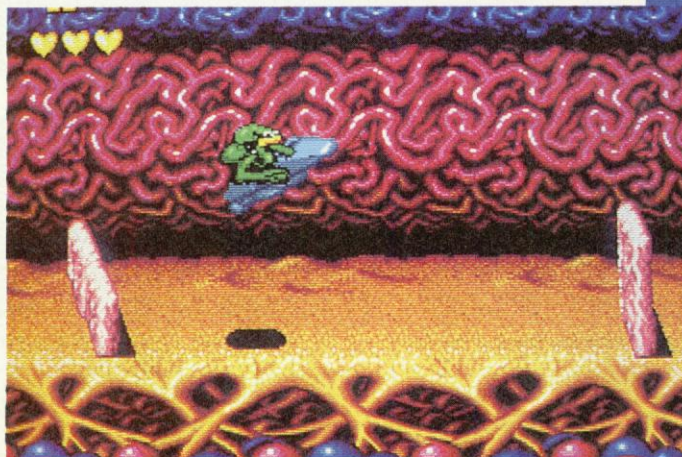
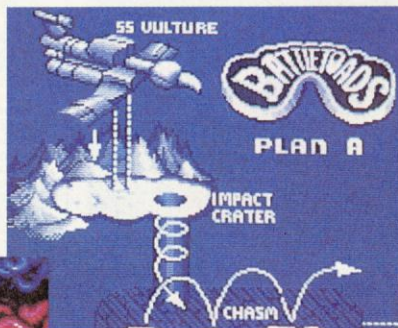
Daß grüner Atomschleim die *Turtles* radioaktiv verseuchte und sie zu sprechenden Zwei-

beinern mutieren ließ, ist hinlänglich bekannt. Warum die drei *Battletoads* Rash, Zitz und Pimple allerdings nicht wie normale Frösche glücklich durch die Wiesen hüpfen, sondern schwerbewaffnet mit ihrem Raumschiff *Vulture* herumdüsen, ist eines der großen ungelösten Rätsel des Spieleuniversums. Bei einem Ausflug zu einer intergalaktischen Vergügnungsstation werden Pimple und die liebeliche Prinzessin Angelica von Schergen der böartigen *Dark Queen* aufgespürt und gejagt. Pimple kann nur noch einen Rettungsruf los-schicken, bevor der Raumflitzer

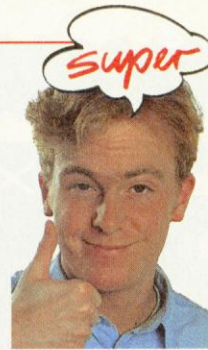


Brustlastig: Die *Dark Queen* ist offensichtlich mit *Lady Elvira* verwandt (links)

Noch ein letzter Blick auf die Levelkarte, und ab geht's ins Getümmel (rechts)



Rare hat die hohe Spielbarkeit der NES-Version eins zu eins auf das Mega Drive "kopiert". Besonders simultan mit einem menschlichen Mitspieler (der leicht zum Gegenspieler wird, wenn man sich gegenseitig verdrischt) kennt der Spaß keine Grenzen. Die abwechslungsreichen Spielstufen, die Vielseitigkeit von Rash und Zitz und nicht zuletzt leicht verrückte Gags und versteckte Warp-Zones machten das Mega Drive zum umlagerten Mittelpunkt des Spielezimmers in der Redaktion. Trotzdem unter-



scheiden sich die Mega-Drive-*Battletoads* sich auch technisch kaum vom Original – bessere Musik und kein Geflacker sind die einzigen nennenswerten Verbesserungen. Würden die *Battletoads* nicht gegen die *Dark Queen* und ihre Alpträumgang antreten, sondern einen direkten Konkurrenzkampf gegen Konamis *Turtles: The Hyperstone Heist* wagen, ständen ihre Chancen gut. – Die *Battletoads* sind ihren Gesinnungsgenossen überlegen und gehören zur Elite der Mega-Drive-Spiele.



Ein Schlag auf den Hinterkopf zählt sogar wilde Flugsaurier

der beiden gekapert und sie auf den Planeten Ragnarok gebracht werden. Die verbleibenden Kröten Rash und Zitz zögern keine Sekunde und lassen sich auf Ragnarok absetzen.

Spätestens jetzt sollten sich Pazifisten vom Monitor abwenden – Die *Battletoads* verdreschen alles und jeden. Das Kampfszenario präsentiert sich ganz in der Tradition bekannter Prügelspiele wie *Double Dragon*

Rare Coin-It

Auf dem Nintendo Entertainment System zeichnen die Jungs von Rare unter anderem für *R.C. Pro Am*, *Cobra Triangle*, *High Speed*, *Solar Jetman* und die *Wizard & Warriors*-Saga verantwortlich. Doch die englischen Programmierer haben weit mehr auf dem Kerbholz. Anfang der achtziger Jahre sorgten sie unter dem Namen "Ultimate Play The Game" auf dem Sinclair Spectrum für Aufregung. Technisch und spielerisch kratzte die geheimnisumwitterte Kulttruppe das Letzte aus dem Gummitastaturwinzling. Noch heute verblüffen die innovativen Klassiker. Zu ihren Werken gehören zum Beispiel *Underworld*, *Jetpac*, *Pssst* und *Knights* (besonderes Kennzeichen: isometrische 3-D-Grafik).

schnabel. Auch unbewaffnet verbreiten sie mit ihrem umfangreichen Repertoire an Schlagtechniken Angst und Schrecken. Nebenbei reiten diese Wunder der Natur von Zeit zu Zeit auf ausgeknockten Feinden, können sich in schwingende Metallkugeln verwandeln und flitzen auf Speederbikes durch die Gegend. js

Genre: Action

Hersteller: Tradewest

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Galaxy

MEGA DRIVE 83%

Grafik: 61% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import

Verdau mich



Auch harte Männer dürfen weinen: Maske und sein Teddy.

Splatterhouse 3

In Jennifer ist buchstäblich der Wurm drin. Nun mag sich jeder selber fragen, was er unternimmt, wenn in der liebgewonnenen Freundin ein ekliges Weichtier seinem unappetitlichen Handwerk nachgeht. Für Maske ist der Fall klar. Unser alter Splatterfreund ölt die Kettensäge und macht sich auf die Suche nach dem Urheber der Ferkelei. Das wie gewohnt ominöse Böse hat sich in einem sechsstöckigen Herrenhaus eingenistet und tritt dort in allerhand schleimigen Entitäten in Erscheinung. Zum Glück hat Held Maske ein recht entspanntes Verhältnis zu seinen angegammelten Gegnern – eins auf die Rübe und das Monster hat Ruh.

Wir dürfen entweder mit Heldenfaust oder Heldenfuß zu langen, einen lockeren Satz durch die Luft machen oder mit allerhand unterwegs gefundenen Gerätschaften für Ruhe sorgen. Zerlegte Monster lassen Energie-Blobs oder Le-

bensenergie zurück, die Maskes Durchschlagskraft kurzzeitig erhöhen oder ihn revitalisieren. Die einzelnen Räume scrollen, wie gewohnt, nach links und rechts. Auf einer zuschaltbaren Übersichtskarte wird Eure Position im Haus angegeben. Wer seine drei Splatter-Leben ausröchelt oder das zivile Zeitlimit überschreitet, hat unbegrenzte Continues und Paßwörter zur Hand. vw

Genre: Action

Hersteller: Namcot

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: O.I.T.

MEGA DRIVE 58%

Grafik: 55% **Sound: 51%**

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Japanimport

Ob man will oder nicht, Kultstar Maske wächst einem, genauso wie sein Kollege Freddy, ans Meuchelherz. Am dumpf-stupiden Spielprinzip hat sich zwar nichts verändert, trotzdem verströmt die Schlabberbande eine Art von morbiderm Charme. *Splatterhouse 3* geizt



Also

die Schippe. Dank der vier anwählbaren Schwierigkeitsgrade darf man entweder auf eine locker leichte Geisterbahntour gehen oder findet in den modrigen Etagen eine leidliche Prügel-Herausforderung. Hätte man etwas mehr Schlag- und Würgevarianten und intelligentere Ekelgegner untergebracht, wäre sogar ein freundlicheres Wertungsgesicht drin gewesen.

KOSTENLOSE SOFTWARE

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

99

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

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

AMIGA

869	V	64,99
Abandoned Places 2	V	59,99
Adventure Collection	A	59,99
ATAC (Juli 1993)	A	66,99
B 17 Flying Fortress	A	66,99
Bard's Tale Construction Set	A	59,99
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	39,99
BC Kid	A	46,99
Big Box 2	A	52,99
Bitmap Brothers Vol. 2	A	52,99
Body Blows	A	48,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0 V	V	64,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck A	A	48,99
Civilization	V	74,99
Contraptions	A	36,99
Creepers	A	59,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	72,99
Daughter of Serpents	V	72,99
Der Patrizier	V	64,99
Desert Strike	A	59,99
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99
Dynatech	V	52,99
Eishockey Manager	V	72,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Fire and Ice	A	46,99
Flashback	V	59,99
Flies - Attack on Earth	A	64,99
Fly Harder	A	59,99
Formula One Grand Prix	A	74,99
Goblins 2	V	64,99
Gunship 2000 (Juli 1993)	A	66,99
Hannibal	V	64,99
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914 - 1918	V	79,99
Humans	A	52,99
Human Race (Forfs. Humans)	V	64,99
Humans Datadisk	V	48,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Jonathan	V	79,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Lemmings 2	A	59,99
Liberation-Captive 2	A	52,99
Lionheart	V	52,99
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A	54,99
Mad TV	V	64,99
McDonald Land	A	46,99
MegaCollection 6er-Samml)	A	48,99
Monkey Island 2	V	79,99
Nick Faldo's Champ. Golf	V	79,99
No. 2 Collection	V	64,99
Pinball Fantasies	A	52,99
Pools of Darkness	V	64,99
Populous 2 Plus	A	66,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99
Rampart	A	59,99
Sankt Thomas	V	64,99
Sensible Soccer	A	48,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Superfrog	A	48,99
Street Fighter 2	A	52,99
The Chaos Engine	A	46,99
The Greatest	V	54,99
Transarcia	V	52,99
Troddlers	A	46,99
Trolls	A	46,99
UGH!	A	46,99
Waxworks	V	59,99
Walker	A	59,99
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	V	79,99
Wizkid	A	59,99
Zool	A	46,99

IBM/PC

1869	V	79,99
Abandoned Places 2	V	79,99
Aces of the Pacific	A	64,99
Aces of the Pacific Miss. Disk A	A	49,99
Adventure Collection	A	64,99
Archer McLean Pool Billard	A	59,99
A-Train	V	92,99
Balance	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+ Data)	V	79,99
Battle Isle Datedisk 2	A	39,99
Battletoads	A	46,99
Battle Chess 4000 SVGA	A	64,99
Bitmap Brothers Vol. 2	A	52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Buzz Aldrins Race into Space	A	86,99
Civilization	V	92,99
Comanche	V	86,99
Comanche Datedisk	E a.	Anfr.
Cyber Race	V	79,99
Das schwarze Auge	V	79,99
Dark Queen of Krynn	V	79,99
Der Patrizier	V	79,99
Dogfight	A	92,99
Dune 2	V	59,99
Eishockey Manager	V	79,99
Empire Deluxe	E	79,99
F-15 Strike Eagle 3	A	92,99
Fallen Empire	V	86,99
Fire and Ice	A	54,99
Flashback	V	66,99
Flies - Attack on Earth	V	79,99
Formula One Grand Prix	A	92,99
Freddy Pharkas	V	66,99
Front Page Football	E	64,99
Hannibal	V	79,99
Hired Guns	A	79,99
History Line 1914-1918	V	79,99
Humans	A	52,99
Humans Race (Forts. Humans)	V	64,99
Humans Datedisk	V	48,99
Indiana Jones 4	V	86,99
Inca	A	92,99
Jonathan	V	79,99
Jordan in Flight	A	74,99
Kings Quest 6	V	79,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Lemmings 2	A	79,99
Links 386 Pro	A	92,99
Links 386 Data Banff Springs	E	42,99
Links 386 Data Mauna Key	E	42,99
Links 386 Data Pinehurst 2	E	42,99
McDonald Land	A	48,99
Patriot	A	72,99
Pinball Dreams	A	56,99
Populous 2	A	72,99
Rin gworld-Revenge of Patriarch	A	64,99
Sankt Thomas	V	79,99
Sensible Soccer 92/93	A	54,99
Shadow of the Comet	V	86,99
Sim Life	V	86,99
Space Hulk	A	86,99
Space Quest 5	V	64,99
Spellcraft-Aspects of Valour	V	72,99
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Commander	A	86,99
Strike Commander	A	86,99
Speech Pack	A	36,99
Stunt Island	V	92,99
Take a Break-Pin ball (Windows)	E	64,99
Task Force 1942	A	92,99
The Complete Chess System V	V	79,99
The Greatest (Sammlung)	V	59,99
The Incredible Machine	V	64,99
The Legacy	A	92,99
Transactica	V	54,99
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A	79,99
Ultima 7 : The Black Gate	V	79,99
Ultima Underworld 1	A	72,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Whale's Voyage	V	74,99
Wizardry 7	V	86,99
Wordtris	V	64,99
Xenobots	A	74,99
X - Wing	A	86,99
Zool	A	52,99

AMIGA 1200 / 4000

Deluxe Paint 4.5	V	219,99
1869	V	64,99
Ishar	V	59,99
Transarctica	A	52,99
Trolls	A	46,99
Whales's Voyage	V	59,99
Zool	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 1/2" oder 5 1/4"). **Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig** (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). ab DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o.a. Spielepreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Guthschrift.

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

Springinsfeld



Auf und Ab: Das Super NES spielt seine 3D Stärken aus.

F-15 Strike Eagle

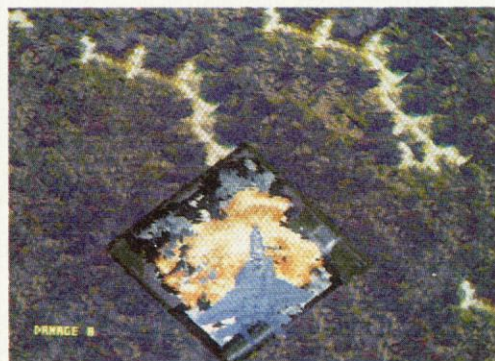
Kein Flugzeug erfreut sich so vieler Simulationen wie MC Donell Douglas F-15. Die amerikanische Simulationsfabrik Microprose versorgte alle Systeme mit mehr oder weniger flugfähigen F-15-Versionen, alle bis auf eins – das Super NES. Da die Nintendo-Konsole für eine rechenintensiven Simulation dieses Kalibers etwas schwach auf der Brust ist, wurde das Spiel in verschiedene Flugmodi unterteilt. Normalerweise steuert Ihr Eure Maschine auf einer Übersichtskarte in die Richtung des nächsten Bodenziels. Trefft Ihr auf einen feindlichen Flieger, wird

automatisch in den echten Simulationsmodus umgeschaltet. Hier läßt sich der F-15-Flug wie gewohnt an: Ihr rektelt Euch wohligh in der Ka-bine, linst auf die spärliche Instrumentierung und klinkt Side-winder-Raketen oder Schüsse aus. Seid Ihr Eurem Gegner entschwunden oder habt ihn verschwinden lassen, geht es auf der Übersichtskarte weiter. Der Angriff auf das auserkorene Bodenziel wird mit dem Joypad bestätigt. Nun wird die F-15-Simulation zu einem wilden Actionspiel, zu diesem Zweck weicht die 3D-Polygon-Gestaltung einer Super NES-freundlichen Bitpla-

Bis jetzt blieb das Super NES weitgehend von Simulationen verschont, dies könnte sich nach der Premiere des Super FX-Chips schlagartig ändern. Microprose schaffte es, auch ohne den Rechenkünstler eine ansprechende F-15 Strike Eagle auf die Beine zu stellen. Schon den Computerversionen der F-15 Strike Eagle verpaßten die Spieldesigner einen deftigen Actionanteil, die Super NES legte noch einen Zahn zu, kurzum die Super NES-F-15 ist mehr ein Actionspiel mit Simulationscharakter. Zum Beispiel hat die neue F-15-Kreation mehr als 30 fette



Raketen an Bord, bezieht aus der Zerstörung eines Bodenziels Extrawaffen oder dreht in einer Minute eine Runde über ganz Lybien. Hat man sich erst einmal an das Actionfeeling gewöhnt, kommt man mit der Super NES-F-15 gut zurecht. Gerade in den rasanten Bodenkämpfen überzeugt die F-15 durch sehenswerte Zomeffekte. Die stinklangweiligen Luftkämpfe hätte sich Microprose besser sparen sollen, können den guten Gesamteindruck der F-15 Strike Eagle jedoch nicht untergraben. Actionfreudige Piloten sollten die F-15 probefliegen.

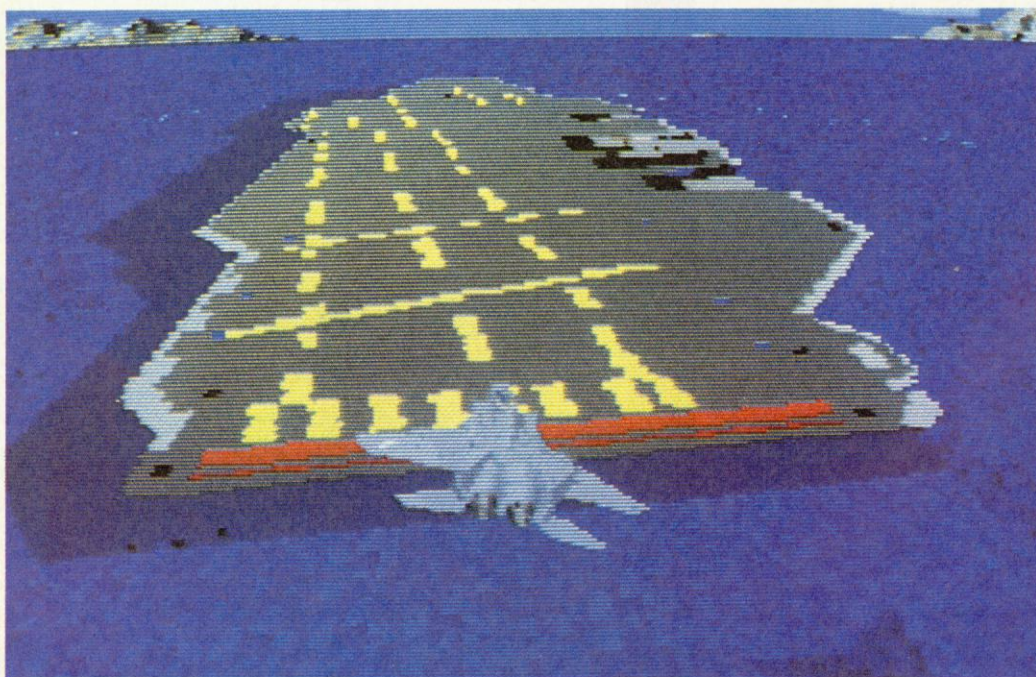


Da wackelt die Heide: Das feindliche Hauptquartier fällt in Schutt und Asche

ne-Grafik. Ihr steuert Euren Flieger aus einer Draufsicht, wobei sich nicht Euer Flugzeug dreht, sondern der Untergrund um die Maschine. Zieht Ihr Eure Maschine hoch oder neigt Euch gegen Boden, werden die Strukturen kleiner oder größer. Kleine Pfeile an den Bildschirmrändern weisen Euch

den Weg zum Hauptziel, das zerstört werden muß. Mit einer Maveric-Rakete oder der Bordkanone erledigt sich die Angelegenheit wie von selbst. Bei Bodenangriffen ist Vorsicht vor Flakfeuer und den allgegenwärtigen SAM-Raketen geboten. Gleicht Eure F-15 einem Schweizer Käse, könnt Ihr auf Flugzeugträgern oder alliierten Flugplätzen zwischenlanden und Eure Maschine in den Neuzustand versetzen lassen. Mit fortschreitender Flugdauer fliegt Ihr auch in Nachtmissionen und bekommt Spezialaufträge. Setzt Ihr Eure kontinuierliches Leben in den Sand, erleichtert Euch ein Paßwort den Wiedereinstieg.

cd



Das dicke Ende wartet: Ohne softe Landung ist die Mission nicht abgeschlossen

Genre: Action

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Traumfabrik

Super NES 73%

Grafik: 69% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: keine

**Befristetes
Sonderangebot**



240-
Einschließlich
Manifest
Speicheranalyse-Tool
di

Ia! Ich möchte dieses Angebot unbedingt nutzen!

Anz. Produkt	201-07-0593	Preis	Gesamt
	QEMM-386 Game Pak Deutsche Version*	299 DM	

*Alle Spiele sind in englischer Sprache
Sie können auch anrufen: Das Angebot gilt solange der Vorrat reicht

Vandankosten: 24 DM
Gesamt

Lieferzeit ca. 15 Tage.

☐ Visa ☐ MasterCard ☐ Access ☐ Eurocard ☐ Amex Gültig bis ____/____/____

Karten-Nr. _____

☐ Scheck

MwSt _____

Name _____

Firma _____

Adresse _____

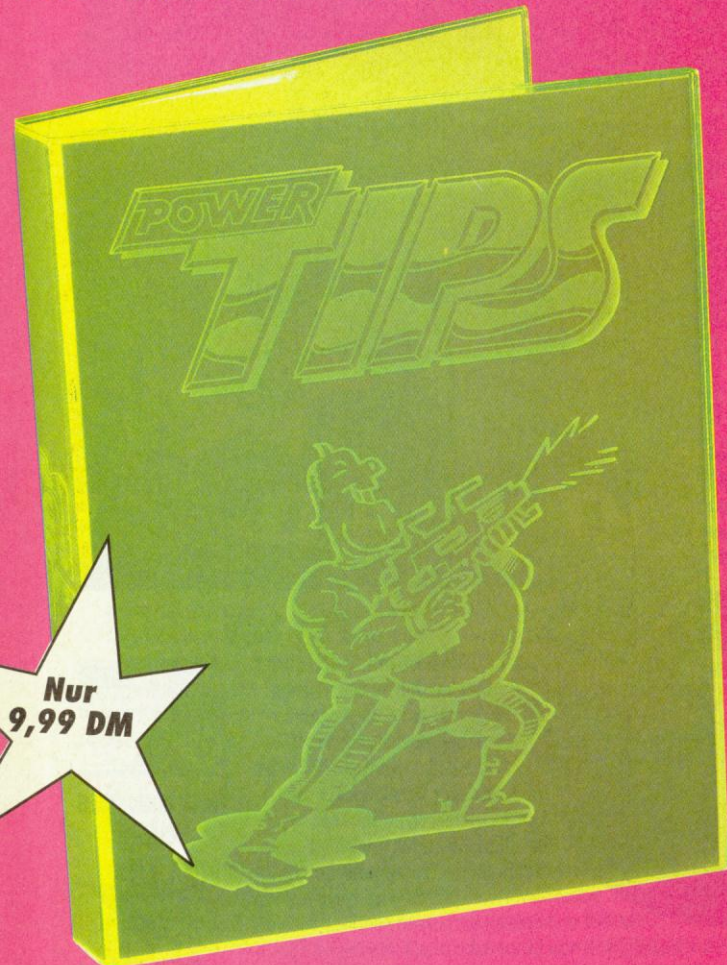
Land _____ Telefon _____

D3



Quarterdeck

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will ☐ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

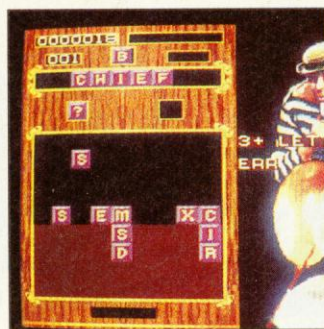
PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Ringordner

videospiele/tests



Wordtris

Sollte sich zufällig jemand auf seine Doktorprüfung in englischer Literatur vorbereiten, dann bietet *Wordtris* eine prima Gelegenheit, um den Wortschatz aufzupeppen. Mit normalem Schulenglisch ist die streßträchtige *Tetris*-Variante um Buchstaben und Wörter dagegen kaum zu schaffen. Zumal die Schwierigkeitsabstufung der Level längst nicht so gut gelungen ist, wie beim großen Vorbild.

VW

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectr. Holobyte
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 42%

Grafik: 33% **Sound:** 39%
Schwierigkeit: einstellbar



Wheel of Fortune

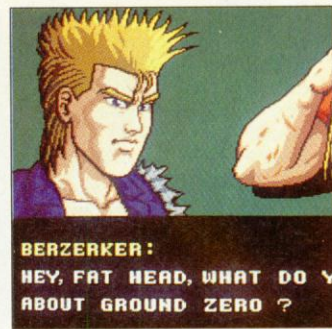
Allabendlich versammelt sich die Nation vor der Glotze: Beim amerikanischen "Glücksrad"-Vorbild *Wheel of Fortune* übernimmt Vanna White die glückliche Drehung und läßt den männlichen Zuschauern den Speichel aus den Mundwinkeln tropfen. Die gepixelte Videospiel-Vanna wirkt leider ebenso trostlos wie der Rest des Importmoduls – Stromausfall, wann kommst du?

js

Genre: Strategie
Hersteller: Gametek
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 15%

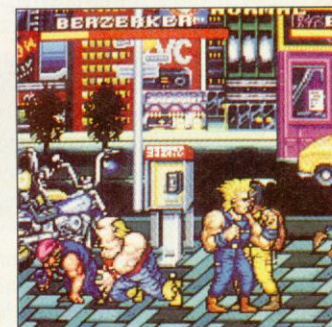
Grafik: 12% **Sound:** 20%
Schwierigkeit: schwer



Combatribes

Wenn Knochen splintern und Zähne bersten, kann die Ground-Zero-Gang nicht weit sein. Die unterbelichteten Schlägertypen legen bereits halb New York City in Schutt und Asche und sind drauf und dran zur Nummer Eins der amerikanischen Unterweltsszene aufzusteigen. Nur die drei stahlharten Bur-schen der *Combatribes* können das Desaster noch verhindern. Dem smar-ten Bullover, dem stählernen Blitz und Kollegen Berzerker mit dem eisenharten Kopf stinkt die Sache merklich: Um der Zero-Gang vors Schienbein zu treten, scrollen sie durch halb New York. Mit einem rechten Haken oder einem ziel-genauen Fußtritt werden ganze Heer-scharen anstürmender Gegner aus dem Verkehr gezogen. Neben den zwei lächerlichen Schlägen reicht es bei den *Combatribes* nicht einmal zu einem befreienden Hüfter. Daß unsere Freun-de nicht gut zu Fuß sind, läßt sich auch aus den extrem kurzen Levels schluß-folgern. Zum Glück blieb immer noch etwas Platz für die obligatorischen End-gegner am Levelende. Die Fäuste könnt Ihr allein, mit oder gegen einen Freund fliegen lassen. *Combatribes* protzt mit einer kompletten Zusammenstellung miserabler Prügelspielfeatures: Zwer-genlevel, zuckende Sprites, Animati-onsphasen aus der Daumenkinozeit und ein noch nicht gefundener Spiel-witz machen *Combatribes* zum absolu-ten Ground-Zero-Spiel.

cd



Genre: Action
Hersteller: Technos
Zirka-Preis: 110 Mark

SUPER NES 22%

Grafik: 33% **Sound:** 35%
Schwierigkeit: einstellbar

Meine Zukunft: Telekom



Telekom ist eines der führenden Telekommunikations-Unternehmen Europas. Damit das auch in Zukunft so bleibt, bieten wir eine Menge guter Ausbildungsmöglichkeiten in technischen und kaufmännischen Bereichen an. Zur Zeit vor allem im süddeutschen Raum. Und bei uns macht eine Ausbildung auch wirklich Spaß, da wir sie ganz besonders ernst nehmen. Wir bringen Dir nämlich das bei, was Du später in der Praxis brauchst: Probleme in Eigeninitiative zu lösen.

Wenn Du jetzt wissen willst, wie es weitergeht: Einfach unter 01 30 08 00 anrufen oder Coupon ausschneiden und abschicken an:

Infoservice Telekom, Postfach 50 12 12, 2000 Hamburg 50.

COUPON

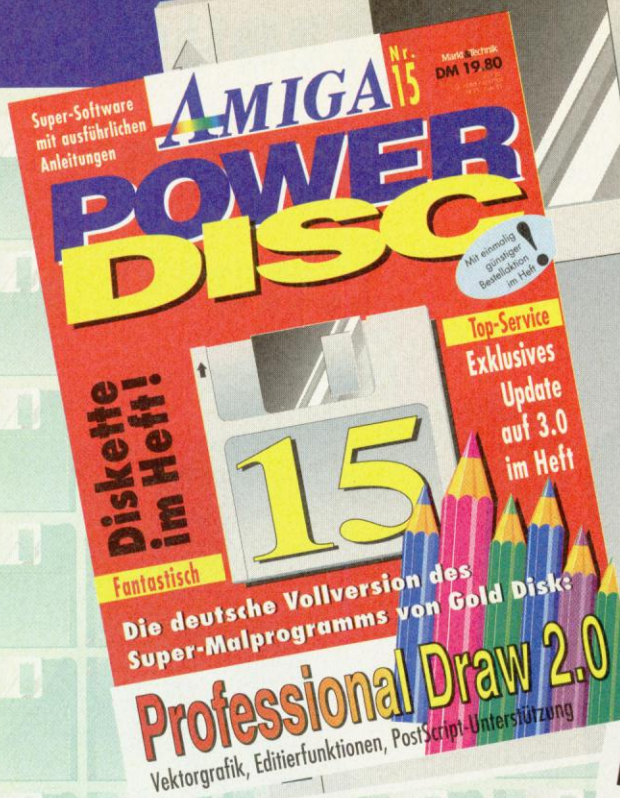
Ich will mich schlau machen! Schickt mir Informationsmaterial:

Name

Straße

PLZ/Ort

TD 6519



PROFESSIONAL DRAW 2.0

Die deutsche Vollversion des Super-Malprogramms von Gold Disk

Grafik pur: Mit Professional Draw 2.0 gestalten Sie komplexe Grafiken oder Logos wie die Profis. Die Unterstützung von Vektorgrafik eröffnet ungeahnte Editiermöglichkeiten ohne jeglichen Qualitätsverlust. Objekte können maßstabsgetreu vergrößert, gedreht oder verzerrt werden. Texte lassen sich auf Kurven aufziehen und Farbverläufe geben Ihren Grafiken den letzten Schliff. Die Palette der möglichen Ausgabegeräte reicht von einfachen Matrixdruckern bis hin zu professionellen PostScript-Laserdruckern oder Satzbelichtern. Holen Sie sich den Grafik-Profi in Ihr Wohnzimmer.

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinnspreis von nur

19,80 DM

Ab 24.03. bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



P.P. HAMMER

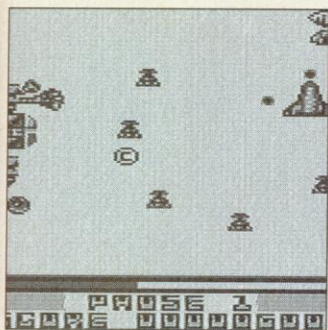
Das Top-Action Adventure vom Software-Profi Demonware

Übernehmen Sie die Rolle von P.P. Hammer! Spielen Sie sich durch mehr als 2500 Screens voll mit Schätzen, magischen Tränken und geheimen Verstecken - aber bevor Ihre Zeit zu Ende geht. Erleben Sie 70 Höhlen, von kalten Eisräumen bis zu verwinkelten Pyramiden und benutzen Sie P.P. Hammers geheime Waffe: seinen Preßlufthammer. Eine Fülle an Features und Puzzles in diesem riesigen Action-Adventure wird Ihren vollen Verstand und Ihre ganze Geschicklichkeit fordern.

Exklusiv auf der Spiele-Disc 7 zum Wahnsinnspreis von nur

19,80 DM

Ab sofort bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



Xenon 2

Xenon 2 auf dem Game Boy? Der Bitmap-Klassiker sorgte auf dem Amiga durch seinen überschwenglichen "Bomb The Bass"-Sound und die fescbe Metallic-Grafik für viel Tamtam. In vier Grünstufen und mit Pieps-Akustik sinkt *Xenon 2* unaufhaltsam ins untere Mittelmaß – Das Flair des Originals ist verschwunden. Wer seine Ballergelüste auf dem Game Boy befriedigen möchte, sollte zu *StarHawk*, *Nemesis 2* oder *Parodius* greifen. js

Genre: Action
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 49%

Grafik: 55% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel



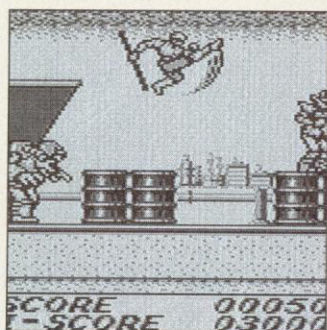
Krusty's Fun House

Der verdrehte *Lemmings*-Nachzügler sorgte schon auf etlichen Konsolen für Spaß und Entrüstung: Krusty treibt mit Bauklötzen und anderen Gegenständen die Ratten in den Radius radikaler Vernichtungsanlagen, die von der Sadi-sensippe Simpsons bedient werden. Wer schon immer Ratten zerquetschen wollte und strategisch denken kann, sollte Krusty eine Chance geben. js

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 65%

Grafik: 61% Sound: 54%
Schwierigkeit: schwer



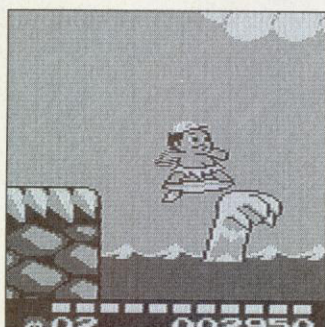
Zen

Mit *Zen – The Intergalactical Ninja* hat sich Konami keinen Gefallen getan. Die Plattformhatz leidet an mickriger Grafik, unfairen Stellen und der Tatsache, daß unser Zen-Sprite zu groß für den winzigen Game-Boy-Bildschirm ausgefallen ist. Der sichtbare Levelabschnitt beschränkt sich dadurch auf ein Minimum und unser Held fällt oder springt des öfteren ins Nirwana. Lediglich für Hardcore-Spieler, die jedes Jump'n'Run-Modul haben müssen. kn

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 41%

Grafik: 34% Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel



Adventure Island 2

Master Higgins angelt sich immer die heißesten Bräute. Die werden dann auch prompt entführt – Diesmal sogar von Außerirdischen. Acht Inseln und unzählige Level durchspringt der kleine Hosenmatz und bewirft feindliches Getier mit Äxten oder Bumerangs. *Adventure Island 2* bietet Hudson-Qualität und geht spendabel mit Paßwörtern um – Klasse für unterwegs. js

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 73%

Grafik: 69% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel

Hol Dir den POWER Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

EIN KLEMPNER IN HOLLYWOOD

ODER WIE MAN VIDEOSPIELE AUF ZELLULOID BANNT

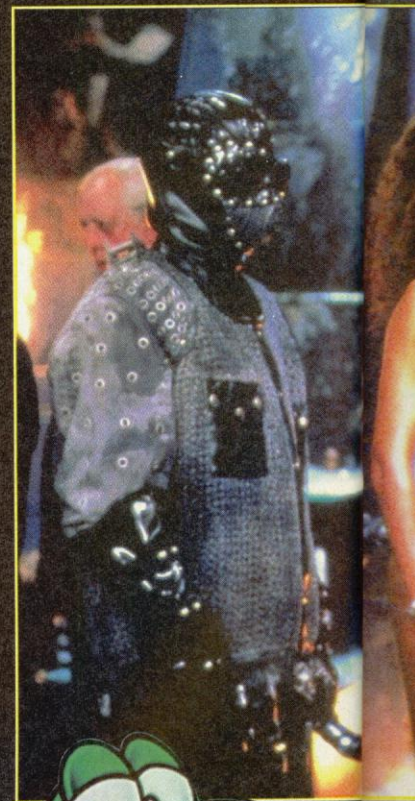
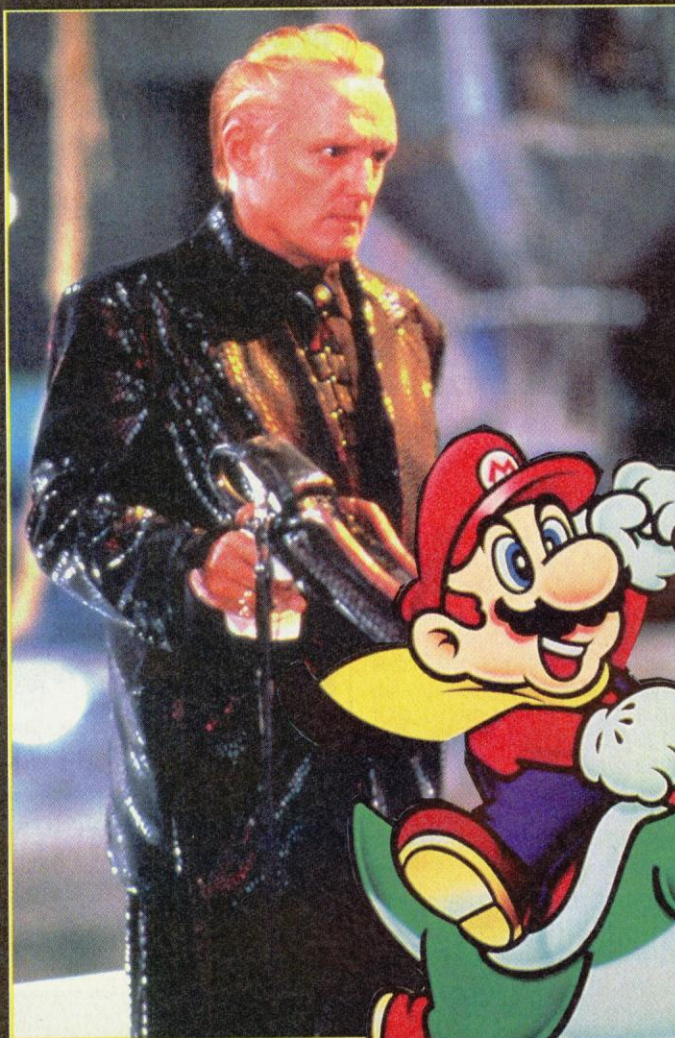
Am Anfang war...

...die Spielkarte – die Mutter aller Videospiele. Warum? Nun, es begab sich zu einer Zeit um 1889, da kam dem jungen Geschäftsmann Fusajiro Yamauchi die Idee, Spielkarten herzustellen. So entstand im japanischen Kyoto eine kleine Firma, die sich mit handbemalten Karten (Hanafuda) über Wasser hielt. 1933 entschied man sich, die Firma "Nintendo" zu nennen (jap: nin=überlassen, ten=Schicksal, do=Laden). Dieser "Überlassen-wir-es-doch-einfach-unserem-Schicksal"-Laden mauserte sich fleißig und wurde 1949 vom Enkel des Gründers, Hiroshi Yamauchi, übernommen. Die Spielkartenherstellung beschränkt sich nun nicht mehr auf handbemalte Liebhaberstücke - Massenproduktion mit Disney-Motiven waren der Nachkriegsrenner.

Der elektronische Wendepunkt (Schicksal?) kam 1970, als Nintendo das erste elektronische Dart-Spiel entwickelte. 1977 folgte das erste Tennis-Spiel für den heimischen Fernseher, einige Jahre später werden die erste Daddel-Automaten aufgestellt. Die erfolgreichsten Spiele waren damals *Pipe Jump* und *Donkey Kong*. Da sämtliche Spielfiguren keine Namen hatten (dies war damals unüblich), nannten amerikanische Kids den Zoowärter aus *Donkey Kong* einfach **Mario**. Nintendo reagierte prompt und *Pipe Jump* hieß ab sofort *Mario Bros.* Als 1983 das "FamiCom" (NES) auf den Markt kam, wurde *Mario* der Superstar des Wohnzimmers. 1984 machte Shigeru Miyamoto, der *Donkey-Kong*-Designer,

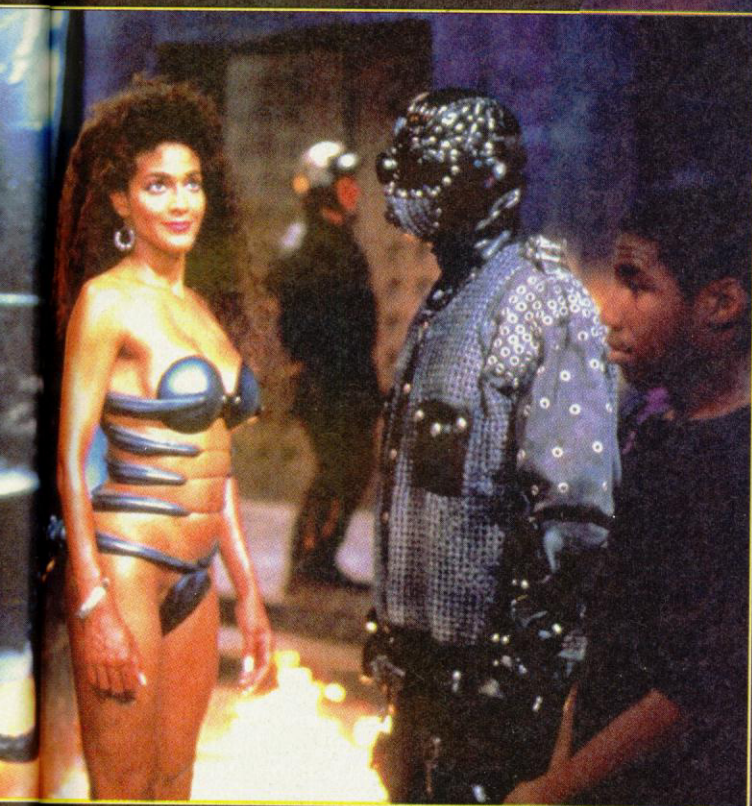
Erfolgsheld und notorischer Damenretter Mario wird ungewollt zum Hollywood-Star: *Super Mario Bros.* läutet das Zeitalter der "Videospielfilme" ein.

Born to be Wild: Dennis Hopper in der Rolle des bösen Koopa.





Goomba Hark hat sich in Daisy verknallt und wirbt um die Paläontologin



aus dem Automatenhelden Mario, den NES-Helden Super Mario und die Welle kam ins Rollen. Nach über 12 Mario-Spielen ist der italienische Klempner mit dem gefärbten Schnurrbart der bei weitem erfolgreichste Videospielheld der Welt und für alle Kids das Idol schlechthin. Neben den Videospielen gibt's inzwischen etliche Mario-inspirierte Produkte: Von der Unterwäsche bis zur Comicserie weist der Klempner alles auf. Alles? Nein, denn jetzt kommt...

Welt zurückzuführen. Die schnucklige Forscherin schickt einen verzweiferten Hilferuf los, und die beiden Dauerklempner Mario und Luigi schlagen zu.

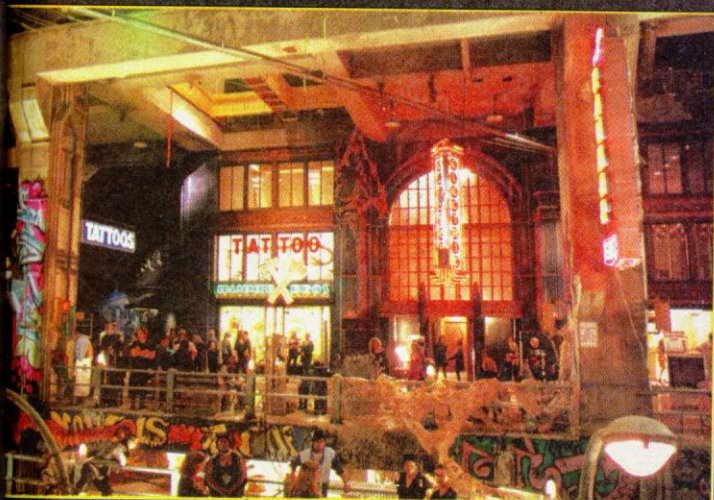
Mit einem beherzten Dimensionssprung landen sie in Dinohattan und dürfen nun die gute Daisy mitsamt Amulett befreien. Der Kampf gegen Koopa ist natürlich kein Zuckerschlecken, und so greift man den Super Mario Bros. kräftig unter die Arme. Zum einen wäre da der niedliche Yoshi, ein Tyrannosaurus-Rex-Baby, der Daisy als Beschützer dient und Daisy's lange vermißter Vater, der geheimnisvolle König Bowser, der alleinige Hüter des Pilzgeheimnisses.

Zu Koopas Schergen gehören die Goombas, eine ständig übel gelaunte Zombiarmee mit kleinen Köpfen und riesigen Flammenwerfern, die finstere Koopa-Anhängerin Lena und die beiden Aushilfs-kidnapper Iggy und Spike, die zu guter Letzt noch die Seiten wechseln.

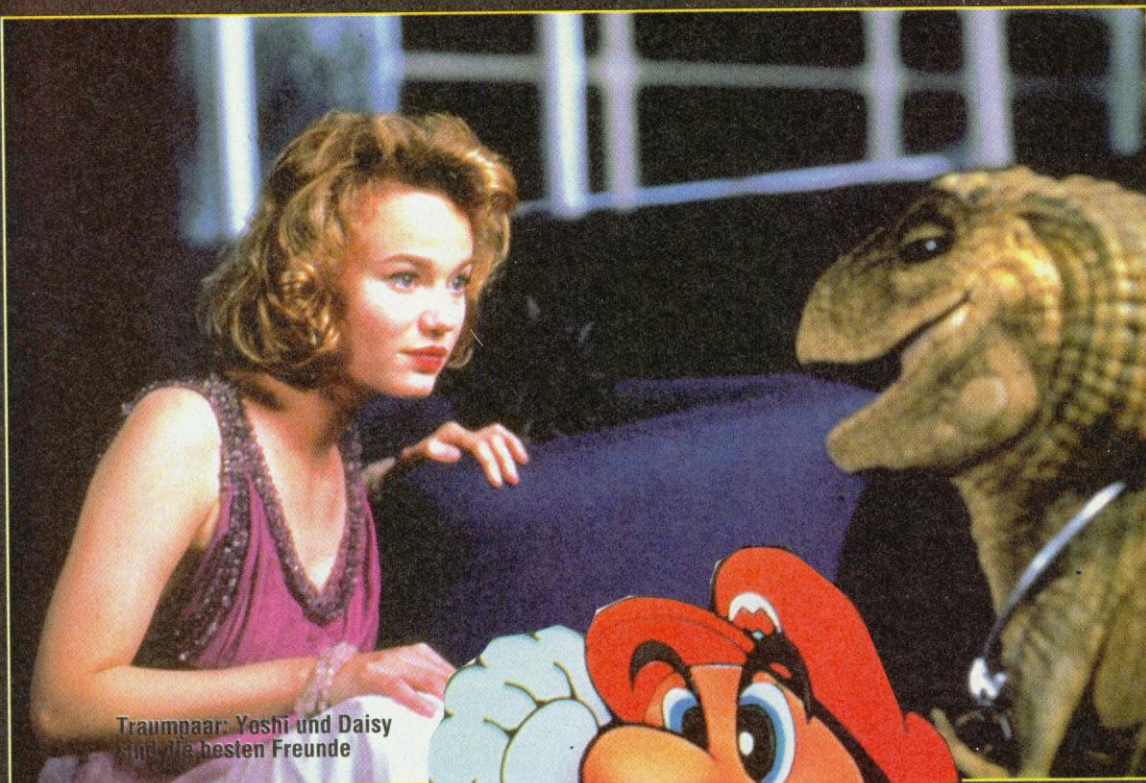
Die Story ist vielversprechend und wirft trotzdem eine Unmenge an Fragen auf: Was hat es mit King Bowser auf sich? Wie kann sich Goomba Hark so mir nichts dir nichts in Prinzessin Daisy verlieben,

Der Film

Es begann alles mit den Dinosauriern. Als sie vor einigen Millionen Jahren von der Erde verschwanden, starben sie nicht etwa aus, sondern wurden via Kometenaufprall in eine andere Dimension gepufft. Bis heute leben die Reptilien in einem kleinen Paralleluniversum in der Nähe von Brooklyn, in Dinohattan. Nun geht den Dinos das Wasser aus und Obermotz Koopa entführt zu allem Überfluß auch noch die niedliche Saurierforscherin Daisy. Diese trägt einen geheimnisvollen Meteoritenanhänger, der es ermöglicht, Dinohattan in die reale



"Blade Runner" läßt grüßen: Dinohattan trägt die Handschrift von David L. Snyder.



Traumpaar: Yoshi und Daisy sind die besten Freunde



Das Abwasserduo: Mario (Bob Hoskins) und Luigi (John Leguizamo).

und wie schaffen es die *Mario Bros.*, den streitbaren Koopa mit ihren Saug-den-Abfluß-frei-Werkzeugen zur Strecke zu bringen?

Die Antworten finden wir spätestens im Film, der ab dem 22. Juli im Kino anlauft.

Die Macher

Die Produzenten von *Super Mario Bros.* sind keine Unbekannten: Sowohl Roland Joffe als auch sein Partner Jake Eberts weisen einiges an Erfahrung auf. Joffe führte unter anderem in "The Killing Fields" und "The Mission" Regie. Eberts hat "Der mit dem Wolf tanzt", "Miss Daisy und ihr Chauffeur" und "Gandhi" mitproduziert. Joffe kam die Idee, als er seinen Sohn spie-

len sah. Wenig später saß er in Kyoto mit Shigeru Miyamoto zusammen, um die Psyche des bärtigen Klempners zu ergründen. Nun noch die passenden Schauspieler zu finden, war nicht allzu schwer (das Budget nicht allzu klein).

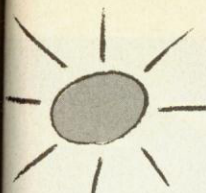
Als Oberklempner *Mario* agiert Bob Hoskins. Sein videospielender Sohn konnte den nachfolgenden Schock, daß sein Papa der wahre *Mario* sei, nur schwer verwinden. Für die Rolle ist der Detektiv aus "Roger Rabbit" wie geschaffen und zudem ist es nicht seine erste Klempnerrolle. Bereits im Kultfilm "Brazil" schlüpfte er in die Rolle eines Rohrverbiegers des Central Services und wäre schon damals glatt als *Mario* durchgegangen. Die Rolle des Luigi wurde mit dem jungen und talentierten John Leguizamo besetzt. Daisy wird von Samantha Mathis gespielt, die schon neben Christian Slater in "Hart auf Sendung" agierte. Als Oberbösewicht Koopa schnappte man sich Kult- und Altröcker Dennis Hopper, der für die neue Rolle seine Lederklamotten aus seligen "Easy Rider"-Zeiten entstauben durfte. Regisseure sind das Ehepaar Rocky Morton und Annabel Jankel, die sich unter anderem für "D.O.A." verantwortlich zeigten.

Die Effekte

Neben den üblichen Lichtspielereien weist *Super Mario Bros.* auch einige typische "Endzeitszenen" auf. Kein geringer als David L. Snyder, der schon Art Director von "Blade Runner" und "Brainstorm" war, agiert als Production Designer. Am beeindruckendsten sind die zahlreichen Kreaturen, die sowohl in Sachen Mimik als auch in ihren Handbewegungen annähernd perfekt animiert sind. Besonders Lieblingsaurier Yoshi stellt ein kleines Wunderwerk der modernen Technik dar. Innerhalb von fünf Monaten wurde Yoshi entwickelt, eine halbe Million Dollar hat er gekostet und etwa 70 Kabel ragen aus dem winzigen Körper. Am Ende können 64 verschiedene Körperteile bewegt werden und Yoshi kann sowohl lachen als auch weinen, schmusen oder grantig werden. Chefanimator Nelson meint stolz: "Ohne Zweifel ist Yoshi der komplexeste mechanische Charakter der Filmgeschichte." *kn*



Level completed: Mario und Luigi sind außer sich vor Freude.



Tel.: 05 61/28 54 61



Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 3500 Kassel

SOFTDREAMS

IBM

1869	79,- DV
A-Train	91,- DV
Abandoned Places 2	*80,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH
- Mission Disk 1	47,- EV
Adventure Coll.	68,- DH
Air Warrior	85,- DH
Airbus A 320	85,- DV
Alone in The Dark	85,- DV
Amberstar	78,- DH
A.McLeans Pool Bi	*63,- DH
Astalin	26,- DH
B 17 Flying Fortr.	92,- DH
B.A.T. 2	81,- DV
Bards Tale 3	23,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	71,- DH
Battle Chess	23,- DH
Battle Chess 4000	65,- DH
Battle Isle Team	73,- DH
Battletoads	*51,- DH
Bitmap Brothers 1	53,- DH
Bitmap Brothers 2	*53,- DH
Budokan	24,- DH
Bug Bomber	60,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Burning Steel	79,- DV
Buzz Aldrin	*87,- DH
Campaign	77,- DV
Car and Driver	75,- DH
Castles 2	66,- DH
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chuck Y.Aft.2.0	23,- DH
Civilization	92,- DV
Comanche	85,- DV
-Data Disk	56,- EV
Command HQ	49,- EV

Compl.Chess System	77,- DV
Crisis in Kremlin	83,- EV
Cruise f.a.Corpse	59,- DV
Crusaders of Dark	83,- DV
Curse of Enchantia	59,- EV
D-Generation	43,- DH
Daily Cov.Girl Pok	63,- DH
Darkseed 1.5	73,- DV
Das Boot	42,- DH
DSA (Amiga:1.5 MB)	80,- DV
Daughters of Serpe	74,- DH
Der Patrizier	79,- DV
Dogfight	90,- DH
Double Dragon 3	61,- DH
Dream Team Com.	66,- DH
Dune 2	61,- DV
Dyna Blaster	69,- DH

Sonderangebote**

CD Rom Wing Com. 1	
+ Ultima 6	40,- EV
Rocket Ranger	15,- DH
Crazy Cars 2	15,- DH
Shanghai 2	25,- DH
Hero of the Reagan	25,- DV

Dynatech	63,- DV
Elite Plus	80,- EV
Elvira 1	42,- DV
Elvira 2 Jaws of C	51,- DV
Elysium	63,- DV
Empire Deluxe	78,- EV
Erben des Throns	73,- DV
Euro Soccer	47,- DH
Eye of Beholder 1	79,-
Eye of Beholder 2	79,- DV
F 15 Str. Eagle 3	91,- DH
F-19 Stealth Fight	49,-
Falcon 3.0	89,- DV
-Mission Disk 1	53,- DH
Fallen Empire	86,- DV

Fantastic Worlds	77,- DH
Fire And Ice	*53,- DH
Flames of Freedom	31,- DH
Flashback	*66,- DV
Flies Attack on Earth	78,- DH
Formula One GP	91,- DH
Front P.S.Football	66,- EV
Go Simulator	79,- DH
Gobliins	62,- DV
Gobliins 2	87,- DV
Greatest Comp.	61,- DV
Gunship 2000	93,- DH
Gunship 2000 Data	55,- DH
Hannibal	80,- DV
Harrier Jump Jet	96,- DH
Heart of China	68,- DV
Hired Guns	*78,- DH
History Line 14-18	77,- DV
Humans	56,- DH
Humans Race	65,- DV
Hyperspeed	29,- DV
Imperium	27,- DH
Inca	92,- DV
Incredible Machine	66,- DV
Indiana Jones 3	79,- DV
Indiana Jones 4	85,- DV
Ishar	65,- DV
Jonathan	*79,- DV
Jordan in Flight	75,- DH
KGB	61,- DH
Kings Quest 5	79,- DV
Kings Quest 6	78,- DV
Laura Bow 2	68,- DV
Legends o.Kyrandia	68,- DV
Legends of Valour	79,- DV
Leisure S. Larry 5	67,- DV
Lethal Weapon	67,- DH
Links 386 Pro	93,- DH
-Bay Hill Club	36,- DH
-Bountifull	36,- DH
-Buff Springs(386)	41,- DH
-Firestone	36,- DH
-Hyatt	36,- DH
-Mauna Kea (386)	41,- EV
-Pinehurst (386)	41,- DH

-Troon North	36,- DH
Locomotion	63,- DH
Lord of The Ring 2	67,- DH
Mad TV	78,- DV
McDonald Land	*51,- DH
Mega Collection	48,- DH
Mercenaries	74,- EV
Might and Magic 3	77,- DV
Might and Magic 4	77,- DV
Monkey Island 2	79,- DV
Nigel Mansells WC	59,- DH
On The Road	59,- DV
Patriot	*74,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Perfect General	79,- DV
-Data Disk	42,- DH
Police Quest 3	66,- DV
Populous 2	73,- DH
Quest for Glory 3	67,- DV
Reach f.t.skies	*61,- DH
Red Baron	68,- DV
-Mission Disk 1	49,- EV
Ringworld Revenge	*68,- DH
Risky Woods	62,- DH
Rome AD 92	66,- DH
Secret Monkey Isl	81,- DV
Secret Weap.of LW	80,- EV
-DO 335,HE 162 je	37,- EV
-P 80,P 80 je	33,- EV
Sensi.Soccer 92/93	*57,- DH
Shadow o.t. Comet	86,- DV
Shadowlands	69,- DV
Sherlock Holmes	78,- DV
Sim City Deluxe	81,- DV
Sim Earth	83,- DH
Sim Life	81,- DV
Sleepwalker	66,- DH
Snoopy's Game Club	35,- EV
Space Hulk	*84,- DH
Space Quest 4	68,- DV
Sports Collection	65,- DH
Star Control 2	65,- DH
Star Trek	79,- DV
Starbyte N.2 Coll.	78,- DH
Steigenbg. Hotelm.	56,- DV

Strategy Master	74,- DH
Street Fighter 2	*59,- DH
Strike Com. Speech	43,- DH
Stunt Island	92,- DV
Super Tetris	76,- EV
Take a break (Wind.)	*66,- EV
Task Force	90,- DH
Terminator 2	65,- DH
The Legacy	*92,- DH
Transarctica	53,- DV
Trivial Pursuit	69,- DV
Trolls	50,- DH
UGH I	56,- DH
Ultima 7	81,- DV
-Data Forge of Vir	45,- DH
Ultima 7-2 Serp.ls	77,- DH
Ultima Trilogy 2	71,- DH
Ultima Underworld	71,- DH
Ultima Underw. 2	73,- DH
Waxworks	60,- DV

Top-Games

Battleisle Data 2	*41,- DH
Eishockey Manager	*80,- DV
Lemmings 2	79,- DH
Space Quest 5	68,- DV
Strike Commander	90,- DH
X-Wing	77,- EV

Whales Voyage	*71,- DV
Wing Commander	43,- DH
Wing Comm Edition	87,- DH
Wing Commander 2	77,- DV
WC 2 Special Op.1	43,- DH
WC 2 Special Op.2	43,- DH
WC 2 Speech Acc.	43,- DH
Wordtris	67,- DV
WWF Wrestling 2	68,- DH
X-Wing DH	83,- DH
Xenobots	72,- DH
Zool	56,- DH

AMIGA

1869	67,- DV
Abandoned Places 2	*62,- DV
Adventure Coll.	62,- DH
Airbus A 320	85,- DV
Alien Breed SE 92	27,- EV
Ambermoon	*71,- DH
Amberstar	69,- DH
Aquatic Games	57,- DH
A.McLeans Pool Bi	51,- DH
Assassin	51,- DH
Astalin	26,- DH
B 17 Flying Fortr.	65,- DH
B.A.T. 2	75,- DV
Bards Tale 3	23,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH
Battle Chess	23,- DH
Battle Isle Team	67,- DH
BC Kid	59,- DH
Big Box 2	54,- DH
Bitmap Brothers 2	*53,- DH
Budokan	24,- DH
Bug Bomber	54,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Campaign	71,- DV
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chaos Engine	54,- DH
Cheat'Em Up 3	24,- DV
(Amiga-Lösungen)	

Chuck Y.Aft.2.0	23,- DH
Civilization	77,- DV
Combat Air Patrol	*61,- DH
Crazy Cars 3	51,- DH
Cruise f.a.Corpse	59,- DV
Curse of Enchantia	59,- EV
D-Generation	43,- DH
Daily Cov.Girl Pok	57,- DH
Darkseed 1.5	73,- DV
Das Boot	36,- DH
DSA (Amiga:1.5 MB)	72,- DV
DSA 1 MB	72,- DV
Daughters of Serpe	*74,- DV
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV
Deluxe Paint 4.1	186,- DV
Der Patrizier	67,- DV
Desert Strike	*62,- DH
Double Dragon 3	49,- DH

Sonderangebote**

Wing Commander	27,- EV
Elvira 2	18,- DV
Nitro	18,- DH
Austerlitz	10,- DH
Silkworm	9,- DH
Shinobi	9,- DH
Strip Poker de Luxe	15,- DH
Waterloo	12,- DH

Dream Team Com.	60,- DH
Dune 2	*55,- DV
Dyna Blaster	63,- DH
Dynatech	52,- DV

Elysium	*52,- DV
Emerald Mine	24,- DH
Emerald Mine 2	29,- DH
Emerald Mine 3 Pro	24,- DH
Erben des Throns	67,- DV
Euro Soccer	47,- DH
Eye of Beholder 1	68,- DV
Eye of Beholder 2	79,- DV
F-19 Stealth Fight	74,- DH
Fallen Empire	83,- DV
Fantastic Worlds	71,- DH
Fire And Ice	47,- DH
Flashback	60,- DV
Flies Attack on Earth	*66,- DH
Formula One GP	76,- DH
Fuzzball	27,- DH
Gobliins	62,- DV
Gobliins 2	69,- DV
Greatest Comp.	55,- DV
Gunship 2000	*81,- DH
Hägar d.Schreckl.	56,- DV
Hannibal	*68,- DV
Heart of China	68,- DH
Hired Guns	*60,- DH
History Line 14-18	77,- DV
Humans	56,- DH
Humans Race	65,- DV
Imperium	27,- DH
Indiana Jones 3	67,- DV
Indiana Jones 4	79,- DV
Ishar	65,- DH
Jonathan	79,- DV
KGB	58,- DH
Kings Quest 5	79,- DH
Knights of the sky	76,- DH
Legends o.Kyrandia	68,- DV
Legends of Valour	79,- DV

Battleisle Data 2	*41,- DH
Body Blows	51,- DH
Chuck Rock 2	47,- DH
Eishockey Manager	*74,- DV
Lemmings 2	61,- DH
Superfrog	47,- DH

Leisure S. Larry 5	67,- DV
Lion Heart	52,- DH
Locomotion	57,- DH
Lotus 3	51,- DH
Lotus Compil.(1-3	53,- DH
Mad TV	66,- DV
McDonald Land	51,- DH
Mega Collection	48,- DH
Megamix	61,- DH
Might and Magic 3	65,- DV
Monkey Island 2	79,- DV
Nick Faldo Golf	62,- EV
Nigel Mansells WC	53,- DH
No Second Price	56,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Perfect General	73,- DV
-Data Disk	42,- DH
Pinball Dreams	48,- DH
Pinball Fantasies	57,- DH
Piracy of Highseas	65,- EV
Police Quest 3	63,- DV
Populous 2	61,- DH
-Data Disk	30,- DH
Populous 2 Plus	67,- DH
Project X	62,- DH

Putty	50,- DH
Reach f.t.skies	*55,- DH
Red Zone	54,- DH
Risky Woods	56,- DH
Robocop 3	61,- DH
Rome AD 92	60,- DH
Secret Monkey Isl	69,- DV
Sensi.Soccer 92/93	51,- DH
Shadow o.t.Beast 3	56,- DH
Shadowlands	69,- DV
Sim City Deluxe	81,- DV
Sim Earth	77,- DH
Sleepwalker	60,- DH
Space Hulk	*72,- DH
Space Quest 4	62,- DV
Sports Collection	59,- DH
Starbyte N.2 Coll.	66,- DH
Steigenbg. Hotelm.	50,- DV
Strategy Master	68,- DH
Street Fighter 2	53,- DH
Super Tetris	70,- EV
Tearaway Thomas	51,- DH
Terminator 2	59,- DH
The Kristal	30,- DH
Transarctica	53,- DV
Troddlers	48,- DH
Trolls	50,- DH
UGH I	50,- DH
Ultima 5	39,- DV
Ultima 6	39,- DH
Walker	*60,- DH
Waxworks	60,- DV
Whales Voyage	65,- DV
Wing Commander DV	77,- DV
WWF Wrestling 2	62,- DH
Zool	50,- DH
Zool Amiga 1200	49,- DH

Versandkosten:

Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr)
ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,-
Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung:

* Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich

**Solange der Vorrat reicht

DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)

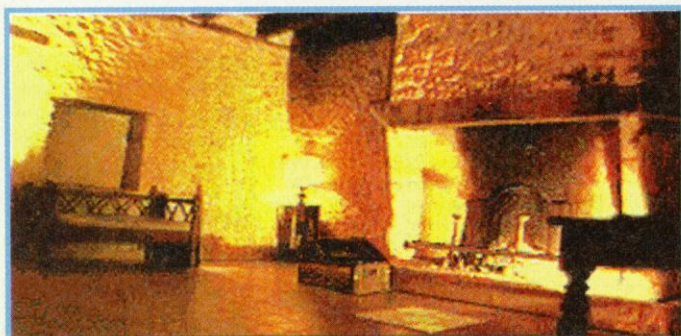
EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Frischer CD-ROM-Nachschub kommt vom Softwarehaus Coktel Vision. Bekannt wurden die französischen Spieleprogrammierer durch Diskettenspiele wie *Gobliins* und *Ween*, nebenbei leistete Coktel Vision im CD-Spielbereich Pionierarbeit. Seine ersten digitalen Erfahrungen sammelte das Coktel-



Clever und smart:
Dora ist unsere Hauptheldin

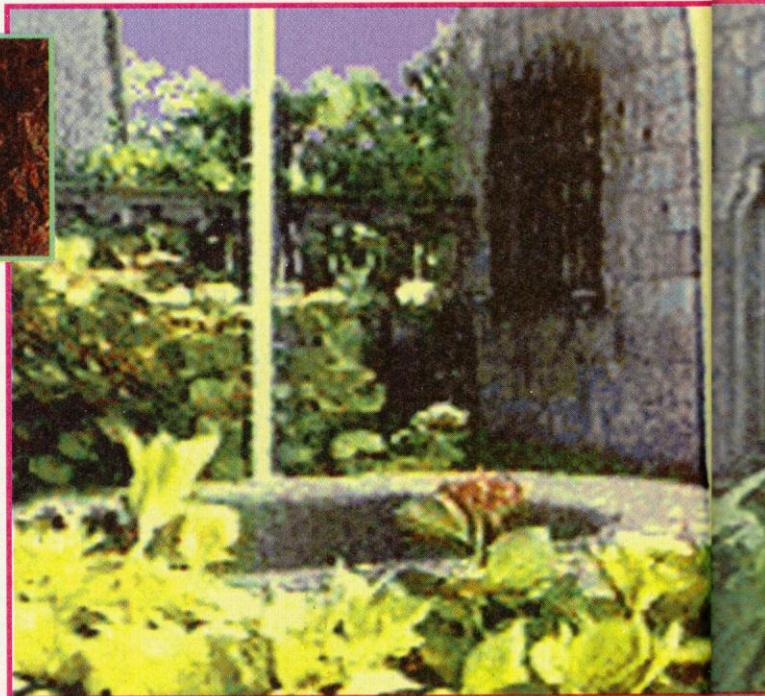


Der Schein trügt: Am Kamin ist die Gemütlichkeit schnell verfliegen

Programmierteam mit dem Schmalspur-Adventure *Fascination*. Das CD-Erstlingswerk erschien erst als Diskettenversion und wurde im CD-Speicherrauch mit zusätzlichen Sound- und Grafikfeatures aufgebohrt. Obwohl die Story um einen Pharmaskandal die Adventuregemeinde nicht gerade vom Hocker riß, war *Fascination* ein Coktel-Meilenstein. Als zweite CD-Portion fand der Actionmischmasch *Inca* den Weg von der Diskette auf die Scheibe. Die Grafiker leisteten ganze Arbeit, die *Inca*-CD glänzte mit farbenfreudigen Animationen und Zwischensequenzen. Nachdem sich die Wellen um *Inca* wieder geglättet haben, liegt bei Coktel Vision ein neuer CD-ROM-Titel auf der Pflanze.

Das multimediale Spektakel *Lost in Time* ist Coktel Visions erstes Spiel, das speziell für den Speicherprotz Compact Disc entwickelt wird. Muriel Tramis, Projekt Managerin von *Lost in Time*, will einen neuen Spieltyp in Szene setzen: IAM (Interactiv Adventure Movie). Mit bildschirmfüllenden Filmsequenzen und einer virtuellen 3-D-Welt à la *Ultima Underworld*, soll das Adventure eine neue Generation im Computerspielbereich einläuten. Muriel Tra-

mis ist in der Spielwelt längst keine Unbekannte mehr, die Spieldesignerin vom ersten, zweiten und bald auch dritten *Gobliins*-Teil hat sich in der Computerspielszene längst einen Namen gemacht. Um den gigantischen Speicherplatz einer CD zu nutzen, entschlossen sich die Entwickler von *Lost in Time*, das Spiel wie einen Film zu "behandeln". Muriel Tramis schrieb ein Drehbuch, engagierte professionelle Schauspieler und machte in verschiedenen französischen Städten Filmaufnahmen. Wie bei einem richtigen Film, wurden Szenen mehrmals abgedreht und geschnitten. Dank eines neuen Kompressionsverfahrens passen



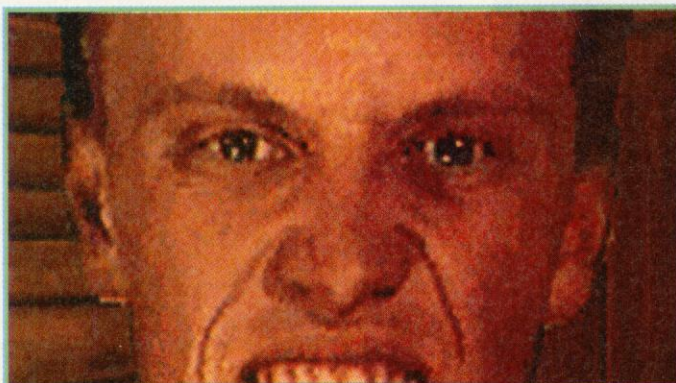
Clockwerk CD

Lost in Time

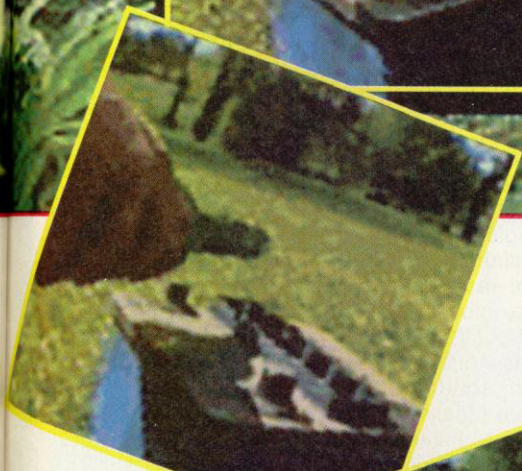
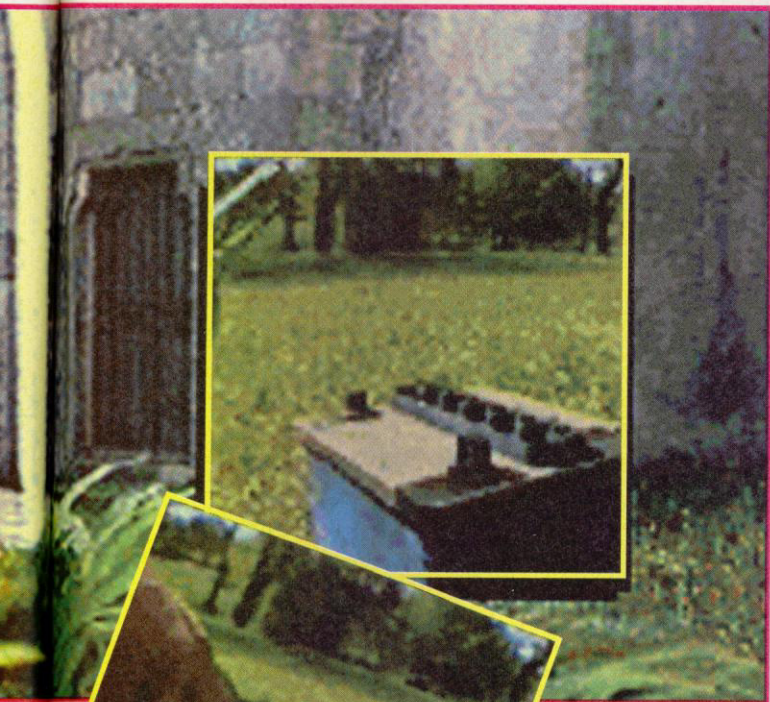
so immerhin 45 Minuten digitalisierter Film auf die *Lost in Time*-CD. Natürlich werden auch die Sprachausgabe und der Soundtrack in einem pro-

fessionellen Tonstudio eingespielt und im Spiel von der CD gelesen. Außer den Filmaufnahmen werden in *Lost in Time* auch verschiedene handgemalte Hintergründe und Objekte zu bewundern sein. Diese stammen aus der Feder des französischen Cartoonzeichners SEGUR.

Die Story verspricht abgehebenen Adventurespaß: Die eigentliche Heldin des Unternehmens ist Dora, die eigentlich Doralice heißt und ungemein jung, schön, unabhängig und erfolgreich ist; kurzum genau das, was wir uns unter einer emanzipierten Frau vorstellen. Da Dora nicht nur von Luft und Liebe lebt, jobt sie nebenbei als Pilotin. Logi-



Professor Jarlath sucht sein Glück in der Zeitreise



Full Motion:
CD-Spiele nähern
sich immer mehr
Filmen

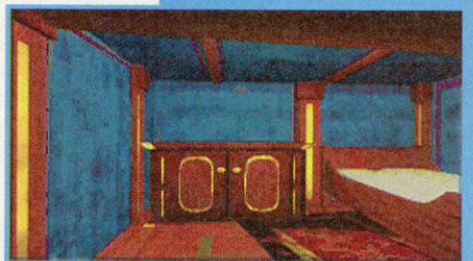
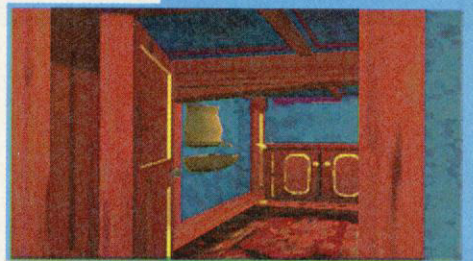
scherweise nutzt sie die Gunst der Stunde, um sich in der Welt ein wenig umzusehen. So weit so gut, die Welt scheint für Dora in Ordnung, doch eines morgens wacht sie mit schwerem Kopf in einem schaukelnden Boot auf. Die Traumfragmente eines Herrenhauses und Erinnerungen an die Atlantikküste schwirren ihr noch durch den Kopf. Ein Kalender, der an der Kabinenwand hängt, ist auf das Jahr 1840 datiert. Für Dora bricht in diesem Moment eine Welt zusammen, denn ungeahnterweise wurde sie durch die Zeit geschleust. Die wahren Hintergründe erfährt Dora allerdings erst viel später. Der eigentliche Drahtzieher des Zeitlochs ist

ein skrupelloser Wissenschaftler des 21. Jahrhunderts: Im Jahre 2092 riß sich ein gewisser Professor Jarlath die taufersch entdeckte radioaktive Substanz Americium 1492 unter den Nagel. Kein anderer Gedanke als die absolute Macht und die totale Weltherrschaft schwirren ihm dabei durch den Kopf. Allerdings braucht das Americium satte 3000 Jährchen, um zu dekontaminieren, sprich bis

der abgedrehte Professor das Americium für seine schändlichen Zwecke mißbrauchen kann. Doch für Jarlath ist dies keine Hürde. Schneller als der Schall baut er eine Zeitmaschine und verschwindet mitsamt dem gestohlenen Americium ins Jahr 908 vor unserer Zeit, um den radioaktiven Sondermüll 3000 Jahre zu lagern. Als Schutz vor allzu neugierigen Fingern will er die Substanz in einem goldenen, ägyptischen Sarkophag verbuddeln. Doch Jarlath hat sich zu früh gefreut, bei einem Unglück im Jahre 1840 verschwindet ein Schiff mit Mann, Maus und Americium auf dem Meeresboden. Für Jarlath kein echtes Problem, bevor Engländer und Franzosen vom Tunnel unter dem Ärmelkanal träumten, hat Jarlath seinen Privattunnel zum versunkenen Schiff längst fertig. Dies ist wiederum Pech für unsere Dora, denn Doramaus hat mit einem alten Herrenhaus das Einstiegsloch von Jarlaths Tunnel geerbt. Da Dora nicht auf den Kopf gefallen ist, kommt sie dem Zeitreisenden auf die Spur, nach einer Weile entdeckt sie den Tunnel, das Schiff und schließlich das heilige Americium. Dies geschieht nicht gerade zur Freude des immerhin schon zweitausend Jahre wartenden Jarlaths. Der enttäuschte Obermiesling schubst die Pilotin knallhart in seine Zeitmaschine. Jetzt hat Dora ein echtes Problem, denn im Jahre 1840 braucht man kein Piloten. Doch der Americiumgeile Jarlath freute sich zu früh - Dora lüftet blitzschnell das Geheimnis der Zeitreise und

macht Jagd auf den Americium-Entführer. Unterstützung bekommt sie von der S.T.O.P. der Space Travel Operational Police.

Um den Gangster einzulocken, braucht Dora keinerlei Gewalt; allein mit dem Köpfchen bringt sie Jarlath um die Ecke. *Lost in Time* wird komplett mit der Maus gesteuert.

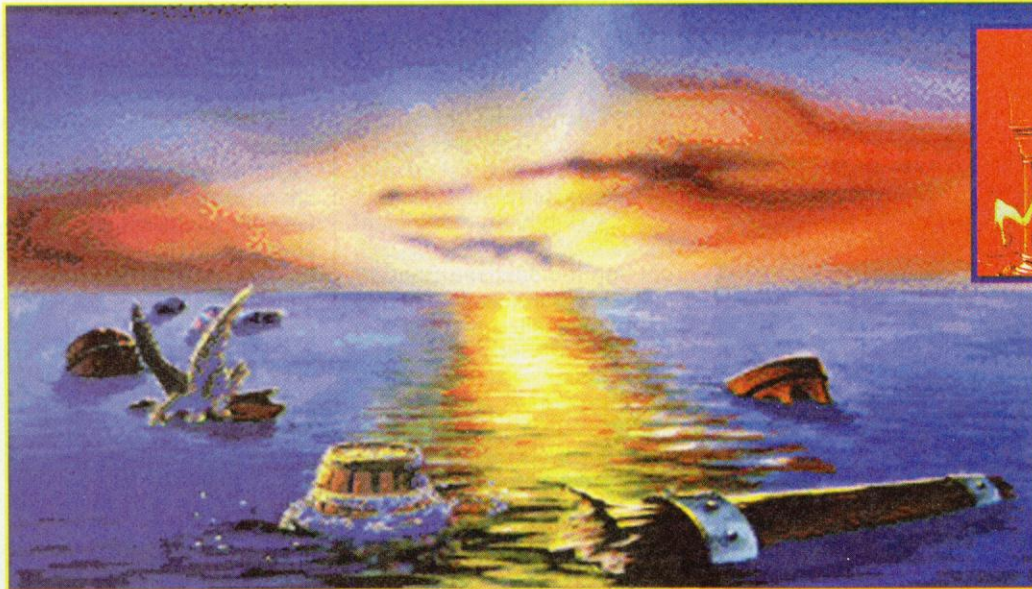


Ultima Underworld
läßt grüßen -
In einer 3D-Umgebung
strolcht Ihr durch
die Level.

Einige zusätzliche Icons sollen auch den Rest Eurer Wünsche erfüllen, Notizblock, Karte und der unverzichtbare Joker, der Euch in vertrackten Situationen weiterhilft, sollen Euch das Abenteuer versüßen. Kommt kein Zeitsprung dazwischen, wird *Lost in Time* Ende Juni fertig werden, für CDlose Computerbesitzer erscheint zeitgleich eine abgespeckte Diskettenversion. cd

LASER

MO



London geht in Flammen auf – natürlich voll animiert

Wer ein CD-ROM sein Eigen nennt und Wirtschaftsspiele nicht verabscheut, muß sich die Edelfassung des *Patriziers* zulegen. Grafikfetischisten kommen ohnehin nicht um einen beherzten Kauf herum. kn

Pompös

Der Patrizier

Ascons Edelhändler *Der Patrizier* gilt unter Computer-Hanseaten schon längst nicht mehr als Geheimtip. CD-Freunde dürfen sich nun endlich auf eine aufgepeppt Version der Ältermann-Hatz freuen.

Am durchgestylten Spielprinzip hat sich nichts geändert: Wir arbeiten uns vom kleinen Holzschiffer zum stinkreichen Bürgermeister hoch, schlagen uns mit Piraten und frechen

Geldverleihern herum und heiraten der Mitgift wegen die Bräute reihenweise, die im Nachhinein bei diversen Feuersbrünsten oder Pestausbrüchen das Zeitliche segnen. Dank fundierter Recherche basiert *Der Patrizier* weitgehend auf historischen Ereignissen und läßt sich nebenbei recht gut als Geschichtslehrbuch für den Sprößling - oder sich selbst - verwenden.

In Sachen Präsentation wurde nochmals mächtig gefeilt und zudem das Medium "CD" als Speichergigant fleißig ausgenutzt, was bislang noch niemand so recht auf die Reihe bekam. So gibt die Spielmaschine nicht nur feinste und verdammt atmosphärische CD-Musik von sich, sondern wirft uns regelrechte Massen an Grafiken auf den Monitor. Die Grafik im Spiel selbst blieb erhalten – hinzu kamen jedoch massenweise Animationen und ein beeindruckendes Intro. Sämtliche Zwischenszenen sind Full-Screen-animiert und toll gezeichnet.

Genre: Wirtschaftssimulation

Hersteller: Ascon

Zirka-Preis: 150 Mark

Testmuster: Ascon

MS-DOS

76%

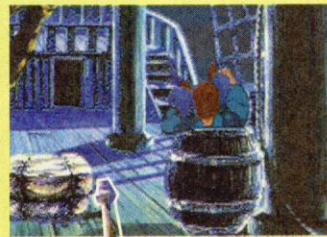
Grafik: 79% Sound: 69%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus

Geplant für: -



Eine Full-Screen-Animation aus dem Intro: Unser Seemann hält Ausschau, seilt sich alsbald ab und landet im Wasserfaß. Unsere Kogge wird währenddessen von einer Welle gekapert. Zurück bleiben lediglich ein paar Wrackteile.

“AUFREGUNG UND SPANNUNG -

DAS IST SPACE HULK™”



Ein riesiges Raumschiff gleitet durch den Weltraum. In den dunklen Tiefen des Labyrinths wartet der Schrecken: Tausende von Genestealern™, sechsarmige, blitzschnelle Aliens aus der Hölle. Übernehmen Sie das Kommando über einige furchtlose Space Marines®.

Ein Genestealer™ stürzt sich in erschreckend schneller 3D-Action kreischend auf Sie zu, und Ihre Kanone macht einen ohrenbetäubenden Lärm. Aber keine Angst - Ihr Bildschirm wird nicht explodieren...

Überlegen Sie schnell, und planen Sie Ihren nächsten Schritt sorgfältig...

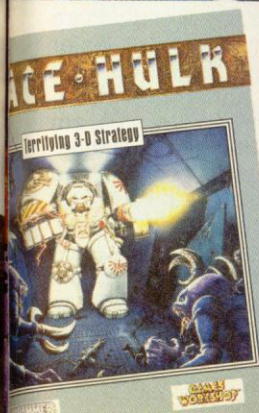
GAMES WORKSHOP

WARHAMMER 40,000

Warhammer 40,000, Space Marine und Games Workshop sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Space Hulk und Genestealer sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Alle Graphik © Games Workshop Ltd. Lizenzgebrauch. FreezeTime ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Software © 1993 Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS™

Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division,
Verlaserstr. 1, 4830 Gütersloh



25 Jahre Lustige Taschenbücher

Da sitzt ein armer Wicht in der naßkalten Kerkerzelle auf einem modrigen Strohlager und kichert leise vor sich hin. Ein erschöpfter Galeerensklave hat noch Zeit für einen herzhaften Lacher zwischen zwei Peitschenhieben. Verkehrte Welt? Sicher nicht. Die beiden bedauernswerten Kerle, die selbst in einer schier ausweglosen Situation ihren Humor nicht verloren zu haben scheinen, vergnügen sich (laut Fernsehwerbung) mit dem **Lustigen Taschenbuch** aus dem Verlagshaus Ehapa. Das "Lustige Taschenbuch", mittlerweile bei Band 181 und komplett in Farbe und monatlich erscheinend, hat sich in den Jahren seit der ersten Erscheinung nicht nur optisch gewaltig verändert. Der größte inhaltliche Unterschied: Statt der Micky Maus und der duck-schen Entensippe jeweils einen Band zu reservieren, sind die Abenteuer in den jüngsten

Zeichner (die einiges dazugelernt haben) und Texter der Geschichten hemmungslos an allen aktuellen Genres. Micky und Goofy beispielsweise, erleben mit einem Verwandten der Goofy-Sippschaft haarsträubende Storys im Indiana Jones-Stil. Selbst der Name des großnasigen Peitschenschwingers ist dem Vorbild entlehnt: Indiana Goof. Auch vor der Fantasy-Welle oder Comic-Kollegen wird nicht halt gemacht. Donald alias Phantomias, braust nächtens als einsamer Rächer im Batman-Stil über die Dächer von Entenhausen. Tick, Trick und Track hangeln sich mit Dagobert à la Star-Wars durchs Weltall.

Enten und Mäusespezialisten werden sich an der Kommerzialisierung der Helden stören, der Unterhaltung tut die Wandlung kaum Abbruch. Im Gegenteil! Viele der Figuren bieten nun neue Charakterzüge und frische Gewohnheiten, die für Abwechslung sorgen. Obwohl Donald immer noch ein Pechvogel ist, fehlt ihm die

penetrante "Looser"-Panik der ersten Stunden. Der robuste Flügelfreak fällt immer wieder auf den Schnabel, watschelt jedoch unverdrossen und mit ungewohntem Optimismus zur nächsten Katastrophe. Dagobert ist zwar generell geizig wie eh und je, hat aber auch viel von der alles nie-

derwalzenden Scrooge-Mentalität verloren. Entendame Daisy Duck entwickelt wie Mäuselady Minnie Maus Züge der Gleichberechtigung. Goofy hat mehr lichte Augenblicke als die tumbe Physiognomie ahnen läßt, und Daniel Düsentrieb bastelt an den vielversprechendsten Maschinerien. Nur ein paar Figuren aus dem lieb gewonnenen Repertoire machen sich in letzter Zeit rar: Hund Pluto knabbert kaum noch an Knochen, Klarabella ist scheinbar umgezogen, Oma Duck an Alterschwäche eingegangen und Bösewicht Plattnase immer noch im Knast. Apropos Bösewichte: Die Panzerknacker tun einem immer mehr leid, Kater Karlo wandelt sich zum Sonny-Boy und Klaas Klever gehen die Millionen schneller aus, als er Bosheiten aushecken kann. mh



Bänden zusammen untergebracht. Jeweils eine Geschichte der Ducks wechselt mit einer Micky-Story ab. Zudem finden immer öfter auch kritische Themen wie Umweltverschmutzung Einzug in die "heile" Comic-Welt der Disneyfiguren. Scharfäugige Donaldisten und Micky-Groupies sehen ihre Helden immer moderneren Abenteuern ausgesetzt. So bedienen sich

HEADWARE



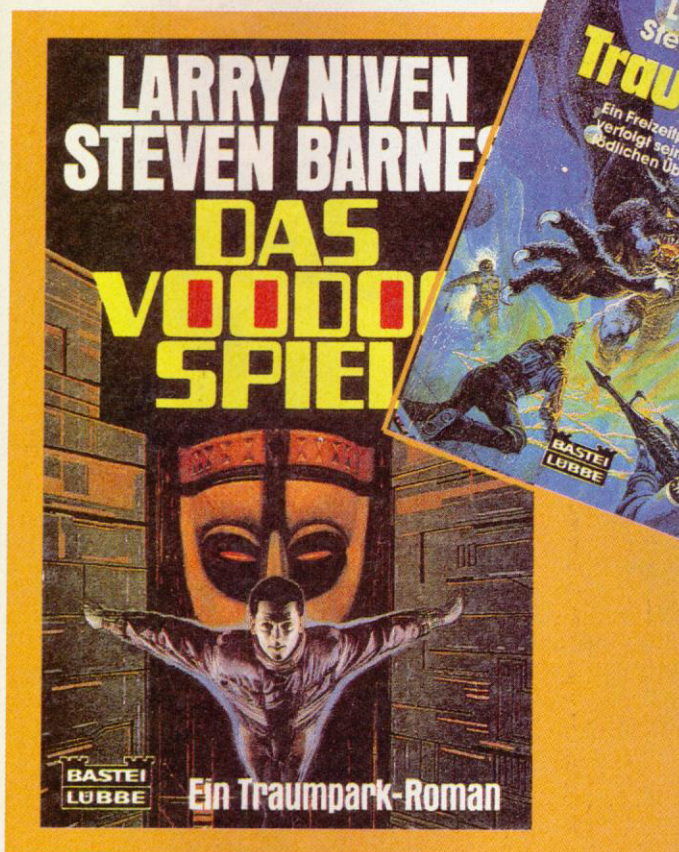
penetrante "Looser"-Panik der ersten Stunden. Der robuste Flügelfreak fällt immer wieder auf den Schnabel, watschelt jedoch unverdrossen und mit ungewohntem Optimismus zur nächsten Katastrophe. Dagobert ist zwar generell geizig wie eh und je, hat aber auch viel von der alles nie-

derwalzenden Scrooge-Mentalität verloren. Entendame Daisy Duck entwickelt wie Mäuselady Minnie Maus Züge der Gleichberechtigung. Goofy hat mehr lichte Augenblicke als die tumbe Physiognomie ahnen läßt, und Daniel Düsentrieb bastelt an den vielversprechendsten Maschinerien. Nur ein paar Figuren aus dem lieb gewonnenen Repertoire machen sich in letzter Zeit rar: Hund Pluto knabbert kaum noch an Knochen, Klarabella ist scheinbar umgezogen, Oma Duck an Alterschwäche eingegangen und Bösewicht Plattnase immer noch im Knast. Apropos Bösewichte: Die Panzerknacker tun einem immer mehr leid, Kater Karlo wandelt sich zum Sonny-Boy und Klaas Klever gehen die Millionen schneller aus, als er Bosheiten aushecken kann. mh



Elektro-Disneyland

Unaufhaltsam nähert sich der Hologram-Drache der verzweifelten Abenteurerschlar. Die Krieger ziehen ihre imaginären Klingen, Priester und Zauberer bitten um Beistand der höheren Mächte, Jungfrauen winden sich am Boden und flehen um Gnade. Doch zu spät – der feurige Atem des Monsters vernichtet die unglückliche Gesellschaft. – Applaus, die Lichter gehen an, und das Spiel ist zu Ende. In der Zukunft ist der Traum eines jeden Rollenspieler



längst zur Realität geworden. Hochtechnisierte Vergnügungsparks lassen Monster und Helden zu computerisiertem Leben erwachen, und wir dürfen uns dort nach Herzenslust austoben. Via Satellit werden die heißesten Spiele weltweit und live in die Wohnzimmer übertragen. Die besten Rollenspiel-Darsteller genießen den gleichen Kultstatus wie heute etwa ein Filmstar. Spielmeister verdienen mit ihren Hologram- und Cyberspace-Szenarien ein Vermögen.

Zu schön um wahr zu sein? In Larry Nivens **Traumpark-Trilogie** (Bastei Lübbe 22072/24146/24165) längst Realität. Zusammen mit Co-Autor Steven Barnes hat er einen, zwar nicht gerade litera-

risch wertvollen, aber trotzdem süßig-kurzweiligen Science-fiction-Cocktail gemixt. Genau das Richtige für Rollenspieler, die sich schon jetzt auf das nächste Jahrhundert freuen wollen. **vw**

Silicon-denker

Wem das Modewort "Cyberspace" schon langsam aus den Ohren quillt, mag sich mit einem etwas anderen, aber keineswegs weniger interessanten oder folgenreichen



Aspekt der Computerzukunft beschäftigen - der "artificial live"-Theorie. Erstmals 1987 hat sich ein kleiner, elitärer Wissenschaftszirkel versammelt, um diese neue Forschungsdisziplin zu etablieren. Inzwischen ist man in der Lage, lebende Systeme im Rechner zu simulieren und zu kopieren. Heute erwartet die Forschung die Entstehung von künstlichen "Lebewesen" im Computer. Digitale Wesen, die sich nach den Gesetzen des natürlichen Lebens paaren und fortpflanzen und langfristig auch selbständig handeln werden.

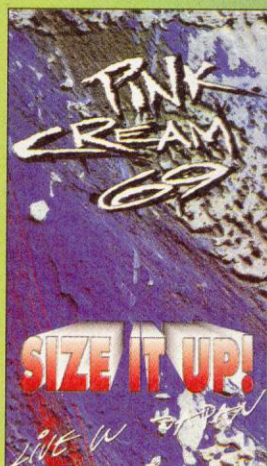
Der Wissenschaftsautor Steven Levy schildert anschaulich und spannend, die faszinierende Entwicklung einer Wissenschaft, die in ihren Gefahren und Möglichkeiten unser nächstes Jahrhundert entscheidend beeinflussen wird. Wer einen Blick über den kurzen Tellerrand der reinen Computerunterhaltung werfen will, wird in **KL - Künstliches Leben** aus dem Droemer Knauer Verlag auf fast 400 Seiten fündig. **vw**

Einstürzende Neubauten

Der bereits vor einiger Zeit abgedrehte Film **1/2 Mensch** diene sowohl den Jungs um Blixa Bargeld, als auch Kult-Regisseur Sogo Ishii ("Die Familie mit dem umgedrehten Düsenantrieb") als Experimentierkasten. Die Mischung aus teilweise skurrilen Vergewaltigungen des Instrumentariums und düsteren Live-Mitschnitten im Land der aufgehenden Sonne sollten sich Industrial-, Hardcore- und Avantgarde-Fans nicht entgehen lassen. Das 60minütige Video kommt über BMG (BM 510/791 248).



Reingesehen

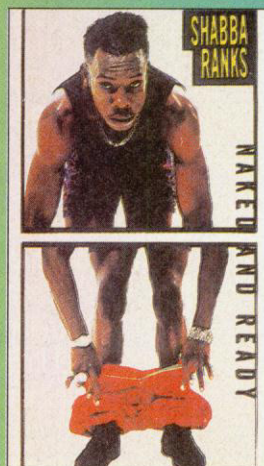


Pink Cream 69

Hard-Rock-Freunde dürfen sich Pink-Creams erstes Kaufvideo in den Schrank stellen: Auf ihrer Japan-Tour wurde flugs mitgeschnitten und siehe da - **Size it up! Live in Japan** ist gelungen. Die Konzertmitschnitte wirken dank mangelnder optischer Abwechslung allerdings etwas antiquiert - musikalisch jedoch solide. Wer die Vorfreude auf das 93er Pink-Cream-Album nicht ertragen will, sollte zugreifen. Wegweisend ist der fernöstliche Live-Mitschnitt (SMV 200493-2) allerdings nicht.

Shabba Ranks

Wer sich nie zwischen Dancefloor oder Reggae entscheiden konnte, der ist bei Shabba Ranks an der richtigen Adresse. Der inoffizielle "King of Dancehall Reggae" mit der übertünchten Hasenscharte war erst letzts mit "Mr. Loverman" in den Charts und stellt sich uns nun als Videoclipper vor. Neben drei durchschnittlichen Livemitschnitten, bekommt der Zuseher in den Video-clips mehr weibliche Rundungen und rhythmisch zukende Frauenkörper zu Gesicht als Shabba selbst. Beste Abendbrotunterhaltung, aber auf Dauer langweilen auch die schönsten Körper.



Belle trifft
endlich auf
das Biest

Mehr zur Neuauflage von *Pirates! Gold*
gibt's im nächsten Heft



3-D in
Vollendung:
Doom setzt
Maßstäbe



Dungeons satt: *Eye of the Beholder 3* und *Lands of Lore* liefern sich ein Duell.

POWER
PLAY

7

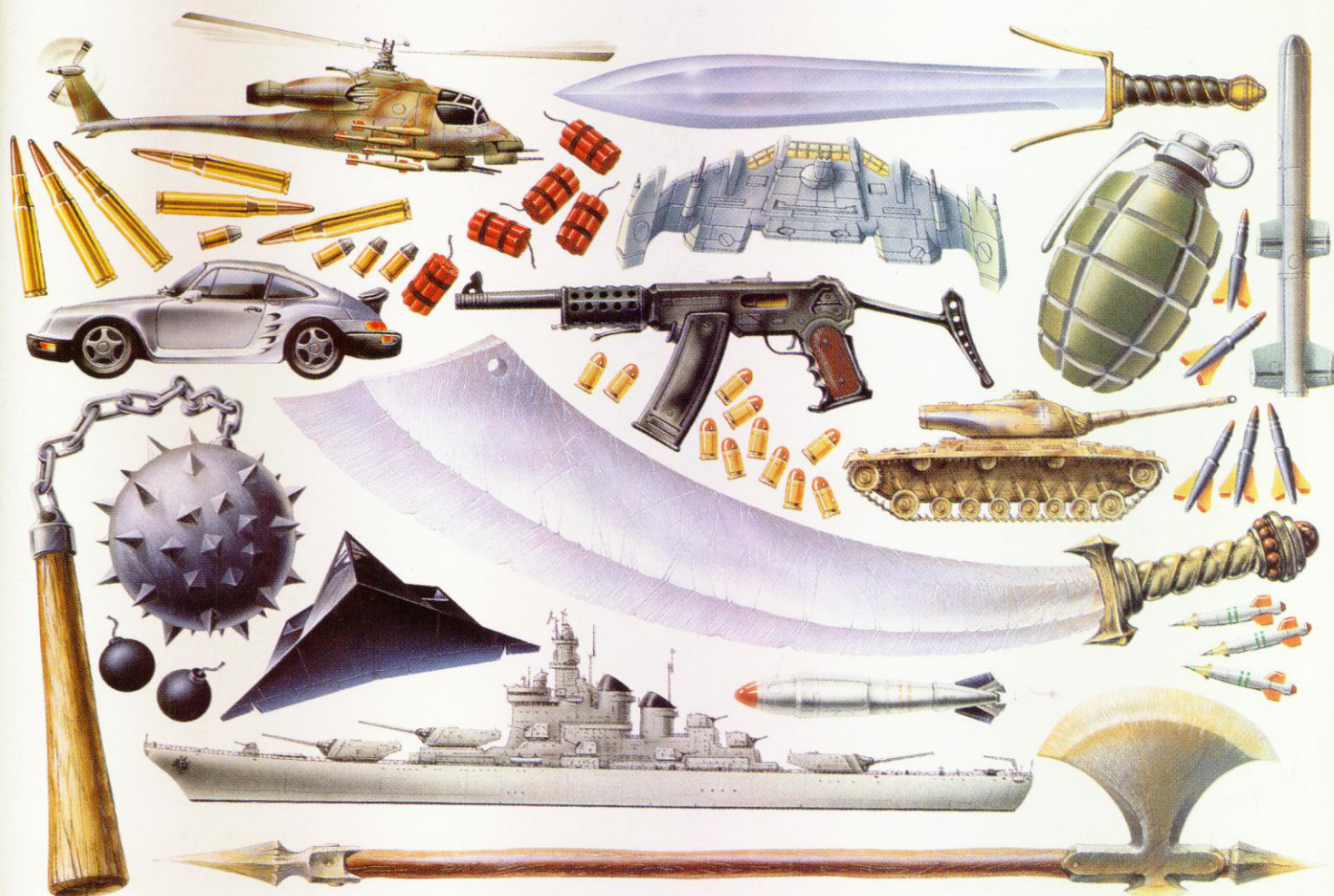
erscheint am
16. Juni 1993

Wir haben mal wieder einen Blick in die redaktionseigene Kristallkugel geworfen und wagen nach ausgiebigem Studium von Tarotkarten, einen Blick in die Innereien eines (frischen) Fisches und einer nächtelangen Spiele-Séance, eine Softwareprognose für die nächste **POWER PLAY**.

Die Sterne stehen dieses Mal besonders günstig für gestandene Rollenspieler: 3-D-Dungeons beherrschen das Bild der nächsten Ausgabe. Neben einer – endlich – fertigen Testversion von **Eye of the Beholder 3**, erwarten wir begierig die finale Fassung des Westwood-Knallers **Lands of Lore**. Futuristisch geht's in dem 3-D-Spektakel **Doom**, der kleinen, aber feinen Spielefirma ID-Software zu.

Etwas verspätet trudelt endlich der **Tornado** auf hiesigen Landebahnen ein und eine frühe Version von **Pirates! Gold** geht dieser Tage in unserer Redaktion vor Anker. Ebenfalls unter der Rubrik: "Spiele, die nicht rechtzeitig eintrafen, und deshalb erst im nächsten Heft erscheinen", findet Ihr Neues über das Edel-Adventure **Kyraudia 2**, Infos über den Geschicklichkeitsmix *Beauty and the Beast*, Interessantes über den Strategiehammer **Starlords** und Wissenswertes über das Adventure **Challenge of the Five Realms**.

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 ERHÄLTICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

Advanced
GRAVIS



Marlboro Project '93

COUNTRY
CULTURE
CREATIVITY
BE PART OF IT!

Ein Land, das alle Dimensionen sprengt: der Südwesten der USA. Marlboro Project '93 lädt 16 Teilnehmer dazu ein, dieses Land zu entdecken. Seine monumentale Schönheit, seine kulturelle Vielfalt, seine inspirierende Kraft.

Begegnen Sie Menschen, die Ihnen viel über diese Welt zu erzählen haben. Sie werden Sie auf dieser ungewöhnlichen Reise begleiten und Ihnen helfen, die Welt aus einer anderen, faszinierenden Perspektive zu betrachten: aus einer kreativen Perspektive. Am College of Santa Fe werden gemeinsam alle Impressionen eindrucksvoll in Szene gesetzt: in einem selbst produzierten Videomagazin.

Fordern Sie die ausführlichen Bewerbungsunterlagen an:

0130/3838

oder Coupon ausfüllen.

(Mindestalter: 18 Jahre, Einsendeschluß: 30. 6. 93)

Ich möchte mich beim Marlboro Project '93 bewerben!

Coupon ausfüllen und einsenden an: Marlboro Project, Postfach 12 20, 3352 Einbeck 100

☐ Frau ☐ Herr (bitte ankreuzen)

Vorname _____ Name _____ Alter _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Ich rauche, und zwar
(Welche Marke Sie nennen, hat keinen Einfluß
auf Ihre Teilnahmechance!)

PP

Senden Sie mir bitte die Bewerbungsunterlagen. Ich bin einverstanden, daß meine Angaben auch für andere Cigaretten-Promotions aus Ihrem Hause gespeichert werden. Keine Weitergabe an Dritte! (Falls nicht einverstanden, bitte Hinweis streichen.)

Bewerben kann sich jeder ab 18 Jahren, ausgenommen die Mitarbeiter der Philip Morris GmbH und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß: 30. Juni 1993 (Datum des Poststempels).