

Markt & Technik
DM 6,50
öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400 / hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 30,-

POWER

Die Nr.1
der Computerspiele- und
Videospiele-Magazine

PLAY

Seemannsgarn

PIRATES! GOLD

Das Enter-Epos
auf neuem Kurs



FREDDY PHARKAS

High-noon: Al Lowe
im Wilden Westen

Talk im Teich

BULLFROG

Alles über das Erfolgsteam

Saugnapf lebt

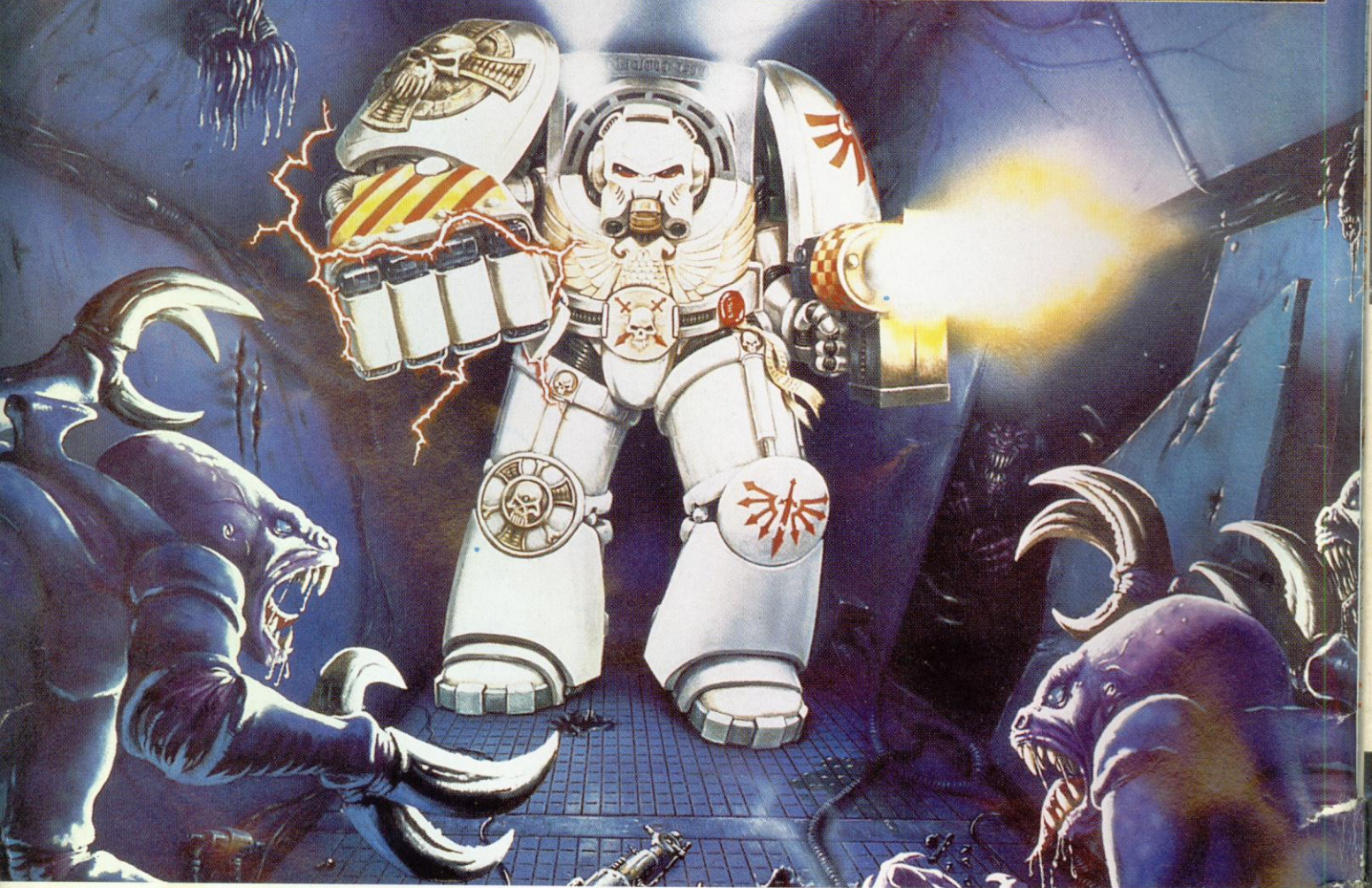
Day of the Tentacle

Im Test: Der Maniac Mansion-Nachfolger



“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,
Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh

in tern

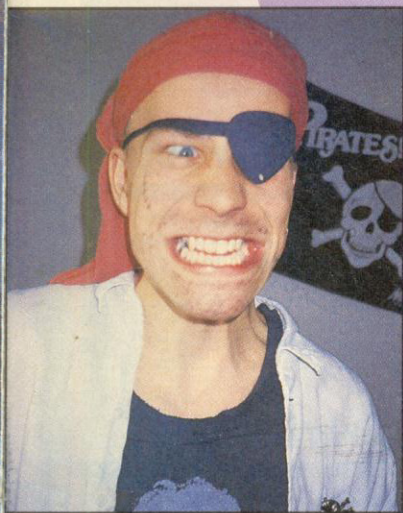
Seemannsgarn

● Wer derzeit unsere Redaktionsräume anluft, fuhlt sich unversehens in die Karibik versetzt. Durch die Buros weht eine steife Salzbrise, Knut sammelt Kokosnusse, Michael lat sich einen Teerzopf wachsen und Christian schlaft nur noch in der Hangematte. Mit einem Wort: Die Piraten sind los. Was es mit dem geheimnisvollen Sudseezauber auf sich hat und wie ein *POWER PLAY*-Musterpirat auszusehen hat, das erfahrt Ihr weiter hinten im Heft.

Nur wenige Seemeilen mute dagegen Sonke zurucklegen. Er berwand, wasserdicht verpackt, die Nordsee und besuchte auf der britischen Insel Peter Molyneux und sein Erfolgsteam. Angeregt durch einen entspannten Pub-Besuch plauderten die "Bullfrog"-Programmierer aus dem Nahkastchen und verrieten dem aufmerksamen Redakteur ein paar Firmengeheimnisse. Geheimnisse ganz anderer Art werden in Zukunft von "Doc Duse", alias Christian von Duisburg aufgedeckt. Unser Redaktionsschrauber berat in einer eigenen Rubrik bei allen Hardware-Fragen. Ob Ihr zu Hause mit Amiga, PC, Spektrum oder Cray, spielt ist uns dabei vollig egal - Eine Flaschenpost mit Eurem aktuellen Problem genugt und "Doc Duse" schraubt los.

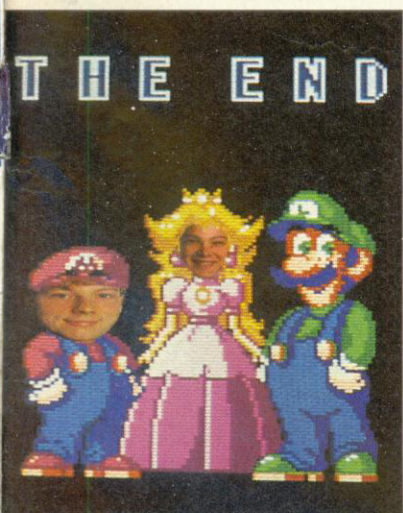
Mast- und Schotbruch wunscht Euer

Power-Play-Team



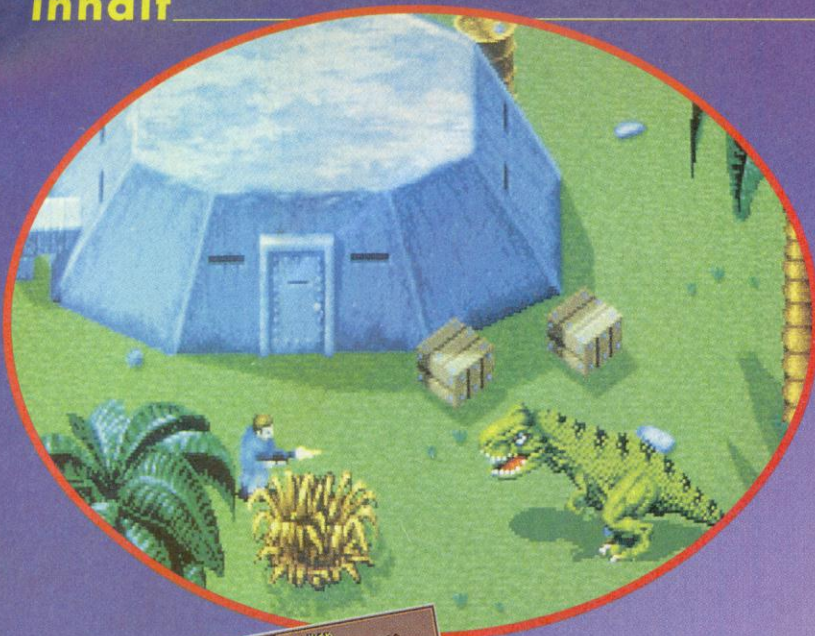
Schwarzbart wir kommen: Der grausige *POWER*-Pirat.

"Und wenn es ein Junge wird, dann soll er Mario heien..." Martin Gaksch hat endlich seine Prinzessin Toadstool gefunden und zieht sich in den wohlverdienten Ruhestand zuruck. Wir wunschen ihm auf dem weiteren Lebensweg alles Gute



Das Bullfrog-Team mit Chef und Frosch.





42

Rat mal, wer zum Essen kommt: The 7th Guest

124

Die Dinosaurier werden immer trauriger: Jurassic Park von Ocean

52

Schau mir in die Augen, Kleines: Eye of the Beholder zum Dritten



124

Ein Held mit Hut hat Mut: Steven Spielbergs Dinodrama



Höchst hinterhältig: Lustiges Söldnerleben mit Ambush.	22
News	24
♦ Von Frosch zu Frosch: Bullfrog im Gespräch	32

Unter der Lupe

♦ Interview: Al Lowe	108
Stephen und die Dinos: Jurassic Park	124
Roboterträume: Fischertechnik	128

Rubriken

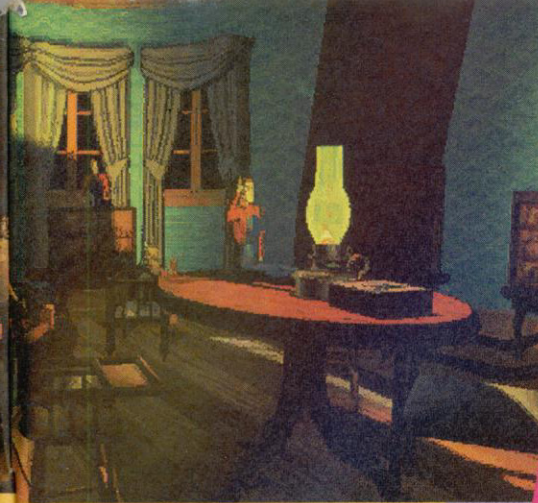
Editorial	3
So bewerten wir	40
Hitparade	39
Leserbriefe	133
Leserumfrage	139
Doc Düse	86
Modem-Allerlei	132
Nippon Corner	110
Strategie Guides	145
Headware: Multimediale Infos	147
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150
Impressum	85
Inserentenverzeichnis	85

Aktuell

♦ Schiff ahoi! Mit Pirates! Gold auf Kaperfahrt.	6
Die vierte Dimension: Mit Doom ins Edel-Dungeon	13
Gibt es ein Leben nach Lemmings? Psygnosis packt aus.	14
Küß mich: Beauty & the Beast tanzt an.	16
Die Rache für Waterloo: Fields of Glory	18
Burntime: Mein Panzer fährt auch ohne Wald.	20

Computerspieletests

Betrayal at Krodor	56
Carmen in Space	49
Chess Maniac	98
♦ Day of the Tentacel	44
Eye of the Beholder 3	52
♦ Freddy Pharkas	46
Legend 2	54
Prince of Persia	100



Space Hulk	58
Syndicate	50
The 7th Guest	42
Traps & Treasures	102
Kurztests Computerspiele	
Ancient Art	104
Battle Isle Data Disc 2	104
Eco Quest 1	104
Fallen Empire	104
Jurassic Level	104
Nippon Safes	104
Tom Landry	104
Tony LaRussa	104
Vikings	104
Woodys World	104

6

Die Ratten verlassen das sinkende Schiff – wir nicht: Pirates! Gold

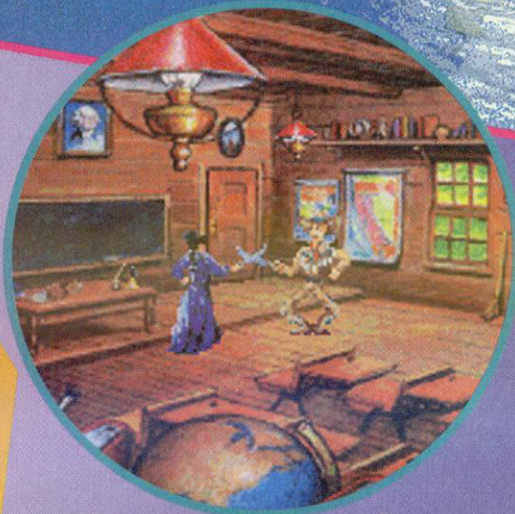
Videospielerests

Shining Force	112
Super Bomber Man	114
TecmoBasketball	120
Twin Bee	116
Handhelds	
Kid Dracula	123
Leathal Weapon	122
Mega Man 3	123
Robin Hood	122

Powertips

Computerspielerests	
Alien breed Special Edition	62
Lionheart Endgegner	67
Lirpa Lirpa	67
Populous 2	71
Risky Woods	62
Street Fighter	62
Stunt Island	68
Superfrog	62
The Chaos Engine	62

Veil of Darkness	76
X-Wing	73
Videospielerests	
Bomberman '93 (PCE)	84
Dragon's Fury/Devil Crush (MD)	81
King Arthur's World (SNES)	84
Lemmings (GG)	81
Looney Tunes (GB)	79
Starfox (SNES)	79
Super Strike Eagle (SNES)	83
Tiny Toons Adventure (MD)	79
Top Gun (GB)	83
Wars (SNES)	81
Player's Guide	
Chaos Engine	93



46

Die Waffen einer Frau: Freddy Pharkas wehrt sich

112

Flammendes Inferno: Shining Force bringt das Mega Drive in Wallung

93





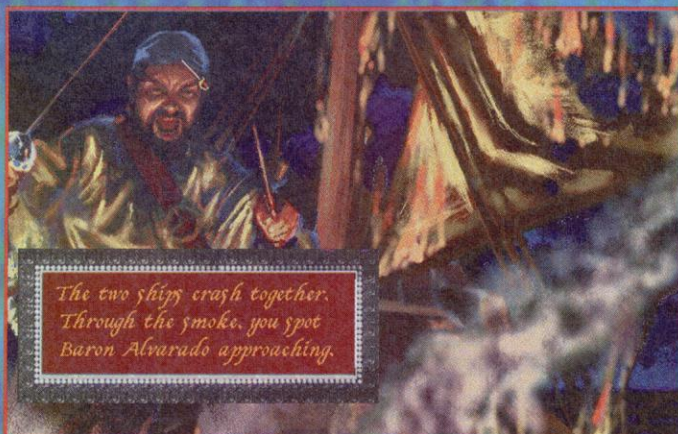
Pirates

Klar zum Entern! Nachdem Microprose Kultspiele wie *Gunship* neu aufgelegt hat, macht sich jetzt der Kanonenklassiker seeklar: In Kürze läuft *Pirates! Gold* vom Stapel.



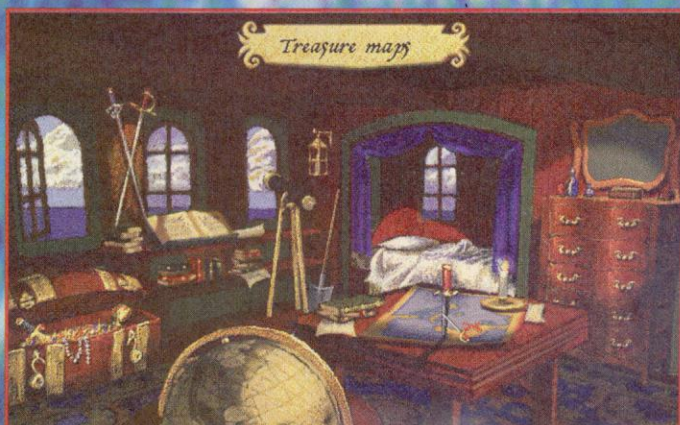
Kanonensalven krachen in die Takelage und zerfetzen den Bugmast unserer frisch reparierten Galeone. Das folgende Scharmützel auf dem Deck des gegnerischen Schiffes fordert unter den eigenen Männern einige Opfer, dank des aufopferungsvollen Einsatzes des Kapitäns ist der Kampf jedoch schnell vorbei und die geenterte Bark wird nach allen Regeln der Kunst geplündert.

Eine Szene wie sie vor rund 400 Jahren auf See und vor nur 6 Jahren auf Dutzenden Computermonitoren üblich war. Als Ende 1987 *Pirates!* für den C 64 vom Stapel lief, schwang wenig später fast jeder C-64-Fan den Säbel und erforschte die Karibik. Ausgeheuerte C-64-Kapitäne dürfen das Piraten-Flaggschiff anno 1993 erneut besteigen: *Pirates! Gold* setzt noch diesen Sommer die Segel und nimmt vorerst PC- und Mega-Drive-Kapitäne unter Beschuß. Spielerisch bleibt bei *Pirates! Gold* alles beim alten. Wieder besteigen wir zu Beginn einen abgewrackten



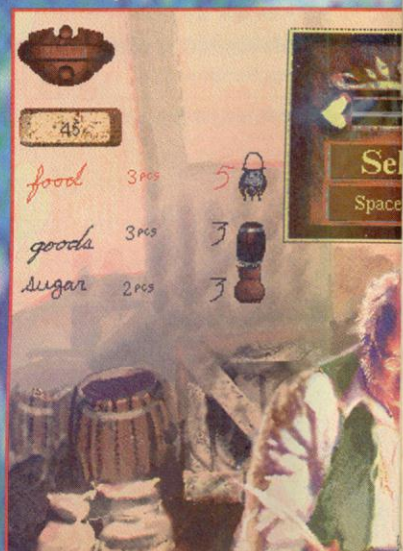
The two ships crash together. Through the smoke, you spot Baron Alvarado approaching.

Oben entern unsere Männer das gegnerische Schiff, unten zeigt sich die Kapitänskajüte in schönster SuperVGA-Pracht



Segler und versuchen mit einer Hand voll harter Männer und einer gehörigen Portion Glück die Karibik zu unterwerfen. Ob wir während unserer Piratenkarriere diverse Seemächte unterstützen wollen, liegt dabei allein an uns. Außer Prestige und Ehrentiteln winkt ab und an sogar die Gunst einer reichen Gouverneurs-Tochter.

Kauf mich! Der Händler strahlt auch in Super VGA



Berühmt und berüchtigt: historische Freibeuter

Der Enthauptete

"Wer? Störtebeker?" Bei dem Namen Störtebeker zucken einige Menschen unwissend die Schultern, andere assoziieren ihn mit dem berühmten Ostsee-Eisbecher mit Apfelmus – An die zahlreichen Entertaten des "Schrecken der Nordsee" kann sich kaum noch ein Mensch erinnern. Allerdings erschreckt sein spektakuläres Ableben noch heute kleine Kinder: Während sein Kopf nach der Enthauptung ziellos durch die Gegend rollte, wankte der Rumpf noch einige Meter entlang seiner Mannschaft. Jeder Pirat, an dem er vorbeikam, wurde freigelassen – Der Sage nach konnte einer dieser Piraten seinen Nebenmann nicht leiden und stellte dem kopflosen Störtebeker ein Bein.

Name	Klaus Störtebeker
Alter	In den Wechseljahren
Jagdgebiet	Nordsee, Ostsee
Risikofaktor	Keiner (momentan kopflos)



Die Bammelbande

"Wasse'fah'zeug 'echts hinte' uns!" Volle' Vo'f'eude meldet de' sp'achgestö'te Ausguck das Auftauchen eines Schiffes am Ho'izont – Doch die F'eude auf luk'ative Beute ist nu' von ku'ze' Daue': "Oh Sch'eck! Schaut nu'! Die Gallie!" – Die Reiselust von Asterix und Obelix wurde diesen Piraten schon allzu oft zum Verhängnis. Der bizarren Besatzung ist kein Erfolg vergönnt: Der rothaarige Kapitän, der einbeinige Lateiner oder der chinesische Schlitzer – Alle werden von den zaubertrankgestählten Galliern verdroschen. Völlig desillusioniert versuchten sie sogar, ein bürgerliches Leben zu führen: Sie haben ihr gestrandetes Schiff zum Feinschmeckerrestaurant umgebaut.

Name	Unbekannt
Alter	Zwischen 8 und 80
Jagdgebiet	Küste von Aremorica
Risikofaktor	Keiner (versenken eigenes Schiff)



Der Einäugige

Wer hatte die Seemacht zu Beginn des 18. Jahrhunderts? Die Flotte der Spanier und der Engländer umfaßte zwar Hunderte stolzer Kriegsschiffe, doch alle lebten in ewiger Angst vor einem einzigen Mann: Dem roten Korsaren, dem Teufel der Karibik. Zusammen mit dem hünenhaften Baba und dem beschlagenen Dreifuss kreuzt der diabolische Hautdeggen auf seinem Totenkopf-beflaggten Zweimaster "Schwarze Falke" über die sieben Weltmeere und erlebt ein Abenteuer nach dem anderen, trifft hübsche Damen der Gesellschaft und rettet kleine Kinder. Diese brillante Comicserie von Jean-Michel Charlier und Victor Hubinon dient auch als Vorbild für die zuvor vorgestellten Asterix-Pechpiraten.

Name	Der rote Korsar
Alter	Undefinierbar
Jagdgebiet	Karibik
Risikofaktor	Gnadenlos, bei attraktiven Damen gutmütig



Die Pechmarie

Er hat beim Weitspuckwettbewerb gewonnen, er hat die furchtlose Schwertmeisterin bezwungen, er hat den schauderhaften Piratenkapitän LeChuck besiegt und er hat eine waschechte Gouverneurin geküßt – Der abenteuerliche Lebenslauf von Guybrush Threepwood liest sich wie eine tadellose Erfolgsgeschichte. Warum hat der junge Pirat auf der Feder von Ron Gilbert trotzdem diesen Unglücksnimbus? Etwa weil er beim Anblick von schönen Frauen die Worte verliert oder wegen seines unbeholfenen Augenaufschlags? Wie dem auch sei, Guybrush hat seine Abenteuer ohnehin nur geträumt – In Wahrheit ist er der ganz normale Junge von Nebenan.

Name	Guybrush Threepwood
Alter	Zirka 20 Jahre
Jagdgebiet	Melee Island, Monkey Island, Scabb Island, Booty Island, Phatt Island
Risikofaktor	Keiner (nett und verträumt)



Der Unterschied: Rechts die klassische 8-Bit-Version und oben die PC-Variante *Pirates! Gold*.

Treffen wir auf hoher See ein anderes Schiff, bleibt es uns überlassen, ob wir es kapern oder in Frieden ziehen lassen. Wie im Original-*Pirates* wird eine Auseinandersetzung mit einem zünftigen Kanonenduell begonnen, bei welchem Mannschafts- und Mastzahl dezimiert werden, und gipfelt in einer zünftigen Kloperei an Bord. Erbeutete Waren und Schiffe lassen sich im nächsten Hafen gewinnbringend verschleudern. Da die Händler in den Städten unterschiedliche Preise zahlen, läßt sich auch mit ausdauerndem Feilschen

ein wenig Geld hinzuverdienen. Am gewinnträchtigsten erweist sich jedoch die "Treasure Fleet" und der "Silver Train". Hier müßt Ihr Euch vorher jedoch kräftig über den Terminplan der Goldschiffe (Wann sind sie wo?) informieren.

Feindliche Städte lassen sich wie Schiffe ausrauben und mit einem Gouverneur unserer Wahl bestücken.

Die Eigenschaften, die *Pirates* zum Klassiker werden ließen, liegen auf der Hand: Dieser lang motivierenden Mischung aus Action-, Han-



Piekt du mich, piek ich dich! Via Maus steuern wir unsere Fechtkunst.

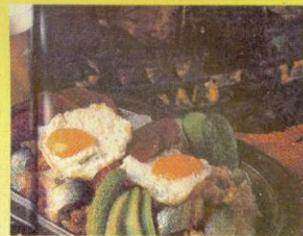
dels- und Strategiespiel mit einem ordentlichen Schuß Adventure konnte selbst der ausgekochteste Seebär nicht widerstehen. Ob *Pirates! Gold* dem Klassiker Paroli bieten kann, erfahrt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben. Erste Bilder sprechen jedoch für sich: Atmosphärische Grafiken in Super VGA und viele gerenderte Animationen sorgen für seemännische Vorfriede. kn



Schlemmereien

Wenn uns nach getaner Arbeit der Hunger packt, düsen wir schnell am "Drive In" vorbei, schieben uns eine Drei-Minuten-Pizza hinter die Kau-Leiste oder erhitzen dank Microwellentechnik ein paar knackige Würstchen. Mit solchen lukullischen Novitäten würde man einen Piraten sicher nicht aus der Hängematte locken. So einem kernigen Seebären, der seine Tage mit Plündern, Brandschatzen und Fechten verbringt, steht der Geschmacksinn nach einer herzhaften Vollwert-Mahlzeit. Eine solche Seefahrer-Leckerei ist **Labskaus**. Der Anblick dieser Schlemmerspeise ist vor allem für Binnenland-Bewohner ein echtes Erlebnis. Bei dem dampfenden roten Matsch, in dem undefinierbare Stücke von Fisch und Gurken schlummern, verspricht es vielen Landratten - unberechtigter Weise - den Appetit. Wer sich erstmal von der optischen Begegnung der dritten Art erholt hat, findet Gefallen an dem Piratenleibgericht. Für alle Hobbyköche, die im Kreise der Seefahrerkollegen ein zünftiges Mahl bereiten wollen, haben wir hier das redaktionserprobte Labskausrezept (für 16 Personen und einen Papagei).

- 2kg gepökeltes Rindfleisch
- 2kg Salzkartoffeln
- 8 Eßlöffel Schweineschmalz
- 8 Zwiebeln
- Ein Eimer Bismarckhering (Matjes geht auch!)
- 16 Spiegeleier
- 12 Gurken
- Ein Faß Rote Beete



Das Fleisch und die Kartoffeln kochen. Das Fleisch durch den Fleischwolf drehen, die Kartoffeln in kleine Stücke schneiden, oder zerstampfen. Beides dann zusammen mit kleingehackten und angedünsteten Zwiebel vermischen. Den Hering in Stücke schneiden und unter die Masse heben. Die Gurken kleinschnippeln und ebenfalls darunterrühren. Oben noch das Spiegelei drauf und fertig ist das Mahl.

Wir basteln uns einen Freibeuter

Piraten wachsen nicht auf Palmen. Bevor so ein harter Kerl zum Schrecken der sieben Meere wird, heißt es ihn hegen und pflegen. Nur durch eine anspruchsvolle Diät, der passenden Ausrüstung und wohlgesetzten Akzente in der Kleidung wird aus einem Süßwasserkapitän ein Rauhbein, das weder Tod noch Teufel fürchtet. Am Beispiel von Hein Düs, Leichtmatrose auf der Powerkaravelle Playmargarita, zeigen wir Euch wie es geht. vw

Kopfbedeckung

Auf einem Segelschiff ist der CW-Wert von entscheidender Bedeutung. Ohne günstige aerodynamische Form des Piratenkopfes stehen Groß-Brambrasse und Vor-Royalgording im Lee und der Klipper dümpelt in der Flaute. Der Pirat verzichtet deshalb gänzlich auf Haarbewuchs oder versteckt ihn, wie im vorliegenden Fall, unter einem roten Piratentuch.

Augenklappe

Im Durchschnitt besitzt das gewöhnliche Wasserschlitzzohr nur noch ein Auge. Das andere sticht er sich schon in jungen Jahren mit dem Löffel seines Grog-Glases aus. Das verbleibende Auge entwickelt enorme Fähigkeiten und ist in der Lage jeden Weiberock auf drei Seemeilen Entfernung zu orten.

Papagei

Der Seemann muß lange Monate ohne Ehefrau auskommen und sucht frühzeitig für Ersatz. Sobald die erste Karibikinsel angelaufen wird, tauscht er dort bei der lokalen Bevölkerung einen Papagei gegen ein paar Glasperlen. Der bunte Vogel sitzt normalerweise auf der rechten Schulter des Piraten und stößt von dort wilde Beschimpfungen und unsinnige Befehle aus.

Bart

Der Pirat hat einen Bart oder bemüht sich zumindest um einen. Das Haarkleid im Gesicht macht ihn furchtbarer und schreckt Witwen und Waisen schon frühzeitig ab. Sind die Stoppeln durch Seeluft und Meerwasser ausreichend gehärtet, benutzt er sie zum Schärfen seines Piratenmessers.



Piratenmesser

Der Vorläufer des Schweizer Armeemessers wird für gewöhnlich zwischen den Zähnen getragen und stört so nicht beim Entern und Schänden. Vorsicht, unbedingt die scharfe Seite der Klinge nach außen tragen, damit es nicht zu unschönen Unfällen kommt. Das Messer ist meist verrostet und richtet deshalb beim jeweiligen Gegenüber zusätzlichen Schaden durch Blutvergiftung an. Wird alternativ zum Stulpen schmieren oder zur Maniküre eingesetzt.

Gürtel

Hier bewahrt der Pirat sein Werkzeug auf. Enterhaken, Schleifstein und Kautabak sind so

jederzeit erreichbar. Wird die Lage brenzlich, das heißt, am Horizont taucht ein Verband englischer Linienschiffe auf, verplumpert der Pirat nicht wertvolle Zeit mit Seesackpacken, da sein gesamter Hausstand schon im Gürtel steckt.

Matrosenanzug

Ein heikles Thema, auf das man den Piraten besser nicht anspricht, wenn einem das Leben lieb ist. Der Matrosenanzug ist auch der eigentliche Grund, warum der Pirat böse und gemein geworden ist. Während andere Kinder nach Herzenslust im Dreck spielen durften, mußte der Pirat abseits stehen und durfte sich nicht schmutzig machen.

Rumflasche

Ohne das nötige Quantum Rum ist der Pirat nicht einsatzfähig. Umsichtige Kapitäne sorgen deshalb für stetigen Nachschub an Alkohol, der alternativ auch zum Abbeizen geteeterter Planken oder zur Abschreckung von Haifischen eingesetzt wird. Der Grog des Piraten besteht aus erhitztem, 99% reinem Alkohol, versetzt mit einer Prise Rohrzucker aus Kuba. Leere Buddel werden von Schiffbrüchigen gerne als Flaschenpost eingesetzt oder dienen zur Aufnahme von Buddelschiffen - maßstabgetreuen Miniaturen des Piratenschiffes.

Holzbein

Der Pirat hat einen festen Standpunkt. Während das Spielbein aus Fleisch und Blut nur leicht auf dem Deck aufliegt, wird das Holzbein fest mit den Planken verankert. So kann unser Klabaftermann auch heftigste Dünung unbeschadet überstehen. Leichtmatrose Düs zeigt uns das Standardmodell Buchenholz Natur. Verwegene Naturen greifen zu extravaganteren Kreationen, etwa aus Mahagoni oder zu unserem Sondermodell "Burkhard" aus feingemaserter Esche.

Zähne

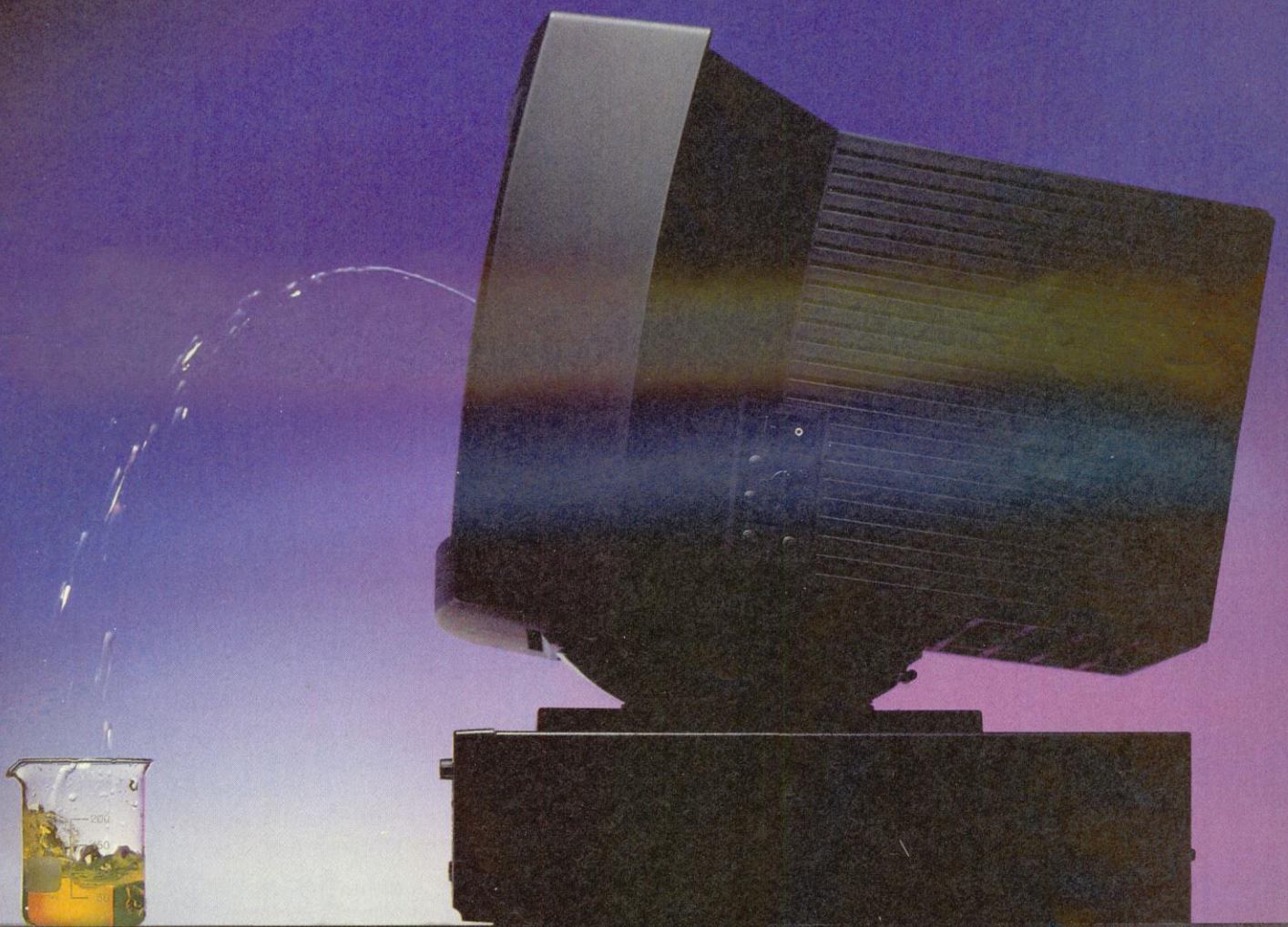
Sind gelb und fallen oft aus, da der Pirat nicht besonders pfleglich mit ihnen umgeht. Er kümmert sich weder um Zahnhygiene noch gurgelt er regelmäßig.



ESCOM[®] AKTUELL

COMPUTER FÜR RECHNER.

PC-Doping mit ESCOM!

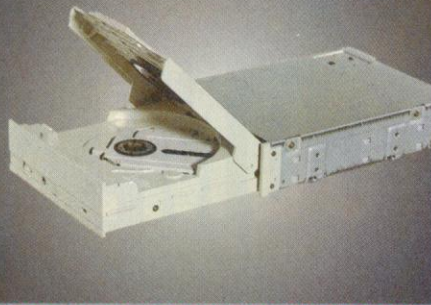


Multimedia in fast jedem PC gefunden!

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY.

Sound und Vision für jedermann:

Mitsumi CD-ROM LU005S



Mitsumi CD-ROM LU005S
 ▶ einfaches Handling ohne Caddy ▶ 32KB Puffer für Geschwindigkeit ▶ unterbrechungsfreier Bildaufbau ▶ schneller 16 Bit Controller ▶ MPC-Norm / High Sierra und Audio CD ▶ unterstützt die Kodak Photo CD ▶ (Multisession) mit Zusatzsoftware ▶ an Powersound Pro 4.0 anschließbar ▶ mittlere Zugriffszeit nur 350 ms ▶ inklusive CD - Winware Vol. III

399,- **449,-** **380,-**

Komplettpaket Komplettp. inkl. Kodak CD-Software Aufpreis*

Multimedia Upgrade Kit

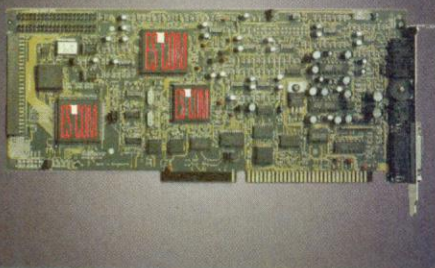


Multimedia Upgrade Kit
 ▶ ESCOM Powersound Soundkarte ▶ Mitsumi CD-ROM LU005S ▶ Kabel für Direktverbindung / Soundkarte/CD-ROM Laufwerk ▶ getrennte 16 Bit Controller Karte als Reserve für Spezialanwendungen ▶ Kodak Photo CD Software ▶ HiPro Microphone ▶ CD-Winware Vol. III, ▶ 3 Spiele Entertainment Pack Indiana Jones, Comanche, History Line ▶ Allegro ▶ Joystick Aviator 5 ▶ Vision of Sound Graphic and Animation Vol. I ▶ ESCOM Multimedia Buch

899,- **999,-**

Powersound Powersound 16 Bit

ESCOM Powersound Pro 16



ESCOM Powersound Pro 16
 ▶ 100% Microsoft Sound Standard ▶ 100% Soundblaster ▶ 100% ADLIB ▶ 100% COVOX Sound ▶ 100% Disney Sound Source ▶ 100% 16 Bit Technologie ▶ Stereo FM Musik Synthesizer mit OPL3 Chip ▶ 16 Bit Stereo Analog/Digital Recording ▶ 16 Bit Sampling von 4 KHz bis 44.1 KHz in Voll-Stereo ▶ Stereo Digital/Analog Mixer ▶ AT-Bus CD-ROM Interface für Mitsumi oder Panasonic CD-ROM LW ▶ Optionales Zusatzboard für SCSI-2 CD-ROM LW ▶ eingebaute MIDI Schnittstelle

399,-

ESCOM Powersound



129,- **239,-**

Powersound 2.7 Powersound 4.0

ESCOM Powersound 2.7
 ▶ Die Soundkarte mit einer breit gefächerten Softwareauswahl in DOS und Windows-Umgebung ▶ Sound Blaster und Audio Blaster kompatibel ▶ Adlib kompatibel ▶ Stereo Lautsprecher inklusive ▶ Sampling Rate bis 44, 1KHz ▶ Dynamischer Filter ▶ CD-Audio in ▶ MIDI Schnittstelle
 ESCOM - Powersound Pro Stereo 4.0
 ▶ Sound Blaster 2X kompatibel, Sound Blaster Pro kompatibel ▶ Covox Speech Thing kompatibel ▶ Disney Sound Source kompatibel ▶ Adlib kompatibel ▶ AT-Bus CD-ROM Interface für Mitsumi und Panasonic ▶ Voll Stereo Aufnahme und Wiedergabe ▶ Stereo Lautsprecher inkl.



ESCOM 486 SX/25 PC Slimcase beige

▶ Intel 486 SX-Prozessor ▶ 25 MHz Taktfrequenz ▶ 4 MB RAM ▶ 170 MB Festplatte ▶ 1,44 MB 3.5" FDD ▶ Grafikkarte 1024x768 ▶ Schnittstellen: 2 x seriell, 1 x parallel, 1 x Gameport ▶ Fujitsu Qualitätskeyboard, 102 Keys ▶ 14" Color SVGA Monitor 1024x768 ▶ strahlungsarm, Lochmaske: 0.28 mm ▶ Windows Software im Preis enthalten: MS-DOS 6.0, MS-Windows 3.1 inkl. Windows f. Workgroups, Lotus Organizer (Dokumentation online) ▶ Ein weiteres Programm nach Wahl: Lotus Ami Pro oder Lotus Freelance Graphics f. Windows oder Lotus 1-2-3 f. Windows oder Lotus Improv f. Windows oder MS-Works f. Windows

1999,-

HiPro



Headphone ▶ Earphone ▶ Speakers
 ▶ Microphone ▶ anschließbar an jede Soundkarte ▶ oder jedes andere Audio Equipment

Earphone 14,95
 Microphone 14,95
 Headphone 29,-
 Speakers 79,-

Kodak Photo CD



Auf Photo CD gespeicherte Amateur- oder Profifotos können geändert, bearbeitet, exportiert und dann unter anderem in DTP Programmen weiterverarbeitet werden. Lesbar auf Mitsumi CD ROM.

89,-

* Bei Kauf eines PC. Kann je PC nur einmal bezogen werden.

Die ESCOM Multimedia Offensive

ESCOM Multispin SCSI CD-ROM

► High Speed SCSI-2 CD-ROM Laufwerk CR533 ► hergestellt von Matsushita (Panasonic) ► High Speed Zugriff: 290ms ► Double Speed Funktion: 306 KByte/s Datentransferrate ► 128 KB Buffer für absolut ruckfreie Animationssequenzen ► eingebautes SCSI-2 Interface ► CD-ROM XA-fähig ► Photo-CD-fähig ► Horizontale und vertikale Installation möglich ► Kopfhöreranschluß und Lautstärkereger an der Gehäusefront integriert ► Komplett anschlussfertige Version inkl. SCSI-Controller, Kabel und Software-Treiber

ESCOM Multispin SCSI CD-ROM



Lieferbar ab 20.05.93

899,--

Adlib Gold

Das Warten hat sich gelohnt! Jetzt gibt es sie endlich: Die Stereo Soundkarte ► mit echten 12 Bit ► Yamaha OPL3 Chip für Musikausgabe ► FM Sounds in 16 Bit Auflösung ► Samples bis 12 Bit mit 44,1 kHz Stereo ► digitale Oversamplingfilter ► analoger Stereomixer für acht Eingänge ► MIDI Interface ► Stereoverstärker ► optionales Surround-Board nachrüstbar

Adlib Gold 1000



399,--

ESCOM Entertainment Pack

Jetzt gibt es die Hitparadenstürmer aus den Mediacontrol und Powerplay-Charts exklusiv bei ESCOM im preisgünstigen Aufpreispaket. Bei Kauf eines Rechners, Drucker, Monitor, Powerstreamer, Powersound Pro Stereo, CD-ROM Laufwerk, Soundblaster 16 ASP, Adlib Gold, Genius C105, Scanman Color, Powermodem oder Datahawk erhalten Sie das ESCOM Entertainment Pack zu einem Preis, für den Sie sonst nicht eines der 3 Spiele kaufen können: Indiana Jones, Comanche und History Line.

ESCOM Entertainment Pack



79,--

* Aufpreis für CD-ROM Edition

89,--

* Aufpreis für Disk Version



ESCOM 486 DX/33 PC Slimcase black oder beige

► Intel 486 DX-Prozessor ► 33 MHz Taktfrequenz, Cache Speicher ► 4 MB RAM ► 170 MB Conner Festplatte ► 1,44 MB 3.5" FDD, 1,2 MB 5,25" FDD ► Grafikkarte 1024x768 ► Schnittstellen: 2 x seriell, 1 x parallel, 1 x Gameport ► Fujitsu Qualitätskeyboard, 102 Keys ► 14" Color SVGA Monitor 1024x768 ► strahlungsarm, Lochmaske: 0.28 mm ► Windows Software im Preis enthalten: MS-DOS 6.0, MS-Windows 3.1 inkl. Windows f. Workgroups, Lotus Organizer (Dokumentation online) ► Ein weiteres Programm nach Wahl: Lotus Ami Pro oder Lotus Freelance Graphics f. Windows oder Lotus 1-2-3 f. Windows oder Lotus Improv für Windows oder MS-Works f. Windows

2799,--

CH-Flightstick: robust und präzise, Schubkraftkontrolle 2 Feuerknöpfe
Warrior 5: Steuergerät für Flugsimulation, 2 Dauerfeuerknöpfe
Aviator: ergonomischer Handgriff, Turbofeuer, automatische Zentrierung
Mach III: mit fast allen Programmen verwendbar

CH-Flightstick	79,--
Warrior 5	24,95
Aviator	49,95
Mach III	69,--

ESCOM Joysticks



ESCOM Data Hawk

► internes Fax-Modem postzugelassen, (send und receive Fax) ► Übertragungsgeschwindigkeiten 300/1200/2400 Baud (DFÜ), 9600 Baud (Fax) ► Übertragungsnormen: CCITT V21, V22, V22bis, V23, V27ter, V29, V42 und V42bis ► Datenkompression durch MNP5 (1:2) und V42bis (1:4) ► inkl. Handbuch, Modemkabel (TAE 6N) und Windows Software ► Endkunden Hotline



299,--

ESCOM Black Power Modem
► externes Modem ► postzugelassen
► V21, V22, V22bis, V42, V42bis ► MMP 1-5 ► 300/1200/2400 Baud ► V42bis 9600 bps ► Send Fax

Black Power Modem



249,--

* Bei Kauf eines PC. Kann je PC nur einmal bezogen werden.



Irgendwo verdammt weit draußen, zwischen abgewrackten Raumschiffen und bemoosten Mondkratern steht eine einsame und verlassene Forschungsstation. Nicht ganz verlassen, denn vier zum Papierordnen abkommandierte Soldaten räkeln sich faul in ihren Hängematten. Zum Glück findet der Langeweiletripp ein jähes Ende: Eine defekte Apparatur öffnet ein Dimensionsloch in eine andere Welt, durch das sich jede Menge Aliens in die Station beamen.

Wie es sich für eine knackige Science-fiction-Story gehört, sind die auftauchenden Außerirdischen stumpfsinnigen Gemüts und haben eine Menge Frust angestaut. Für unsere Raumsoldaten ist die Strafarbeit damit offiziell beendet und der Spaß beginnt. Natürlich übernehmt Ihr den Part eines der vier und werft Euch den miesepetrigen Aliens entgegen. Für rückenstärkende Feuerkraft ist gesorgt: Vier verschiedene Waffensysteme habt Ihr am Mann oder Frau, wobei jede Waffe eine andere Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft hat. Euer Helm bietet, via HUD-Display, Informationen über den gegenwärtigen Aufenthaltsort und Eure Munitionsreserven. Eure einzige Überlebenschance ist das Dimensionsloch endgültig zu stopfen

Spätestens seit *Ultima Underworld* sind 3-D-Umgebungen schwer angesagt – die ultimative Antwort der Programmierer von id Software ist *Doom*



Die 3-D-Umgebung läßt keine Wünsche offen: Texturemapping, Lichteffekte und Superscrolling machen *Doom* zur virtuellen Welt



sten 3-D-Scrolling, das je in unseren Redaktionsräumen gesichtet wurde. Wie zu erwarten, paßt zur futuristischen Story nur fortgeschrittene Hardware: Bis jetzt spielt sich unter einem vier Megabyte großen Hauptspeicher gar nichts ab. Allerdings versuchen die "id"-Entwickler den Speicherbedarf der Endversion auf zwei Megabyte RAM zu beschränken. Allerdings beginnen die Aliens auf einem mit zwei Megabyte bestückten 386sx-Rechner nur müde zu gähnen. Richtig in Fahrt kommt *Doom* erst mit einem 50 Mega Hertz getakteten 486er. Steckt außerdem noch eine "Local Bus"-Grafikkarte im Rechner, wird das Scrolling weich wie Butter.

Tom Hall, Entwickler und Designer bei id-Software, spricht von mehr als 92 Bildern pro Sekunde, die *Doom* in diesem Optimalfall berechnet. Zum erstenmal in der Spielegeschichte wird *Doom* eine Hi-Color-Version bieten. Zwar sinkt die Bildschirmauflösung ein wenig, dafür gibt's ein farbenfreudiges Bild mit 32.000 Farben. Daß sich dies gerade bei Texture-Oberflächen gut macht, braucht wohl nicht erwähnt zu werden. In letzter Zeit ziemlich stark im Kommen, sind Multiplayer-Spiele. *Doom* geht auch in diesem Sektor in die vollen: *Doom* unterstützt eine Netzwerkversion für maximal vier Spieler. Jeder Spieler übernimmt einen Soldaten, zusammen geht es dann den Aliens an den Kragen. Nachdem die PC-Version im dritten Quartal des Jahres fertig sein wird, sollen weitere Versionen dem *Ur-Doom* folgen. Im speziellen denkt id-Software an eine Windows-, eine 32-Bit-Windows-NT-Version und eine spezielle Variante für Steven Jobs (Apple-Gründer) Supercomputer NeXT. cd

und damit den Aliennachschub zum Versiegen zu bringen. Wie im *Ultima Underworld*-Vorbild zieht Ihr auch in *Doom* durch Gänge und Flure. Allgegenwärtige Lichteffekte, fließendes 3D-Scrolling und Texturemapping der feinsten Sorte machen *Doom* zur besseren, wenn auch fragwürdigen Wirklichkeit. Schon das erste Demo kann überzeugen: *Doom* prözt mit dem sauber-





Im Zeichen

Es war mal wieder einer dieser heißen Apriltage, die coole **POWER-PLAY**-Redakteure von morgens bis abends mit gleißendem Sonnenlicht überschütten, um dann den Heimweg mit heftigsten Gewitterböen und intensivem Platzregen zuzupflastern. An ebensolchem Tag verirrte sich Mark Blewitt, seines Zeichens neuer **Psygnosis**-Pressosprecher, in unsere aufgeheizte Redaktion und platzte prompt in die relaxte **POWER-PLAY**-Atmosphäre: Mindestens ein Redakteur träumt unter seinem Schreibtisch vom neuesten Schachcomputer, ein anderer tippt versunken auf seiner PC-Tastatur, die wiederum ein anderer bereits vor einer halben Stunde dezent vom dazugehörigen Rechner getrennt hat. Nachdem unser Gast bereits die dritte Kanne Eistee geleert hatte, traf man sich zum großen Sit-in...

Während der nun folgenden Unterhaltung, die wir Euch hier nur sinngemäß und in etwas abgewandelter Form präsentieren wollen, wurde natürlich über die Zukunft der Software schmiede **Psygnosis** ausführlich konferiert.

Gibt es ein Leben nach *Lemmings*? Sagt auch **Psygnosis dem Amiga Ade? **POWER PLAY** sucht hinter den Kulissen der Liverpools Intro-Fetischisten nach Antworten.**

Quo vadis Amiga?

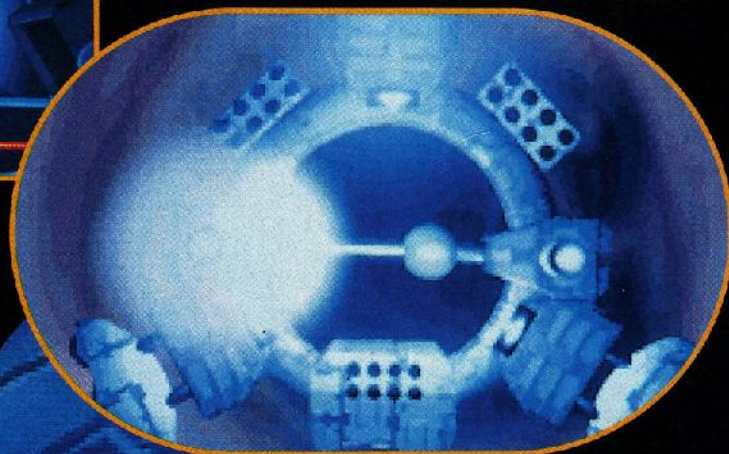
Wie nicht anders zu erwarten, kam die Versammlung gleich zu Beginn zum Thema schlechthin: Gibt's den Amiga noch in **Psygnosis**' Zukunft?

Amiga-Freaks sollten jetzt nicht vor Schreck aus den Pantoffeln kippen, aber **Psygnosis**' "Amiga-Politik" hat sich nicht unerheblich geändert. Natürlich werden die Liverpools weiterhin für Commodores Liebsten entwickeln. Die Masse der Amiga-Spie-

le wird sich dabei aber aus Umsetzungen vom PC oder von Videospielsystemen rekrutieren (in Amerika hat's ähnlich angefangen). Exklusiv für den Amiga wird voraussichtlich *nicht* mehr entwickelt. Selbst die Götter der Amiga-Spieler, die ihrer Maschine scheinbar bis zum Schluß treu bleiben wollten, steigen nun auf MS-DOS-Rechner um: **DMA Design**. Entwickelt wird zukünftig nur noch für Konsolen oder PCs. Mark: "Die zahllosen Raubkopierer sind schuld..."



Microcosm: Die Raserei durch menschliche Blutgefäße findet nur auf Mega-CD oder FM-Towns statt.



Hipp, Hipp - CD

Die CD-ROM-Begeisterungswelle schwappt weltweit durch die Softwarehäuser und Mark erinnert nicht ohne Stolz an die Vorreiterrolle der Liverpools, die bereits vor mehr als einem Jahr die CDTV-Produkte verkauf-

ten. Mit dem Planetside-Demo (auf der *Lemmings*-CD) zeigte **Psygnosis** als erste, was man mit dem neuen Speichergiganten so alles anstellen kann. Obwohl von Beginn an für Commodores CDTV entwickelt wurde - *Microcosm* war fast fertig - ignoriert **Psygnosis** den besseren CD-Player seit einiger Zeit mit beträchtlicher Intensität. So findet das aufwendige *Microcosm*, dank bester Fujitsu-Kooperation, bereits seit März die Anerkennung fernöstlicher FM-Towns-Besitzer. Die Umsetzung für Segas Mega-CD ist in abgespeckter Form ebenfalls fertig und wartet auf die Pressung. Bram Stoker's *Dracula* wird in Zusammenarbeit mit Sony Imagesoft ebenfalls nur für den Silberling entwickelt und geizt nicht mit Reizen: Die Mega-CD-Version enthält satte 500 MByte Grafik, inklusive 15 Minuten digitalisierter *Dracula*-Filmszenen.

der Eule

gesetzt. Die dazugehörigen Firmen wurden schon angeheuert: Columbia, Sony, Sega, Tandy und Apple in den USA, Sony, Sega, JVC und Fujitsu in Japan. Die Umsetzungsvielfalt kommender CD-Produkte läßt sich also erahnen.

Konventionell

Das Geschäft mit der Diskette gibt Psygnosis jedoch auch in Zukunft nicht auf. Satte 30 Programmiererteams in aller Welt werkeln fleißig an neuer Software, die auch auf Diskette zu haben sein wird. Bestes Beispiel ist das neue Adventure *Innocence* mit dem Psygnosis, wie alle anderen auch, neue Maßstäbe im Adventure-Genre setzen will. Zum einen wollen Psygnosis und das Programmiererteam "Devide by Zero" in Sachen

Puggsy ist ein falsch gelandeter E.T., der in einer seltsamen Welt nach dem Ausgang sucht.

alle Hände voll zu tun. Vor August wird die Science-fiction Dungeonhatz jedoch nicht fertig sein. Aus Amerika kommt *Spear of Destiny* angeschnipert, das Psygnosis in Europa veröffentlichen wird. In Deutschland wird der *Wolfenstein 3-D*-Nachfolger aus bekannten Gründen nicht erhältlich sein.

Auf dem Videospielektor entwickelt Psygnosis sowohl für Nintendos Super NES als auch für Segas Mega Drive. Das niedliche Jump'n'Run *Puggsy* (siehe *POWER PLAY* 10/92) kommt erst im Sommer für Segas 16-Bitter angehüpft. Super-NES-Besitzer müssen sich gar bis Weihnachten gedulden, dürfen sich dann jedoch auf ein grafisch beeindruckendes Spiel mit typischem Psygnosis-Intro und über 100 verschiedenen Kreaturen gefaßt machen. Ebenfalls im Sommer erscheinen soll *Wiz'n'Liz*. Ihr steuert die beiden Magier Wiz und Liz (wahlweise auch mit einem Freund) durch 56 Levels und sammelt fleißig Eure ausgebüchsten Lieblingshasen ein. Mehr als 100 Zaubersprüche unterstützen Euch bei der Rammlerjagd. Die Umsetzung fürs Super NES und eine Computerkonvertierung für den Amiga sind in Vorbereitung.

kn



Innocence: Psygnosis versucht mal wieder im Adventure-Genre.



Steuerung und Benutzerführung neue Wege gehen, zum anderen basiert *Innocence* auf einem neuen grafischen System, welches mit Schattierungen und Fenstertechnik spielt. DMA-Design hat nach der Fertigstellung von *Walker* mit dem Rollenspiel *Hired Guns*



Psygnosis' Vertrauen in die CD ist groß und läßt für die nächsten Monate noch einiges erhoffen – mit bombastischen Intros protzten die Briten ja schon vor Jahren und auf einer CD sind der Grafikmenge keine Grenzen mehr

In *Wiz'n'Liz* steuert Ihr zwei kleine Magier durch 9 Welten - vorerst nur auf Segas Mega Drive.

Beauty and the Beast



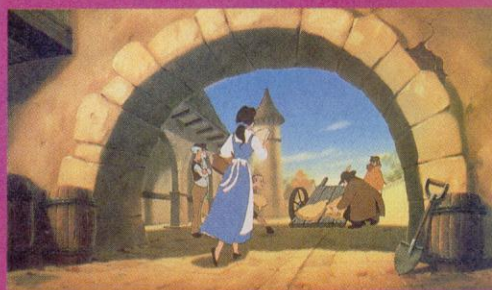
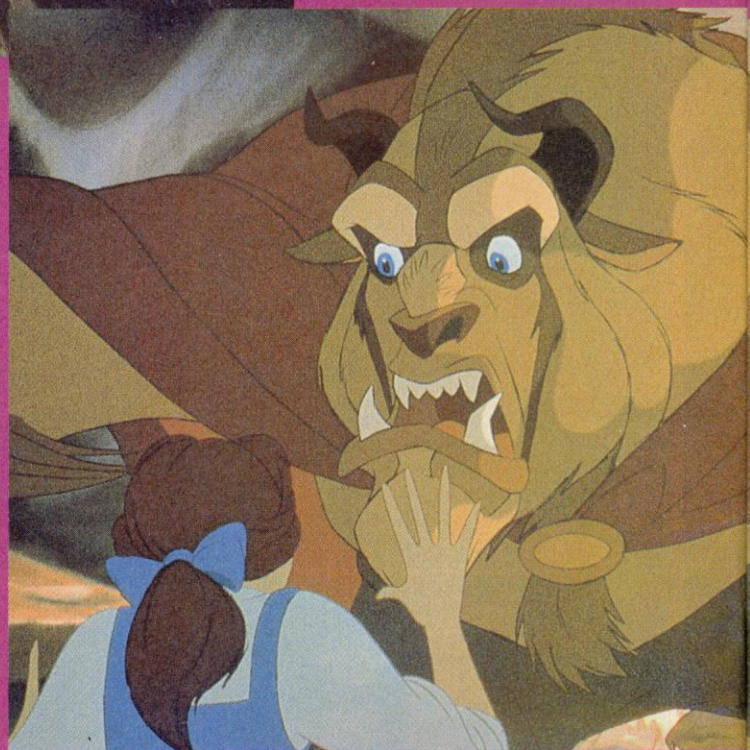
Der abendfüllende Disneyzeichentrickfilm *Die Schöne und das Biest*, im Original *Beauty and the Beast*, sackte zwei der begehrten "Oscars" ein. Jetzt kommt die wunderschöne Superschnulze auch als Computerspiel.

Das ist der Stoff aus dem Märchen sind: Ein wunderhübsches Mädchen gerät in die Gewalt eines miesen Monsters, das auf den zweiten Blick gar nicht so mies ist. Im Gegenteil. Unter der Monsterfassade steckt ein herzensguter Kerl, auf dem ein Fluch lastet. Erst wenn eine schöne Maid sich in das äußerliche so abschreckende Ekelpaket verknallt, ist der Fluch gebrochen und das Monster wandelt sich in einen formidablen Prinzen. Das im Prinzip recht simple Sagenstrickmuster ist schon uralt. Ganz genau läßt sich der Ursprung der *Die Schöne und das Biest*-Story gar nicht mehr feststellen. Experten buddelten schon in der griechischen Mythologie erste Hinweise für eine ähnliche Sage aus. Historiker entdeckten, daß im Jahre 1550 ein italienischer Schriftsteller eine erste Romanversion verfaßte. Während des 18. Jahrhunderts wurde die Fabel durch die Bücher der französischen Autorinnen Madame Le Prince De Beaumont und Madame Gabrielle di Villeneuve immer mehr bekannt.

Im Filmzeitalter dauerte es

nicht lang, und gewitzte Regisseure und Produzenten nahmen sich der herzzereißenden Schnulze an. Die wohl berühmteste Zelluloidversion ist Jean Cocteaus düsterer und melancholischer Schwarzweiß-Film aus dem Jahr 1946. Selbst das Fernsehen machte vor *Die Schöne und das Biest* nicht halt. So verlegte die gleichnamige Fernsehreihe die Handlung in das heutige New York. Die Modernisierung tat der Popularität keinen Abbruch. Linda "Terminator" Hamilton in der weiblichen Hauptrolle, spielte sich an der Seite des wuscheligen Biests in die Herzen der Fans.

Kein Wunder also, daß sich die Disney-Studios für die Schmuse-Romanze interessierten (übrigens, wer den Film bislang noch nicht gesehen hat, sollte dies unbedingt nachholen und einen Haufen Tempotaschentücher einstecken). Über 3 Jahre werkten und zeichneten rund 600 Animatoren, Künstler und Techniker an dem Film. Rund eine Million Zeichnungen wurden dabei angefertigt. Natürlich wurden nicht nur Zeichner

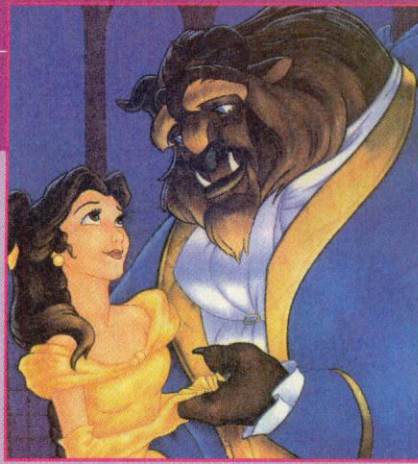


"Biest" total: Dabei ist der haarige Bursche eigentlich ganz nett.

Belle ist auf dem Weg zum Biest

Für Freaks

Multimediale **Filmfreaks** sind den Otto-Normal-Kinoenthusiasten wieder mal einen Schritt voraus. Wer sich dafür interessiert, wie die einzelnen Zeichenstadien von *Beauty and the Beast* aussehen, kann sich die Rohfassung des Films auf Laserdisc besorgen. Allerdings gibt's die CAV-CD nur in den USA, ist somit in Englisch und nur auf NTSC-tauglichen Laserdiscspielern zu genießen. Hier wird zwar fast der komplette Film, inklusive des Soundtracks geboten, aber viele Zeichnungen sind noch nicht fertig. Da wechseln sich komplett colorierte Sequenzen mit hastig hingeschriebelten Szenen ab. Beeindruckend ist vor allem die Ballsallzene, bei der die einzelnen Zeichenstadien durchlaufen werden. Ein Muß für die Freaks, alle anderen warten lieber auf die fertige Heim-Fassung die allerdings noch auf sich warten läßt. Die Fastfoodkette McDonalds hat für ein Jahr die Exklusivrechte an dem Disneyfilm erworben und verscherbelt Püppchen und Video neben Bic Mäc und Fritten. Erst wenn der Vertrag ausläuft, kommt der Film in den regulären Videohandel.



Ein Leckerbissen der besondern Art: Die Laserdisc mit der Rohversion von *Beauty and the Beast*.

Das Spiel

Disneys eigene Softwarelabors haben sich natürlich gleich auf den erfolgreichen Filmstoff gestürzt und ein passendes Computerspiel daraus gebastelt. Das Programm, in dem selbstverständlich alle Figuren aus dem Zelluloidwerk



Das Computerspiel orientiert sich am Filmvorbild

wieder auftauchen, ist in fünf kleinere Geschicklichkeitsspiele unterteilt. Vom Schwierigkeitsgrad der Mini-Spiele her, orientiert sich *Beauty and the Beast* deutlich an den jüngeren Fans. Der erwachsene Konsument dürfte mit der digitalen Belle und dem Pixel-Beast etwas unterfordert sein. Das Spiel wird in Europa über das französische Softwarehaus Infogrames vertrieben und wahrscheinlich komplett ins Deutsche übersetzt erscheinen. Geplant ist derzeit nur eine PC-Fassung, die VGA-Grafik genauso unterstützt, wie die populärsten Soundkarten.

Die Schwarzweiß-Zeichnungen (links) sehen so coloriert aus (rechts)

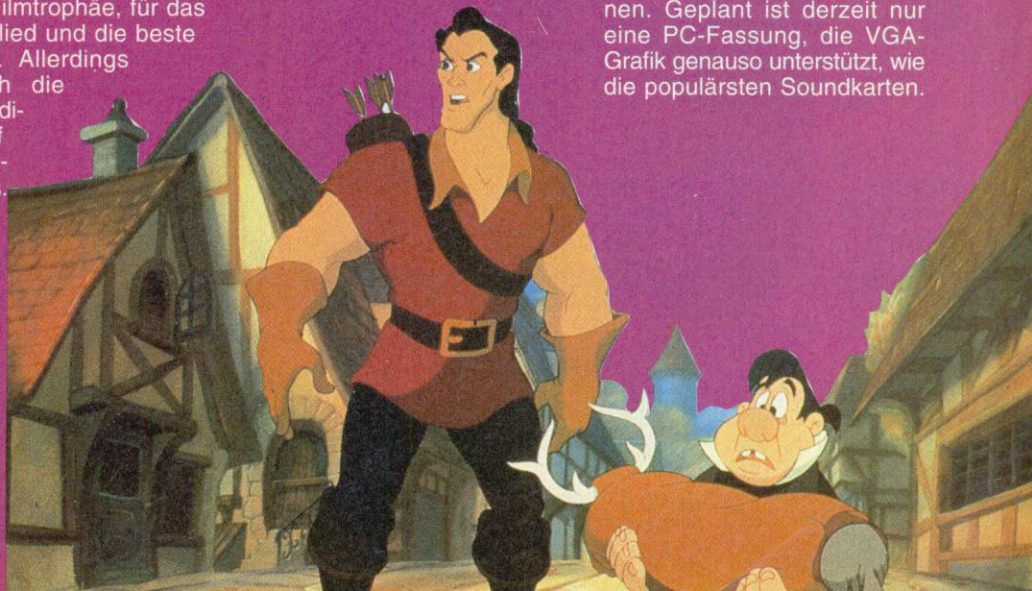


für das Werk verpflichtet. Auch ein paar namhafte Computeranimations-Profis arbeiteten mit Hochdruck an verschiedenen Szenen. Als Beispiel dient hier die berühmte Ballsall-Sequenz, die auf den Computern der Firma "Silicon Graphics Computer Systems" berechnet wurde. Die Mühe hat sich gelohnt. *Beauty and the Beast* wurde nicht nur der erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten, sondern heimste auch noch zwei Oscars, die begehrte Filmtröphäe, für das beste Titellied und die beste Musik ein. Allerdings ruhen sich die Disney-Studios nicht auf ihren Lorbeeren aus.

Schon jetzt sind zwei weitere Zeichentrickfilme in der Mache. Das diesjährige Weihnachtsfest wird mit *Aladin* zum cineastischen Erlebnis, später kommt ein neues Dschungelabenteuer namens *King of the Jungle* in die Kinos.

Freunde und Fans des quirligen Chaos-Hasen *Roger Rabbit* können sich zudem auf eine Fortsetzung mit dem Titel *Who Discovered Roger Rabbit* freuen. mh

Trau schau wem: Gaston (links), der Dorfschönling hat eine rabenschwarze Seele



FIELDS OF GLORY



Rund 19 Kilometer von Brüssel entfernt liegt das kleine lauschige Städtchen Waterloo. An und für sich wäre Waterloo eine gemütliche Kleinstadt wie jede andere auch, wenn da nicht der 18. Juni 1815 gewesen wäre. Am besagten 18. Juni prallten in einer rund drei Tage andauernden Schlacht drei große Armeen aufeinander. Auf der einen Seite stand die französische Armee unter dem berühmten Feldherrn Napoleon I. Gegenüber sammelten sich englische, deutsche und holländische Einheiten unter dem Banner des Dukes of Wellington. Im Eilmarsch waren 90 000 preußische Soldaten, die auf das Kommando von Gebhard Blücher hörten, unterwegs, um Wellingtons Truppen zu unterstützen. Der Rest ist Geschichte: Napoleons Feldmarschall Ney führte am 18. um 11 Uhr den Hauptschlag gegen Wellingtons



Jedem sein Waterloo: Das neue Strategiespiel von Microprose beschäftigt sich mit der berühmten Schlacht.

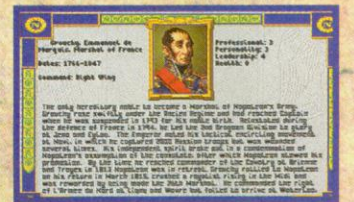
eine Niederlage geworden, sondern beschäftigte Heerscharen von Strategen und Taktikern. Im Computerzeitalter gehört die Schlacht um Waterloo zum wohl meistverwendeten Szenario in Strategiespielen. Neu im Kreise der digitalen Bewältigung des Historienstoffes ist *Fields of Glory* aus dem Hause Microprose. Allerdings gilt's auf den Feldern der Ehre nicht nur eine, sondern gleich sechs Schlachten zu schlagen. Wahlweise stürzt Ihr Euch auf ein Solo-Szenario, oder spielt alle Auseinandersetzungen nacheinander. Auf Wunsch schlüpft Ihr in die Rolle Napoleons, Blüchers oder Wellingtons.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Taktikspielen bedient sich Microprose einer etwas anderen Technik. Statt die Soldaten, es gibt Infanterie, Kavallerie und Kanonen, etwa über Hexfelder zu scheuchern, marschieren Eure Einheiten via Mausclick relativ frei über das Schlachtfeld. Neue Befehle



Welcher General befehligt welche Truppen? (MS-DOS/VGA)

Feuer frei: Die Artillerie greift in die Schlacht ein (MS-DOS/VGA)



Detaillierte Infos über die Generäle ersparen den Geschichtsunterricht (MS/DOS)



Orders werden einfach aus einem Menü herausgepickt (MS-DOS/VGA)

werden einfach aus einem Menü angewählt. Das aktuelle Kampfgeschehen läßt sich in einem vergrößerbaren Fenster beobachten. Sind die Einheiten in der niedrigsten Stufe nur als kleine Punkte zu sehen, erkennt man in höchster Auflösung quasi jeden einzelnen Soldaten. Natürlich lassen sich, ebenfalls per Mausclick, für jeden Truppenteil verschiedene Informationen, beispielsweise über die Kampfkraft, abrufen. mh

Truppen aus, derweil überraschend Blüchers Truppen, die von Emmanuel Grouchy gedeckte rechte französische Flanke durchbrachen. Nach drei Tagen war Napoleon besiegt, 50 000 Gefallene (zum Vergleich: Die USA verloren in etwa so viele Soldaten während der zehn Jahre im Vietnamkrieg!) blieben auf dem Schlachtfeld zurück.

Seit diesem Tag ist Waterloo nicht nur zum Synonym für

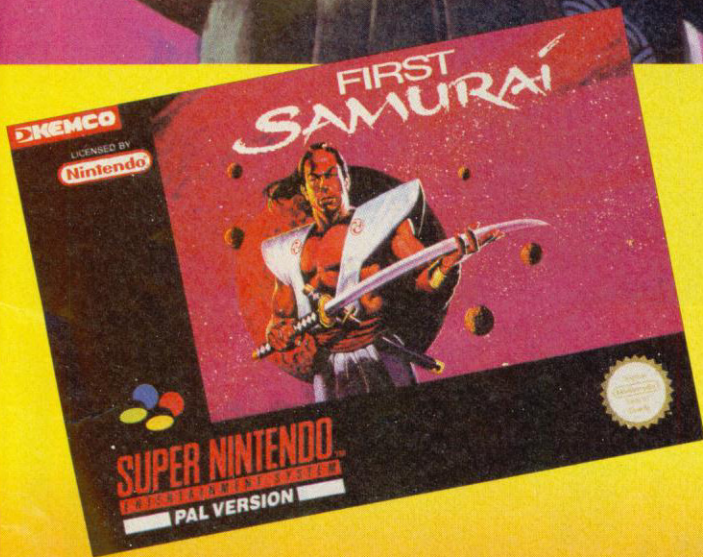
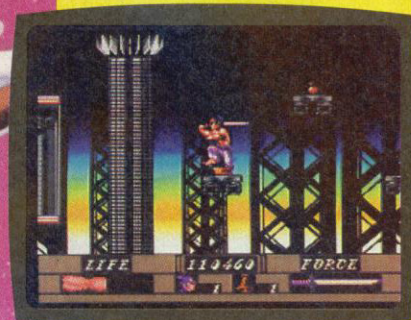


Das Schlachtfeld in der Übersicht und in der Vergrößerung (MS-DOS/VGA)



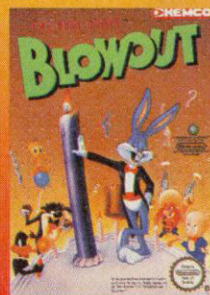
FIRST SAMURAI

POWER GAMES



Der Retter naht durch den Tunnel der Zeit

Böse Dämonen beherrschen die Welt. „Makyo Jin“, der schlimmste von allen, scheint unbesiegbar... Doch der Legende nach gibt es da einen, der ihn überwinden kann: der Erste Samurai. Tritt mit ihm die Reise durch die Zeit an, die euch zusammen vom Altertum bis in die Zukunft führt, und kämpfe mit ihm für Freiheit und Frieden für die ganze Welt.



GAME BOY
CONTACT VIDEO GAME SYSTEM

Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

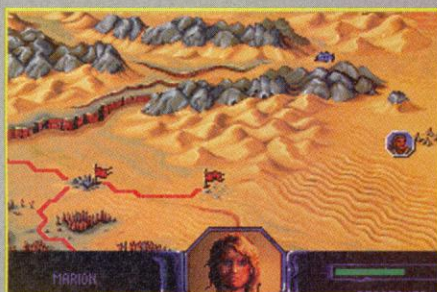
Lizenzen: BUGS BUNNY (NES) & LOONEY TUNES ROAD RUNNER (S-NES); characters, names and all related indica are trademarks of Warner Bros., Inc. © 1992. GARFIELD (GB), United Features Syndicate, Inc. © 1978 Mickey Mouse (GB), characters, names and all related indica are trademarks of the Walt Disney Co.

It's BURNTIME

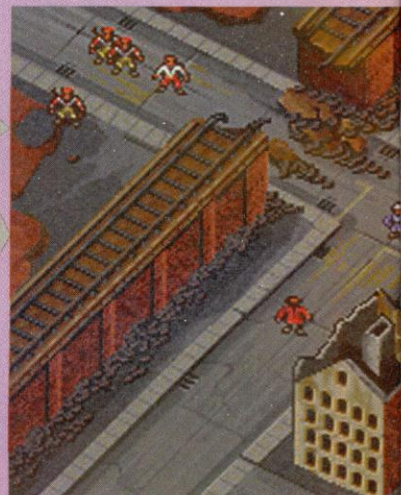
Die Erde ist verseucht, der graugelbe Regen frißt sich durch seinen plastikbeschichteten Regenmantel. Er ist allein und hat es nicht mehr weit bis zur nächsten Stadt, doch die undichte Gasmaske brennt seine Lungen aus und der Wasservorrat ist erschöpft. Wird er es bis zu den halbwegs sicheren Ruinen schaffen, fällt er dem Durst, gewalttätigen Mutanten oder dem Sauren Regen zum Opfer? Die Antwort kennt nur der Wind und dieser murmelt: "Burntime".

Voller Vorfreude schaut sowohl der Endzeitfanatiker als auch der Strategie-Freund auf solche Szenen, die bei Max Designs *Burntime* an der Tagesordnung stehen. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines Charakters, der es sich zum Ziel gesetzt hat, der mächtigste Macher des Spiels zu werden. Im Gegensatz zur heutigen Zeit rekrutiert sich die *Burntime*-Macht aus dem Wasser-, dem Strom- und dem Handelsmonopol. Machtzentren sind die Städ-

Verbrannte Erde, abgeholzte Wälder und Ruinenstädte: In *Burntime* wird der Spieler in die Zeit nach dem Umwelt-Knockout entführt. Er hat von jetzt an nur eines im Sinn: Überleben.



Auf der Übersichtskarte reisen wir von einer Stadt zur anderen (links). Unten seht Ihr ein noch leeres Lager.



te oder was immer von ihnen übrig blieb. Diese Ruinen sind jedoch gleichzeitig die einzig sicheren Orte, da die jeweiligen Machthaber das Leben und somit auch die Kriminalität in den Straßen kontrollieren.

Eure Aufgabe ist es nun, Euch mit Hilfe der vorher zusammengestellten Party einen



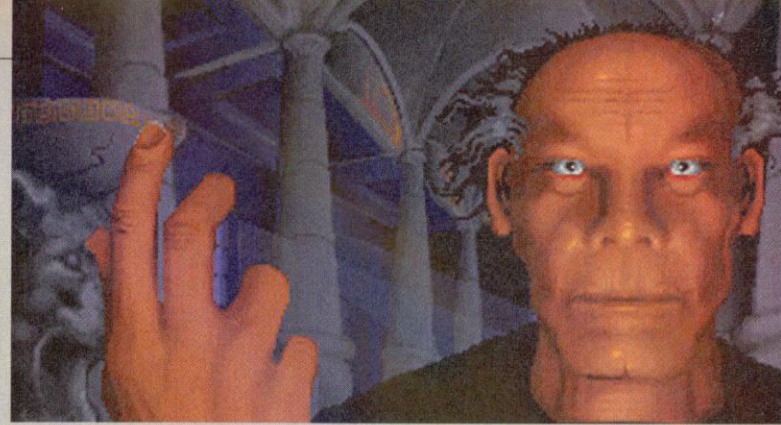
Namen zu machen. Da Geld keine Rolle mehr spielt, besitzt jeder, der etwas auf sich hält, diverse Gerätschaften, mit denen gehandelt wird. Ob Waffen, Gasmasken oder ganz banale Ausrüstungsgegenstände – gefragt ist alles, was nützt. Gehandelt wird vor allem in den Städten, die über besondere Reiserouten erreicht werden können. Anstatt zu handeln, läßt

sich jedoch auch auf illegale Weise die schnelle Mark machen. Einerseits dürfen Aufträge ausgeführt werden, für die es dann den einen oder anderen wertvollen Gegenstand gibt, zum anderen läßt sich der eigene Wille auch mit Waffengewalt durchsetzen.

Will jemand seine Habseligkeiten nicht freiwillig herausrücken, wird flugs die Waffe gezückt und dem Gegenüber via taktischem Kampfsystem der Garaus gemacht. Natürlich stehen auch Unterhaltungen mit fremden Charakteren auf der Tagesordnung. Hier lassen sich zum Beispiel preisgünstig Informationen erhaschen. Habt Ihr beispielsweise einmal einen nur gering verseuchten Brunnen oder habt Ihr mühsam einen kleinen Generator zusammengebaut, liegt Euch schnurstracks die Stadt samt Einwohnern zu Füßen.

Befindet sich diese zudem an einem vielbesuchten Verkehrsknotenpunkt, ist der Sieg fast sicher.

Die Endzeit-Hatz erscheint noch in diesem Sommer für MS-DOS und Amiga – vorausgesetzt unser Planet macht bis dahin noch munter weiter. kn



Der Pfarrer predigt: "Ich habe es schon immer gesagt...".



Goldige Aussichten: Der Blick aus unserem Penthouse

Im 21. Jahrhundert werden Fabriken zum Spielfeld der Mutanten



Mit Mouse und Verstand steuern wir unsere Mannen durch verwüstete Städte

Der ganz normale Wahnsinn...

Nintendo

GAME BOY™

LOONEY TUNES™

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

TUNES™

SUNSOFT®

LICENSED BY Nintendo

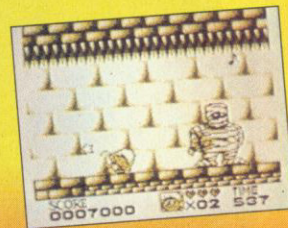
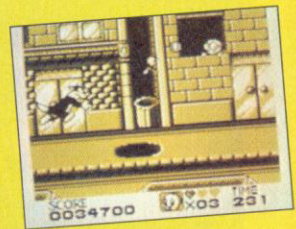
Original Nintendo Seal of Quality

VIDEO CLASSIC

Lizenzen: LOONEY TUNES, characters, names and all related indica are trademarks of Warner Bros., Inc., ©1992

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

POWER GAMES



Erhältlich überall dort, wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.

AMBUSH AT SORINIOR



Söldner erleben derzeit eine Hochkonjunktur. Beweist Origin mit *Strike Commander*, daß das Söldnerdasein durchaus seine angenehmen Seiten haben kann, tut das geplante Mindcraft-Strategiespiel *Ambush at Sorinior* ein Übriges, um das Schmutzdelimage der käuflichen Krieger weiter zu demontieren. Hintergrund der taktischen Kloperei ist jedoch kein modernes Gefechtsfeld, sondern eine Fantasy-Auseinandersetzung im Stil eines Märchenromans. *Ambush at Sorinior* dürfte alleine durch die schiere Anzahl der einzelnen Szenarios für Hardcore-Strategen interessant sein: Immerhin führt Ihr als Söldnerchef, angeworbene Kämpfer wahlweise durch über 200 (!) einzelne Missionen oder versucht Euch an einem längeren Feldzug, bei dem die Aufträge individuell verteilt werden. Die Art der Einsätze ist vielfältig. Da gilt's zum Beispiel, Spione zu erledigen, harmlose Händler zu eskortieren, feindliche



Magier auszuschalten oder ein gegnerisches Dorf zu überfallen. Fast alle Missionen sind zudem unter Zeitdruck zu erfüllen. Wem die vorgegebenen Einsätze nicht ausreichen, darf sich mit einem in der Endversion eingebauten Editor selbst beliebig viele Schlachtfelder zusammenbasteln.

Im Gegensatz zu den Soloaufträgen sucht Ihr Euch im Campaign-Modus vor Spielbeginn einen Auftraggeber aus, der einer von verschiedenen Rassen (beispielsweise Elfen,



Menschen, Orks) angehört. Dies ist besonders interessant, denn ein erfolgreich absolvierter Einsatz bringt nicht nur eine fette Belohnung, sondern steigert Euer Ansehen bei dem Volksstamm des Geldgebers. Vermöbelt Ihr beispielsweise eine Elfeneskorte im Auftrag

des lokalen Orkhäuptlings, sind andere Orks Euch wohlgesonnen – die Elfen werden jedoch stinkig.

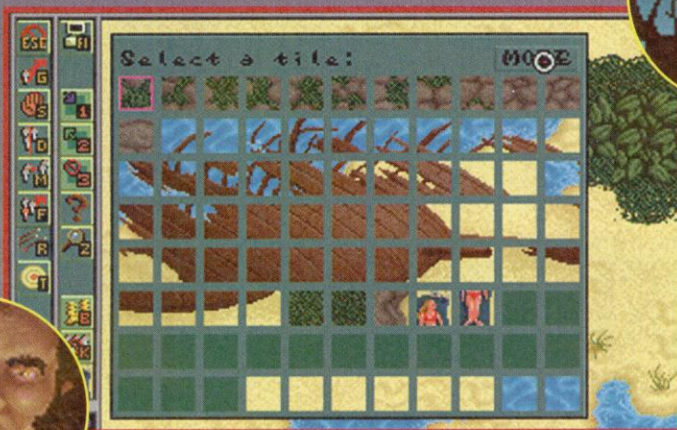
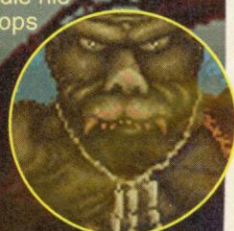
Gespielt wird auf vergrößerbaren Landkarten, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Neben Eiswelten bietet *Ambush at Sorinior* lauschige

Mindcraft schlägt wieder zu. *Ambush at Sorinior* dürfte ein Festschmaus für alle Hobbygeneräle und Taktikfetischisten werden. General Hengst führte eine Vorabarmee ins digitale Gefecht.

Strände, Sumpfschlachtfelder, Städte und Wälder als künftiges Gefechtsgebiet.

Die Benutzerführung und die Bedienung via Icons orientiert sich an dem etwas älteren Mindcraft-Titel *The Siege*. Vor dem Einsatz dürft Ihr mit Eurem Geld Truppen dazukaufen und diese geschickt auf der Landkarte plazieren. Sind alle Angaben gemacht, und der Gegner auf der Bildfläche erschienen, müßt Ihr Euren Einheiten per Mausclick Befehle erteilen. Via Icons legt Ihr Angriffsziele und die Marschrichtung fest, ruft Informationen über die Truppenteile ab, blast zur Attacke oder ruft die Söldnerschar zurück.

Die Vorabversion von *Ambush at Sorinior*, die sich Taktikfan Michael gleich unter großem Geschrei unter den Nagel riß, machte schon jetzt einen leckeren Eindruck. Strategen, die einen PC besitzen, dürften schon mal die Mäuse anwärmen. Vorerst wird *Ambush at Sorinior* in Englisch erscheinen, wer ein bißchen Geduld mitbringt, wartet lieber auf die komplett ins Deutsche übersetzte Version, die Anfang August in die heissigen Shops kommen soll. mh



Basteln leichtgemacht: Aus verschiedenen Teilen setzen wir eine Landkarte zusammen.



Snooping Zorlins Must Die!
The last few nights, our sentries have reported two pairs of Zorlin spies pursuing unknown activities at the ruins.

Droidhal
For obvious political reasons we don't want any Dwarven kin to be involved.

Kill 50%
Price: 120
Down: 75
Time: 24

ACCEPT

Was muß ich machen? Der Auftrag wird detailliert erklärt.

Möge der Kampf beginnen: Unsere Söldner treffen auf eine gegnerische Einheit.

Wer kommt mit? Vor dem Kampf sucht Ihr Euch Eure Truppen aus.



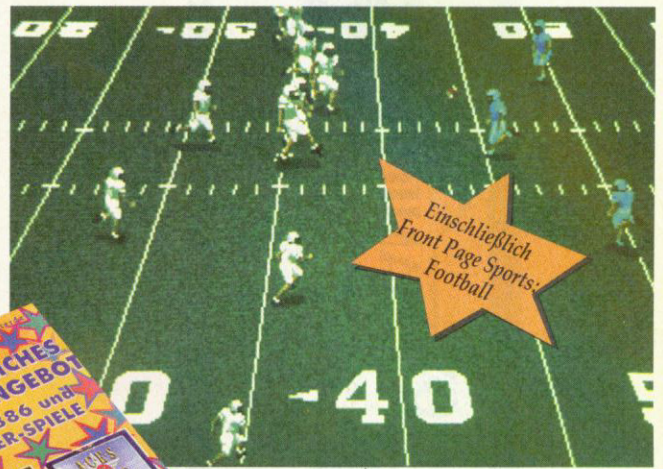
**Befristetes
Sonderangebot**

Spiele

Play hard, Play safe; Preiswert



Einschließlich
Aces of the Pacific



Einschließlich
Front Page Sports:
Football



In der Luft

Schauplatz ist der Zweite Weltkrieg. Nehmen Sie zusammen mit anderen Männern und Maschinen an einer aufregenden Luftschlacht über dem Pazifik teil. Greifen Sie feindliche Flugzeugträger und Luftwaffenstützpunkte an, und verteidigen Sie sich gegen die besten Piloten, die der

Aces of the Pacific

"Der Benchmark der 90er für Flugsimulatoren"

—Simulation Magazine

Feind aufzubieten hat. Realistische Simulation von 30 Kampfflugzeugen und Bombern aus dem Zweiten Weltkrieg; legendäre feindliche Helden, gegen die Sie kämpfen werden; aufregende Landungen auf einem Flugzeugträger. Sie können verschiedene Kampfeinsätze oder sogar einen vollständigen Krieg inszenieren. Und wenn Sie wollen, können Sie sogar zum Feind überwechseln. Ausführliches 240-seitiges Handbuch mit vielen Fotos und Karten.

Auf dem Spielfeld

Stürzen Sie sich rein ins Spielvergnügen. Bei dieser Sport-Simulation handelt es sich um eine äußerst realistische 3-D-Simulation des American-

Front Page Sports: Football

"...dieses vollständige American-Football-Spiel ist selbst für eingefleischte Kenner eine Herausforderung..."

—Electronic Games

Football-Spiels. Sie können gegen eine gegnerische Mannschaft oder gegen den Computer antreten. Die mit der von Ihnen positionierten Kamera aufgenommenen Spielszenen können jederzeit sofort wiederholt werden. Ihnen stehen bis zu 28 vollständige Mannschaften mit je 47 Spielern (pro Liga 1400 Spieler), einschließlich Ersatzspielern, zur Verfügung. Sie können aus über 200 aufgezeichneten Spielen, über 300 Spielstatistiken oder einer gesamten Spielsaison wählen.

Quarterdeck Office Systems GmbH, Willstätter Straße 15, D-4000 Düsseldorf 11, Tel. 02 11 - 59 79 0 - 0, Fax 02 11 - 59 41 26

Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tél : (353) (1) 284-1444 Fax : (353) (1) 284-4380

Bei beiden Spielen handelt es sich um voll funktionsfähige Versionen. Aus versandtechnischen Gründen werden jedoch die einzelnen Spielverpackungen nicht mitgeliefert.

©1993 Quarterdeck Office Systems. Alle Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Hersteller.

Mit dem Erwerb des QEMM-386 Game Paq erhalten Sie gegen einen geringfügigen Aufpreis zwei aufregende Spiele - solange der Vorrat reicht.

Einschließlich
Manifest
Speicheranalyse-Tool

Play Safe

QEMM-386 ermöglicht Ihren Spielen den automatischen Zugriff auf den gesamten Arbeitsspeicher Ihres PC. Deshalb wird dieser Speicher-

manager von so vielen Spielherstellern empfohlen.

Bei QEMM handelt es sich um eines der führenden Programme zur Speicherverwaltung. Es wird nicht nur der Betrieb von Spielen verbessert sondern auch die


Wahrscheinlichkeit von Systemabstürzen verringert. Für Ihre TSR-Programme oder Netzwerk-Utilities und speicherintensiven Programme, wie z.B. WordPerfect oder MS Windows wird genügend Platz zur Verfügung gestellt. QEMM macht das Arbeiten an Ihrem PC angenehmer.



QEMM-386 6.0

Sie sparen mehr als 200 DM !

Beeilen Sie sich. Fragen Sie noch heute im Fachhandel nach diesem Angebot oder senden Sie den Bestellcoupon an QEMM Games Offer, P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, Holland.

Ja! Ich möchte dieses Angebot unbedingt nutzen!	Anz. Produkt	201-07-0593	Preis	Gesamt
	QEMM-386 Game Paq Deutsche Version*		299 DM	
*Alle Spiele sind in englischer Sprache Sie können auch anrufen: Das Angebot gilt solange der Vorrat reicht			Versandkosten:	24 DM
			Gesamt	
			Lieferzeit ca. 15 Tage.	
<input type="checkbox"/> Visa <input type="checkbox"/> MasterCard <input type="checkbox"/> Access <input type="checkbox"/> Eurocard <input type="checkbox"/> Amex Gültig bis / /				
Karten-Nr. _____				
<input type="checkbox"/> Scheck				
MwSt _____				
Name _____				
Firma _____				
Adresse _____				
Land _____ Telefon _____				
				
201 - 07 - 0693				

EG-Mitgliedstaaten - Im Preis ist die Mehrwertsteuer von 17,5% gemÄ dem Mehrwertsteuersatz der Niederlande enthalten. Sind Sie nicht mehrwertsteuerpflichtig, rechnen Sie die Mehrwertsteuer ab. Nicht-EG-Mitgliedstaaten. Sie ziehen die Mehrwertsteuer von 17,5% ab und zahlen somit 255 DM.

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

AMIGAK

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

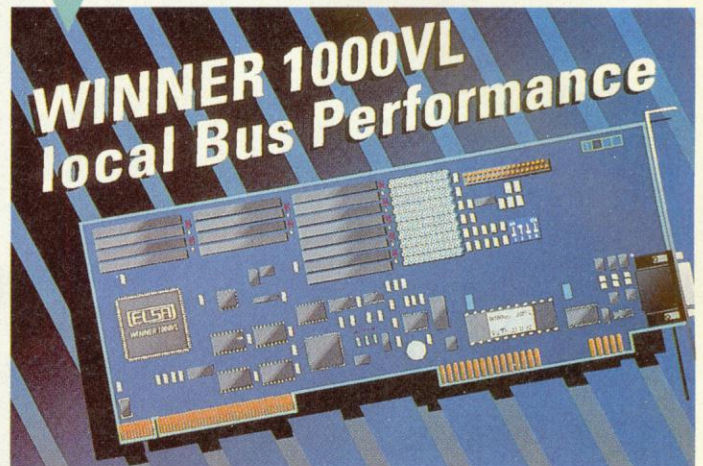
D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

Winner 1000



Schnell und bunt: die Winner 1000

Der Aachener Hardware- spezialist Elsa geht mit einer neuen Grafikkarte in die Offensive: In allen optischen Belangen sticht die *Winner 1000* dem PC-Freak ins Auge. Als erstes fällt das doppelte Bus-system auf: Auf der einen Seite glänzt die Winner 1000 mit einem konventionellen ISA-Bus, auf der anderen ist die Karte mit einem 32bittigen EISA-Steckplatz bestens für die Zukunft gerüstet. Also steht das neue Board an, wird die Karte nur gedreht und fertig ist die EISA-Lösung. Für Local-Bus-Fans ist auch diese Variante, die *Winner 1000 VL*, zu haben. Den zweiten optischen Supereindruck macht das edle Stück am Monitor. Bildwiederhol-frequenzen bis zu 100 Hertz bannen selbst den kleinsten Flackeranfall vom Bild-schirm. Für grafische Benut-zeroberflächen wie Windows oder OS 2 sorgt der berühmte Grafikchip 86C928 der ame-

rikanischen Grafikkurus S3 für einen Geschwindigkeitsrausch.

Selbst im aufwendigen True-colormode, also mit einer pho-torealistischen Farbpalette von 16,7 Millionen Farben, gönnt sich die Winner keine Pause. Auch in DOS-Anwendungen läßt die Karte eine normale ET-4000-Karte in der Ecke ste-hen: Das Grafikkammot *Strike Commander* zischt gleich eine Ecke schneller über die Piste, das in dieser Ausgabe vorge-stellte *Doom* fließt förmlich dahin. cd

Info: Winner 1000

Preis: 918.- Mark

Firma: Elsa GmbH
Aachen
(0241) 91770

Fazit:

Ob DOS, ob Windows – die Winner 1000 ist die Grafik-High-Endlösung für Euren PC

Boca Modem



Drahtstark: Das Boca Modem

Multiplayerspiele sind stark im Aufwind: Mit einem Spielkollegen um die Ecke bieten sich kleine DFÜ-Duelle nahezu an. Stockt ersteinmal der Datenfluß frustet nicht nur die Verbindung über die Leitung, die einzige Chance ist ein gutes Modem. Dies bekommt

Ihr zum Beispiel von Boca Research. An Standards wird alles unterstützt, was sich das DFÜler Herz wünscht, selbst eine Fax-Option wurde nicht vergessen. Die passende Software namens Q12fax liegt dem Paket bei. Die amerikanische Version des externen 14,4-

Kbps-Renners wurde für den deutschen Markt speziell überarbeitet. Für die deutsche Version wurde das Installationshandbuch übersetzt, an ein gängiges, leider etwas kurzes Telefonanschlusskabel und ein

220-Volt-Netzteil wurde ebenso gedacht. Außerdem klebt das Posthörnchen auf der Unterseite des *M144GR*, mit der BZT-Zulassung dürft Ihr dem Briefträger trotz Modem in die Augen sehen. *cd*

Info: Boca M144GR

Preis: 995.- Mark

Firma: Boca Research

Fazit:

Anschließen und loslegen – das Boca Modem ist schnell, zu anderen Modems kompatibel und postzugelassen

Salamitaktik



Zwei gezeichnete Szenen-Scribbels für das *Bi-Fi-Roll*-Spiel: Die Wurst trumpft mächtig auf.

Product-Placement heißt das Zauberwort, mit dem moderne Filme immer häufiger mitfinanziert werden. Wenn im *Terminator* ein Atari-Portfolio tickert, *Schimanski* an Paroli lutscht, oder *Marty McFly* eine JVC-Videokamera mit in die Vergangenheit schleppt, erhoffen sich alle Sponsoren eine gehörige Portion Werbewirksamkeit. Auf der Suche nach neuen Werbeträgern bedienen sich nun immer mehr Firmen

dem Computerspiel als plakative Fläche für die fröhliche Werbebotschaft. Nach Electronic-Multi Sony, Tabakriese Philip Morris kommen nun auch Lebensmittelhersteller auf den Spielertisch. *Snack Zone* heißt das Actionadventure in dem sich alles um die Wurst, genauer gesagt, um eine berühmte Mini-Salami, dreht. *Snack Zone* wurde von den Bochumern Konsum-Spiel-Experten *The Art Department* entwickelt. Der Spieler stolpert in regelmäßigen Abständen über den Sponsor des Spiels, wenn eine *Bi-Fi-Roll* geschickt plaziert vom Computermonitor strahlt. Übrigens sind die Spiele, es gibt eine Amiga- und eine PC-Version, sogenannte Freeware: Kopieren ist erlaubt und im Sinne des Werbetreibenden auch erwünscht. *mh*

Knax macht mobil

Wie die Kollegen von der Wurstindustrie haben auch die deutschen Sparkassen das Computerspiel als zünftiges Werbemittel entdeckt. Schon seit geraumer Zeit gibt's für die kleinen und großen Kontoinhaber in jeder Sparkasse bunte Knax-Comic-Hefte mit dem pfiifigen Rotschopf *Didi* als Hauptdarsteller. *Didi* treibt allerdings nicht nur im Comic sein

Unwesen, sondern seit neustem in dem passenden Tüftelspiel für bis zu zwei Spieler. Unter Zeitdruck muß *Didi* oder Sparkollegin *Dodo* alle Geldstücke einsammeln, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Ein gernerisches Sprite, das unsere Helden haschen möchte, sowie einige Hindernisse erschweren die Aufgabe zusätzlich. 30 Level ist die



PEROKA SOFT
VERSANDHANDEL

Amiga	
A-Train (dt. Version)	99,50 DM
Airbus A 320 1 MB	79,00 DM
Abandoned Places 2	65,00 DM
Arabian Nights	47,50 DM
Battle Isle 2	49,50 DM
B 17	69,00 DM
Body Blows	49,50 DM
Bundesliga Manager Professional 2	74,50 DM
Chaos Engine	52,00 DM
Chuck Rock 2	47,50 DM
Civilisation	82,00 DM
Der Patrizier	74,50 DM
Desert Strike	58,50 DM
Eishockey Manager (dt. Version)	78,50 DM
Entity	67,50 DM
Flashback (dt. Version)	* 67,50 DM
Golf Microprose	82,00 DM
Grand Prix	82,00 DM
Gunship 2000	* 68,00 DM
History Line	87,00 DM
Humans 2 New Level (dt. Version)	35,00 DM
Indiana Jones IV (dt. Version)	89,00 DM
Lemmings 2	65,60 DM
Lionheart	61,00 DM
Lotus 1-3 Compilation	61,00 DM
Perfect General	82,00 DM
Perfect General Data	52,00 DM
Reach for the Sky	55,00 DM
Secret of Monkey Island 2	85,00 DM
Sensible Soccer	52,00 DM
Streethunter 2	61,00 DM
Super Frog	52,50 DM
Tornado	* a. Anfr.
Transarctica	52,00 DM
Amos Creator	112,50 DM
Amos Professional	137,50 DM
De Luxe Paint 4.1	238,00 DM
Deutsch/Englisch 1-6	285,00 DM
Deutsch/Französisch 1-6	285,00 DM
Final Copy 2	239,00 DM
X Copy & Tools	82,00 DM
Gravis Joystick	65,50 DM
Beeble Mouse blau, rot, schwarz	54,90 DM
KCS Power PC Board A500	315,00 DM
Speichererweiter. um 1 MB m. Uhr	171,00 DM
Speichererweiterung auf 2 MB	259,00 DM

MS-DOS	
A-Train	49,00 DM
Aces over Europe	* a. Anfr.
Airbus 320	79,00 DM
Beauty and the Beast	* a. Anfr.
Betrayal at Krondor	* a. Anfr.
Chess Genius	149,00 DM
Chessmaster 3000 Windows	71,00 DM
Comanche (dt. Version)	96,50 DM
Crusaders of the Dark Savant	96,50 DM
Cyberace	* a. Anfr.
Der Patrizier	89,00 DM
Dogfight	94,00 DM
Dune 2	65,50 DM
Eco Quest 2	62,50 DM
Eric the Unready	62,50 DM
Eishockey Manager	* 86,50 DM
Empire of Luxe	82,00 DM
Eye of Beholder 3	75,00 DM
F 15 3 Strike Eagle	95,00 DM
Fatty Bear	66,00 DM
Freddy Pharkas	72,50 DM
Grand Prix	95,00 DM
Hannibal	87,00 DM
Incredible Maschine	72,00 DM
Indiana Jones 4	95,00 DM
Island of Dr. Brain	62,50 DM
Lands of Lore	* a. Anfr.
Legend of Kyrandia	65,50 DM
Lemmings 2	86,50 DM
Links 386 Banff Spring	45,00 DM
Lothar Mathäus Fußball	* a. Anfr.
Magic Candle 3	72,50 DM
MCS Stereo Animation/Windows	112,50 DM
Nigel Mansell	63,00 DM
Sim Farm	* a. Anfr.
Space Quest 5	72,00 DM
Strike Commander	94,00 DM
Strike Commander Speech Pack	38,50 DM
Streethunter 2	* 68,00 DM
Syndicate	* a. Anfr.
The 7th Guest	* 147,50 DM
The Legacy	95,00 DM
Tornado	* a. Anfr.
Ultima VII Teil 2	82,50 DM
Ultima Underworld 2	82,00 DM
Veil of Darkness	90,00 DM
Virtual Pilots	155,00 DM
War in the Gulf	* 89,50 DM
X-Wing (dt. Version)	94,50 DM
Zool	70,50 DM

CD-ROM Laufwerk Intern	579,00 DM
Gravis Analog Pro	82,00 DM
Gravis Joystick	70,00 DM
Gravis Mouse Stick	195,00 DM
Gravis Ultra Sound	385,00 DM
Infrarot Mouse	165,00 DM
Soundblaster de Luxe	175,50 DM
Trustmaster Flight Controll	190,00 DM
Trustmaster Weapon Controll	195,00 DM

CD-ROM	
Campaign	a. Anfr.
Der Patrizier	95,00 DM
Music Bytes	139,00 DM
North Polar	219,00 DM
Star Trek	a. Anfr.
Wing Commander 2	108,50 DM
The 7th Guest	147,00 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.
Verk. DM 6; Postnachn. DM 9; Ausland Verk. DM 15;

PEROKA SOFT
Ruth Langebartels
Tel.: 02161/179018, Fax: 179019
Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach



Hindernisse erschweren die Aufgabe zusätzlich (MS-DOS/VGA)

Hatz nach der Kohle lang, die es für C-64, Amiga und PC zum Taschengeldpreis in den Sparkassen zu kaufen gibt. So simpel das Strickmuster des Didi-Computerspiels auch ist, selbst unsere Profizocker verharren vor dem Bildschirm, um voller Tatendrang Marktstücke einzusammeln. mh



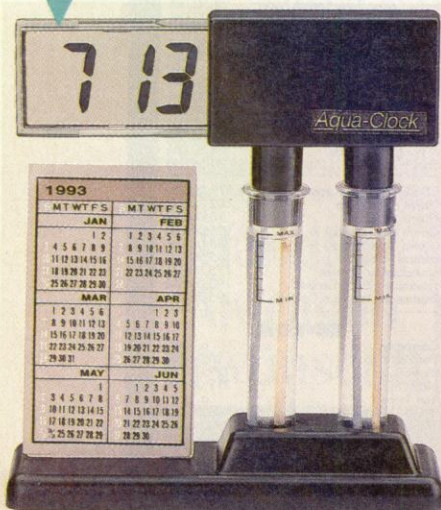
Einfach, aber spannend: Das Didi-Computerspiel (MS-DOS/VGA)

Gerüchteküche

Werbung zum Dritten. Unter der kundigen Hand der Starbyte-Programmierer entsteht nach letzten Gerüchten ein weiteres Werbespiel für den Kaufhausgiganten Kar-

stadt. Das Spiel zum Shop erscheint für populäre Heimcomputersysteme wie Amiga und PCs voraussichtlich im nächsten Monat. mh

Wasser marsch!



Interessant: Die Aqua Uhr

Clock nutzt einfach praktische angewandte Chemie zur Stromerzeugung. Zwei Röhren werden mit ein wenig Salzwasser gefüllt, auf das ein System aus Kupferrohren und Leiterbahnen gesteckt wird. Durch eine simple chemische Reaktion wird eine Niedervolt-Spannung erzeugt, die Uhr zeigt folgsam brav im LC-

Display die Zeit nebst Datum an. Erhältlich ist dieser witzige Zeitmesser in jedem Conrad Electronic-Laden für rund 20 Mark.

Das nennen wir mal wieder eine pffiffige Idee: Komplett ohne Batterien kommt die technische Kuriosität von Conrad Electronic aus. Die Aqua

Raser-Update

Formel-1-Piloten, die sich den Formula 1 Grand Prix von Microprose zugelegt haben, werden sicherlich schon über die fehlerhafte Modemoption gestolpert sein. Mittlerweile bietet Microprose einen passenden Update-Service für

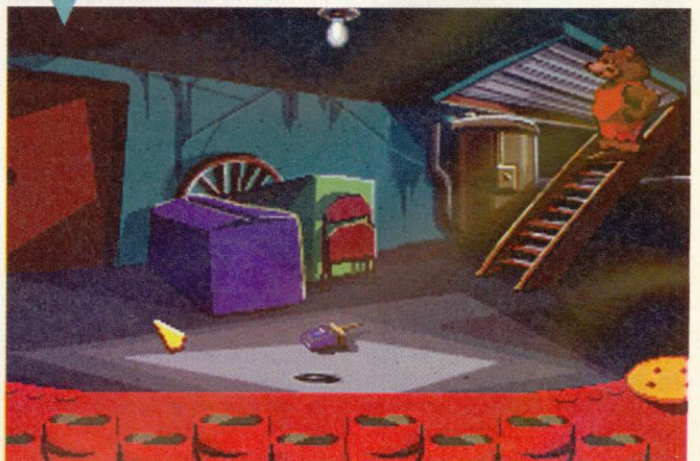
den Rennspielknaller an. Wer sich das Update nicht entgehen lassen möchte, wendet sich (unter Einsendung der Registrierungs-Karte und/oder des Kaufbeleges) direkt an die Firma Microprose, bzw an United Software in Gütersloh. mh

Ohrensausen

Der Soundkartenmarkt im PC-Bereich steht kurz vor der Explosion: Neuzugang Nummer Eins im Soundkartenorchester ist Local Bus Pionier Orchid. Die Sound Producer Pro ist Soundblaster Pro kompatibel und glänzt mit den gleichen Eigenschaften, dem Yamaha OPL 3 Chipsatz sei Dank. Besonderes Gehör verschafft sich die Sound Producer Pro mit einem sehr sauberen Frequenzgang. Gesampelt

wird Mono bis zu 44,1 kHz und Stereo bis zu 22 kHz. Eine AT-Bus- und eine optionale SCSI-Schnittstelle warten auf den Anschluß eines CD-ROM-Laufwerkes. Der 4-Watt-Verstärker sorgt an Lautsprechern oder Kopfhörern für Klang. Die umfangreiche Ausstattung rundet das gute Gesamtbild ab: Activboxen, ein Mikrofon und eine umfangreiche Softwareausstattung lassen kaum einen Hörerwunsch offen. cd

Kuscheltier



Im Keller warten einige Überraschungen



Schlechtes Vorbild: Fatty fährt ohne Helm

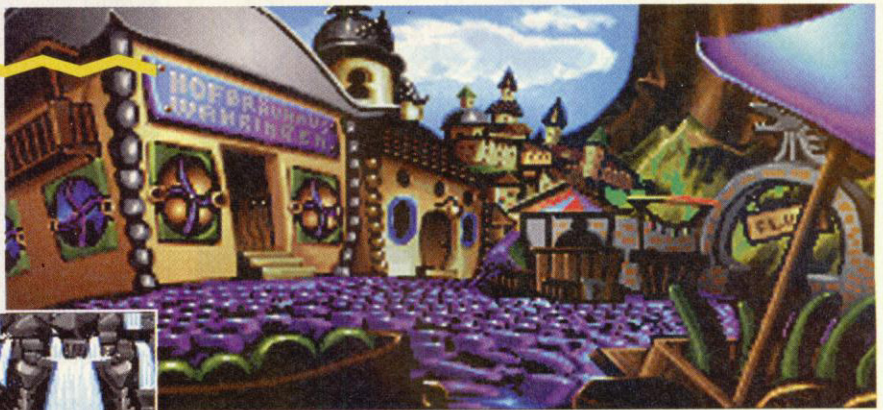
Ein Adventure für Kinder zwischen drei und acht Jahren bringt Humungous Entertainment, die Firma von Ron "Monkey Island" Gilbert. In Fatty Bear's Birthday Surprise

will der putzige Bär Fatty für seine Freundin Kayla ein originelles Geburtstagsgeschenk finden und macht auf seiner Suche Bekanntschaft mit allerhand bizarren Gegenständen und Geschöpfen. Ähnlich wie bei den vertrauten Macintosh-Lernspielen Cosmic Osmo und The Manhole kann man durch simples Anklicken mit der Maus witzige Reaktionen verursachen, wie zum Beispiel Leitern zum Leben erwecken. Ab Juni wird das Vorschulvergnügen für MS-DOS und Macintosh ausgeliefert - wahlweise auf einer herkömmlichen Disketten oder CD-ROM. js

Untergründig

Im Dunkeln ist gut munkeln dachte sich Harald Ewers und hat sein neuestes Computer-Adventure *Cave-world*, wie der Name schon sagt, im felsigen Untergrund angesiedelt. Thematisch

Schön bunt im Untergrund: *Caveworld*



schließt der neue Sproß aus Haralds "Weltenschmiede" fast nahtlos an sein *Hexuma* an – zum Teil treffen wir sogar auf alte Bekannte. Technisch wird das Spielsystem generalüber-

holt und kommt als ausgewachsenes Adventure daher, inklusive animierter Grafiken und Spielfiguren. Gesteuert wird, ganz im Trend der Zeit, weitgehend mit der Maus. Ver-

wegene Helden dürfen sich sogar auf den nächsten Drachen schwingen und in den geräumigen Kavernen eine kleine Simulator-Flugtour hinle-

gen. Man darf also mehr als gespannt auf die MS-DOS-Version sein, die hoffentlich noch im Herbst erscheinen wird. vw

Kicker-Kaliber

Fußballfans schweben im siebten Ball-Himmel. Lothar Matthäus steht Pate für ein neues Fußball-Spiel, das auf dem Ocean-Programm *Premier League* basiert. Matthäus läßt das Spiel nach sei-

nen Vorstellungen speziell für den deutschen Markt umschreiben. Erscheinen soll das Kicker-Programm rechtzeitig zum Start der Bundesligasaison bei Bomico für Amiga und PC. mh

Karamalz Cup

KARAMALZ

Offizieller Ausrüster der deutschen Eishockey-Nationalmannschaft, verlost anlässlich der Eishockey WM '93 in Deutschland **20.000 Eishockey-Computerspiele**

Das Action-Spiel ist eine Herausforderung für alle Computer-Freaks. Die Disketten gibt es für **Amiga und C-64-Systeme**

Also, den Coupon ausfüllen und an **Karamalz Eishockey-Game** Postfach 100 6000 Frankfurt/M.

schicken und die WM für sich entscheiden!!

Einsendeschluß ist der 31. Juli 1993

DIE HERAUSFORDERUNG HOL ES DIR!

Name

Vorname

Straße

PLZ, Ort

geb. am

System Amiga C 64

Raketenpioniere



Welcher "Wingman" darf es sein? *Wing Commander Academy*.

Echte *Wing Commander*-Fans bekommen nie genug. Sind alle Missionen geschafft, dann gehen sie die Raumsache einhändig an oder terminieren die Kilrathis mit verbundenen Augen. Leider hat auch der phantasievollste Pilot irgendwann einmal alle Möglichkeiten durchgespielt und alle Missionsdisketten erledigt.

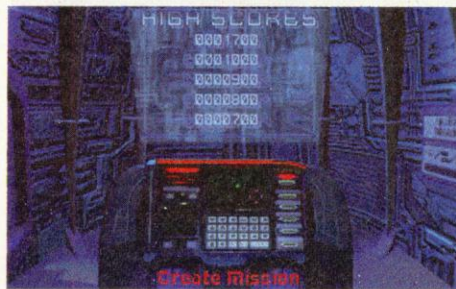
Oh Wunder, diesen im All verschollenen Veteranen, steht Erleichterung ins Haus: Origin veröffentlicht im Herbst *Wing Commander Academy*, den ultimativen Editor für Raumgefechte und Großkatzenjäger. Mit diesem nützlichen Werkzeug seid Ihr endlich in der Lage, die eigenen Wunschmissionen ins Vakuum zu setzen.



Neues Cockpit, neues Glück: *Wing Commander Academy*.

So wählt Ihr z.B. den eigenen Schiffstyp ebenso aus, wie die Begleitmannschaft. Der Vorrat an unterschiedlichen Raumflitzern ist ebenso reichhaltig, wie die zur Verfügung stehende "Wingman"-Riege. Erfreulicherweise besitzen Eu-

re Computerkumpel einen eigenen Charakter und verhalten sich teils ebenso störrisch wie ihre Vorbilder aus den beiden *Wing Commander*-Spielen. Obwohl Ihr der Missionsarchitekt seid und fast alles unter Kontrolle habt, kommt so auch ein kleines Zufallselement mit ins Spiel. Steht die Truppe samt Bewaffnung, dann wird als Nächstes



Basteln im All: Die *Wing Commander Academy*

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



- | | | | |
|--|--|---|--|
| Royal Soft Agentur Schweiz
Daniel Frank
Schachenstr. 32
CH - 4653 Obergösgen
Tel: 062 / 354849 | Royal Soft Ag. Rhein Sieg
Robert Schon
Großenbuschstr. 109
W - 5205 St. Augustin
Tel: 02241 / 332215
<small>Achtung Neue Tel-Nr. St. Augustin ab dem 15.05.93.
Bitte anfragen in Mülheim oder unter 01188!</small> | Computer-Spiele
Paradies
Jahnstr. 41
W-3070 Nienburg
Tel: 05021 / 65640 | Royal Soft Ag. Münster
A.I. Works
Weseler Str. 20
W - 4400 Münster
Tel: 0251 / 522958 |
| Royal Soft Ag. Berlin
Weißenfelser Str. 14
O - 1150 Berlin
Tel: 030 / 2322894 | Royal Soft Ag. Allgäu
Karlsbader Str. 14
W - 8939 Ettringen
Tel: 08249 / 8179 | Royal Soft Ag. Nord
Ulzburger Str. 283 B
W - 2000 Norderstedt
Tel: 040 / 5213137 | ONLY GAMES
Birkbuschstr. 14
W - 1000 Berlin 41
Tel: 030 / 8346143 |

WETTBEWERB !!		Game	Amiga	PC	Game	Amiga	PC	Game	Amiga	PC
SCHICKT NELSON EINE URLAUBSKARTE.		Eishockey Manager	74,33	85,33	1869	79,88	92,94	Formula one Grand P.	79,88	92,94
UNTER ALLEN EINSENDERN VERLOSEN WIR 50 TOLLE PREISE!		Eric the Unready	A. A.	65,30	A-Train	89,99	98,77	History Line 14 -18	85,25	92,40
EINSENDESCHLUß 15.09.1993 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!		Fire & Ice	59,95	59,95	ATAC	92,12	97,80	Files Attack Earth	76,77	89,99
Corel Draw 3.0	890,00	Hannibal	74,22	89,21	Alone in the dark	A. A.	98,22	Links 386 Pro	????	99,80
Freehand 3.1	1.300,00	Hired Guns	67,25	88,33	Amazona	A. A.	94,23	Kurse Links 386 Pro	????	47,30
Lotus 1-2-3 f. Win	1.199,00	Space Hulk	59,34	66,66	B.A.T. 2	84,88	90,30	Pinball Fantasies	61,30	A. A.
MS Excel 4.0	999,00	Patriot	82,82	97,77	BC KIT	72,95	A. A.	Rampart	A. A.	78,90
MS Publisher f. Win	393,00	Space Quest 5	A. A.	82,82	Bill's Tomato Game	68,33	A. A.	Rex Nebular	????	94,22
MS Word f. Win 2.0	999,00	St. Thomas	A. A.	73,73	Campaine	78,20	91,37	R. Hood Con. Longb.	76,99	86,95
MS Works f. Win	366,00	Walker	66,66	????	Castles II	A. A.	89,30	Rome AD 92	74,30	84,30
Turbo Pascal f. Win	440,00	B 17 Flying Fortress	88,88	99,99	Comanche	A. A.	92,30	Sensible Soccer	63,30	????
Fractal Painter f. Win(E)	740,00	Cyber Race	19,99	89,99	Das Schwarze Auge	78,20	89,90	Sherlock Holmes	A. A.	92,30
Mehr auf Anfrage!!!!!!		Turrican II	73,33	81,33	Dune II	59,11	74,44	Spelljammer	A. A.	A. A.
Royal Soft machts möglich!		Darkseed	67,67	????	Etemam	A. A.	87,30	Street Fighter II	64,30	68,90
		Castles of Dr. Brain	66,11	74,22	Goblins II	73,20	98,77	Populous II	A. A.	A. A.
		Ultima II Underworld	????	81,22	Gunship 2000	87,70	95,20	DESERT STRIKE	59,99	---
		Ween	66,11	74,22	Harrier Jump Jet	????	105,30	Wing Commander I	89,30	---
					Indiana Jones IV	86,30	88,20	Wing Commander II	????	78,30
					Lemmings II	66,66	88,88	X - Wing DA	NEIN	97,77

Hier steht nur ein kleiner Teil unserer Software. Näheres am Telefon oder in den Läden! DAS BESTE IN SACHEN SOFTWARE, Royal Soft

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!

die eigentliche Mission mit allen Nav-Punkten, Minen- und Asteroidenfeldern und Gegnerformationen zusammengebastelt. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad trifft Ihr dann auf verschlafene Kätzchen oder raublüsterne Mon-

sterkatzen, die Euch locker in den Orkus blasen. Der genaue Erscheinungstermin von *Wing Commander Academy* steht noch nicht fest, laut Origin soll es aber noch in diesem Sommer klappen. Wer's glaubt, wird selig. **vw**

Der Coup

Seine fantastischen Bücher schrien geradezu nach einer Computerspiel-Umsetzung und doch dauerte es Jahre bis eine Firma zugriff. Der Preis für cleveren Lizenztitel-Einkauf geht deshalb an Sierra, die im nächsten Jahr zusammen mit Terry Prattchet ein neues Adventure entwickeln werden. Ob der genaue

le Fantasy-Autor an einer Umsetzung seines Diskworld-Zyklus arbeitet oder ob zuerst die Nomen-Trilogie als Computerprogramm erscheint, war zwar noch nicht in Erfahrung zu bringen, die auch in Deutschland immer zahlreicher werdenden Prattchet-Fans, dürfen sich aber schon mal die Hände reiben. **vw**

Ins Detail gegangen

In unserer *POWER PLAY 5/93* ist Knut im Testgewühl ein kleiner Fehler unterlaufen. Im *Jordan in Flight*-Test auf Seite 96 fehlt ein kleines, aber feines Detail, was aufgrund seiner Unauffälligkeit unter den Tisch fiel und dort verborgen blieb (Es hat nie wieder auf sich aufmerksam gemacht). Erst ein aufmunternder Anruf des Herstellers konnte das, sich immer noch versteckende Detail dazu ermutigen, sich wieder zu zeigen. Das Detail bewirkt, daß man nicht nur mit Michael Jordan übers 3-D-Parkett düsen darf, sondern auf Knopfdruck auch

seine Mitspieler steuern kann. Ich möchte mich beim unterschlagenen Detail entschuldigen und beseitige damit ein von mir bemängeltes Manko. Als Wiedergutmachung rutscht Korbmacher Michael in unserer Wertungskala ein wenig hoch: **kn**

POWER WERTUNG: 58%.



Detailliert: Michael Jordan fliegt nun mit 58% übers Parkett

Hotline

Derweil die sommerliche Hitze den gestreßten Redakteuren den Schweiß aus allen Poren treibt, der Bedarf an gekühlten Getränken sich in schwindelerregende Höhen schraubt und die meisten Computerspieler sich lieber am Strand aalen, als im stillen Kämmerlein vor dem Monitor zu hocken, lauschen unsere tapferen Kollegen Euren telefonischen Fragen.

Am 21. Juni, von 14.30 bis 17.00 Uhr stehen Sönke und Volker für Adventurefragen zur Verfügung.

Am 28. Juni, von 14.30 bis 17.00 Uhr ist die **Tips & Tricks-Line** wieder Online.

Und am **5 Juli, von 14.30 bis 17.00 Uhr** dürft Ihr Christian und Michael zum Thema Simulationen löchern.

Softsale

Schloßplatz 19 (3070) 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und 910404



05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM	IBM
1869* 79,90 DM	Dark O. o. Kr.* 79,90 DM	Jordan in Flight** 74,90 DM	Strike Comm.** 89,90 DM
A-Train* 89,90 DM	Der Patrizier* 79,90 DM	Kings Quest 6* 79,90 DM	-Speech* 44,90 DM
-Constr. Kit* 49,90 DM	Doglight* 94,90 DM	Legacy** 94,90 DM	St. Thomas* 79,90 DM
Aband. Places 2** 79,90 DM	Elisabeth 1* A.A. 79,90 DM	Legend Kyrania* 74,90 DM	Stunt Island* 94,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM	Elite 2*** A.A. 79,90 DM	Legend Kyr. 2**** A.A. 79,90 DM	Task Force** 89,90 DM
-Mission 49,90 DM	Empire Del. 79,90 DM	Liberation** 64,90 DM	The Legacy* 89,90 DM
Aces over Eur.* 79,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	Links 386** 89,90 DM	Tornado** A.A.
Adv. Coll.** 69,90 DM	Eye of Beh. 3 69,90 DM	-Mauna Kea 44,90 DM	Ultima 7** 89,90 DM
Alone in Dark* 89,90 DM	Eye of Beh. 3* 79,90 DM	-Pinehurst 44,90 DM	Ultima 7/2** 74,90 DM
Archer McLean** 64,90 DM	F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM	-Banff 44,90 DM	Ult. Underw.** 69,90 DM
B-17 Fly. F.** 89,90 DM	Falcon 3.0** 84,90 DM	Might & Magic 4* 79,90 DM	Ult. Underw. 2** 74,90 DM
Battlechess 4000 69,90 DM	-Mission 1 59,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Ultra Bots*** A.A.
Battle Team** 69,90 DM	Fant. Worlds** 79,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Veil of Darkn.* 79,90 DM
Battle Isle Data 2 49,90 DM	Fields of Glory** 94,90 DM	Nigel Mansell** 59,90 DM	Vision*** A.A.
Betrayal at K.* 79,90 DM	Fire & Ice** 59,90 DM	No. 2 Coll.* 79,90 DM	W. Comm. Del. 89,90 DM

Eishockey Manager** 79,90 DM	Pinball Dreams** 59,90 DM
IBM	IBM
Bitmap Br. 2** 64,90 DM	Flashback* 69,90 DM
Bun. Man. Prof. 64,90 DM	Flies-Alt. on E** 79,90 DM
Burn. Steel* 79,90 DM	Form. 1 GP** 89,90 DM
-Data 1*/2* je 39,90 DM	Freddy Pharkas 69,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM	Goblins 2* 74,90 DM
Castles 2** 74,90 DM	Gunship 2000** 84,90 DM
Civilization** 84,90 DM	-Mission** 59,90 DM
Cobra Miss.*** A.A.	Hannibal* 79,90 DM
Comanche* 84,90 DM	Harrier Jumpjet** 84,90 DM
-Data** 54,90 DM	History Line* 79,90 DM
Combat Cl.** 59,90 DM	Humans** 59,90 DM
Compl. Chess S. 79,90 DM	Human Race* 69,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Human Race** 59,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM	Indy 4* 84,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM	Jonathan* 79,90 DM

Street Fighter 2** 64,90 DM	The Legacy* 89,90 DM
AMIGA	AMIGA
1869* 69,90 DM	Dream Team** 54,90 DM
Abandoned Pl. 2 64,90 DM	Dynablaster** 54,90 DM
Adv. Coll.** 59,90 DM	Dynatech* 59,90 DM
Anc. Art of W.** 64,90 DM	Eish. Manager* 69,90 DM
Armour-Gedd. 2* 64,90 DM	Exodus 3010* 59,90 DM
AT-1** 69,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM
B-17 Fly. F.** 69,90 DM	Fallen Empire* 79,90 DM
Bards T. Con.** 64,90 DM	Fant. Worlds** 74,90 DM
Bard vs. World** A.A.	Flashback* 64,90 DM
Bat 2** 74,90 DM	Flies** 69,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Fly Harder** 64,90 DM
Battle I. Data 2** 49,90 DM	Form 1 GP** 74,90 DM
Best of Best** A.A.	Gunship 2000** 69,90 DM
Bitmap Br. 2** 49,90 DM	Hannibal* 69,90 DM
Body Blows** 54,90 DM	Hist. Line* 74,90 DM

A-Train* 79,90 DM	Arabian Nights** 64,90 DM
AMIGA	AMIGA
Buck Rogers 2* A.A.	Humans** 54,90 DM
Budget* 64,90 DM	Human Race* 69,90 DM
Bug Bomber** 59,90 DM	Human Race** 49,90 DM
Bun. Man. Prof. 64,90 DM	Indy 4* 79,90 DM
Chaos Engine** 49,90 DM	KGB* 59,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM	Kings of Adv.** 69,90 DM
Civilization* 74,90 DM	Legend Kyr.* 59,90 DM
Comb. Air Patr. 64,90 DM	Lemmings DP** 59,90 DM
Contraptions** 44,90 DM	Lemmings 2** 69,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Liberation** 59,90 DM
Darkseed* 69,90 DM	Lotus 3er Pack** 59,90 DM
Das schw. Auge* 69,90 DM	Mad TV* 69,90 DM
Daily Girl. Pok.** 49,90 DM	Might & Magic 3 69,90 DM
Daught. Serp.* 74,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM

Desert Strike** 64,90 DM	Dune 2* 59,90 DM
CD-ROM	CD-ROM
7th Guest 129,90 DM	Hot Stuff 2 39,90 DM
Clipart Goliath 44,90 DM	Lost Treas. 1 104,90 DM
Deathstar Arc. 89,90 DM	Lost Treas. 2 84,90 DM
Der Patrizier 94,90 DM	SWOTL 99,90 DM
Dinosaur Adv. 74,90 DM	Sherlock H. 1 114,90 DM
Game Power 64,90 DM	Sherlock H. 2 114,90 DM
Gil Galore 39,90 DM	Ultima 1-6 BV 84,90 DM
Hot Stuff 1 29,90 DM	W. Comm. 2 kpl. 104,90 DM
PC-JOYSTICKS	PC-JOYSTICKS
Challenger 24,90 DM	Comp. Pro m. GC 69,90 DM
-Camecard 24,90 DM	Gravis Gamepad 44,90 DM

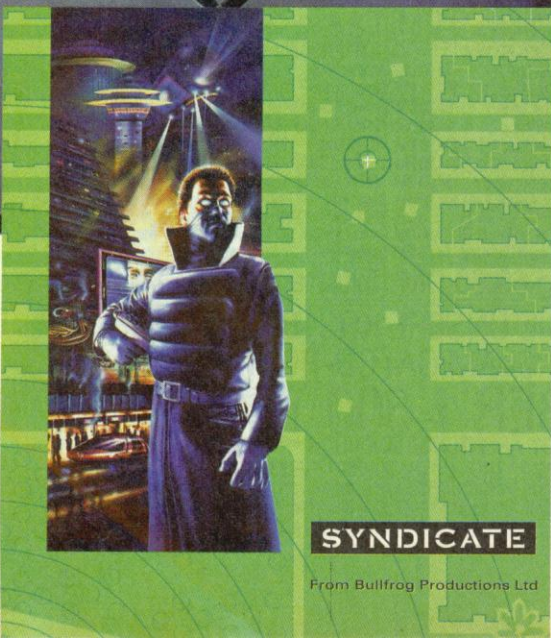
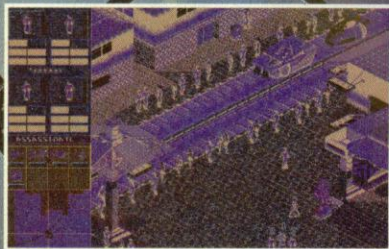
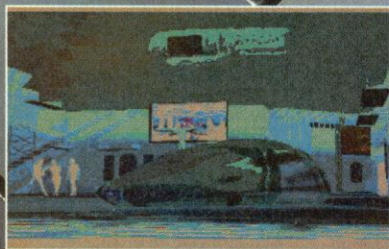
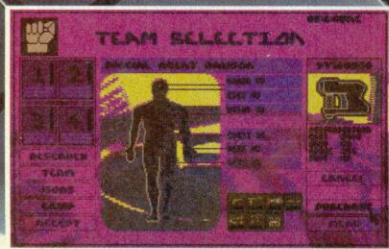
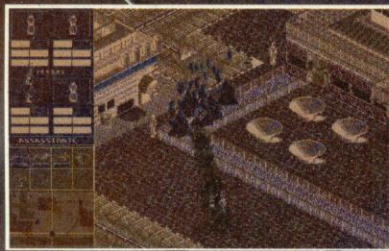
Gravis Analog 69,90 DM **Thrustmaster Flight C. 144,90 DM**

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

*=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.



SYNDICATE™



SYNDICATE

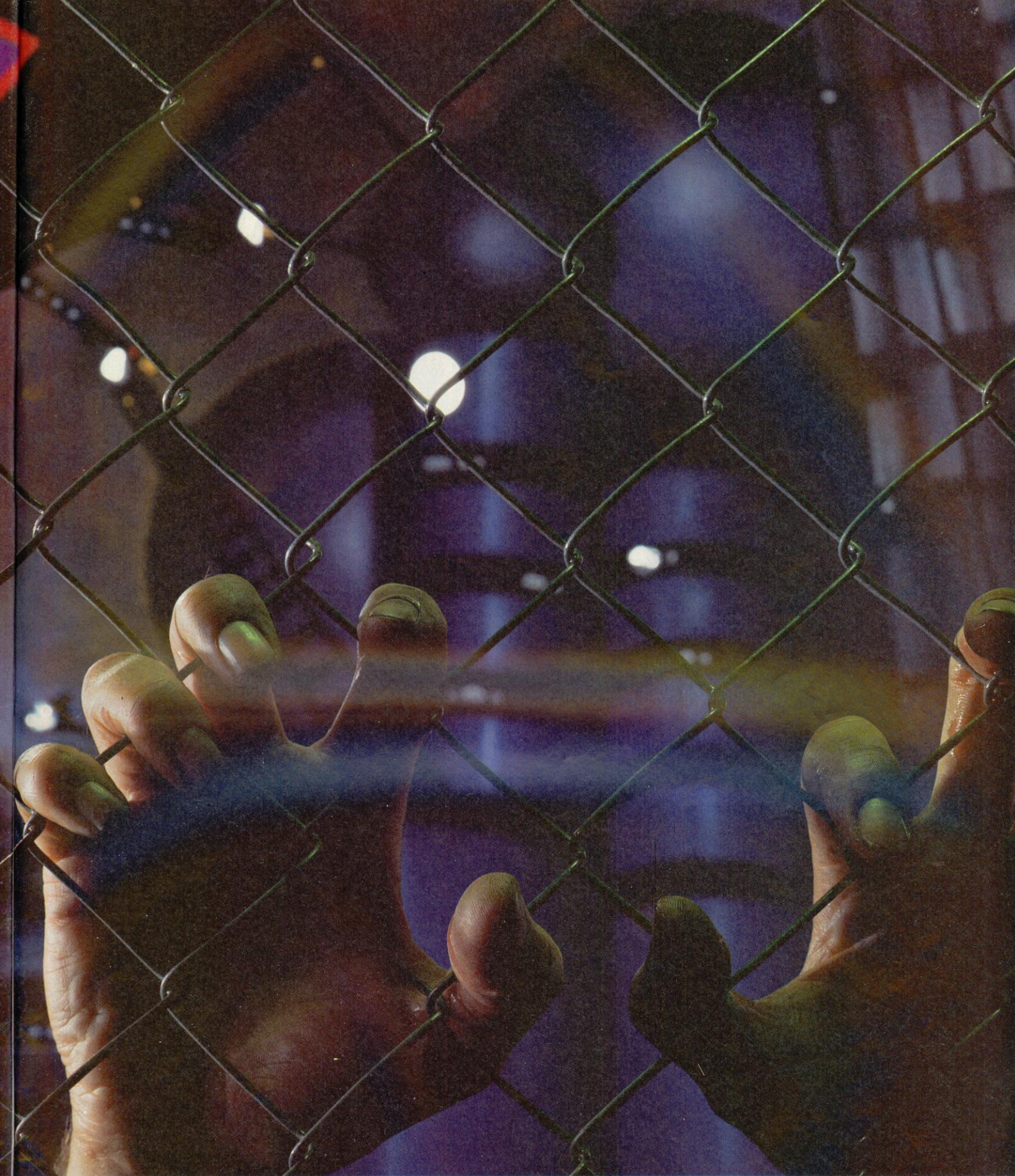
From Bullfrog Productions Ltd

Bullfrogs Blick in die Zukunft ...

... zeigt die ungewisse Welt von morgen.

In den düsteren Straßen der Großstädte, Labyrinthen aus Stahl und Beton, schleichen sich bewaffnete Cyborgs an ihre Opfer heran. Sie sind Diener von kriminellen Organisationen, die mit Korruption und Gewalt regieren.

Und Sie sind das jüngste Mitglied eines Syndikats.



Statten Sie ein Team von Cyborgs mit Hi-Tech-Waffen und übermenschlichen Kräften aus, und beginnen Sie den Kampf um die Kontrolle über 50 Regionen der Erde von morgen. Erst wenn Ihnen die Welt zu Füßen liegt, haben Sie sich als würdiges Mitglied des Syndikats erwiesen.

Eine dunkle und unsichere Zukunft erwartet Sie.

Nur wer den Willen hat, bekommt am Ende auch die Macht.

Bildschirmfotos von der PC-Version.

© 1993 Bullfrog Productions Ltd. 'Syndicate' ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.



ELECTRONIC ARTS

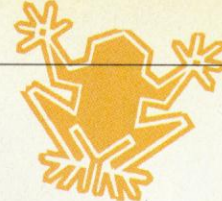
Deutsche Vertretung:

Selling Points GmbH, Alliance Division,

Verler Str. 1, 4830 Gütersloh



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD



FRÖSCHKONZERT

Was führt einen **POWER PLAY**-Redakteur in den kleinen Ort Guildford, 40 Kilometer südwestlich von London? Nicht etwa akute Orientierungslosigkeit, sondern der Ruf der Götter: Das bekannte Programmiererteam Bullfrog hat in dieser unbekanntenen Kleinstadt sein Hauptquartier aufgeschlagen.

Im unteren Stockwerk des modernen Bürogebäudes Enigma House wurden Programme erschaffen, die Softwaregeschichte schrieben: *Populous*, *Populous 2* und *Powermonger*.

Die Grundsteinlegung

Bullfrog Productions wurde 1987 von Les Edgar und Peter Molyneux gegründet. Während Les Edgar mit Vorliebe trockene Bilanzen begutachtet und mit Zahlen jongliert, kümmert sich Peter Molyneux um kreative Entwickleraufgaben: *Populous*, *Powermonger*, *Populous 2* und *Syndicate* entspringen seinem Geist.

Von diesem Zwei-Mann-Projekt ist Bullfrog mittlerweile zu einer großen, erfolgreichen Firma herangewachsen. - Allein an dem neuesten Hammer *Syndicate* werkten fast 20 Mann über drei lange Jahre.

Das Büro

Nachdem man die hochgesicherte Eingangstür überwunden hat, den Flur und das Sekretariat ("He! Wo wollen sie hin?") durchschreitet, findet man sich im "Entwicklungs-labor" wieder. Diesen größten Raum im Bullfrog-Büro teilen sich Programmierer, Grafiker, Level-Designer und Peter Molyneux persönlich. - Nur Musikus Russel Shaw (auf sein Konto gehen unter anderem die Sounds der britischen Sci-Fi-Kultserie "Thunderbirds") bekam aus verständlichen Gründen ein eigenes Zimmer spendiert.

Im dichtgedrängten Trubel stehen sündhaft teure Silicon Graphics-Workstations neben Kaffemaschinen und Star-

Durch ihr Meisterstück *Populous* wurde das Programmiererteam Bullfrog schlagartig weltberühmt. **POWER PLAY** seziierte den geheimnisvollen Frosch und plauschte mit P. Molyneux

Syndicate

Das düstere Drama um Konzerne, Geheimpolizei und bionische Körperteile hat das Zeug zum Klassiker und erscheint diesen Sommer bei Electronic Arts. Im großzügigen Gesprächszimmer wagte der todesmütige **POWER PLAY**-Redakteur an der Seite von Peter Molyneux und David Wilson von Electronic Arts einen Ausflug in die isometrischen Metropolen der Zukunft.

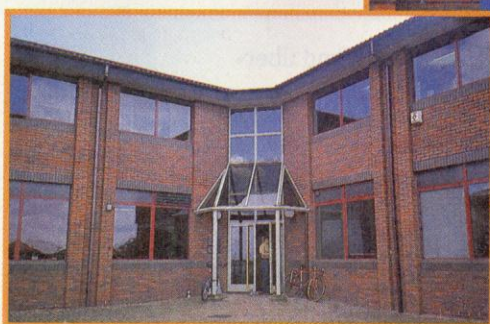
Für zwischenzeitliche Systemabstürze gab es einen

Wars-Spielzeug. Über einige Bildschirme huschten bereits beeindruckende Grafiken von zukünftigen Entwicklungen, die leider noch in den Kinderschuhen stecken und "top secret" sind.

Einen Raum weiter befindet sich die hauseigene Konvertierungsabteilung. Viele Softwarefirmen beauftragen für Umsetzungen auf andere System externe Programmierer, doch Bullfrog behält lieber die Kontrolle über die Projekte. Zur Zeit des Besuches wurde gerade der Amiga-Version von *Syndicate* der letzte Schliff verpaßt und an *Populous 2* für den Macintosh gebastelt. Der Aufwand scheint sich zu lohnen: Beide Umsetzungen sahen verdammt gut aus.

P. Molyneux Lieblingsspiele

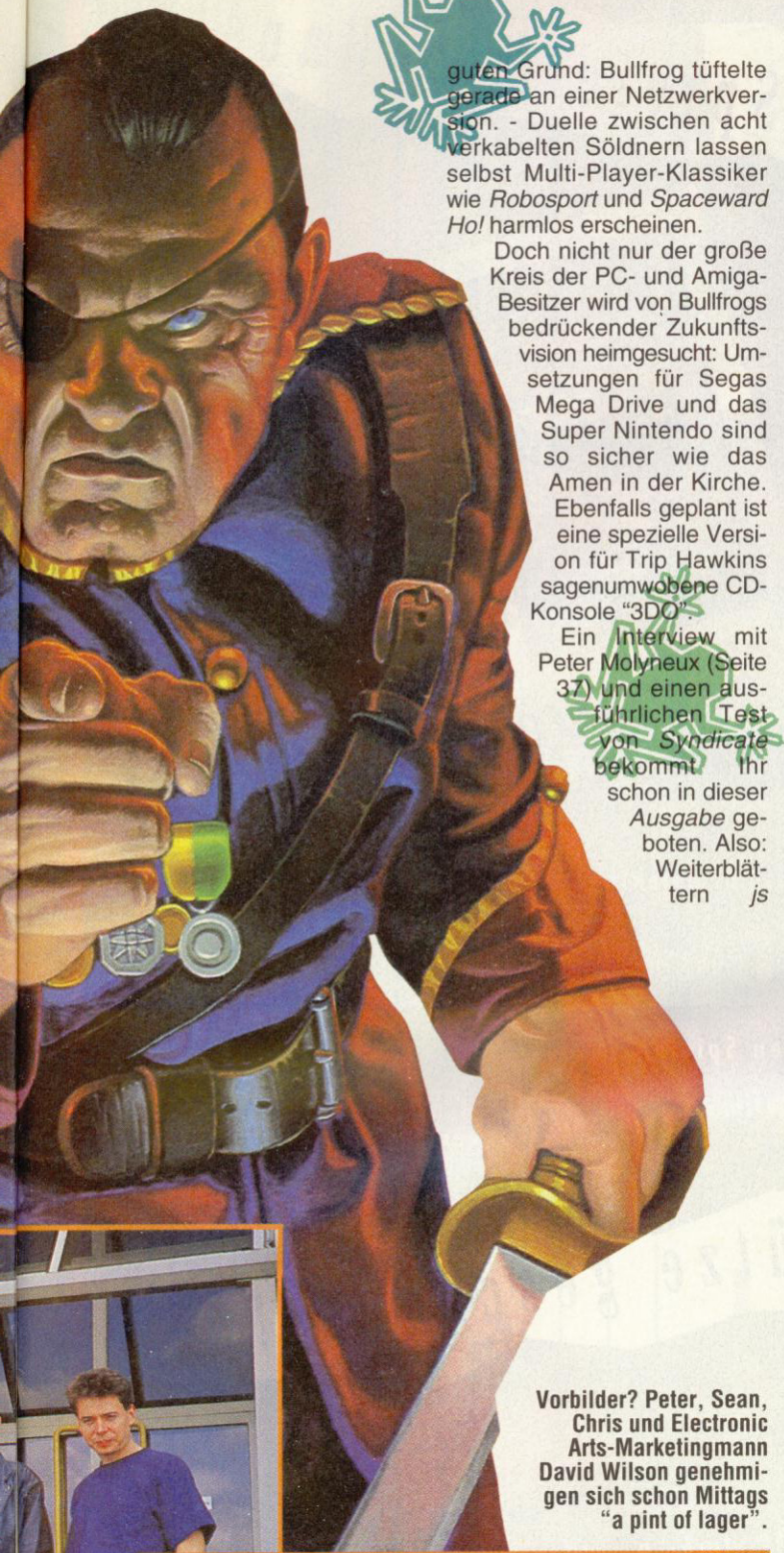
- Civilization** (MS-DOS)
- Ultima Underworlds** (MS-DOS)
- Street Fighter 2** (Super Nintendo)
- Paradroid** (C 64)
- Sim City** (Macintosh)



Die Macher von *Syndicate* - fast komplett, in Farbe und mit Plüschfrosch (v.l.n.r.): Alex Trowers (Level Design), Russel Shaw (Sound & Musik), Chris Hill (Grafik), Sean Cooper (Programmierung), Peter Molyneux (Produzent) und Paul McLaughlin (Grafik)

Die heiligen Hallen: Hinter der unscheinbaren Fassade des Enigma House im idyllischen Guildford wird Softwaregeschichte geschrieben





guten Grund: Bullfrog tüftelte gerade an einer Netzwerkversion. - Duelle zwischen acht verkabelten Söldnern lassen selbst Multi-Player-Klassiker wie *Robosport* und *Spaceward Ho!* harmlos erscheinen.

Doch nicht nur der große Kreis der PC- und Amiga-Besitzer wird von Bullfrogs bedrückender Zukunftsvision heimgesucht: Umsetzungen für Segas Mega Drive und das Super Nintendo sind so sicher wie das Amen in der Kirche. Ebenfalls geplant ist eine spezielle Version für Trip Hawkins sagenumwobene CD-Konsole "3DO".

Ein Interview mit Peter Molyneux (Seite 37) und einen ausführlichen Test von *Syndicate* bekommt ihr schon in dieser Ausgabe geboten. Also: Weiterblättern js

Vorbilder? Peter, Sean, Chris und Electronic Arts-Marketingmann David Wilson genehmigen sich schon Mittags "a pint of lager".



Das Bullfrog Gesamtwerk

Druid 2 (1987)

Seinen Einstand feierte Bullfrog mit der Konvertierung von *Druid 2 - Enlightenment* auf den Commodore Amiga. Der Action-Adventure-Oldie von Firebird ist bei weitem kein schlechtes Spiel, das 64er Original spielt sich aber weitaus flüssiger.



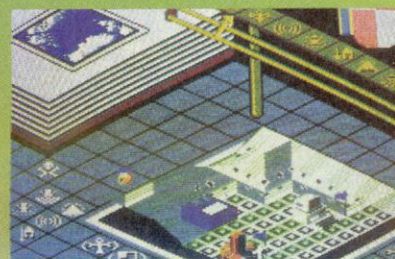
Fusion (1988)

Das erste eigenständige Bullfrog-Produkt erblickte unter dem Namen *Fusion* das Licht der Spielwelt und wurde von Electronic Arts vertrieben. Ein originelles Actionspiel mit Tiefgang, daß aber unter akutem Schluckauf-Scrolling litt.



Populous (1989)

Was soll man zu *Populous* noch sagen? Dieser innovative Strategieklassiker aus der Feder von Peter Molyneux brach alle Rekorde, wurde für fast alle Computer- und Videospielsysteme umgesetzt und etablierte Bullfrog auf dem Programmiererolymp.



Flood (1990)

Ein kurzes Geschicklichkeitsintermezzo gab Bullfrog mit dem grünen Gesellen Quiffy in *Flood*. Gagreiche 42 Level und zahlreiche Extras machten die Flucht vor dem steigenden Wasserstand zu einem der originellsten Action-Adventures aller Zeiten.



Powermonger (1990)

Hardcore-Strategen haben sich bei den Schlachten in *Powermonger* richtig wohlfühlt, simplere Gemüter wurden abgeschreckt: Das Spielgeschehen und die Handhabung waren um einiges komplizierter als bei *Populous*.



Populous 2 (1991)

Ganze 25 Naturkatastrophen haben schadenfreudige Götter bei *Populous 2* zur Auswahl. Hochauflösende VGA-Grafik (MS-DOS), einfache Bedienung, Spielspaß und strategischer Anspruch machten *Populous 2* zu einem würdigen Nachfolger.



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?

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Ausbringung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch - bitte macht mit - Eure Meinung ist für uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe - haben mir besonders gut gefallen:

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

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

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Bitte auf der Rückseite die weiteren Fragen beantworten und Ihre Adresse mit der neuen

Postleitzahl nicht vergessen.

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!



Syndicate spielt

in einem düsteren Szenario - die Großkonzerne beherrschen die Welt. Wird es einmal so kommen? Kein Zweifel - Es ist ja jetzt schon fast so. Nintendo setzt ihr Geld um als einige Länder. Und im Vergleich mit Giganten wie Sony ist Nintendo eine kleine Spielefirma. Berdem wechseln Regierungen, sie kommen und gehen. Die Firmen und die Führungselite bleiben bestehen.

Was ist das besondere an Bullfrog-Spielen?

Wir wollen Welten simulieren und dem Spieler möglichst viel Freiraum bieten. - Das ist unsere Philosophie. In *Syndicate* sind wir noch viel weiter gegangen: *Populous* spielte in der Welt und *Powermonger* in einem Land. In *Syndicate* sind es über fünfzig verschiedene Städte. - Das erfordert eine hohe Detailtreue. In diesen Städten geht es nicht im wirklichen Leben zu: Leute gehen morgens zur Arbeit und sehen nach links und rechts, bevor sie eine Straße überqueren. Man kann auch kleine Sachen machen, die mit der Gestaltung des Spiels nichts zu tun haben, zum Beispiel Fensterscheiben zerschlagen oder Lume entflammen. - Dies macht nichts, aber in "echt" sieht man es auch und vielleicht hat der Spieler Spaß daran. Außerdem sollen Spiele von Bullfrog einen fairen Gewinn bieten. 40 Pfund (etwa 100 Mark) sind eine lange Geld und viele Spiele erhalten nur wenige Stunden. Unser Leitsatz ist, daß man für jedes Pfund mindestens eine Stunde Spaß geboten werden muß. - Möglichst noch mehr.



Da ihr sehr auf Realismus achtet: Was erhofft Ihr Euch von Virtual Reality?

Leider wurde das Wort Virtual Reality durch die Arcade-Maschinen etwas abgewertet. Eine Brille, ein Datenhandschuh und langsame 3-D-Grafik sind noch kein Virtual Reality. Die Technik und die Entwicklung von künstlicher Intelligenz sind noch nicht ausge-reift genug für wahres Virtual Reality. Die Kommunikation und Interaktion von Menschen über Netzwerke oder ISDN ist momentan viel interessanter.

Viele Hersteller setzen ihre Programme zur Zeit auf CD-ROM um oder Produzieren spezielle CD-ROM-Titel. Was können wir von Bullfrog erwarten?

Das Medium CD-ROM ist interessant und bietet viele Freiheiten - Wir arbeiten gerade an einer speziellen CD-Version von *Syndicate* für MS-DOS und hoffen auf das 3DO-Spielsystem und das Super Nintendo-CD-ROM.

Aber die CD ist nur eine Zwischenlösung und nicht das ultimative Medium. In Zukunft werden Spiele vielleicht wie ein Fernsehprogramm abgerufen oder über ISDN eingela-den.

Habt ihr jemals daran gedacht, nicht nur Spiele zu entwickeln, sondern auch selbst zu vertreiben und zu vermarkten?

Sicher, aber es spricht vieles dagegen. Zum einen kennt sich keiner von uns besonders gut auf dieser Seite des Geschäftes aus und wir müßten von heute auf morgen unser Personal quasi verdoppeln. Zum anderen bietet uns ein Publisher wie Electronic Arts Rückhalt. Nur so können wir es uns leisten, die Veröffentlichung monatelang zu verzögern.

Macht Bullfrog nach der Vollendung von Syndicate einen kollektiven Urlaub oder stürzt ihr euch auf neue Projekte?

Wir arbeiten schon voller Hingabe an vier neuen, völlig verschiedenen Projekten. Ein Spiel wird wahrscheinlich erst in zwei Jahren erscheinen und setzt als Hardware-Minimum einen 486er mit 50 MHz voraus. Mehr kann ich leider nicht verraten. - Laßt euch überraschen.

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 _____

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

Datum, 2. Unterschrift _____

Y10054

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Ich besitze folgenden Computertyp:

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

2. _____

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Strße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG

Postfach 1304

D-85531 Haar

1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und
Gründlich und

Die stü
für die schwierig

2 Die Baseball



DEIN SUPER-GESCHENK

13 Fragen an Peter Molyneux

POWER PLAY: Populous hat Softwaregeschichte geschrieben. Was ist das für ein Gefühl?

Peter Molyneux: Es ist unglaublich. Ich wußte schon, daß *Populous* gut war. Aber ich konnte die Reaktionen des Publikums nicht vorhersehen. Meine Prognose war, daß jeder sagen würde: Das ist aber komisch und verrückt - und keiner würde es kaufen. Jetzt ist *Populous* auf der ganzen Welt beliebt und bekannt. Insgesamt wurden über 2,4 Millionen Exemplare verkauft - Wahnsinn.

Wie bist Du in das Computerspiel-Business geraten?

Meine erstes professionelles Computerprojekt war eine Datenbank für den Amiga, in die ich viele versteckte Spielereien gepackt habe - der spielerische Aspekt hat mich immer fasziniert. Zudem war der Amiga-Markt für professionelle Anwendungen nicht aussichtsreich genug. Also haben wir kurzerhand bei einigen Softwarefirmen angerufen und angeboten, Spiele auf den Amiga umzusetzen.

...Mit welchem Ergebnis?

Das Ergebnis war *Druid 2* für das Firebird-Label. Aber ich finde die Originalfassung für den C64 bis heute besser. Das größte Problem war, daß unsere Umsetzung zu langsam war. - Aber anstatt die Scrolling-Routinen zu perfektionieren, haben wir den Bildschirmausschnitt verkleinert. Nicht gerade die feine Art.

Zurück zu Eurem neuesten Streich: Warum mußte die Welt drei Jahre auf *Syndicate* warten?

Syndicate hat sich im Laufe der Zeit enorm geändert. Wir waren nie hundertprozentig zufrieden und hatten immer neue Ideen, wollten immer mehr Details einbauen. Angefangen haben wir die Entwicklung von *Syndicate* auf dem Amiga - nach eineinhalb Jahren stiegen wir auf MS-DOS um. Das hat ebenfalls Zeit gekostet. Dafür sind wir jetzt in der Lage, problemlos eine Amiga-Version zu produzieren.

Außerdem haben wir Russell Shaw erst kennengelernt,

als die Sounds und Musikstücke für *Syndicate* bereits eingebaut waren. Wir waren aber von seinen Fähigkeiten so beeindruckt, daß wir alle Sounds neu produzierten.

Was haltet ihr vom Amiga 1200? Verkauft er sich gut in England?

Oh ja, der Amiga 1200 verkauft sich momentan verdammt gut. Auch wenn er nicht an hochgezüchtete PCs heranreicht, kann man mit dieser Maschine eine Menge netter Sachen anstellen. Leider schmeißen viele Firmen "spezielle" Versionen für den 1200er auf den Markt, die kaum Unterschiede zur Originalversion aufweisen. - *Syndicate* wird das erste Spiel, das den Fähigkeiten des A1200 gerecht wird: Es sieht fast so gut aus, wie die MS-DOS-Version.

Die Arbeit an *Syndicate* war anscheinend sehr zeitraubend. - Hast Du trotzdem noch andere Interessen?

Trinken, sonst nichts. - Nein, ich mache nur Spaß. Ich gehe zum Beispiel gerne ins Kino. Ein guter Film entspannt und inspiriert zugleich.

Welche Filme bevorzugst Du?

Am meisten beeindruckt hat mich der französische Film "The Beauty and the Beast" von 1935. Im allgemeinen bevorzuge ich Filme, die eine starke visuelle Wirkung haben, wie zum Beispiel "Brazil". Interessant sind auch die Filme der Gebrüder Coen. (zum Beispiel "Miller's Crossing" und "Barton Fink", Anmerkung der Redaktion) Man spürt, daß viele Gedanken und Überlegungen in deren Filmen stecken.



***Syndicate* spielt in einem düsteren Szenario - die Großkonzerne beherrschen die Welt. Wird es einmal so kommen?**

Kein Zweifel - Es ist ja jetzt schon fast so. Nintendo setzt mehr Geld um als einige Länder. Und im Vergleich mit Giganten wie Sony ist Nintendo nur eine kleine Spielefirma. Außerdem wechseln Regierungen, sie kommen und gehen. Die Firmen und die Führungselite bleiben bestehen.

Was ist das besondere an Bullfrog-Spielen?

Wir wollen Welten simulieren und dem Spieler möglichst viel Freiraum bieten. - Das ist unsere Philosophie. In *Syndicate* sind wir noch viel weiter gegangen: *Populous* spielte in einer Welt und *Powermonger* in einem Land. In *Syndicate* sind es über fünfzig verschiedene Städte. - Das erfordert eine hohe Detailtreue.

In diesen Städten geht es wie im wirklichen Leben zu: Leute gehen morgens zur Arbeit und sehen nach links und rechts, bevor sie eine Straße überqueren. Man kann auch Sachen machen, die mit der Lösung des Spiels nichts zu tun haben, zum Beispiel Fensterscheiben zerschlagen oder Bäume entflammen. - Dies bringt nichts, aber in "echt" könnte man es auch und vielleicht hat der Spieler Spaß daran. Außerdem sollen Spiele von Bullfrog einen fairen Gegenwert bieten. 40 Pfund (etwa 100 Mark) sind eine Stange Geld und viele Spiele unterhalten nur wenige Stunden. Unser Leitsatz ist, daß einem für jedes Pfund mindestens eine Stunde Spaß geboten werden muß. - Möglichst noch mehr.

Da ihr sehr auf Realismus achtet: Was erhofft Ihr Euch von Virtual Reality?

Leider wurde das Wort Virtual Reality durch die Arcade-Maschinen etwas abgewertet. Eine Brille, ein Datenhandschuh und langsame 3-D-Graphik sind noch kein Virtual Reality. Die Technik und die Entwicklung von künstlicher Intelligenz sind noch nicht ausgereift genug für wahres Virtual Reality. Die Kommunikation und Interaktion von Menschen über Netzwerke oder ISDN ist momentan viel interessanter.

Viele Hersteller setzen ihre Programme zur Zeit auf CD-ROM um oder Produzieren spezielle CD-ROM-Titel. Was können wir von Bullfrog erwarten?

Das Medium CD-ROM ist interessant und bietet viele Freiheiten - Wir arbeiten gerade einer speziellen CD-Version von *Syndicate* für MS-DOS und hoffen auf das 3DO-Spielsystem und das Super Nintendo-CD-ROM.

Aber die CD ist nur eine Zwischenlösung und nicht das ultimative Medium. In Zukunft werden Spiele vielleicht wie ein Fernsehprogramm abgerufen oder über ISDN eingelaufen.

Habt ihr jemals daran gedacht, nicht nur Spiele zu entwickeln, sondern auch selbst zu vertreiben und zu vermarkten?

Sicher, aber es spricht vieles dagegen. Zum einen kennt sich keiner von uns besonders gut auf dieser Seite des Geschäftes aus und wir müßten von heute auf morgen unser Personal quasi verdoppeln. Zum anderen bietet uns ein Publisher wie Electronic Arts Rückhalt. Nur so können wir es uns leisten, die Veröffentlichung monatelang zu verzögern.

Macht Bullfrog nach der Vollendung von *Syndicate* einen kollektiven Urlaub oder stürzt ihr euch auf neue Projekte?

Wir arbeiten schon voller Hingabe an vier neuen, völlig verschiedenen Projekten. Ein Spiel wird wahrscheinlich erst in zwei Jahren erscheinen und setzt als Hardware-Minimum einen 486er mit 50 MHz voraus. Mehr kann ich leider nicht verraten. - Laßt euch überraschen.

	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	V,mö	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	V,mö	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	79,95	—
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	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	66,95	—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66,95	—	66,95
Dynabiaster 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 /d	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	—



	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 1 113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

STARTS

PRÄSENTIERT VON

Wial

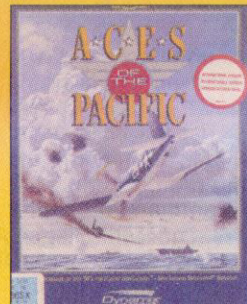
Wial Versand - Gröbenzell



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

Zum letzten Mal tritt Euch die Hitparade im altbekannten Outfit unter die Augen. In den nächsten Charts werdet Ihr eine Mischung aus dem Statistikeil der Crème de la Crème und der altbekannten Leserhitparade finden. So können wir Euch die Topspielen dieser Welt am übersichtlichsten präsentieren. Bis dahin zählen weiterhin die alten Regeln: Auf der Mitmachkarte verewigt Ihr Eure Lieblingsspiele, Euren Namen und Euer aktuelles System. Auf der Rückseite könnt Ihr außerdem Euren Lieblingsartikel und Eure Wunschthemen vermerken. Unter Ausschluß des Rechtsweges werden fünf Topspiele der Redaktion verlost. *cd*

Je ein Testspiel gewinnen Jan Boekhof, Simon Grünenwald, Matthias Feiler, Benjamin Matzmorr und Andreas Breitbeil.



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

Amiga

1. Civilization
2. Monkey Island 2
3. Lionheart
4. Indiana Jones 4
5. Lemmings 2

MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Underworld 2
4. History Line
5. Bundesliga Man.

Atari ST

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

Super NES

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

Mega Drive

1. Sonic 2
2. NHLPA Hockey 93
3. Road Rash
4. Global Gladiators
5. Lemmings

Handheld

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

	TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1) Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	9. Monat
2.	(2) The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	15. Monat
3.	(3) Civilization	Microprose	14. Monat
4.	(4) History Line	Blue Byte	3. Monat
5.	(-) X-Wing	Lucasfilm Games	1. Monat
6.	(6) Ultima Underworld 2	Origin	3. Monat
7.	(13) Bundesliga Manager Professional	Software 2000	17. Monat
8.	(7) Wing Commander 2	Origin	19. Monat
9.	(14) Comanche	Novalogic	3. Monat
10.	(8) Das schwarze Auge	Attic	4. Monat
11.	(16) Formula One Grand Prix	Microprose	6. Monat
12.	(19) Kings Quest 6	Sierra Online	3. Monat
13.	(12) Wizardry 7	Sir Tech	5. Monat
14.	(-) Lemmings 2	Psygnosis	1. Monat
15.	(11) Sensible Soccer	Renegade	7. Monat
16.	(-) Super Mario Kart	Nintendo	2. Monat
17.	(15) Tiny Toons	Konami	2. Monat
18.	(-) Taskforce 1942	Microprose	4. Monat
19.	(-) Alone in the Dark	Infogrames	3. Monat
20.	(-) Lionheart	Thalion	2. Monat

So geht's!

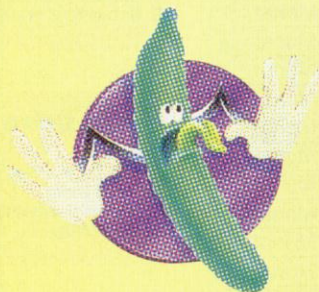
Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Wertungen im einzelnen bedeuten.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests 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 "gekürrt"** wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

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

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

Die Test-Crew

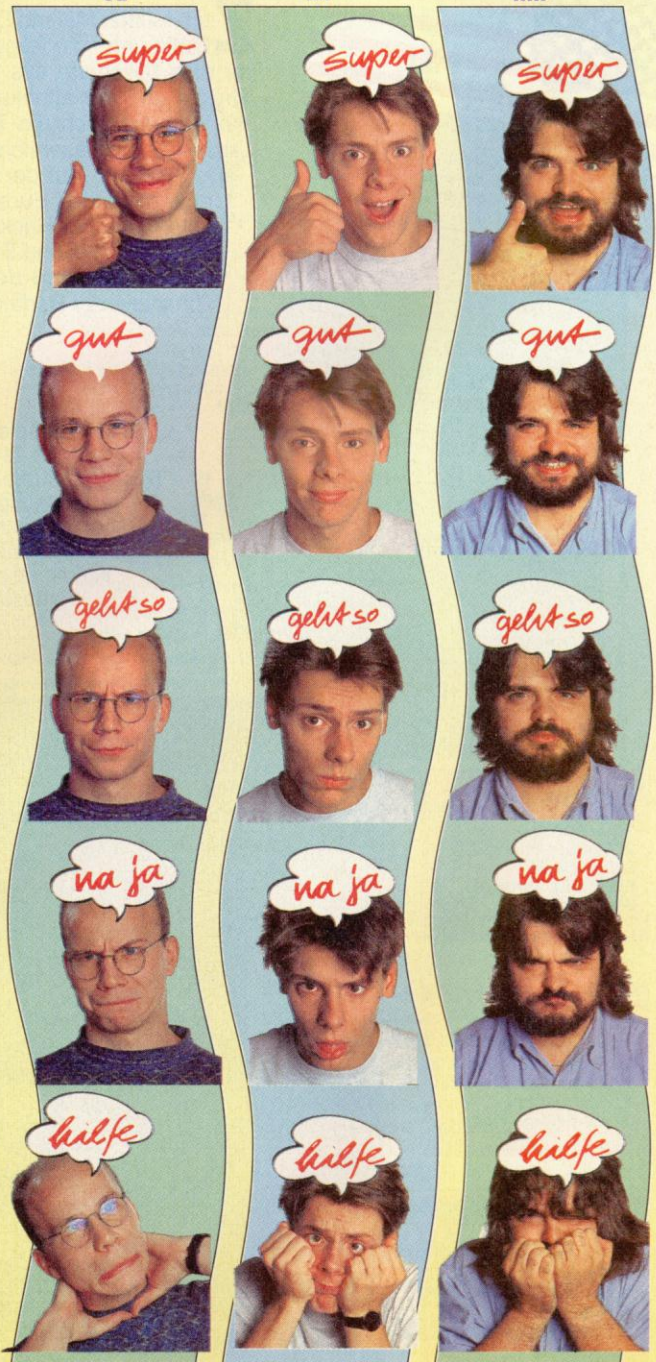
Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Knut, Michael, Volker, Christian und

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. Strike Commander (PC)
2. Shining Force (MD)
3. Bomberman (SNES)
4. Ogre Battle (SNES)

• Sönke Steffen

1. Starfox (SNES)
2. Bomberman (SNES)
3. Freddy Pharkas (PC)
4. Solitär (PC)

• Volker Weitz

1. Shining Force (MD)
2. Freddy Pharkas (PC)
3. Bomberman (SNES)
4. Strike Commander (PC)

• Knut Gollert

1. Strike Commander (PC)
2. Shining Force (MD)
3. Bomberman (SNES)
4. Starfox (SNES)

• Christian von Duisburg

1. Bomberman (SNES)
2. Strike Commander (PC)
3. Star Fox (SNES)
4. Fischertechnik (PC)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:



Horror Digital



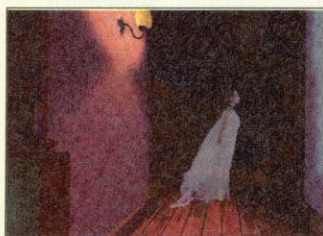
Im Haus wimmelt es vor Digi-Filmchen

The 7th Guest

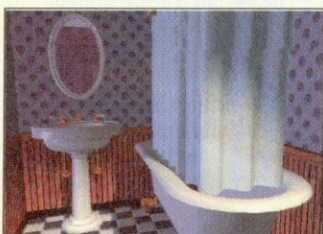
Die Schlagwörter *CD-ROM* und *Multimedia* sind in aller Munde. Allerdings haperete es in der Vergangenheit an der Realisierung der medialen Wunschträume. Meistens wurde von verschiedenen Softwarefirmen ein älterer Spieletitel 1:1 auf CD gequetscht, im Höchstfall wurde dem Programm ein neuer Soundtrack oder Sprachausgabe beschert. Die Spieleabteilung des Medien-Giganten Virgin wollte sich mit der herkömmlichen "Aus Alt mach Neu"-Prozedur nicht zufrieden geben, und gab bei der Programmiercrew Trilobyte

ein "echtes" Multimedia-Spiel in Auftrag: *The 7th Guest* war geboren. Dem Multimedia-Charakter von *The 7th Guest* entsprechend, wird die Hintergrundstory nicht etwa in Buchform mitgeliefert, sondern läuft als minutenlanges Vorspann-Film von CD.

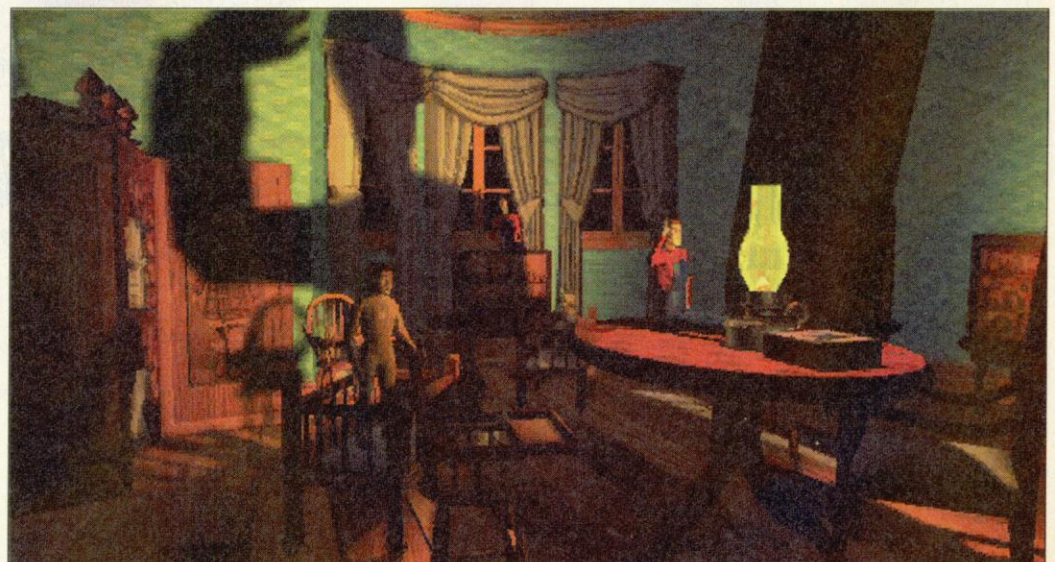
Darum geht's: Ein abgehalfterter Raubmörder hat kurz nach der letzten Meucheltat eine ominöse Erscheinung. Eine Spielzeugpuppe schwebt vorm geistigen Auge des Mieslings. Schnurstracks schnitzt Henry Stauf, so der Name des Bösewichts, eine Nachbildung



Ein Geist weist den Weg zum nächsten Rätsel



Das Klo des Grauens: Was mag in der Wanne sein?



Das Spielzeugkabinett des Gruselmeisters birgt so manches Geheimnis

Wer seine Freunde von den Vorteilen eines PCs als Spielmaschine überzeugen möchte, sollte vor versammelter Mannschaft mal ein Stündchen als *The 7th Guest* durch Virgins Multimedia-Gruselhaus stapfen. Die nötige Hardware unterm Tisch (siehe Kasten)



silbrig schimmernden Multimedia-Westen ist das Prädikat *Adventure*, mit dem das Spiel geschmückt wird. Von Abenteuer kann hier kaum die Rede sein. Die pompöse Umgebung dient "nur" 22 knackigen Logikrätseln als, zugegeben atmosphärisch prächtige, Umgebung. Diese

beeindrucken die Super-VGA-Bilder nebst digitalem Edelsound auch den härtesten Spielefeind. Allerdings täuscht die edle High-Tech-Verpackung auf Dauer nicht über ein paar Probleme hinweg, mit denen der exzessive Gruselkrieger zu kämpfen hat. So schmuck die Grafik auch sein mag, schnell wird die Tatsache, daß der Spieler nur auf vorgelegten Pfaden wandeln kann, zum Schauerstück. Zu gerne würden wir "frei" in Staufs Haus auf Erkundungstour gehen, anstatt auf festgeschriebenen Bahnen unsere Kreise zu ziehen. Ein weiterer schwarzer Fleck auf der

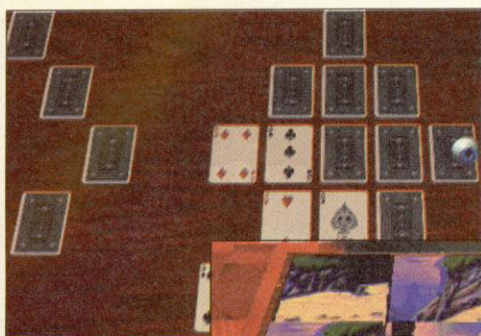
Puzzles haben es jedoch in sich: Freunde, die in Illustrierten immer die "Logicals" als Erstes aufblättern, mit Vorliebe an anspruchsvollen Gehirnaufgaben knabbern und mit einem Rätselheft ins Bett gehen, finden an *The 7th Guest* sicherlich Gefallen. *Adventure*-fans werden sich mangels Masse gefrustet abwenden und sollten Ihr Glück bei Sierra oder Lucas Arts versuchen. Mir jedenfalls hat der Streifzug in die digitale Welt des CD-ROM-Spiels, trotz der Mankos, eine Menge Spaß gemacht. Für die Zukunft wünsche ich mir jedoch mehr Spiel für den saftigen Preis.

der Puppe. Mit bombastischem Erfolg: Vom Räubergeschäft wechselt Stauf in die gewinnträchtige Spielzeugbranche und verscherbelt von nun an die selbstgebastelten Puppen und läßt sich in einer friedlichen Kleinstadt nieder. Dank einer weiteren Vision erweitert Henry sein Spielzeug-Repertoire um besondere Puzzles. Dummerweise haben die kurzweiligen Rätsel scheinbar einen entscheidenden Nachteil: Alle Kinder, die mit dem Spielzeug in Verbindung kommen, werden von einer mysteriösen Krankheit befallen und siechen nach kurzer Zeit dahin. Stauf muß die Stadt verlassen und kauft sich ein verlassenes Haus. Hier brütet



Die Karte gibt Auskunft

er neue Puzzles aus, die der mittlerweile immer verschrobenere werdende Henry Stauf mangels Kundschaft im Haus versteckt. Krönender Abschluß der Puzzlekarriere ist eine gepflegte Party, zu der Stauf in sein Haus einlädt. Sechs illustre Gäste versammeln sich in dem Gemäuer, um dem Geheimnis des abwesenden Gastgebers auf die Spur zu



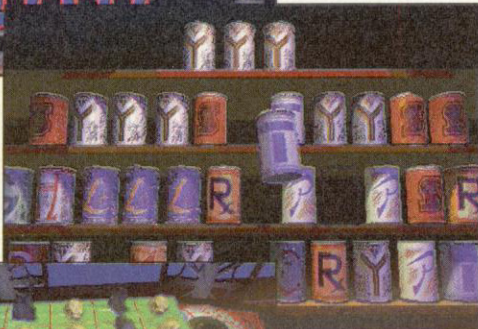
Puzzlebeispiel 1:
Alle Karten
müssen nach
einem bestimmten
System aufgedeckt
werden.

Puzzlebeispiel 2:
Ein Bild soll
gebastelt werden.



Puzzlebeispiel 3:
Welchen Weg wird
das Blut gepumpt.

Puzzlebeispiel 4:
Die Dosen bilden
(hoffentlich) einen
Satz.



Puzzlebeispiel 5:
Der Kuchen muß
in Stücke
geschnitten
werden.

kommen – ohne Erfolg. Von den sechs Gästen fehlt seitdem jede Spur. Hier kommt Ihr ins Spiel. Quasi als siebter Gast müßt Ihr dem Rätsel um die verschwundenen Vorgänger auf die Spur kommen, und das Stauf-Geheimnis lösen.

Insgesamt ist das Staufsche Geisterhaus in 22 Räume unterteilt, in denen jeweils ein Logikpuzzle steckt. Hier ein Beispiel: Im EBzimmer findet Ihr einen Kuchen, der in 36 Quadrate unterteilt ist. Entweder ist ein solches Quadrat leer, oder mit einem Zuckerfuß-Grabstein oder einem Marzipan-Totenschädel verziert. Ihr müßt nun den Kuchen per Mausclick in kleinere Teile schneiden, die aus jeweils fünf – zwei Grabsteine, zwei Schädel, ein freies Feld – Quadrate bestehen. In einem weite-

ren Rätsel müssen acht "Damen" so auf einem Schachbrett plaziert werden, ohne daß sich die Figuren nach den Schachregeln gegenseitig schlagen können.

Zum Spielbeginn dürft Ihr nicht alle Räume und jede Etage des Hauses betreten. Erst wenn bestimmte Puzzles gelöst worden sind, geht's weiter. Zusätzlich wird in jedem Raum eine kleine Filmsequenz gezeigt, in dem die "Geister" der verschollenen Gäste Hinweise zum Spukhaus geben oder die Story weitererzählen – für diesen Zweck schickte Virgin ein halbes Dutzend Schauspieler in ein Filmstudio und ließ die Aufnahmen später digitalisieren und in das Spiel einbauen. "Erzählen" ist übrigens wörtlich zu nehmen, denn alle Spielfiguren ver-

Lassen wir einmal den ganzen Multimedia-Spuk außen vor, dann ist *The 7th Guest* eine gehaltvolle Sammlung klassischer Rätselaufgaben und Knobelkunststücke. Diese Rätsel machen Spaß, sehen durchweg edel aus und sind, ausreichendes Denkvermögen vorausgesetzt, frustfrei zu knacken. Das ist die eine Seite der Medaille. Alles in allem dürften die mitgelieferten Kopfnüsse zwei bis drei Megabyte auf den beiden CD-ROMs einnehmen. Der Rest der 1,2 Gigabyte ist schmückendes Digital-Beiwerk,



das zwar durchaus zu gefallen weiß, aber im Grunde überflüssig ist. Als Käufer wird man sich deshalb gut überlegen, ob man für ein beeindruckendes Grafikdemo plus Rätsel-ecke 180 Marker auf den Tisch des Hauses zahlen will. Trotzdem darf man Virgin für *The 7th Guest* dankbar sein. – Das Spiel erlaubt Leuten mit übermäßigem Geldbeutel einen ersten, schüchternen Blick in die Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Für soviel Innovationsfreude gibt's von mir ein Bonuslächeln, mit deutlicher Anspielempfehlung für Kaufwilli-

schaffen sich mit Sprachausgabe das nötige Gehör.

Gesteuert wird am besten mit der Maus. Je nach Spielsituation verändert sich der Mauszeiger. Wollt Ihr nur im Haus herumrennen, hat der Zeiger die Form einer Knochenhand. Je nachdem in welche Richtung Ihr klickt, wandert Ihr durch die Gänge und Räume des Gebäudes. Taucht etwas Besonderes auf, wie z.B. ein Rätsel, wird aus der Knochenhand ein Gehirnsymbol. Wollt Ihr nochmal eine Geistererscheinung Revue passieren lassen, reicht ein Klick mit dem Masken-Zeiger. Per Pyramidensymbol ruft Ihr das Optionsmenü von *The 7th Guest* auf. Hier können zehn verschiedene Spielstände gespeichert und eine Übersichtskarte des Hauses abgerufen werden. Auf der Karte sind alle unerforschten Räume in Gelb, alle erledigten Rätsel in Dunkelrot zu sehen. Habt Ihr

mal Probleme, ein Puzzle zu lösen, hilft ein im Spiel integriertes Hint-Buch weiter. Dieses liegt in der Bibliothek und verrät Hinweise zum zuletzt besuchten Rätsel. *mh*

Genre: Adventure

Hersteller: Trilobyte/Virgin

Zirka-Preis: 180Mark

Testmuster: Virgin

MS-DOS 70%

Grafik: 83% **Sound:** 80%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, 2 MByte RAM, 5 MByte Festplatte, CD-ROM

Unterstützt: Soundblaster/Pro, Roland, Super VGA, General-Midi

Geplant für: –

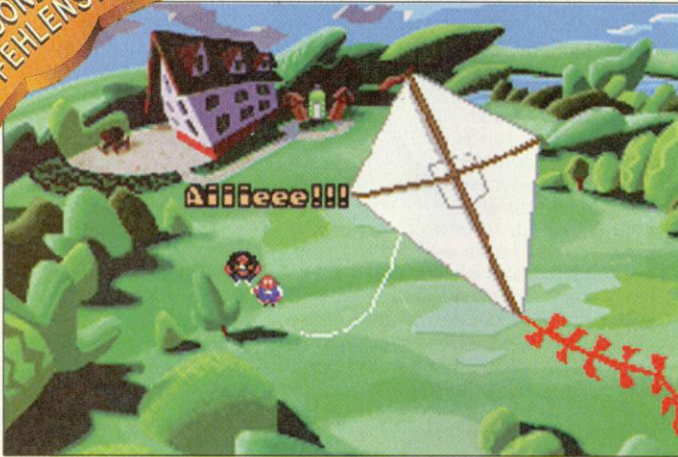
Ohne ROM nix los

Vor dem digitalen Puzzelgenuß haben die Trilobyte-Designer einen wahrhaften Spießbrutenlauf in Sachen Hardwarehunger gesetzt. Nahezu 95 Prozent der Anleitung gehen für die Erklärung technischer Begriffe und Installationsanweisungen drauf. Eine der beiden CDs auf denen *The 7th Guest* geliefert wird, liefert zudem nur die Treiberroutrinen für die zahlreichen Soundkarten und ein paar Teile des Programms, und muß auf Festplatte (rund 5MByte) installiert werden. Auf dem als minimal empfohlenen 386er mit 25 MHz bringt's außerdem nur was, wenn Ihr statt der hochauflösenden VGA-Grafik (640 x 480 in 256 Farben), den Normal-Modus mit 320 mal 200 Punkten aktiviert. Besonders gierig ist *The 7th Guest* in Sachen CD-ROM-Ge-

schwindigkeit. Unter einem Datendurchsatz von 150 KByte/Sekunde haben auch die hartgesotenen Adventurefreaks schnell die Nase vom Ruckeln voll, und ein optimales CD-ROM mit 300 KByte/Sekunde kostet derzeit noch um die 1000 Mark – für ein einziges Spiel sicherlich zu teuer. Besitzer eines Soundblaster-ROMs liegen dagegen im grünen Leistungsbereich. Hier werden die 150KByte/Sekunde gerade überschritten – ein 486er vorausgesetzt. Ein schnelles CD-ROM bringt übrigens mehr Spielgeschwindigkeit als eine fixe VGA-Karte. Auf meinem privaten PC-System erreichte die VGA-Karte locker die 100%-Hürde, aber durch das langsamere CD-ROM (150 KByte), zuckelte die Grafik immer noch ganz schön heftig.

POWER PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Festgesaugt



Elektroschock: Ben Franklin läßt einen Drachen steigen.

Day of the Tentacle

Tintenfische treten meist in gegrillter oder gekochter Form in das Bewußtsein der Landratten. Nur der nicht ganz normale Haufen der Computerspieler hat zu den Glibberdingern und ihren Fangarmen aus den Ozeanen ein etwas entspannteres Verhältnis. Uns knurrt beim Anblick von frisch fritierten Kalamaris nicht der Magen - wir treten umgehend mit den Weichtieren aus den Weltmeeren in Kontakt, besorgen ihnen erfrischenden Fruchtsaft oder einen Plattenvertrag.

Während Digitalalaien bei dererlei Aktivitäten ungläubig mit den Schultern zucken, nicken Eingeweihte versonnen mit ihren Computerköpfen und erinnern sich des glorreichen Winters von 1987. Draußen fiel der Schnee, doch wir saßen sicher und warm in unseren Spielezimmern und durften auf dem C 64 eines der genialsten Computer-Adventure aller Zeiten lösen. Damals wurde uns von Ron Gilbert und Co-Autor Gary Winnick mit *Maniac Mansion* ein prächtiges Weihnachtsgeschenk gemacht.

Inzwischen sind beinahe sechs Jahre ins Land gegangen - für das schnellebige Computergenre eine kleine Ewigkeit - und doch hat *Maniac Mansion* kaum etwas von seiner damaligen Faszination verloren. Was

lag also näher für die Entscheidungsträger bei LucasArts Games, als eine Fortsetzung ihres Erfolgstitels ins Programm zu nehmen.

Wer sich jetzt auf einen reinen Nostalgie-Besuch in Doktor Freds weiträumigem Gemäuer vorbereitet, wird rasch eines Besseren belehrt. Die Technologie hat sich weiterentwickelt - Der letzte Schrei: Experimente mit dem Raum-Zeit-Kontinuum und deren Auswirkungen auf Vergangenheit und Zukunft. Doch beginnen wir mit der Gegenwart. Grün und Purpur, die beiden Urtektel aus Teil 1, spielen friedlich in Freds Vorgarten und schon nimmt das Unheil seinen Lauf. Der neugierige Purpur schlürft aus Freds Privatbach, einer Sammelstelle für radioaktive Abwässer, und wird, ob des unerwarteten Energieschubs, prompt größten-

wahnsinnig. Wie in Amerika üblich, tritt sofort die Kid-Brigade, bestehend aus Junggenie, Hardrock-Nachwuchs und Frühemanze, in Aktion. Zumindest der Adoleszenz-Einstein mit Namen Bernard dürfte *Maniac Mansion*-Altfreaks noch ein Begriff sein. Aber auch Rocker Hoagie und Medizinstudentin Laverne haben es faust-

dick hinter den Pixelohren. Kaum hat Tentakel Purpur seine Welteroberungspläne ausgearbeitet, wird das Trio Infernal von Doc Fred 24 Stunden in die Vergangenheit gebeamt, um mittels Zeitparadoxa alles wieder zu richten. Natürlich ist Sand im Getriebe des Chronodeformators und Hoagie landet prompt im Amerika zur Zeit

Bei Lucas Arts scheint man mit magischen Pilzen aus der Sierra Nevada zu experimentieren, anders ist die psychedelische Farbenflut, die den erschreckten Augen der Spieler entgegenknallt, nicht zu erklären. Man fühlt sich unversehens in die Hoch-Zeit der amerikanischen Zeichentrickfilme zurückversetzt: In solchen Farbkulissen gingen schon Fred Feuerstein und George Jetson in den sechziger Jahren auf Zuschauerfang. Gehobene Comicareife auch bei den wunderschönen Animationen der Figuren und dem gelungenen Soundtrack. Kann schon das äußere Erscheinungsbild (Chefgrafiker Peter Chan) den

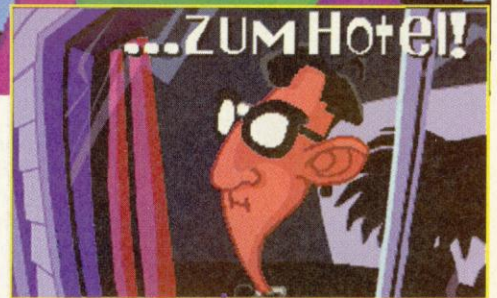


Adventure-Freund überzeugen, wird er vom eigentlichen Spiel restlos begeistert sein. Eine gelungenere Fortsetzung der *Maniac Mansion*-Saga hätte ich mir nicht vorstellen können. Es ist dem Designteam um Dave Grossman und Tim Schafer tatsächlich gelungen, die Schizo-

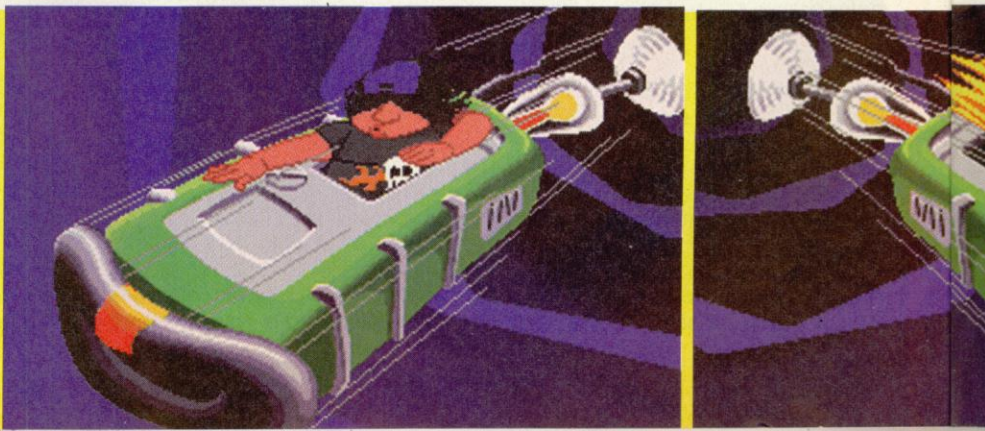
kanischen Zeichentrickfilme zurückversetzt: In solchen Farbkulissen gingen schon Fred Feuerstein und George Jetson in den sechziger Jahren auf Zuschauerfang. Gehobene Comicareife auch bei den wunderschönen Animationen der Figuren und dem gelungenen Soundtrack. Kann schon das äußere Erscheinungsbild (Chefgrafiker Peter Chan) den



Große Worte: Freund und Feind treten auf.



Abgespaced: Bernard, Hoagie und Laverne düsen durch Raum und Zeit.





Veräuschende Drei-Ton-Stimmenharmonie?
Provokative lyrische Inhalte?
Vorgriff+zusammenbesetzte Melodie und klare Aussagen?
Wirklich? Was für eine Quali++ ist das?

Freunde fürs Leben: Ein Mann und sein Tentakel.



Rumpelkammer: Steht zufällig irgendwo ein Benzinkanister?



Es ist kaum zu glauben, aber die Regel bestätigt sich ständig aufs Neue: Kommt ein Adventure aus dem Hause LucasArts, ist es Konkurrenzprodukten grundsätzlich eine Nasenlänge voraus. *Day of the Tentacle* geht dabei vor allem grafisch neue Wege: Psychedelic statt Fotorealismus. Doch auch spielerisch stößt *Maniac 2* in neue Dimensionen vor. Das Programm knüpft nahtlos an den genialen Vorgänger an und strotzt nur so vor typischen "Maniac-Rätseln": witzig, irgendwie elegant und vor allem logisch. Fans dürfen zudem in Erinnerungen schwelgen: Aus-

hängeschild "Hamster" ist mit von der Partie und spielt diesmal sogar eine entscheidende Rolle. Selbst Mikrowelle, Kettensäge und das geliebte Grün-Tentakel, das endlich eine Band gegründet hat, fehlen nicht. Maniac-Pioniere werden zudem erfreut sein, daß in nur einem Haus operiert wird – diesmal jedoch in drei verschiedenen Zeiten. Im Endeffekt bleibt ein faszinierendes Spiel, das in meiner privaten Skala klar vor beiden *Monkey-Island*-Teilen angesiedelt ist: Eine geniale Mischung aus innovativen Ideen und klassischem *Maniac-Mansion*-Charme.



Grill mich: Das Nagetier kommt uns bekannt vor.

der Unabhängigkeitserklärung. Laverne wird 200 Jahre in die Zukunft gebeamt, dort haben die Tentakel inzwischen die Macht übernommen, und Bernard bleibt in Freds Motel stecken. Bei soviel temporärem Chaos könnte Purpur siegessicher mit den Saugnäpfen klappern, hätte da nicht ein einsamer Computerspieler vor seinem Monitor die Geschehnisse der Menschheit in seinen Mausfingern. Wie bei Lucas-Spielen üblich, steht Euch ein Vorrat von neun Anlickverben zur Verfügung. In Kombination mit Gegenständen aus dem Inventory könnt Ihr so einfache Sätzchen zusammenklauen. Der jeweilige Spielcharakter reagiert hoffentlich prompt auf Eure Befehle. Anders als bei den Vorgängerspielen, könnt Ihr jetzt mit Gegenständen direkt in den Bildschirm klicken – der jeweilige Befehlssatz bildet sich automatisch. Ein Druck auf die rech-

te Maustaste und das Programm hält den, in der jeweiligen Situation, wahrscheinlichsten Befehl für Euch bereit. Kommt es zum Gespräch, dürft Ihr Euch mittels bewährtem Auswahlmenü unterhalten.

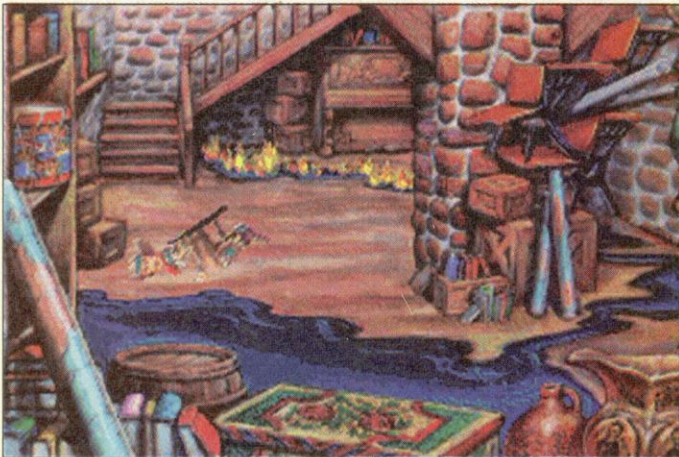
Wie im Vorgängerprogramm, steuert Ihr nicht nur einen Großhelden durch das verwickelte Abenteuer, sondern habt gleich drei eigenwillige Personen am Hals. Nur durch geschicktes Kombinieren der Aktionen in allen drei Zeitebenen könnt Ihr das Programm knacken. Gegenstände werden mittels Zeitbeamer zwischen den Jahrhunderten ausgetauscht. vw

Genre: Adventure
Hersteller: Lucas Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 90%

Grafik: 83% Sound: 74%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz,
640 KB, VGA, 11MB Hard Disk
Unterstützt: Soundblaster,
Roland, Adlib, Maus
Geplant für: —

Wir testen den Wilden Westen



Get ready for Freddy: Unser Held krabbelt dem Showdown entgegen

Freddy Pharkas

Frontier Pharmacist

Die Stadt Coarsegold im Osten von Kalifornien hatte alles, was das Leben im Zeitalter der Viehherden und Saloon-Schlägereien spannend machte. Die belebte Hauptstraße wurde unter anderem vom unentbehrlichen Saloon, einem gemütlichen Hotel, einem günstigen Gemischtwarenhandel und einer wahrhaftigen Apotheke umgeben. Von Letzterer seid Ihr der Besitzer: **Freddy Pharkas**, junger Held dieser Geschichte und Bewunderer der aparten Lehrerin Penelope.



Doch nicht nur Penelope wird von Euch liebevoll umsorgt, auch für die Anliegen der übrigen Bevölkerung von Coarsegold habt Ihr immer ein offenes Ohr – Wohlgermerkt: Ein Ohr, das andere fiel in Eurer ungestümen Jugendzeit einem vorwitzigen Bleigeschoß zum Opfer. Dieses verhängnisvolle Duell mit einem wilden Desperado änderte Euer Leben: Ihr habt den

Traum vom erfolgreichen Revolverhelden und die rauchenden Colts an den Nagel gehängt und Euch fortan dem friedlichem Studium der Pharmacie gewidmet.

Wenige Jahre später seid Ihr in Coarsegold die Anlaufstelle Nummer eins für die Wehwehchen der Menschen:

Die Läuse des Dorfdeppen, die Kopfschmerzen des Dorfdoktors oder die Hämorrhoiden der Dorfdirne – In Eurer gut sortierten Apotheke findet sich immer ein wirksames Präparat. Allerdings gibt es im Jahr 1888 noch keine Chemiegroßkonzerne, Ihr müßt alle Pharmazeutika in gewissenhafter Eigenarbeit zusammenbrauen. Zum Glück liegt zu diesem Zweck das illustrierte Buch "The Modern Day Book of Health and Hygiene" von 1881 der Packung bei. Auf 50 Seiten werden die häufigsten Beschwerden und deren fragwürdige Heilungsmethoden beschrieben.



Mit **Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist** hat Sierra-Senior Al Lowe sein bisher stimmungsvollstes Werk vorgelegt. Zusammen mit Kompagnon Josh Mandel bombardiert er den Spieler mit einem Potpourri aus dreckigen Gedanken, dichter Westernatmosphäre und skurrilen Kopfnüssen. Zweifelsfrei lebt **Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist** von den schrulligen Bewohnern der Westernstadt und exzellenten Witzen – Für die Rätsel gewinnen Al Lowe und Josh Mandel dagegen keinen Blumentopf: Das erste Drittel ist eine einzige Handbuchabfrage, danach hat man nur durch beharrliche Experimente seine Erfolgserlebnisse. Ein weiterer Kritikpunkt: Schon zu Beginn hat man Zugang zu fast allen Gebäuden und Zugriff auf fast alle Gegenstände – Das fantasievolle Schauspiel entwickelt sich später weiter, aber es gibt kaum neue Räumlichkei-

ten – Das Szenarien-Pulver ist verschossen. Schlichtweg genial sind das schmissige Titelthema und die atmosphärische Geräuschkulisse. Wer die Steckplätze seines PCs mit einer Soundblaster-Karte schmückt, wird durch smarte Westernsounds verwöhnt. Die professionelle Bilderpracht steht der brillanten Akustik in nichts nach. Nie zuvor wurde die Westernthematik origineller auf einen Computermonitor gezaubert. Abschließend eine kleine Gesundheitswarnung: Wer **Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist** spielt, sollte mit einem robusten Magen gesegnet sein – Wenn man den Pixelperden mit einer Papiertüte am Hinterteil herumhantiert, um Geruchsproben der lautstark entweichenden Gase zu entnehmen, wird das ganze Ausmaß der Lowe'schen Abartigkeiten deutlich und der Mageninhalt steigt zwangsläufig in Rachenhöhe.



Das Fleischsortiment des Bordells umfaßt auch Schafslenden

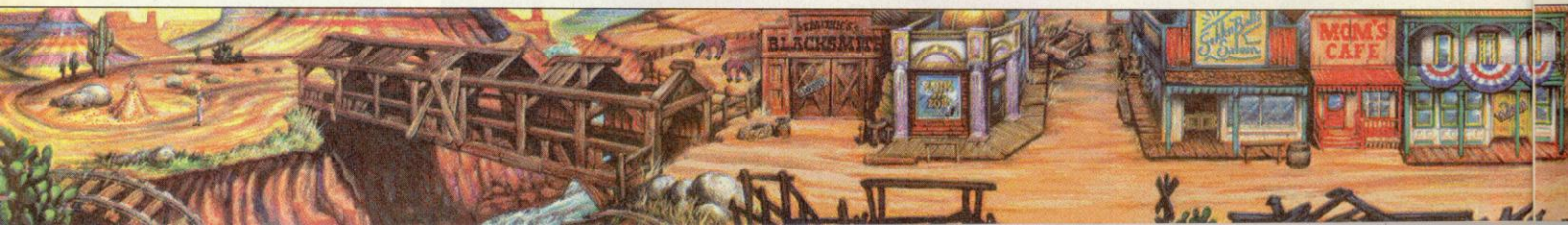


Fütterungsstunde: Die Aasgeier bekommen etwas zu knabbern.

Ganz so idyllisch wie es sich anhört, ist das Leben in Coarsegold dann doch nicht. Gerade in letzter Zeit ereignen sich wunderliche Dinge: Das angesehenen Opernhaus wird eines Tages vom halbseidenen She-

riff Shift geschlossen – Zur Begründung nennt er erwartungsgemäß nur scheinheilige und schwer nachvollziehbare Argumente. Doch nicht nur die Oper wird versiegelt, auch weitere beliebte Geschäfte und Treffpunkte müssen die Pforten für immer abdichten. Die Folgen dieser diktatorischen Maßnahmen: Große Teile der Bewohner verlassen Coarsegold, Ruinen prägen fortan das Stadtbild.

Während die verbleibende Bevölkerung resigniert den schleichenden Verfall akzeptiert, stolpert der Spieler alias **Freddy Pharkas** mehr oder





Freddy hat keine zwei Ohren, so kann er nur in einem bohren.

weniger freiwillig hinter die Kulissen einer gigantischen Intrige, wie sie der Wilde Westen noch nicht gesehen hat.

Doch nicht nur die absichtliche Rezession schadet Coarsegold – Die Stadt wird von



Durch Anklicken der Zutaten fabriziert Ihr Medikamente

einer Katastrophenwolke eingehüllt, die selbst japanische Godzilla-Filme auf Mickymaus-Niveau reduziert: Eine Schnecken-Stampede bedroht die Stadt, das Trinkwasser ist vergiftet und die Pferde wur-

Main Cast



Penelope ist die einzige Lehrerin an der einzigen Schule von Coarsegold. Sie ist rechtschaffen, schön und hat ein reines Herz – Die perfekte Partie für einen einsamen Apotheker.



Srinilalkaka Bagdnish avanciert im Laufe der Geschichte zu Freddy's treuem Gefährten. Er kümmert sich um die Apotheke, hilft beim Bekleiden und trainiert Flaschenschießen.



Sheriff Checkum P. Shift hat die Schließung vieler Geschäfte in Coarsegold angeordnet und wartet in seinem Büro auf "Damn Good Coffee" und Donuts – Ein durchsichtiger Geselle.



Whittlin' Willy ist 140 Jahre alt, besitzt einen üblen Akzent und laut eigener Aussage einen Röntgenblick. Außerdem fungiert er als redseliger Erzähler der "Ballade von Freddy Pharkas".



Larry Laffer im Wilden Westen? Zumindest hat dieser Cowboy eine frappierende Ähnlichkeit zu Al Lowes Lüstling. Ein weiteres Indiz: Er blockiert das einzige funktionierende Toilettenhäuschen in Coarsegold.



Madame Sadie Ovaree ist nicht mehr die Jüngste, leitet aber das Freudenhaus von Coarsegold immer noch mit Leidenschaft. Übrigens: Ihre Medizinrechnungen begleicht sie wild und wild in Naturalien.



Larry sei Dank! Al Lowe hat endlich die Kurve gekriegt und ein paar knackige und langwierige Rätsel in den Präriesand gesetzt. Dabei hatte ich die Hoffnung schon aufgegeben und fest damit gerechnet, daß auch *Freddy Pharkas Frontier Pharmacist* ein typisches Sierra-Leichtgewicht wird. Was stört es da den Fan, daß die Rätselflut alles andere als logisch ist und Greenhörner nur zaghaft und nach vielen Irrtümern im Spiel vorankommen. Solange wir durch abgefahrene Sprüche, ge-

konntes Country- und Western-Gequatsche und allerhand schräge Vögel abgelenkt werden, verzeihe ich dem Meister alles. Wer alle Witze und Anspielungen mitbekommen will, sollte deshalb schon recht gut Englisch sprechen oder lieber gleich auf die deutsche Übersetzung warten. Was die akustische und optische Aufbereitung des Wilden Westens betrifft, so wird gehobene Kost geboten, die nicht auf den Magen schlägt, aber auch nicht vor Begeisterung vom Saloonhocker wirft.

den in letzter Zeit nicht mit Hafer, sondern mit Bohnen gefüttert. Zumindest weisen überbliebenden Spätfolgen auf falsche Ernährung hin.

Die Steuerung des abenteuerlichen Apothekers erfolgt problemlos über die Iconleiste, die jedes Sierra-Adventure neueren Datums schmückt. Auf Knopfdruck wetzt Ihr von Schauplatz zu Schauplatz, sammelt Gegenstände, speichert Spielstände und pflegt die hohe Kunst der Kommunikation. Der Klatsch und Tratsch mit den Einheimischen ist bei *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* essentiell – Nur durch eifrigen Informationsaustausch kommt Ihr hinter das Geheimnis von Coarsegold.

Übrigens: Fensterfetischisten dürfen *Freddy Pharkas* auch unter Microsoft Windows (Version 3.X und ein 386er mit 2 MByte benötigt) installieren und

spielen. Und: An einer Version mit deutschen Bildschirmtexten wird bereits gewerkelt. js

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sierra

MS-DOS 74%

Grafik: 80% Sound: 85%

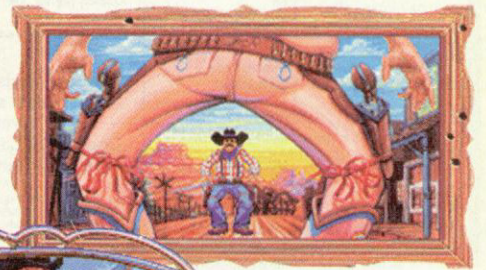
Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA, Festplatte 12 MByte

Unterstützt: Soundblaster/Pro, VGA, Adlib, Maus, Roland Pro Audio Spectrum, Windows 3.X

Geplant für: CD-ROM

12 Uhr Mittags:
Freddy zieht
schneller als
sein Schatten.



12 Uhr Mittags
und 2 Sekunden:
Naja, wohl doch
nicht.



MultiMedia Soft

Play a Game
COMPUTERSPIELE



MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

- 0-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164
- 0-1158 BERLIN, Dimitroffstraße 67
- 0-2500 ROSTOCK, Computer & Software
Waldemarstraße 21
Tel. 0171-4111779
- 0-5020 ERFURT, Meienbergstraße 20
Tel. 0361-669742
- 0-5020 ERFURT, Gyorerstraße 14
- 0-5230 SÖMMERDA, Franz Mehring Str. 1
Tel. 03634-42564
- 0-5800 GOTHA, Mohrenstraße 21
Tel. 036254-390
- 0-8046 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20, Heußweg 67
Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70, Wendemuthstraße 57
Tel. 040-6528426
- 2390 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
Tel. 0461-54075
- 2430 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
Tel. 04561-16189
- 4000 DÜSSELDORF, Berta v. Suttner Platz
Hauptbahnhof
Tel. 0211-7883776
- 4100 DUISBURG 1, Gravelottestraße 28
Tel. 0203-667494
- 4400 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001
- 4500 OSNABRÜCK, Martinstraße 32
Tel. 0541-434792
- 4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr. 54
Tel. 02327-10063
- 4700 HAMM, Ritterstraße 30
- 5100 AACHEN, Morgensstraße 4
Tel. 0241-407893
- 5100 AACHEN, Guaitastraße 2
Löhergraben
- 5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368
- 6000 FRANKFURT, Mühlgasse 20
Tel. 069-7077575
- 6600 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 3
Tel. 0681-5898018
- 8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8
Tel. 09431-1720

Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse einen
MultiMedia Soft Laden zu
eröffnen? Fordern Sie
unsere Information an.

INFO:
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

VERSANDANSCHRIFT für O:
0-5020 ERFURT, Meienbergstr. 20
Tel & FAX: 0361-669742

Versandzentrale:
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

Jeder Bestellung liegt ein POSTER
und eine aktuelle DEMO bei!

PREISVERGLEICH empfohlen

IBM-PC

X-Wing, DV	84,95 DM
Strike Commander, DA	84,95 DM
Strike Commander Speech Pack	39,95 DM
Space Quest 5, DV	69,95 DM
Dog Fight	84,95 DM
Comanche, DV	84,95 DM
Comanche Data Disk, DV	49,95 DM
The Legacy, DV	89,95 DM
Burning Steel, DV	59,95 DM
Burning Steel Data je	39,95 DM
The Serpent Isle, DA	79,95 DM
Veil of Darkness, DV	79,95 DM
Dark Queen of Krynin (SSI), DV	79,95 DM
Eishockey Manager, DV	79,95 DM
Empire der Luxe	79,95 DM
Buzz Aldrin's Race into Space, DA	89,95 DM
Spaceward HO, DV, DOS/WIN	79,95 DM
DOS 6.0, DV, (OEM)	89,95 DM
Windows 3.1, DV (OEM)	89,95 DM
The 7th Guest, DA, CD	129,95 DM

CD-ROM Laufwerk,
Philips CM-50, ext. 333,33 DM

AMIGA:

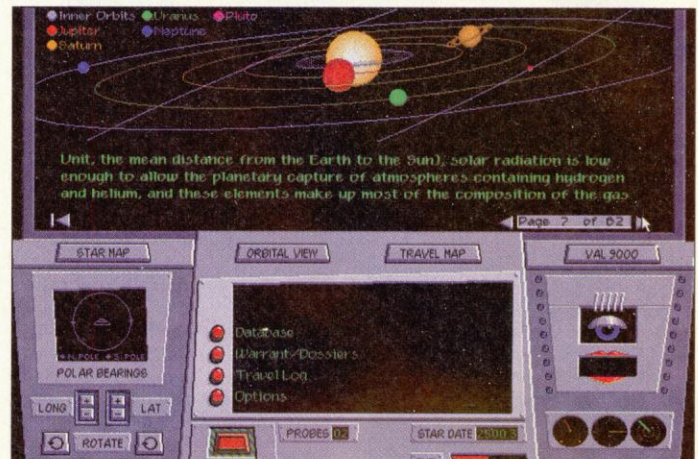
Wing Commander, DV	29,95 DM
Flashback, DV	54,95 DM
Reach for the Skies, DA	49,95 DM
Sensible Soccer 92/93, DA	39,95 DM
Eishockey Manager, DV	64,95 DM
Atac, DA	64,95 DM
Desert Strike, DA	59,95 DM
Gunship 2000, DA	74,95 DM
Lionheart, DA	54,95 DM
The Chaos Engine, DA	44,95 DM
Walker, DA	64,95 DM
B-17 Flying Fortress, DA	64,95 DM
Chuck Rock 2, DA	49,95 DM
Battle Isle, Data Disk 2, DA	39,95 DM
Superfrog (Team 17), DA	44,95 DM
Creatures, DA	44,95 DM
The Entity, DA	44,95 DM
Arabian Nights, DA	44,95 DM
Jonathan, DV	69,95 DM
Flies, Attack on Earth, DV	69,95 DM

Wir sind weder teuflisch noch
himmlisch, sondern einfach
preiswert!
Über 2000 Computerspiele und
über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreise.
Ladenverkauf ist teurer, da mit höheren Kosten
verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung und Presse solange unser Vorrat reicht.
Titel, die nicht wie vorgesehen erscheinen, werden
nachgeliefert. Versandkosten 10,50 DM, ab 300 DM
Bestellwert 6,50 DM, ab 600 DM Bestellwert frei.
Nicht alle Artikel werden in allen MultiMedia Soft
Geschäften angeboten, bitte nachfragen.



Gebackener Carmenbert



Carmen, die schicke Puppe, klagt jetzt auch eine Sternenschnuppe.

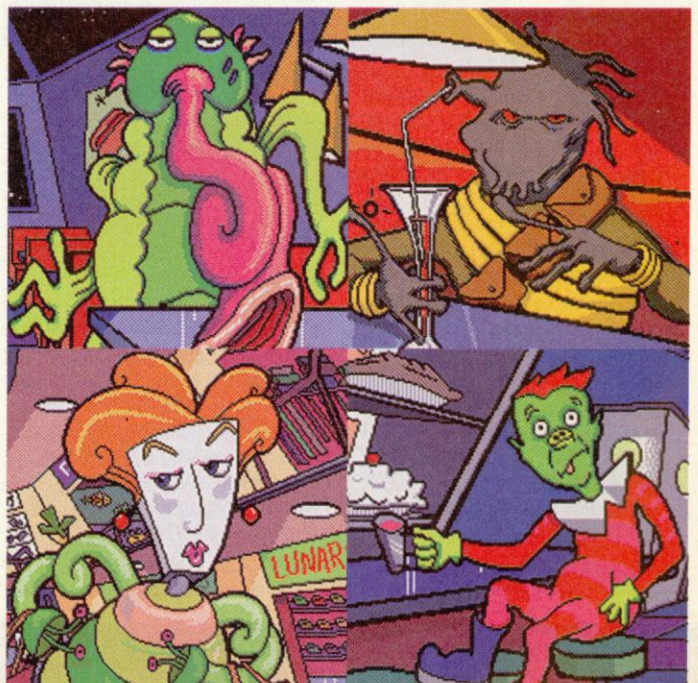
Where in Space is Carmen Sandiego?

DeLuxe

Carmen Sandiego ist die ungekrönte Königin der Gauner. Die legendären Gesetzesbrecher Jack the Ripper, Ronald Biggs, Pinguin und Kater Karlo muten im Vergleich zu Broderbunds eleganter Vorzeigeverbrecherin wie arglose Waisenknaben an: Ob Eiffelturm, Joe DiMaggios handsignierter Baseball oder frischer Holländer Käse – nichts und

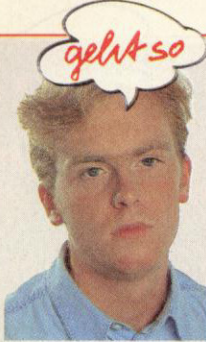
niemand ist vor Carmen Sandiego sicher.

Jetzt hat die raffgierige "Grande Dame" einen von der NASA stibizten Raketenantrieb an ihr exklusives Cabriolet montiert und ist in den Weltraum gestartet. Schon kurze Zeit später bemerken die Bewohner von Uranus, daß der beliebte Ausflugspunkt Krater Ursula fehlt. – Das kann nur



"Ugga Ugga Blubb Blubb": Die außerirdischen Zeugen und Informanten palavern in ihrer Heimatsprache.

gelbsto



Carmen Sandiego trifft gnadenlos das Schicksal jeder Dame fortgeschrittenen Alters: Make-up und Lifting sind wirkungslos, die Falten bleiben sichtbar. Obwohl die Schönheitschirurgen von Broderbund Software die eitle Carmen für ihren fünften Auftritt mit hochauflösender VGA-Grafik, vielen Samples und Sprachausgabe aufpolieren, spürt man den Zahn der Zeit: Das Spielprinzip ist abgenutzt, da helfen weder neue

Optionen noch komplexe Sternenkarten. – Auch für Software gibt es eben keinen Jungbrunnen. Allerdings sollte man den Lerneffekt nicht unterschätzen: Wer nur ungern Bücher anrührt, erfährt bei den Raumsprüngen von Stern zu Stern viel Wissenswertes über die Raumfahrt und den Sternenhimmel und das praktische On-Line-Lexikon mit Suchfunktion ist für englischkundige Sternenkundler eine wahre Fundgrube.

Raumfahrt und den Sternenhimmel und das praktische On-Line-Lexikon mit Suchfunktion ist für englischkundige Sternenkundler eine wahre Fundgrube.



Wer schreibt, der bleibt: Nach ein paar Verhaftungen werdet Ihr befördert.



Buzz Aldrin gibt einen Gast-auftritt im Astro-Lexikon.

Carmen oder einer ihrer außerirdischen Schergen gewesen sein.

Wie in den vorigen Carmen Sandiego-Episoden, heftet sich der Spieler als ACME-Detektiv an die Fersen der skrupellosen Strolche: Ihr düst mit Eurer Polizeirakete von Planet zu Planet, befragt Zeugen und horcht Informanten aus. Leider gibt es nie direkte Hinweise, sondern immer nur unvollständige Aussagen, wie "Er hatte sieben Beine" oder "Er kaufte ein Buch über die Kassiopeia". Ihr müßt dann mittels der Sternenkarte und des eingebauten Astro-Lexikons die Informationen verwenden und den Schurken hinterherjagen. Außerdem könnt Ihr auf Knopfdruck eine Suchsonde losschicken und Funkfrequenzen orten. Habt Ihr genügend Angaben über den verantwortlichen Verbrecher ge-

sammelt, stellt Euch das intergalaktische Polizeipräsidium einen Haftbefehl aus.

Seit Gene Portwood und Lauren Elliot in *Where in the World is Carmen Sandiego?* Computerdetektive auf dem Apple II zum ersten Mal auf die Spuren der schwarzhäarigen Schönheit schickten, erfreuen sich die Abenteurer von Carmen immerwährender Beliebtheit. – Zumindest in den Vereinigten Staaten tummelt sich wenigstens eines der fünf (diverse Deluxe- und CD-Editionen nicht mitgerechnet) "Whodunit"-Lernspiele in den Software-Hitparaden und versorgt notorische Schulschwänzer mit nötigem Geographie- und Geschichtswissen. *js*

Genre: Lernspiel

Hersteller: Broderbund

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 62%

Grafik: 54% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286 / 16.640 KB, VGA, Maus, Festplatte 7 MB

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

Geplant für: Macintosh

EUROGAMES



64 AM ST PC CD Mac Cards&Sticks

... und immer mit den 7 BonusPunkten :

Jedes Computer-Spiel, das wir liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils 1 Funtastic-Punkt ! Bei erreichten 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre Freispiele als Treue-Prämien.

Inca - Die Abenteurer.....79	The A-Train 3D Railroad.....79
Incredible Machine.....79	The Blue & The Gray.....80
Indiana Jones 4 Pate.....91	The Chaos Engine.....52
Inferno TFX - FS.....76	The Entity.....69
Ishar 2.....69	Tiger Road Karate.....72
Jonathan.....91	Tornado (CombatPilot2).....76
Kick Off 3 - Goal !.....69	TransArctica.....58
Kings Quest 6.....89	Trolls.....53
Kyrandia 2 Asp. Zanthia.....85	Turrican 3.....69
Lands of Lore - F&F.....89	Ultima 7 2.T. Serp.Isle.....99
Lemmings 2 Tribes I.....69	Universal Monsters.....61
Liberty of Death.....79	Urduin 2.....72
Lionheart.....52	Veil of Darkness.....82
Litil Divil.....72	Valhalla.....69
Lost Vikings.....79	War in Gulf - Tm.Yank. 3.....84
Lure of Temptress.....53	Wayne Gretzky 3 Iceh.....89
M - Monsoon (SSI).....91	When Two Worlds War.....69
Mad TV 2.....76	Wing Commander kpl. ds. 1.69
Management Soccer.....76	WingComm/DSAge/SimEarth 3 x ds. nur für Amiga.....159
Maniac Mansion 2 - Tentac.....99	Wizardry 7 Crusaders.....91
Mercenaries (Gen. Tege).....80	Woody's World.....69
Metamorphosis.....69	WW I: History Line 14-18.....91
Midnight Sun SSI.....85	X-Wing FSimul.....99
Might & Magic 4 (CoX).....76	XenoBots.....90
Monday Nite Football.....80	Zool - The Ninja Ant.....52
Myra - The Legend.....69	

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

National Lampoon Chessm.....99	7th Guest.....122
Nick Paldo Golf.....66	Beyond the Wall of Stars.....86
Odyssey - Epic 2.....80	Dead Zone SciFi-RPG.....117
Out of this World.....86	Eye of Beholder 3 - Assault.....127
Overdrive.....61	Gofer Winkles Adventure.....91
Pacific Theater Operat.....102	Jutland: Wood Ships & IronMen.....117
Pandemonium.....72	Microprose War Collection.....292
Piracy on High Seas.....76	Secret Weapon of the LW, kpl.....107
Pirates 2 Gold.....91	Sherlock Holmes 3.....114
Power Politics - The Candidate.....80	Who Killed Sam Ruppert Adv.....80
Prehistorik 2: Return Hung.....64	
Prehistorik 2: Return Hung.....64	
Prime Mover Motorrad.....69	
Rags to Riches.....104	
Realms of Darkness.....69	
Return of the Phantom.....99	
Riftwar Saga (Sierra).....97	
Ringworld - Return of Patr.....84	
Rookies.....85	
S.A.S. Special Air Service.....72	
S. U. B.....102	
Seal Team.....91	
Secret Monkey Island 2 CR.....91	
Secret Mission (Agent).....69	
Sensible Soccer 92/93.....52	
Shadow of Comet.....102	
Sherlock Holmes 1 Lost Files.....88	
SimEarth kompl. ds. 1.....69	
Sink or Swim I.....53	
Sleepwalker.....52	
Space Hulk - Warh. 4000.....97	
Space Quest 5.....91	
Spelljammer AD&D.....85	
St. Thomas.....76	
Street Trek 5 25th Ann.....61	
Stratforter 2.....61	
Strike Commander.....99	
Sukija.....91	
Super Cauldron.....52	
Syndicate.....76	
Taskforce: 1942 Navy.....91	
	20 Lost Treasures of Infocom.....89
	AD&D Unltd. Advent.Const.Set.....91
	Indiana Jones 4 Adventure.....76
	Lemmings 1.....76
	PGA Tour Golf.....80
	Railroad Tycoon Strategie.....89
	Secret Monkey Island 2 Adv.....76
	SimAnt - survive as an amesie !.....79
	Spectre Supreme Action.....89
	V for Victory 3 - 1944.....104
	11 Lost Treasures of Infocom.....97
	Creepy Castle.....71
	Journeyman Project.....140
	Spaceship Warlock.....135
	Sherlock Holmes 3.....112
	Glamour Girls XXXX (Adults only).....85
	Virtual Valerie XXXX (Adults only).....135

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 reservieren ! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !

Ihr mit DM 1,- frankiertes & adressiertes Rück-Küvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte das System angeben) : Für den Amiga / für den PC / für CD-ROM / für APPLE Mac. Noch lieferbare, bzw. neue 64er & ST-Games bitte telefonisch nachfragen.

*** Nur mit der kompletten FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel ! Garantiert ! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert ! Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 17. 5. 93 Irrtum / Änderung / Teillieferung immer vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Vollständige Auswahl aus Europa & USA
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service
Wir sind da: Mo - Fr 10-12³⁰, 14-17, Fr. bis 15 h, 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.
Wir beliefern Sie, so schnell es geht: immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).
Servus Austria, Gruenzi Schweiz, Ciao Italia: Wir versenden täglich auch in das Ausland: (immer abzgl. 15% dts.St., + NN-Versandk. oder per Post-Baranweisg. + nur 16.- Versdsk.). Viele Reservierungen berechnen die 15% dts. Steuer - wir nicht ! Rechnen Sie doch mal nach !

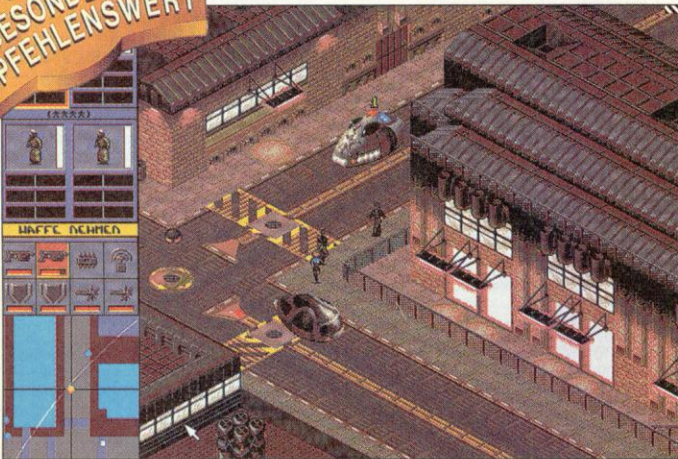
FUNTASTIC ComputerWare: EuroGames GmbH Postbox 14 02 09 Müllerstr. 44 (kein Ladenverkauf) D - 8000 München 5 Telefon (089) 260 95 93 Fax (089) 268 138

Die besten Computerspiele. Fachhändler seit 1985. Händler - Anfragen immer willkommen: gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung) !



POWER PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

CHIP-Trip



Amok-Auto: Den Polizisten im anderen Wagen geht's an den Kragen

Syndicate

Im zweiundzwanzigsten Jahrhundert sind Sozialismus und Kartellamt vergangene Kapitel in verstaubten Geschichtsbüchern. – Der Kapitalismus regiert unangefochten die Welt. Skrupellose Megakonzerne aus Japan, Amerika und Europa beherrschen das böse Spiel des Verdrängungswettbewerbs und schlucken jeden Konkurrenten. Mit geballter Wirtschaftsmacht kontrollieren sie das Leben der Menschen.

Durch die Erfindung des CHIP ist der Krieg zwischen den Konzernen definitiv eskaliert. Dieses Nackenimplantat täuscht die Psyche der Men-

schen. – Eine elektronische Droge, die reißenden Absatz findet.

Nicht der finanzielle Aspekt interessiert die Konzerne, ein geheimer Nebeneffekt macht die CHIP-Fabrikation zum heißumkämpften Sektor: Der Träger eines CHIP läßt sich unbewußt kontrollieren. Der CHIP ist das endgültige Machtinstrument.

An der Spitze des europäischen Syndikats betreibt Ihr einen ebenso gnaden- wie rücksichtslosen Kampf gegen die sieben Konkurrenzkonzerne um die Vorherrschaft in der Welt. Von Eurer fliegenden Zentrale aus lenkt Ihr vier wil-

Syndicate ist kein Spiel – Das ist virtuelle Realität. Bullfrogs Zukunftsvision, bedrückend und faszinierend zugleich, beherrscht mein Leben. Nachts träume ich von Gausswerfer-Attacken, beim Frühstück plane ich einen Zeitbomben-Hinterhalt, und in der Redaktion erobern meine Agenten endlich Alaska. Die Möglichkeiten des Spielers sind bei Syndicate fast grenzenlos und ebenso vielschichtig wie die Einsatzaufträge und die Städteszenarien. Die drei Jahre Entwicklungszeit merkt man Syndicate an: Bullfrog hat den terminfeindlichen Detailperfektionismus bis zum Exzeß betrieben – Ich finde keine relevanten Kritikpunkte, sogar die deutsche Übersetzung



ist klasse gelungen. Auch wenn strategisches Geschick bei Syndicate im Vordergrund steht – Für mich ist dieser Bullfrog'sche Geniestreich fast eine Simulation. Die Bewohner der Städte haben reale Verhaltensmuster: Zum Beispiel flüchten sie, sobald das Feuer eröffnet wird und überqueren nur die Straße, wenn kein Auto kommt. Wahrscheinlich hat Bullfrog die Multi-Player-Option in Absprache mit Chefredakteur "Grrrrmb!" Hengst aus unserer Testversion entfernt, sonst würde die nächste POWER PLAY frühstens in einem halben Jahr erscheinen. Syndicate ist ein Meilenstein der elektronischen Unterhaltung. Vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten.



Kaufrausch: Brust oder Keule?

lenlose und schwerbewaffnete Agenten bei verschiedenen Missionen in den düsteren Metropolen der Zukunft.

Nachdem Ihr das Firmenlogo und den Namen Eures Syndikats bestimmt habt, startet Ihr von Westeuropa den Kreuzzug gegen die konkurrierenden Konzerne in 50 Regionen der Erde. Die Agenten müssen unter anderem feindliche Agentenführer ausschalten, wichtige technische Anla-



Eloquent: Alles in Deutsch

gen sprengen und hochdotierte Wissenschaftler entführen.

Euer Anfangsbudget beträgt 30.000 Kredit-Einheiten. Mit diesem Geld könnt Ihr Eure Lohnkiller mit Waffen und interessanten Accessoires bestücken. Vorausschauende Konzernchefs, die keine Kosten scheuen, beauftragen die Forschungsabteilung mit der Entwicklung neuer Waffen und rüsten ihre Agenten mit leistungsstarken bionischen Organen aus.

Nach der Vorbereitungsphase werden Eure Agenten im Auftragsgebiet abgesetzt. Das isometrische Endzeitszenario präsentiert sich in düsteren Farbtönen und hochauflösender VGA-Grafik. Am linken Bildschirmrand findet Ihr die Kontrolleiste: Eine Radarübersicht des Territoriums, ein Waffenauswahlmenü, Kameraeinstellungen der Agenten, deren Lebensanzeige und die revolutionäre "IPA"-Einstellung. Über das implantierte CHIP-Modul könnt Ihr die Intelligenz, die Aufmerksamkeit und den Blutdruck jedes einzelnen Agenten bestimmen. Je nach Justierung verhalten sich die Agenten anders und unter Umständen sogar autonom. Wird zum Beispiel ein Agent mit einem hohen Adrenalinpiegel und geringer Intelligenzeinstellung angegriffen, feuert er hektisch



Barbarisches Barbecue – Der Gausswerfer bringt Licht in das Dunkel der düsteren Zukunfts-Metropole



Das 3-D-Intro versprüht beste Bladerunner-Atmosphäre.

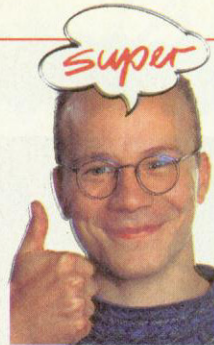
Wo sind Roy Batty, Pris und Leon?



Beklemmend: Das Konzern-Hauptquartier



Das Leonardo-Gerät modifiziert einen neuen Agenten



Einer der bekanntesten Cyberpunk Autoren, Bruce Sterling, sagte einmal, daß Computer die Droge der 90er Jahre wären – damit kann Sterling nur *Syndicate* gemeint haben. Das Meisterwerk stellt uns eine Zukunft vor, die wir aus "Bladerunner" oder "Neuromancer" kennen. *Syndicate* ist eine neue Welt – eine düstere, zukünftige, in der Euch alles abverlangt wird, aber auch alle Möglichkeiten offen stehen. So frei wie in *Syndicate* dürft Ihr Euch bis jetzt in keinem Computerspiel bewegen. Autos, Züge, Treppen, Häuser – eine Umgebung wartet dar-

auf, entdeckt zu werden. Unmengen von Details lassen dieses Programm zu einer neuen Form der elektronischen Unterhaltung werden. Seitdem es Computerspiele gibt, versuchen Softwaredesigner genau diese Atmosphäre einzufangen. *Syndicate* ist das erste Spiel, dem dies ohne Abstriche gelungen ist. Fast ohne, denn springendes Scrolling und einige perspektivische Störungen dämpfen bei mir ab und zu die Euphorie. Trotzdem ist *Syndicate* eine Innovation: Story, Spielwitz, und Langzeitmotivation bilden eine rundherum gelungene Einheit.

und unkontrolliert um sich. – Bei hoher Intelligenz und Aufmerksamkeit sucht er rechtzeitig Deckung und verteidigt sich gezielt.

Die Agenten lassen sich natürlich auch direkt steuern: Wenn Ihr einen Punkt auf der scrollenden Stadtansicht oder dem Plan anklickt, marschiert der Agent schnurstracks dorthin. Drückt Ihr die rechte Maustaste, feuert der Agent mit der selektierten Waffe auf das anvisierte Ziel. Plaziert Ihr den Mauszeiger beispielsweise auf einer Person, einem Gebäudeingang oder einem Fahrzeug, könnt Ihr mit dem Druck auf die linke Maustaste andere Aktivitäten ausführen. Je nach Situation betreiben die Agenten Leichenfledderei, betreten Bauwerke und die Kanalisation oder benutzen ein Fortbewegungsmittel – Unter anderem stehen Polizeiwagen, Krankenwagen, Panzer und Eisenbahnen zur Verfügung.

Neben den verschiedensten Waffensystemen entwickeln Eure Ingenieure auch andere technische Apparaturen. Besonders interessant und nützlich ist der Überzeugungsstrahl. Wird eine Person von dieser chemischen Waffe getroffen, verliert sie jeden eigenen Willen und tragt im Sausechritt um Euch herum. Auf diese Weise könnt Ihr zum Beispiel beschlagene Akademiker auf Eure Seite bringen oder Euch, nicht ganz fein, mit einem Schutzschild aus einer Legion "bestrahlter" Menschen umgeben.

Neben wehrlosen Zivilisten und schlaffen Wachposten trifft Ihr in den Städten und Anlagen auf Polizisten und Agenten konkurrierender Syndikate. Nur wenn Eure Leute mit gezückten Waffen herum-

hantieren, wird die Polizei auf sie aufmerksam – Weit weniger freundlich und besser bewaffnet sind erwartungsgemäß die feindlichen Konzernschergen.

Habt Ihr allen Widrigkeiten zum Trotz eine Mission erfolgreich beendet, steht das entsprechende Land unter Eurer Befehlsgewalt und die Steuereinnahmen stärken die Passivseite der Konzernbilanz.

Ihr müßt übrigens nicht exklusiv gegen das Tasmanische Freiheitskonsortium, die Castrilos und das Tao-Syndikat antreten, sondern könnt Euch auch mit Bekannten und Verwandten messen: Die endgültige Version von *Syndicate* wird eine Multi-Player-Option bieten, die Konzernkriege in Novell-Netzen und über Modem ermöglicht.

Zum Schluß noch ein Hinweis in eigener Sache: Auf Seite 32 erfahrt Ihr in einem Spezialreport alles über die Schöpfer von *Syndicate*. js

Waffen



Überzeugungsstrahl

Wird ein Passant vom Strahl dieser Waffe getroffen, verfärbt er sich blau und folgt Euch willenlos.



Miniaturgewehr

Das hohe Gewicht dieses Maschinengewehrs wird durch verheerende Feuerkraft und -geschwindigkeit relativiert.



Pistole

Veraltete Handfeuerwaffe mit großem Kaliber und mittlerer Reichweite. Extrem günstig.



Laser

Große Reichweite und akkurat. Für Schüsse aus dem Hinterhalt gibt's nichts besseres.



Gausswerfer

Schwerer 3er-Raketenwerfer mit großer Reichweite und gigantischer Zerstörungskraft.



Flammenwerfer

Dem feurigen Temperament des Flammenwerfers kann keiner widerstehen.



Schrotflinte

Auf kurze Distanz ist dieses "Pump-Action"-Gewehr mit seinem Streuschuß äußerst effektiv.



Fernwaffe

Von einem sicheren Standpunkt aus könnt Ihr mit dieser Einerschuß-Waffe ferne Opfer erlegen.



MP

Ein günstiger Preis und eine hohe Feuergeschwindigkeit machten die 9 mm-Uzi zur Standardwaffe der Agenten.



Zeitbombe

Habt Ihr eine scharfe Zeitbombe abgelegt, macht Euch aus dem Staub: Die Explosionskraft ist gigantisch und verheerend.

Flotter Dreier



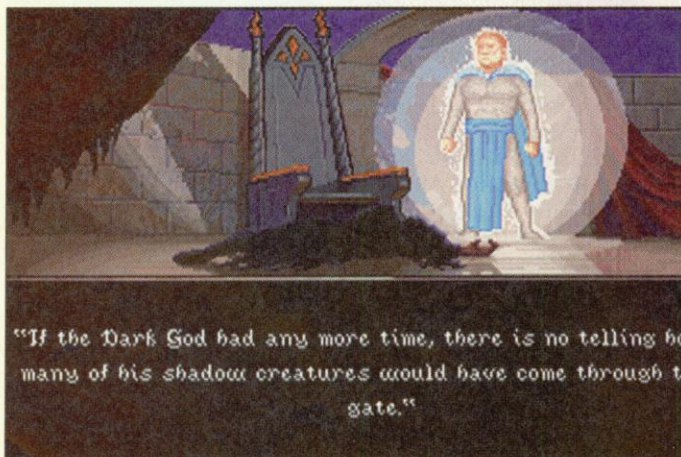
Blubb... Blubb: Ein Unterwasserlevel gehört auch dazu

Eye of the Beholder 3

Der Schock saß tief: Bis Mitte letzten Jahres werkten die Designer der Softwarefirma "Westwood Studios" noch für die Rollenspielprofis von SSI, dann unterschrieben die Macher der 3-D-Rollenspielserie *Eye of the Beholder* einen fetten Vertrag bei Virgin Games. Fans der *Eye of the Beholder*-Reihe fürchteten das vorzeitige Ende der Saga. Mittlerweile hat das Bängen um eine Fortsetzung der beliebten Serie ein Ende. Die SSI-Programmierer bastelten kurzerhand den dritten *Eye of the Beholder*-Teil selbst zusammen.

Alte Veteranen, die schon mit den ersten beiden Spielen der Serie Erfahrung sammelten, können ihre Truppe aus Part zwei importieren. Neueinsteiger werkeln eine frische

Charaktercrew zusammen. Nur vier Helden dürft Ihr selbst aus verschiedenen Klassen (Kämpfer, Paladin, Priester, Magier) und Rassen (Elfen, Menschen, Zwerge) zusammenzimmern. Bis zu zwei zusätzliche Mitstreiter können während des Abenteuers zur Verstärkung der Party aufgepickt werden. Kenner der Serie werden sich auf Anheb in *Assault on Myth Drannor*, so der Untertitel des finalen Parts, zurechtfinden. In einem 3-D-Fenster ist die Umgebung zu sehen. Am rechten Bildrand befinden sich die Konterfeis Eurer Truppe. Per Mausklick auf Richtungspfeile laßt Ihr die Crew durch die Dungeons und die Oberwelt stapfen. Gegenstände werden ebenfalls via Mausklick aufgelesen und im Inventar der Charaktere ver-



Geschafft: Der Obermottz ist besiegt, die Helden dürfen nach Hause

Auch ohne die Dungeonkünstler der Westwood Studios haben SSIs Rollenspiel-Experten mit *Assault on Myth Drannor* ein recht respektables *Eye of the Beholder*-Finale auf den Softwaretisch gezaubert. Die Grafik nebst passenden Zwischenszenen ist im gewohnt-noblen *Eye of the Beholder*-Stil, die zackigen Soundeffekte unterstreichen die gepflegte Monsterhatz. Vor allem Spieler, die sich durch die ersten beiden Programme der Saga geprügelt haben, werden ihre Freude an *Beholder* Nummer



Drei haben. Der recht deftige Schwierigkeitsgrad – einige der Monster sind ganz schön knackig – dürfte Neueinsteiger etwas verschrecken, Veteranen aber vor eine echte Herausforderung stellen. Leider bietet *Assault on Myth Drannor* keine elementaren Neuerungen oder gar eine konsequente Weiterentwicklung des *Beholder*-Themas: Auf ein Automapping muß der Kellerfan immer noch verzichten – völlig unverständlich. Die Kollegen von Westwood beweisen mit ihrem Neuling *Lands of Lore*, daß es auch anders geht.



Angriff bei Nacht: Ein paar untote Mädels greifen an

Hilft immer: Der Feuerball gehört zum Zauberrepertoire einfach dazu



Der Charakterschirm im Überblick

staut. Neu hinzugekommen ist eine spezielle Kampfoption. Mußt Ihr in den Echtzeitgefechten der früheren Episoden immer die Waffen jedes einzelnen Charakters benutzen, genügt nun ein Klick auf das "All Attack"-Feld. Alle aktivierten Figuren schlagen nun gleichzeitig zu. Apropos Monster: *Assault on Myth Drannor* wurden ein paar neue, besonders diese Monsterrassen spendiert. Untote Drachen und miese Schlangen treiben hier ebenso ihr Unwesen wie moderige Skelettkrieger und Geisteritter. Dem Schwierigkeitsgrad entsprechend, steigen Eure Figuren auch in höhere Erfahrungsgrade auf. War im Vorgänger mit Level

13 das Ende der Erfahrungstange erreicht, ist bei *Assault on Myth Drannor*-Heros erst bei Stufe 20 Schluß.

Unsere Testversion ist noch in Englisch, eine komplett deutsche Version kommt allerdings in diesen Tagen in den Handel. mh

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: SSI
 Zirka-Preis: 100 Mark
 Testmuster: Softgold

MS-DOS 69%

Grafik: 70% Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte RAM, 11 MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland

Geplant für: -

GANZ DER PAPA?



DL1150, DL1250

...noch viel besser, die Kleinen sind gewachsen!

Wir sind die kleinen 24-Nadel-Drucker von Fujitsu.

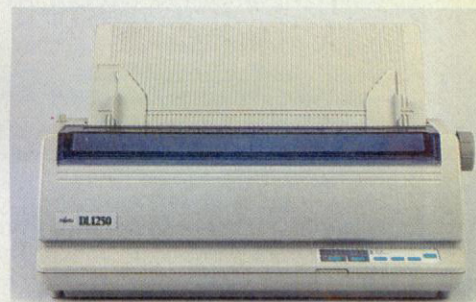
Von den Großen haben wir die Qualität und Perfektion. Klein, leise und superflink sind wir sowieso.

DL1150:

- Zwei Schächte für Einzelblatteinzug
- Hochleistungsbetrieb für alle, denen es nicht schnell genug gehen kann
- 11 eingebaute Schriften und 4 Emulationen für noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten
- 110 Spalten auf A4 quer

DL1250:

- 136 Spalten auf A3 quer. Der preiswerte Drucker für große Tabellen



Und wie wär's mit Farbe – kein Problem, wir lassen uns nachträglich ganz leicht zum Farbdrucker umrüsten.

Bitte senden Sie mir genauere Unterlagen über
 die Kleinen von Fujitsu, den DL1150 und DL1250
 das gesamte Fujitsu-Drucker-Programm

Name

Straße

PLZ, Ort

Firma

Coupon an Fujitsu Deutschland GmbH
Frankfurter Ring 211 · 8000 München 40 · Tel. 0 89 / 3 23 78 - 0

POP 7/93

FUJITSU

Wiederholungstäter



Kämpfe laufen wie beim Vorgänger quasi automatisch ab

Worlds of Legend: Son of the Empire

Der Name Pete James dürfte nur den ganz eingefleischten Rollenspielfans ein Begriff sein. Immerhin gelang Pete James mit den beiden *Bloodwych*-Programmen ein echter Achtungserfolg. Das besonders markante Merkmal der beiden *Bloodwych*-Spiele war der geteilte Bildschirm. Dank Splitscreen-Modus konnte man zusammen mit einem beherzten Kumpel durch 3-D-Dungeons streifen. Im letzten Jahr kehrte Jame den 3-D-Labyrinthen den Rücken und gab mit der Mixtur aus Monsterhatz und Hardcore-Tüftelei *Legend* seinen isometrischen Einstand. Statt sich danach auf die faule Haut zu legen, werkelte Pete James am zweiten *Legend*-Teil, der jetzt unter dem Titel *Worlds of Legend: Son of the Empire* in die Softwareläden gelangt. Wie im

ersten Teil steuert Ihr eine frische vierköpfige Heldencrew (ein Krieger, ein Zauberer, ein Ninja und ein Barde) oder eine aus dem Vorgänger importierte Mannschaft durch verschiedene Labyrinth, die von schräg oben zu sehen sind. Jeweils nur ein Raum des Untergrundkomplexes wird dargestellt. Wandert Ihr in ein benachbartes Zimmer, wird "umgeblättert". Meistens befinden sich in den einzelnen Räumen nicht nur fiese Monster, sondern auch Puzzles, die es zu lösen gilt. Da müssen Schalter umgelegt, Hindernisse umgangen, Hebel betätigt und Teleporter aktiviert werden. Alle Aktionen werden via Maus erledigt. Per Befehlsleiste am unteren Bildrand untersucht Ihr Gegenstände, öffnet Schatztruhen oder sammelt Items ein. Zusätzlich

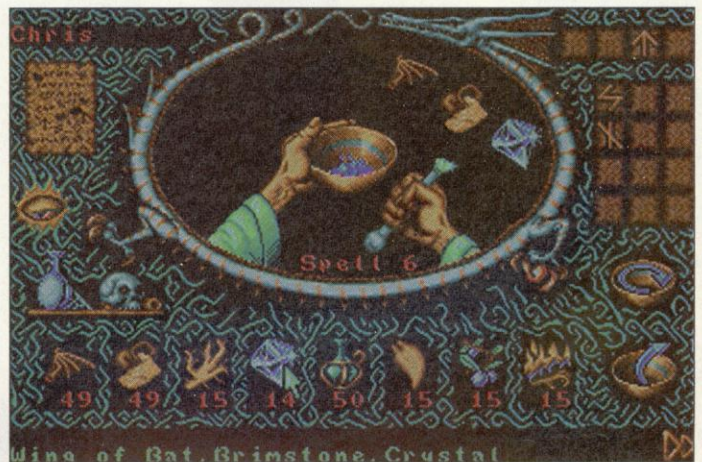


Ein Puzzle: Wie bekommen wir die Tür zum Schatz auf?

An Pete James scheint die technische Entwicklung der letzten 12 Monate scheinbar spurlos vorbeigezogen zu sein. Die optische und akustische Aufmachung von *Worlds of Legend: Son of the Empire* unterscheidet sich in keinem Pixel vom Vorgänger – in Zeiten von *Ultima Underworld* ein gewagtes Unterfangen. Auch spielerisch hat sich am Neuling gegenüber *Legend* nichts verändert. Vom Autokampf-Modus bis zum komplex-komplizierten Mischen der Zauberformeln



dampfen die gleichen Routinen durch den Prozessor. Geblieben ist der eigenwillige Charme, der Pete James-Spielen zueigen ist. Fummelt man sich erstmal durch die ersten Puzzles, schlägt der Flair von *Son of the Empire* gnadenlos zu. Erfreulich: Der verdammte harte Schwierigkeitsgrad des Vorgängers wurde ein wenig entschärft; Charaktere werden früher befördert, die zahlreichen Monster verlieren an Schrecken. Somit sorgt nur die fehlende Innovation für Magendrücken.



Hokuspokus: Wir rühren uns eine Zauberformel zusammen

gibt's eine Automap-Funktion, auf der Ihr Euren aktuellen Standort überprüft und ein Rucksack-Icon, mit dem Ihr die gesammelten Habseligkeiten untersucht, Waffen aktiviert oder neue Rüstungen überstreift. Tauchen in den Gewölben Monster auf, könnt Ihr Eure Charaktere nicht individuell befehlen. Kämpfe laufen quasi automatisch ab. Für jedes versemmelte Monster und gelöste Rästel erhalten Eure Figuren Erfahrungspunkte. Sie werden im Spielverlauf befördert, stecken dadurch mehr Prügel ein und hauen kräftiger zu. Zusätzlich gibt's einen Haufen Goldmünzen mit denen Ihr in

den lokalen Shops neue Ausrüstung und Zauberezutaten kaufen könnt. Auch die magischen Künste kommen in dem Spiel nicht zu kurz: Der partyeigene Zauberer ist zu Beginn des Abenteuers nur mit einer Handvoll zünftiger Magieformeln ausgerüstet, später müssen neue Zaubersprüche aus verschiedenen Zutaten und passenden Runensymbolen zusammengemixt werden. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Mindscape

MS-DOS

66%

Grafik: 51%

Sound: 25%

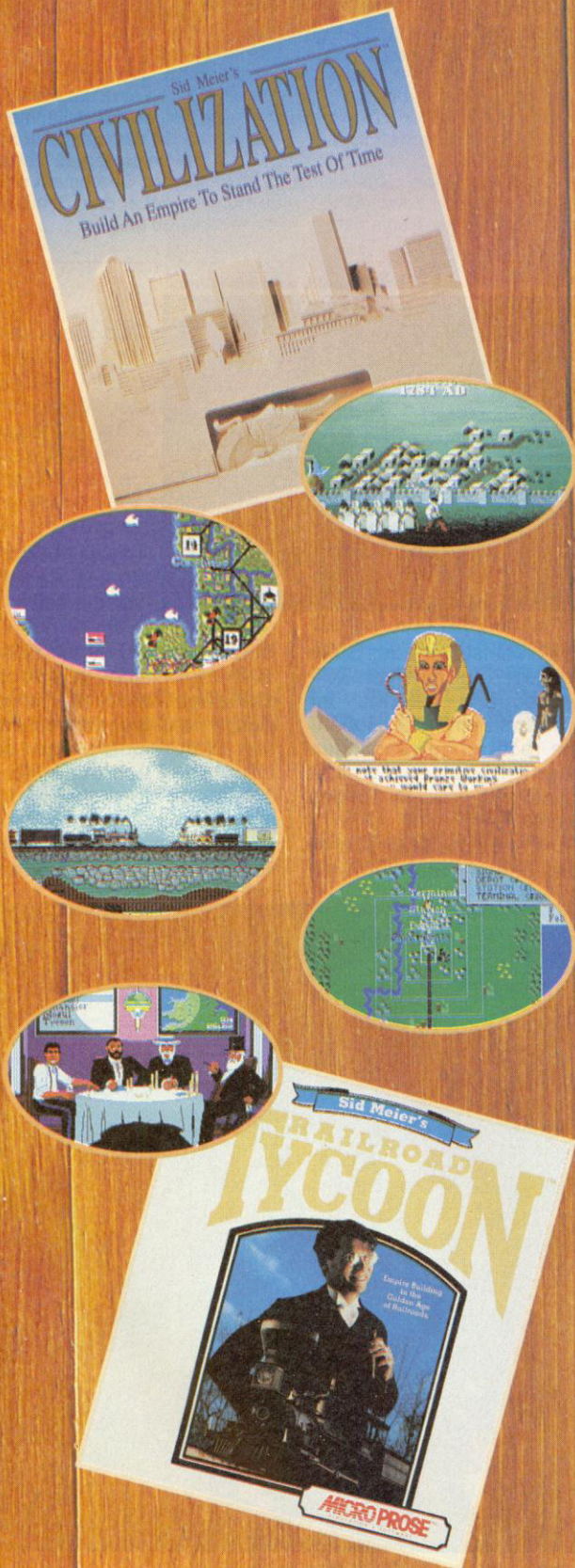
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, CGA, 640 KByte RAM, 2 MByte Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Roland

Geplant für: Amiga, Atari ST

Lassen Sie sich von einem Genie dabei helfen, eine Zivilisation zu schaffen oder ein Eisenbahnmagnat zu werden!



Versuchen Sie sich einmal an diesen preisgekrönten "Götterspielen" von Sid Meier, dem Guru des Spieldesigns.

In "Civilization" und "Railroad Tycoon" müssen Sie strategische Entscheidungen treffen, die Ihre Phantasie bis aufs Äußerste testen.

"Civilization" lädt Sie ein, Ihre eigene Gesellschaft zu schaffen und vom Anbeginn der Zeit bis über das Weltraumzeitalter hinaus zu führen. Lassen Sie eine neue Welt entstehen, entdecken Sie moderne Technologien, bestimmen Sie das Schicksal Ihres Volkes - nur so können Sie erfolgreich sein und überleben!

"Railroad Tycoon" beginnt in den frühen Tagen der Eisenbahnen, im 18. Jahrhundert.

Veränderungen durchziehen das Land, und Sie haben die Chance erkannt, sich gewaltigen Reichtum und Macht zu sichern. Doch haben Sie auch die richtigen Fähigkeiten, um diese Chance zu nutzen?

Preisgekrönte Spielklassiker für IBM PC und kompatible Geräte, Amiga ST und Apple Macintosh

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury,
Avon, BS17 6AY. Tel: +44 (0)666 504399

Monster ABC



Durch diese hohle Gasse muß er kommen: Midkemia in 3-D.

Betrayal at Krondor

The Riftwar Legacy

Es gibt Geschichten, die sind so löchrig wie ein Schweizer Käse. Stolpert der Held der Handlung gerade nicht über eine neue Monstergattung, dann fällt er mit Sicherheit in ein multidimensionales Wurmloch und landet auf einem anderen Planeten. Und da auf dieser neuen Welt nicht nur bunte Blümelein wachsen und wollige Schafe grasen, sondern auch die passenden Bösewichter ihr Unwesen treiben, stecken wir bald im tiefsten Schlamassel. Wir düsen durch die Dimensionen, stiften Frieden auf diversen Welten, entwickeln uns vom Stallburschen zum Großmagier und finden nebenbei die Liebe fürs Leben.

So geschehen in Raymond E. Feists "Riftwar Trilogie", neben Tolkiens "Herr der Ringe" ein weiterer großer Weltentwurf der Fantasy-Literatur. Glück für uns, daß Feist nicht nur vor der Schreibmaschine hockt, sondern auch einem Computerspiel nicht abgeneigt ist. So rannte Dynamix bei ihm offene Türen ein, als man ihm ein gemeinsames Projekt vorschlug. Wo sonst nur Flieger über den Simulationshimmel düsen, entstand unter Feists Mithilfe das erste Rollenspiel von Dynamix.

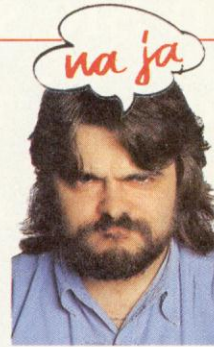
Betrayal at Krondor hält sich thematisch eng an die Buchvorlage, ist dagegen zeitlich erst nach den Geschehnissen in der Trilogie angesiedelt. Um die von Feist gewünschte Nähe zum Buch noch deutlicher zu machen, ist die Handlung in neun Kapitel eingeteilt. Immer wenn einer dieser Sub-

plots gelöst ist, wird der Spieler mit einer aufwendigen Zwischensequenz belohnt. Ihr stromert mit einer für Rollenspiele recht ungewöhnlichen Dreiertruppe durch die Wälder und Auen des Fantasy-Landes Midkemia.

Die Landschaft wird uns, heute schon Standard, in

scrollender 3-D-Grafik aus der Sicht der Helden angeboten. Ganz egal, ob Ihr im Dungeon oder in der monsterverseuchten Natur unterwegs seid, könnt Ihr Euch mit Hilfe der Maus frei bewegen und die Landschaftsmerkmale von allen Seiten begutachten. Helden mit langsamen Rechnern

Meine Begeisterung angesichts des dynamischen Rollenspieldebüts hält sich in Grenzen. So löblich die Idee auch sein mag, die spannenden "Riftwar"-Bücher von Raymond E. Feist als Computerspiel umzusetzen, so kläglich scheiterten die Designer an der Ausführung dieses Mammutprojektes. Der erste Stolperstein im umfangreichen *Krondor*-Hindernismarathon: Es stehen nur drei vorgefertigte Helden zur Auswahl. Eigenbau-Heroen sind in *Betrayal of Krondor* verpönt, nur mit Mühe werden die digitalisierten Helden zur liebgewonnenen Identifikationsfigur. Kaum haben



wir uns an die Instantcrew gewöhnt, sorgt ein schlichter Designpatzer dafür, daß unsere Truppe permanent vom Hungertod bedroht wird: Das Angebot an lebenswichtigen Nahrungsmitteln ist knapper als im HO-Markt zur Blütezeit des Realsozialismus. Nicht-Anglizisten werden außerdem Probleme haben, die zahlreichen geharnischten Wortpuzzles zu lösen, die nötig sind, um wichtige Schatzkisten zu öffnen. Immerhin stecken in *Betrayal of Krondor* ein paar interessante Ideen, aber für meinen Geschmack sollte Dynamix lieber dem Simulationgenre treu bleiben.



Hau den Lukas: Strategiekampf von der Seite.



Adlerauge: Unser Weg im Überblick wird in verschiedenen Zoom-Stufen geboten.



Einkaufsbummel: Blech oder Edelstahl, was darfs denn sein?

Menüsalat: Der Charakter wird auf mehreren Bildschirmen verwaltet.



im Rucksack dürfen die Grafikdetails ihrer jeweiligen Power anpassen. Wer genug hat von dreidimensionalen Wegen schaltet um auf eine Landkarte von Midkemia und steuert seine Truppe aus der Vogelperspektive. Hier stehen Euch mehrere Vergrößerungstufen zur Verfügung, um nur ja keine wichtige Besonderheit in der Landschaft zu verpassen.

Neben diesen beiden Sichtweisen werden alle wichtigen Orte im Spiel durch zusätzliche Grafiken dargestellt. Die Bildchen dienen nicht nur atmo-

sphärischen Zwecken, sondern fungieren nebenbei als Menüs. Per Mausclick erreicht Ihr so alle Lokalitäten in der jeweiligen Stadt.

Ganz dem literarischen Vorbild verbunden, gibt's reichlich englischen Text zu verdauen, wenn sich zwei Charaktere weitgehend automatisch unterhalten oder der Computer eine Ortsbeschreibung gibt. In den Dörfern und Städten von Midkemia könnt Ihr den genreüblichen Beschäftigungen nachgehen. Ihr deckt Euch beim Krämer mit Expeditionsutensilien

Zwerge verlieren den Bart und Elfen kommen in den Stimmbruch. – Was hätte man aus dieser saftigen Vorlage für einen Rollenspielknaller machen können, und was für ein unausgereiftes Produkt darbt letztendlich auf der Festplatte. Beginnen wir mit des Rollenspielers liebstem Kind, dem Dungeon. In den scrollenden Kellern trefft Ihr nur alle Jubeljahre auf einen Gegner, von knackigen Rätseln keine Spur. Trotzdem erwartet die Recken dort ein grausiges Schicksal: Sie verhungern, weil sie sich in den öden Fluren verlaufen. Die Auto-mapping-Funktion hilft nicht weiter, sondern verwirrt zusätzlich und auch das Mitzeichnen nützt nicht immer. Zum Glück geht's an der frischen Luft, dank Landkarte und zoombarer Vogelper-



spektive, übersichtlicher zu. Zumindest bis der erste Bösewicht am Vektorhorizont auftaucht, und wir in den Rundenkampf einsteigen. Wieder gibt's ein allgemeines Grafikgewusel, und die Orientierung auf dem isometrischen Schlachtfeld geht flöten. Wer sich diese Fummelar-beit ersparen möchte, sollte besser den recht cleveren Computer zuschalten und die Kämpfe automatisch austragen lassen. Soweit von der modernen Technik unterstützt, bleibt uns nur noch eine ausgedehnte Besichtigungstour durch das riesige Spielareal und das logistische Problem der Nahrungsmittelbeschaffung. Fans der Vorlage werden vielleicht ein Auge zudrücken, für hochmotivierte Computerraubritter wird deutlich zu wenig geboten.

und eisernen Rationen ein, laßt Euch im Tempel nach überstandener Schlacht auskurieren und schnappt in den Kneipen die neuesten Gerüche auf.

Habt Ihr genug vom friedlichen Plausch in der sicheren Taverne, dann geht's ab in die Wildnis zum Monsterplätzen. In *Betrayal at Krondor* plagt Ihr Euch nicht mit Echtzeitgeplänkel, sondern dürft strategisch im guten alten Rundenkampf

tätig werden. Die jeweilige Kampfarena seht Ihr von schräg oben, Freund und Feind erscheinen als animierte Figuren. Mit der Maus schiebt Ihr die Kämpfer über ein in die Spielfläche integriertes, unsichtbares Rasterfeld und bestimmt, ob sie zuschlagen, zaubern oder aus sicherer Deckung mit der Armbrust meucheln. Habt Ihr die Strategie bestimmt, heißt es Däunchen drehen und warten, was die Computergegenseite unternimmt. Nach glücklich überstandenen Kampf werden die Blessuren mit einem Heilzauber behandelt oder Ihr zieht Euch ins Feldlager zurück. Auf einem extra Bildschirm stellt Ihr die Länge der Ruhepause ein. Je nach Wartezeit verbraucht Ihr mehr oder weniger viele Essensrationen, die alsbald wieder aufgefüllt werden sollten. vww

Werte Werte

Wie jedes bessere Rollenspiel geizt auch *Betrayal at Krondor* nicht mit unterschiedlichen Charakterwerten. Jeder Eurer Helden hat zunächst einmal die vier Basiswerte: **Health**, **Endurance**, **Strength** und **Speed**. Diese Werte sind nach oben hin offen und verbessern sich automatisch im Laufe der Handlung. Wie üblich, wirken sich magische Artefakte und Waffen günstig auf die "Performance" der Kämpfer aus. Zusätzlich könnt Ihr Euch in 12 Fähigkeiten üben. Im einzelnen werden folgende Skills angeboten:

Defense: Bestimmt, wie gut Ihr den Angriffen der Gegner ausweichen könnt und wie gut Eure Deckung ist.

Crossbow Accuracy: Eure Fähigkeit, mit Schußwaffen Gegner zu treffen, die mehr als zwei Felder von Euch entfernt sind.

Melee Accuracy: Bestimmt, wie Ihr Euch im Nahkampf anstellt. Wird auch von der jeweiligen Waffe und angelegten Rüstung beeinflusst.

Casting Accuracy: Dieser Skill ist nur für Zaubersprüche von Bedeutung, die wie eine Schußwaffe eingesetzt werden.

Assessment: Mit dieser Fähigkeit könnt Ihr im Kampf wichtige Informationen über den Gegner ausspionieren.

Weaponcraft: Sollten Eure Waffen im Kampf zerstört werden, kann ein Charakter mit dieser Fähigkeit die Mord-



Charakterstudie: Der Held im statistischen Überblick.

instrumente wieder zusammenlöten.

Armorcraft: Wirkt genauso wie *Weaponcraft*, nur wird in diesem Fall eine Rüstung repariert.

Barding: Charaktere, die über diesen Skill verfügen, können in Tavernen für guten Lohn ein Liedchen spielen.

Haggling: Auch Feilschen will gelernt sein. Personen mit dieser Fähigkeit reden selbst den ausgebufftesten Basarhändler unter den Tisch.

Lockpicking: Das A und O für jeden Dieb. Diese Fähigkeit bestimmt, wie sicher Ihr ein Schloß öffnen könnt, ohne eine Falle auszulösen.

Scouting: Wichtig im freien Feld. Setzt ein Charakter diesen Skill ein, dann besteht die Chance, einen feindlichen Hinterhalt frühzeitig zu entdecken.

Stealth: Wie gut kann sich Eure Truppe in der freien Natur verbergen oder einen Hinterhalt legen.

Hulk-UIK



Wo bitte geht's zur Front? Urchaos dank Fünffach-Monitor.

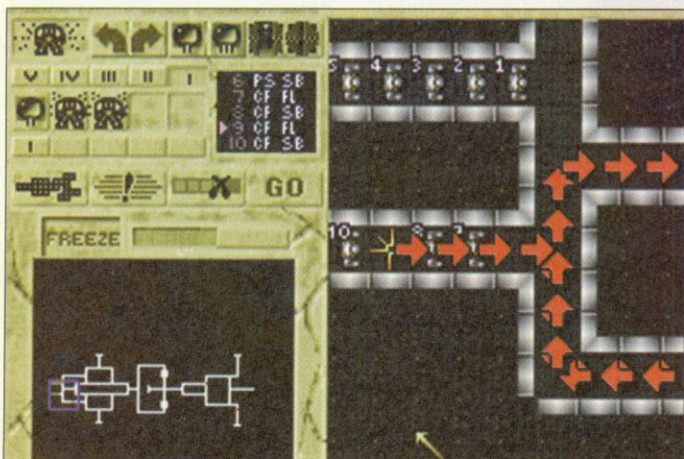
Space Hulk

Sie sind von Kopf bis Fuß auf Terminieren eingestellt, die Space Marines des Dark Angel Chapters. Wo immer in der Galaxis die kleinen hochgerüsteten Truppen mit ihren eisenfressenden Offizieren auftauchen, gefriert den Aliens das grüne Blut in den gehässigen Adern. Ohne viel Federlesens schlagen die Marines mit ihren Storm Bolters, Lightning Claws und Thunder Hammers eine Schneise der Verwüstung durch jede außerirdische Macht. Richtig in Wallung kommt die Truppe, wenn irgendwo im Universum eine Kolonie von Genestealers auftaucht und in ihren *Space Hulks* zum Sturm auf das Sonnensystem ansetzt. Dann werden Cyber-Rüstungen und Exo-Skelette angelegt, ein letz-



tes Gebet im örtlichen Tempel gesprochen und den Invasoren der Garaus gemacht.

Wem bei soviel martialischem Geläut die Ohren klingeln, der kennt nicht das "Warhammer 40000"-Rollenspiel-Strategieuniversum des englischen "Games Workshop". Schon im letzten Jahr hat sich Software-Produzent Gremlin mit der Computerumsetzung *Space Crusade* um die Gelegenheits-Strategiespieler verdient gemacht, im aktuellen Fall läßt Electronic Arts die Space Marines auf die ahnungslose Alienwelt los. Anders als bei Gremlins Konkurrenzprodukt kämpft Ihr Euch diesmal in Echtzeit und 3-D durch die feindlichen Raumschiffe. Jeder Eurer Kämpfer darf auf seinem eigenen Bildschirm durch die



Der Weg der Zerstörung in der Übersicht.

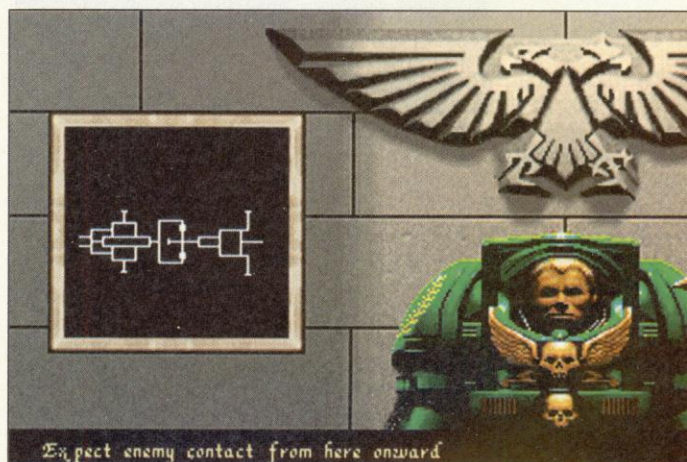
Wenn der General seine Soundkarten-Befehle ausgibt, wackeln die Aktivlautsprecher und jeder harte Krieger bekommt vor Aufregung einen feuchten Hosensboden. So schaurig-schön wurden wir noch in keinem Strategiespiel auf das Computergemetzel



unterschiedlichen Waffen erfreuen. Während Grafik und Sound also den latenten Sadomasocharme des Vorbilds voll überbringen, baut das Spielgeschehen langfristig leider ab. Hat man die Atmosphäre ausreichend genossen, beginnt die verworrene Sichtweise via Fünf-

fach-Winzmonitor zu nerven. Gänzlich qualvoll wirds, wenn wir zwei Einheiten steuern dürfen und bald nicht mehr wissen, wo hinten und vorne ist. Hui und Pfui, gleich "geht so".

fan-



Außen hart innen weich: Ein Pappkamerad gibt uns Anweisungen.

Gänge toben, richtig übersichtlich wird es nur auf einem zuschaltbaren Strategieschirm. Dort legt Ihr die weitere Vorgehensweise der Räumtruppe fest und knobelt eine wirkungsvolle Taktik aus. Zurück in der dreidimensionalen Computerwelt, steuert Ihr nur einen Kämpfer direkt, die restlichen Vier leben und sterben auf Befehl. Ihr legt vorher fest, ob sie auf Patrouille gehen, Euch den Rücken freihalten oder Nebenschauplätze selbsttätig austräuchern. Wird die Lage brenzlich, genügt ein Mausclick, und Ihr könnt die Untergebenen direkt übernehmen.

Damit Ihr Euch leichter in die recht komplizierte Materie einarbeitet, bietet *Space Hulk* neben diversen Missionen und Kampagnen ein ausgeklügeltes Tutorial, in dem jede mögliche Aktion erklärt wird.

Steht ein echter Einsatz bevor, gibt's vom Vorgesetzten ein Briefing mit passendem Lageplan, anschließend wird in der Waffenkammer die nötige Hardware zusammengestellt. Der Auftrag ist erledigt, wenn das jeweilige Missionsziel erreicht und mindestens ein Space Marine überlebt. Eure Gegner sind in jedem Fall

sogenannte Genestealer, knackige Burschen, die ihre direkte Verwandtschaft mit Ridley Scotts Film-"Alien" nicht verleugnen können und ebenso gefräßig und gemein sind. Zur besseren Orientierung in den monsterverkeimten Gängen seid Ihr mit kleinen Radar-scannern ausgerüstet. Potentielle Gegner erscheinen so als "Blibs" auf der Strategie-Übersichtskarte, und Ihr könnt hoffentlich rechtzeitig reagieren und überleben.

Genre: Strategiespiel

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 58%

Grafik: 59% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer

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

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: -

1000,- DM Belohnung !!!

Wir sind noch Namenlos, aber Dank eurer Hilfe nicht mehr lange. Kreativität ist angesagt. Schreibt eure Idee einfach auf eine Postkarte, frankieren und ab damit in den nächsten Briefkasten. Pro Karte bitte nur einen Namen. Den Gewinner geben wir in der PowerPlay 9/93 bekannt. Absender bitte nicht vergessen. Bei Gleichheit entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Annahmeschluß ist der 30.06.1993. Wir freuen uns auf eure Vorschläge.

Und nun anschnallen - Das Rauchen einstellen - Wir heben ab

Unsere Junibonbons:		Amiga	IBM
Eishockey Manager	DV	64,95	69,95
Gunship 2000	DA	x66,95	
Ringworld	?		x66,95
Chuck Rock 2	MA	46,95	
D - Day	DA	79,95	

Titel		Amiga	IBM
X - Wing	DA		74,95
Ultima 7 Part 2	DV		72,95
Arabian Nights		44,95	
Veil of Darkness	DV		74,95
Whales Voyage	DV	54,95	69,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste (über 900 Titel)

Titel		Amiga	IBM
1869	DV	62,95	74,95
Aces of the Pacific	DA		64,95
Aces of the Pacific Mission	DA		44,95
Assasin	MA	44,95	
B-17 Flying Fortress	DA	64,95	
Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	62,95	62,95
B.C. Kid	MA	44,95	
Burning Steel	DV		77,95
BAT 2	DV	69,95	74,95
Body Blows	MA	x47,95	
Comanche	DA		79,95
Combat Air Patrol	MA	x59,95	
Caesar	DV	54,95	64,95
Creepers	MA	59,95	79,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	74,95
Dune 2	?	x52,95	
Dogfight	DV		89,95
Darkseed	DV	59,95	69,95
Der Patrizier	DV	64,95	74,95
Desert Strike	DA	54,95	
Elysium	DV		62,95
Epic	MA	57,95	59,95
Entity	DA	67,95	
Eye of the Beholder 3			67,95
Fantastic Worlds	DA	69,95	74,95
Flashback	?	x57,95	x59,95
Formula One Grand Prix	DA	69,95	84,95
Harrier Jump Jet	DA		89,95
Hannibal	DV	x	76,95
History Line	DV	74,95	74,95

Titel		Amiga	IBM
Hook	DV	47,95	59,95
Inca			74,95
Indi 4 Adventure	DV	74,95	84,95
Jonathan	DV	77,95	77,95
Jordan in Flight	DA		69,95
Kings Quest 6	DV		74,95
KGB	DV	49,95	59,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95	59,95
Legend of Valour	DV	77,95	77,95
Lemmings 2	MA	59,95	74,95
Liverpool	MA	47,95	x47,95
Lotus Comp. 1/2/3	MA	49,95	
Lionheart	MA	49,95	
Populous 2 Plus	DV	64,95	
Reach for Skies	DV	49,95	59,95
Rome AD 92	DV	59,95	62,95
Space Quest 5	DV		64,95
Sensible Soccer 92/93 (N.Vers.)	MA	46,95	x54,95
Super Hero	MA	57,95	
Streetfighter 2	MA	49,95	x54,95
Strike Commander	MA		82,95
Strike Commander Speech			34,95
Spaceward HO!	DV		77,95
Tony L.R.Baseball 2			62,95
Transarctica	DA	49,95	52,95
The Humans		49,95	49,95
The Humans Data	?	34,95	34,95
The Chaos Engine	MA	44,95	
Task Force 1942	DA		89,95
Xenobots	DA		x72,95

Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

L. Geratz, Papenweg 15, 4230 Wesel 16

Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr

nur Versand !!! (neu 46487 Wesel)

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.

Programme für Atari ST und CD - Rom auf Anfrage !!

Liefer und Zahlungsbedingungen: Versandkosten 9,90 DM Inland, die Lieferung erfolgt per Nachnahme

Ausland nach Vorkasse Versandkosten 18,- DM

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

POWER TIPS



**ZUM
SAMMELN!**

**Heft
7/93**

Power-Tips

Computerspieletips

Alien Breed Special Edition	62
Lionheart Endgegner	67
Lirpa Lirpa	67
Populous 2	71
Risky Woods	62
Street Fighter	62
Stunt Island	68
Super Frog	62
The Chaos Engine	62
Veil of Darkness	76
X-Wing	73

Videospieletips

Bomberman '93 (PCE)	84
Dragon's Fury/Devil Crush (MD)	81
King Arthur's World (MD)	81
Lemmings (GG)	81
Looney Tunes (GB)	79
Starfox (SNES)	79
Super Strike Eagle (SNES)	81
Tiny Toons Adventure (MD)	79
Top Gun (GB)	83
Wars (SNES)	81

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

Superfrog

Die Codes für Team 17 Hüpfspiel gefällig? Kein Problem dank Carsten Deibert aus Schwifting.

Magic Woods

- Level 1 - 234644
- 2 - 447464
- 3 - 747822
- 4 - 392822

Snooky Castle

- Level 1 - 446364
- 2 - 984448
- 3 - 477444
- 4 - 343522

Fun Park

- Level 1 - 882311
- 2 - 992334
- 3 - 091332
- 4 - 467464

Ancient Level

- Level 1 - 818234
- 2 - 182394
- 3 - 298383
- 4 - 452234

Ice World

- Level 1 - 984841
- 2 - 383772
- 3 - 093152
- 4 - 387211

Space Level

- Level 1 - 981122
- 2 - 017632
- 3 - 398112

The Chaos Engine

Felix Marklein aus Bonn hat ein kleines, aber feines Detail im vierten Level des neuen Renegade-Knallers entdeckt. Ihr seid mit Navvie und Thug unterwegs und habt Euch in den vierten Level (Rockies) vorgearbeitet. Dort aktiviert Ihr die elektrische Säule auf dem Felsen und nehmt den auftauchenden Silberschlüssel mit. Wenn die beiden nun ihren Weg fortsetzen, kommen sie an einer geheimnisvollen Öffnung an einem Busch vorbei. Sie betreten den Ausgang jedoch nicht, sondern setzen Ihren Weg bis zu dem goldenen "Party-Time"-Stern fort, wobei sie alle Eidechsenwesen außer Gefecht setzen. Sobald

sie sich mit Hilfe des Sterns in wahre Helden verwandelt haben, laufen sie in die bereits erwähnte Öffnung. Dadurch behalten sie ihre perfekte Ausrüstung bis ans Ende ihres Abenteuers, das nun bald gekommen sein dürfte.

Risky Woods

Timo Preßl aus Ostfildern weiß einen äußerst nützlichen Tip für *Risky Woods*.

Ihr gebt im Titelbild einfach "RIP" ein und schon ist er aktiviert. Mit den Funktionstasten könnt Ihr das Spiel wie folgt beeinflussen:

- F1 - erhöht die Anzahl der Leben
- F2 - füllt das Konto wieder
- F3 - verlängert die Zeit
- F4 - teleportiert Euch in den nächsten Level

Street Fighter (Amiga)

Tobias Stoltze aus Bremen hat zwei nützliche Tips für alle Prügelfans.

Man geht im 1-Spieler-Modus aus Planka und tippt langsam "Patience" ein. Der Bildschirm blinkt gelb auf. Drückt man während des Spiels auf die F10-Taste, erhält man volle Energie.

Gebt im 2-Spieler-Modus während des Spiels "7 Kids" ein. Die Spieler dürfen dann mit den gleichen Motzen an den Start gehen.

TIP

DES MONATS

Alien Breed Special Edition

Gisa Kahle-Anders aus Hemmingen hat eine karten-technische Meisterleistung vollbracht und alle Level aus Team 17 Actionspiel sorgfältig vermessen. Hier das Ergebnis:



Kaum zu Glauben aber wahr: Das extrem schwere **Lirpa Lirpa** ist gelöst. Eine Frau hat als erste alle Rätselnüsse und Actionpassagen überstanden und versorgt uns mit einer Beschreibung des entscheidenden Dungeonlevel A1. Ein besseres Beispiel für gelungene Emanzipation wird es so schnell nicht wieder geben. Bevor sich der männliche

Teil unserer Leser jetzt vor Scham im Schrank einschließt, möchte ich Eure Aufmerksamkeit schnell auf den Tip zu **Populous 2** richten. Bullfrog-Programmierer Alex Trowers gibt wichtige Hinweise und verkürzt uns so die Wartezeit auf **Syndicate**. Ich grüße alle Frauen!

Volker

ALIEN-BREED-SPECIAL-EDITION:

ALLGEMEINE LEGENDE:

- A = AMMO
- E = 1ST-AID
- C = 100 CREDITS
- MC = 1000 CREDITS
- K = KEY/SCHLÜSSEL
- 1ST = 1ST-UP/EXTRALEBEN
- T = TERMINAL
- OS = START-LIFT
- OL = ZIEL-LIFT
- = TÜR
- ≡ = SCHOTT/VERSCHLIESSBAR
- ↔ = EINWEG-STRAHLENZAUM
- ↑ = AUFANG

LEVEL-CODES:

- LEVEL 2: XKDFA
- LEVEL 4: RTHAA
- LEVEL 6: LAEEA
- LEVEL 8: UYTTA
- LEVEL 10: PPEAB



CHEATS: < Y = Z > !!!!!

DIE ECHTEN:

IM MAIN-MENUE VOM TERMINAL EINGEBEN

ALIENS ARE BENDERS= MACHT UNVERWUNDBAR

KEY TO THE CITY= ERGIBT MASSENWEISE SCHLÜSSEL

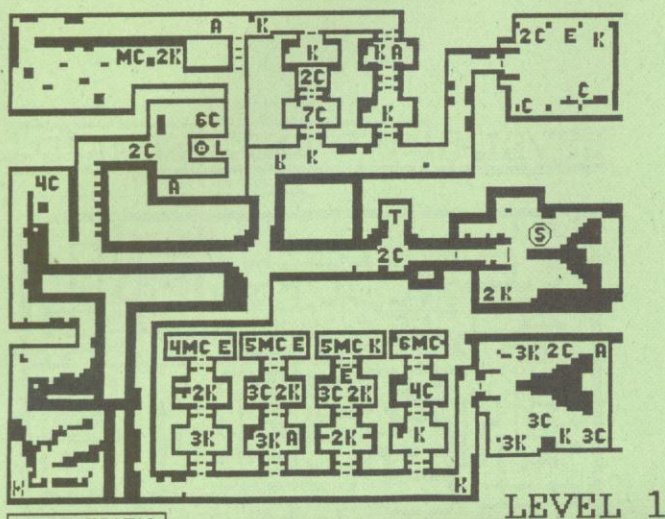
JUST CALL ME MOGGY= ERHÖHT EINMALIG DIE ANZAHL DER LIVES AUF 4

AUßERDEM:

NOCH EIN TIP:

IST MAN MAL IN EINER SACKGASSE GIBT ES 2 MÖGLICHKEITEN:

1.) AB INS NÖCHSTE TERMINAL, DORT DEN CODE EINES BELIEBIGEN FRÜHEREN(!!) LEVELS EINGEBEN UND VON DORT AUS MITTELS EINGABE VON "TULEBUY" SICH WIEDER ZUM LEVEL "HOCHBEREIMEN" IN DEM MAN IN DER KLEMME GESTECKT HAT, DER VORTEIL IST, DAS MAN ALLE SEINE ITEMS DABEI BEHÖLT!!!!



Spielregeln

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

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 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.

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-

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

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der 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**

2.) IST KEIN TERMINAL ERREICHBAR, DANN ZUERST MIT "TULEBUY" IN DAS NÖCHST-HÖHERE LEVEL BEAMEN, SICH DORT EIN TERMINAL SUCHEN UND VON DORT WIE UNTER PUNKT 1.) BESCHRIEBEN VERFAHREN. DAS FUNKTIONIERT WIRKLICH GUT UND DURCH DIESE ART VON "HERUM-BEAMEN" KANN MAN ERST NOCHMAL IN EINEM FRÜHEREN LEVEL "EINKAUFEN" GEHEN, BEVOR MAN SICH IN DAS LEVEL 12 HINEINWAGT, DENN DORT GIBT ES KEINE TERMINALS MEHR !!!!!

BESONDERES:

- STEVIE WONDER = DUNKLER SCREEN
- KNACKERED JOYSTICK = "VERDREHTER" STICK
- ST EMULATOR = ANDERE GRAFIK
- PC EMULATOR = ANDERE GRAFIK
- ELVIS MODE = TOTAL TILT
- THE IRAQIS MADE THE WEAPONS = DEFEKTE WAFFEN
- SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED = DIE SPIELERFIGUR IST UNSICHTBAR
- FUCK OFF = COMPUTER WIRD ZURÜCKGESETZT

FÜR TÜFTLER:

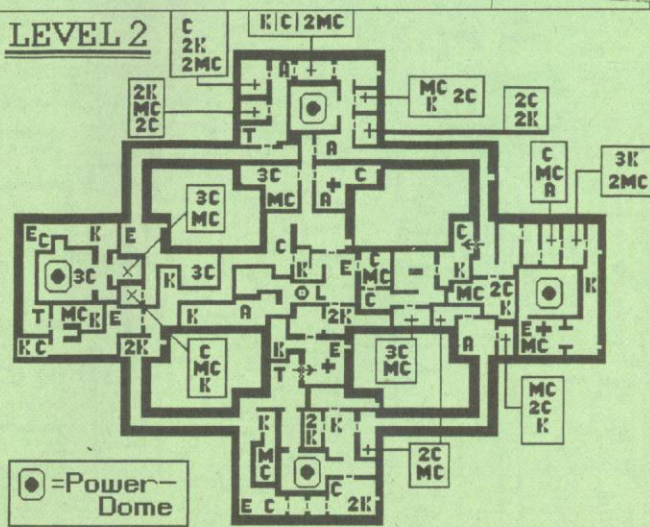
- WON THE POOLS / BANK RAID / ST USERS / MR YALE OR WHAT / JANUARY SALE NOW ON / WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL / ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON /

MESSAGE-CHEATS:

- CATH
- MICK PARKER
- HEATHER PARKER
- JOYCIE BABES
- CU AMIGA
- THE ONE
- CVG
- AMIGA POWER
- AMIGA FORMAT
- AMIGA ACTION
- TGM
- K MAGAZINE
- ANDREAS
- CHEAT
- RICO HOLMES
- LAURA AND JOHN
- MARTYN BROWN
- LEEDS UNITED
- ALLISTER BRIMBLE
- VAD ADDER
- ANDY SLATTER



LEVEL 2



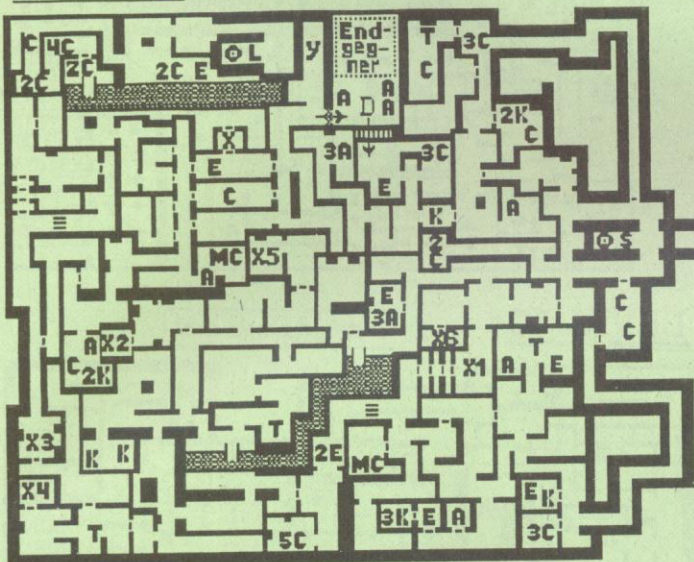
LEGENDE FÜR LEVEL 6:

X1= 2MC 2C
X2= 2MC 2C
X3= 2MC
X4= 5MC 3A 1T-UP 2C
X5= E A C K 2MC
X6= E K MC 4C
X7= 2K 3MC 2C
X8= 8MC 1 "PLACEBO"-1T-UP
X= 3K 2A 2MC
Y= MC 2A K

ERKLÄRUNG "PLACEBO"-1T-UP:

DIES ZULETZT BERÜHREN, DA ES KEIN EXTRALEBEN IST SONDERN EINE FALLE, DIE DIE AUTOMATISCHE SELBSTZERSTÖRUNG AUSLÖST ABER AUCH DEN LIFT AKTIVIERT!!! DANACH SO SCHNELL ALS MÖGLICH ZUM LIFT RENNEN- JEDE MILLISEKUNDE ZÄHLT DABEI !!!!!!!!!!!!!

LEVEL 7



LEGENDE FÜR LEVEL 7:

X1= 2K 2MC
X2= E K
X3= 4C 1MC
X4= 3C 2K
X5= 1T-UP E 3C
X6= 3MC 3K
X= 1T-UP MC A 2K
Y= 1T-UP 2C 3K

HINWEIS: DER LIFT IN DAS NÄCHSTE LEVEL WIRD ERST AKTIV, WENN DAS MONSTER ERLEGT WURDE!! DANACH ÖFFNET SICH DIE MIT "D" BEZEICHNETE TÜR UND MAN HAT NUR EINE BESTIMMTE ZEIT UM DEN LIFT ZU ERREICHEN, BEVOR DAS LEVEL IN DIE LUFT FLIEGT!!!!!!



Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places Alone in the Dark Amazon Amberstar Buck Rogers 2 Cruise for a Corpse Curse of Enchantia Darkseed Das schwarze Auge Daughter of Serpents Eye of the Beholder 3 !!!!! Dungeon Master Eco Quest 1 & 2 Elvira 1 & 2 Eternam Eye of the Beholder 1 & 2 Fate - Gates of Dawn Goblins 2 Heimdall Hexuma Hook	Indiana Jones 3 & 4 Ishar Immortal, the Kathedrale, die King's Quest 5 & 6 Laura Bow 2 Legend Legend of Kyrania Legends of Valour Lords of Doom Loom Lure of the Temptress Might & Magic 3 & 4 Monkey Island 1 & 2 Obitus Pirates Planet 9 from outer Space Freddy Pharkas neu Police Quest 3 Prophecy of the Shadow Quest for Glory 3	Rex Nebular Ringworld Robin Hood Adventure Sherlock Holmes Shining in the Darkness (MD) Space Quest 4 & 5 Spirit of Adventure Star Trek Adventure Summoning, the Treasures of sav. Frontier Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.) Ultima 7 2. Teil WOW!!!! Ultima Underworld 1 & 2 Veil of Darkness neu Warriors of eternal Sun (MD) Waxworks Ween Wizardry 6 & 7 Legacy neu!!!! Shadow of the Comet Challenge of the 5 Realms NEU
--	--	--

Preise 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 Postkosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.
Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardstrasse 2, 1000 Berlin 21. Tel.: 030/391 84 95
 Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr, Sonst Anrufb.

ESSER' SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA		PC		AMIGA		PC	
688 Attack Sub	DA 29.-	34.-	Hannibal	DV	--	79.-	
A - Train	DV 82.50	95.50	Harrier Jump Jet	DA	--	87.-	
Abandoned Places 2	DV 62.-	--	History Line	DV	79.-	79.-	
Airbus A320	DA 69.-	69.-	Humans 2 New Level	DA	54.-	--	
Arabien Nights	DT 46.-	--	Humans Race Data Disk		37.-	--	
B 17 Flying Fortress	DA 66.-	89.-	Incredible Machine	DV	--	69.-	
Battle Isle 2	DV 49.-	49.-	Jonathan	DV	79.-	--	
Body Blows	DA 49.-	--	Legacy	DV	--	87.-	
Bundesl. Manager 2.0	DV 72.-	72.-	Lemmings 2	DA	63.-	79.-	
Burning Steel	DV --	82.-	Links 386 PRO		--	89.-	
Burning Data 1	DV --	37.-	Links 386 C. Banff	E	--	44.-	
Burning Superschiffe	DV --	37.-	Links 386 C. Mauna Kea	DA	--	44.-	
Buzz Aldrins Race	DA --	89.-	Links 386 C. Pinehurst		--	44.-	
Chaos Engine	DA 51.-	--	Lionheart	DA	59.-	--	
Cuck Rock 2	DA 46.-	--	Michael Jordan in Flight	DA	--	77.-	
Comanche Data Disk 1	DV --	51.-	Oxyd	DV	59.-	59.-	
Crazy Cars 3	DA --	59.-	Pinball Fantasies	DA	59.-	--	
D Day	DA 89.-	--	Reach for the Skies	DV	54.-	59.-	
Daughter of Serpents	DV --	77.-	Sensible Soccer 92/93	DA	51.-	--	
Desert Strike	DA 57.-	--	Space Quest 5	DV	--	69.-	
Dogfight	DA --	87.-	Strike Commander	DA	--	87.-	
Eishockey Manager	DV 75.-	79.-	Strike Com. Speech Pack	DA	--	37.-	
Empire Deluxe	E --	77.-	Trolls (A1200)	DA	46.-	46.-	
Entity	DA 65.-	--	Ultima 7 Teil 2	DA	--	77.-	
Eye of the Beholder 3	E --	72.-	Veil of Darkness	DV	--	82.-	
Freddy Pharkas	E --	69.-	Wayne Gretzky 3	E	--	82.-	
FS Aircraft Collection 1	DV --	51.-	Wizardry 7	DV	--	89.-	
Gunship 2000	DA 66.-	89.-	X Wing	DV	--	89.-	
Gunship 2000 Scenario	--	55.-	Zool (A1200)	DA	51.-	69.-	

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 Telefon : 0221 / 58 61 17
 Goldfasanenweg 14 Telefax : 0221 / 58 49 46
 50829 Köln BTX : ESSER#SOFT

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

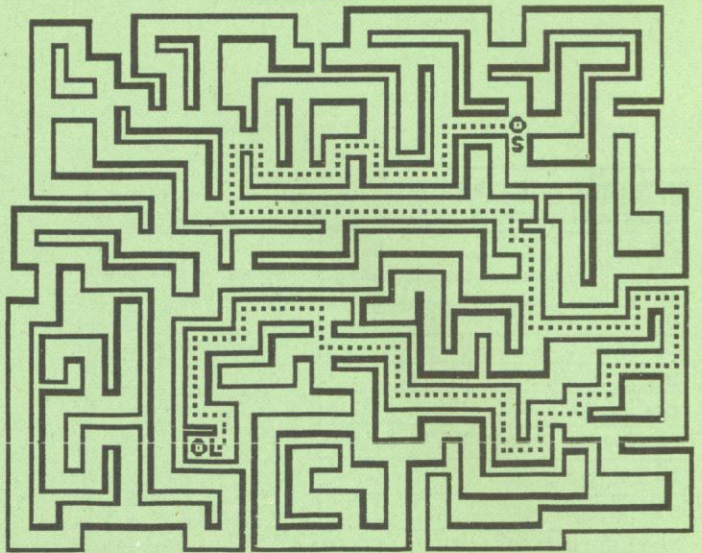
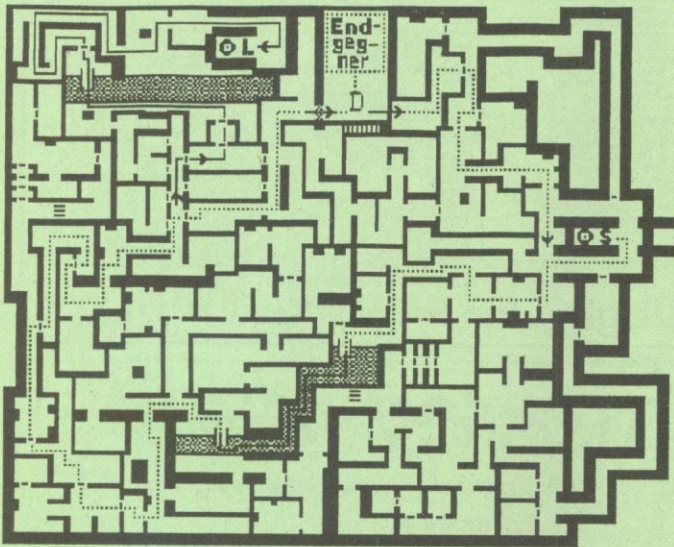
DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

* Amberstar * Bane of the Cosmic Forge * Bards Tale 3 * Buck Rogers * Captive - 1. Mission * Champions of Krynn * Curse of Enchantia * Chaos strikes back * Dark Queen of Krynn * Death Knights of Krynn * Dragonflight * Dungeon Master * Elvira 1 + 2 * Eternam * Eye of the Beholder 1 * Eye of the Beholder 2 * EYE OF THE BEHOLDER 3	* Fate-Gates of Dawn (DM 39.-) * Hexuma * Indiana Jones 3 + 4 * Kings Quest 1.6 * Larry 1-3/Larry 5 * Laura Bow 2 * Legend * Legend of Kyrania * Legend of Faerghall * 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 * 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 * Wizardry charakter editor (PC) 3,5" und 5,25" DM 19,95 * Interesse an unserem Rollenspiellabo? - Dann fordern Sie unsere unverbindlichen Unterlagen schriftlich oder telefonisch an!
---	---	---

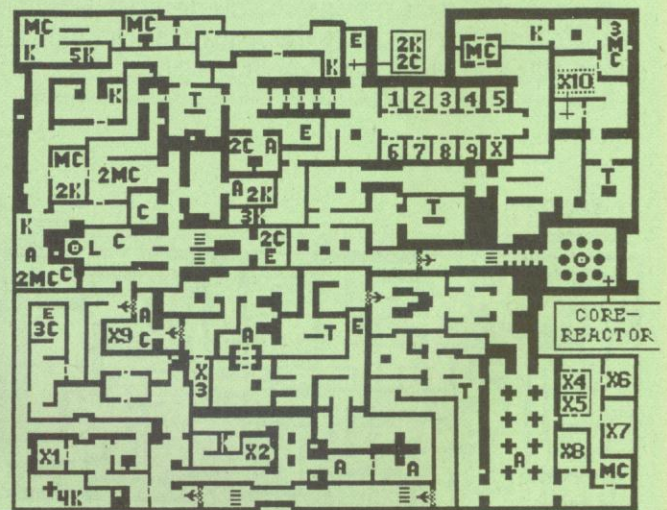
Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27.- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10.-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY Tel.: 0911/7905102
 Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

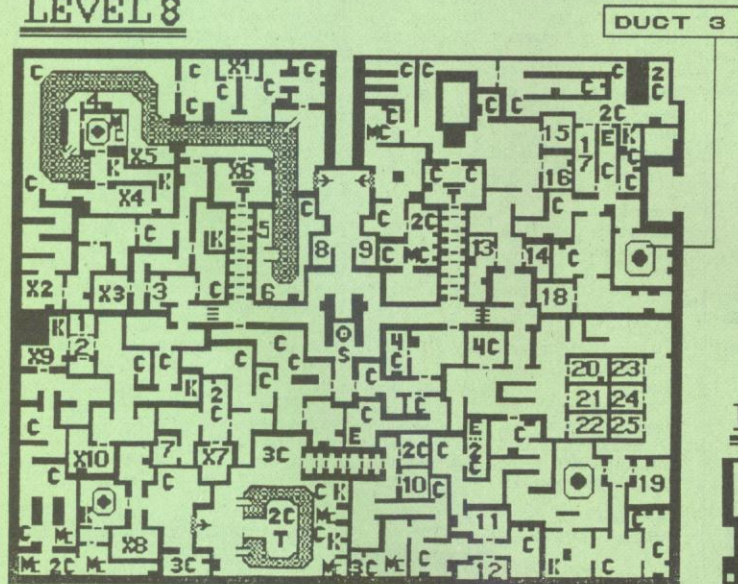
LEVEL 7: DER WEG



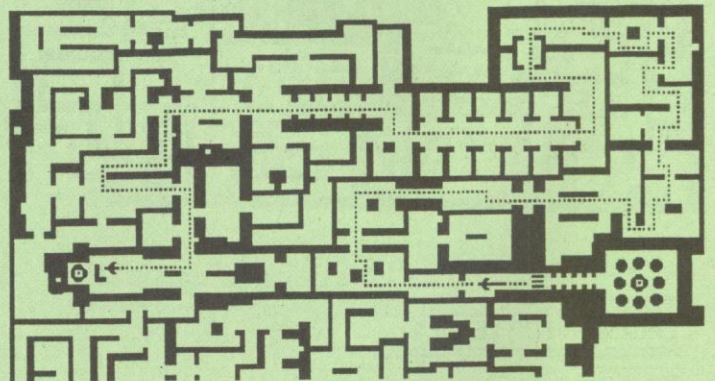
LEVEL 10



LEVEL 8



LEVEL 10: DER RÜCKWEG



NACHDEM MAN DEN CORE-REACTOR AUSSER BETRIEB GESETZT HAT, BLEIBEN GENAU 80 SEKUNDEN ZEIT UM ZUM LIFT ZURUECKZU-

X1= 3K A MC	1 = 2K
X2= 3MC C A	2 = 3MC
X3= 4MC 3C A E	3 = C K
X4= 3C MC	4 = 2C
X5= 2C A E	5 = 4K C
X6= 3MC 2C	6 = 3C 5K
X7= 2A E 2C MC	7 = C E
X8= 3C 2K	8 = K E
X9= 2K 2C	9 = C K
X10= 3MC 2C	10 = C A E

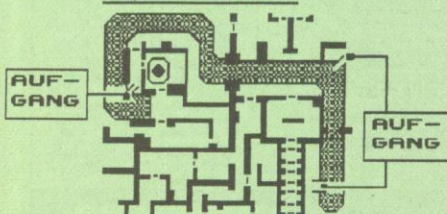
LEGENDE FÜR LEVEL 8:

11 = K C
12 = 3C K
13 = 3C E
14 = 2C
15 = 2C MC
16 = 2C
17 = A 3C MC
18 = 2ST-UP C K
19 = C MC E 2K
20 = 5MC 6C
21 = 6C 4MC
22 = 7C 3MC
23 = 2MC 4C
24 = 3MC 2C
25 = 2MC 3C

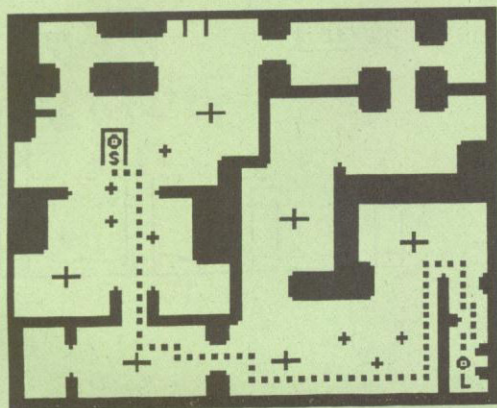
LEGENDE FÜR LEVEL 10:

X1=2MC/A/C	1=MC 3C A
X2=A/C/K	2=MC
X3=2A/2MC/2C/E	3=MC K A
X4=E 2K 2C	4=2K MC
X5=A MC C 2K	5=6C MC
X6=E A 4C MC	6=3C E
X7=7C 2K MC	7=K 2C
X8=C K 2MC	8=A E
X9=1T-UP 3K	9=K E
X10=2K MC	X=E A C

AUFGÄNGE



LEVEL 11



Lirpa Lirpa

Für Marie-Dominique Fabry aus Remscheid war das extrem schwere Adventure Lirpa Lirpa kein Problem. Um Euch den Einstieg zu erleichtern hat sie alles Wichtige aus dem Starter-Dungeon zusammengetragen. Da man so eine Meisterleistung nicht mit schnödem Mammon belohnen darf, haben wir uns für sie etwas ganz besonderes ausgedacht. Laß Dich überraschen, Marie-Dominique.

Dungeon A1

Hat man die 49 Action-Sequenzen überstanden, geht's im Dungeon ans Eingemachte. Dem Tentakel an der Levelpforte gibt man die Plastikfrucht aus dem Kettsägen-Shop im 5. Action-Level. Während das Tentakel sich umdreht, schaltet man schnell auf Weitzbier um, der das Tentakel mit seinem Rülpsen so erschreckt, daß es sich aus dem Staub macht.

Nun beginnt man in der großen Halle am besten mit dem 9. Gang von oben. Wendet man sich dann nach rechts, landet man in der Schaltzentrale. Nach dem Gespräch mit Darth Vader erhält man den Esperanto-Kurs (sofern man seinen Namen in diese herrliche Sprache übersetzt und sich bedankt!), ein Roll-Regal und eine DIGMASTER-Schaukel. Nun muß die gesamte Gruppe in den gegenüberliegenden Raum. Superstallion, Knutella und Duisentrieb stellen sich in die Verblödungsmaschine und Weitzbier legt den Hebel um. Nach 89 Minuten Bildschirmleere findet man sich in der Halle wieder. Die Verblödung ist verschwunden, war aber notwendig, damit Superstallion die Akte nicht anzünd-

det. Tut er das nämlich, löscht sich das Programm selber und alle Rainbow-Arts-Produkte auf der Festplatte auch. Nun betritt man in der Halle den 4. Gang von links, nachdem man den radioaktiven Schotter mit dem DIGMASTER(TM) weggeschaufelt hat (vorher unbedingt abspeichern!). Nach einigen Kämpfen finden wir uns in einem Saloon wieder. Superstallion hebt das Klavier auf das Roll-Regal (Befehle: Benutze Mülleimer mit Klavierspieler, Ziehe Klavier, Drücke Fis-Taste, Benutze Roll-Regal mit Klavier) und schiebt es in die Falltür. So entgeht man zwei Kämpfen mit Peitschenulli. Daraufhin reitet man auf dem neben der Tür stehenden Yoshi zu Gang 7 von unten. Dort gibt es zwei Möglichkeiten, an den Kleister zu gelangen:

1. Im zweiten Bild sieht man deutlich einen Riß in der Wand, der aber nicht definiert ist. Man dreht seine Maus um, schaltet den Bildschirm (nicht den Computer!) aus und läßt das neun Tage so stehen. Am siebten Tag gibt man das Wort KRAKE ein. Schaltet man den Bildschirm wieder ein, sieht man einen Durchgang. Dahinter ist die Spielhalle mit dem Kleister in der Billardkugel. Bei dieser Möglichkeit kommt man an zwei zusätzliche Punkte, da man den Esperanto-Kurs an die Donald-Duck-Figur verkaufen kann.

2. Man geht zweimal rechts, benutzt bei dem Stationsvorsteher den Esperanto-Kurs und erhält dafür den Kleister. Ade, zwei Zusatzpunkte.

Nun geht man zurück und geht in den Gang mit dem Schild "Ausgang", aus dem jetzt nicht mehr alle Leute mit

einem "N" im Namen (also alle außer Weitzbier) als Konserven herauskommen. Schwups, man ist in Level 1b. Ein geübter Spieler wird an diesem Level wohl wenig Arbeit gehabt haben, da die Logik eindeutig ist. TIP: Gibt man in Level 1a die Jacob's Dröhnung im zweiten Gang von rechts an die Priesterin im Morgenmantel, erhält man zwei Bierflaschen.

Lionheart - Endgegner

Bernd Hartmann aus Kassel hat sich näher mit den Endgegner aus Thalions Hüpf-Parade auseinandergesetzt.

Endgegner 1

• Phase 1: Das Sumpfmonster taucht auf und verfolgt Valdyn: man muß ihm ausweichen und ihm den Rüssel abschlagen.

• Phase 2: Das Monster überfliegt Valdyn und läßt vier Eier fallen. Den ausschlüpfenden kleinen Monstern muß man entweder ausweichen oder sie zerstören.

• Phase 3: Der Endgegner landet und sendet zwei Vögel aus. Über diese kann man auf seinen Rücken gelangen.

• Phase 4: Das Monster fliegt wieder los. Jetzt muß man es an einer Stelle hinter dem Kopf verletzen. Danach fällt man herunter und muß den Vorgang noch zweimal wiederholen.

Endgegner 2

• Phase 1: Der Feuerteufel taucht links im Bild auf und bewegt sich nach rechts. Dort befindet sich auch ein Heiltrank, der volle Lebensenergie zurückbringt.

• Phase 2: Der Endgegner bewegt sich springend wieder zurück nach links. Über die Plattformen kann man ihn solange von oben angreifen, bis er vernichtet ist.

Endgegner 3

• Phase 1: Der Kopf des Drachenschiffs verfolgt Valdyn und sendet in Abständen Feuerstöße aus. Ein Mann auf der Brücke beschieß Valdyn zusätzlich. Diesem muß man ausweichen und unter das Schiff fliegen. Von dort kann man über die Klaue auf die Brücke springen

• Phase 2: Den Mann auf der Brücke macht man unschädlich und weicht dem Drachenschiff aus. Dann greift man eine Stelle an seinem Hals an. Von der Druckwelle wird man vom Schiff geschleudert und wiederholt den Vorgang noch zweimal.

Endgegner 4/1

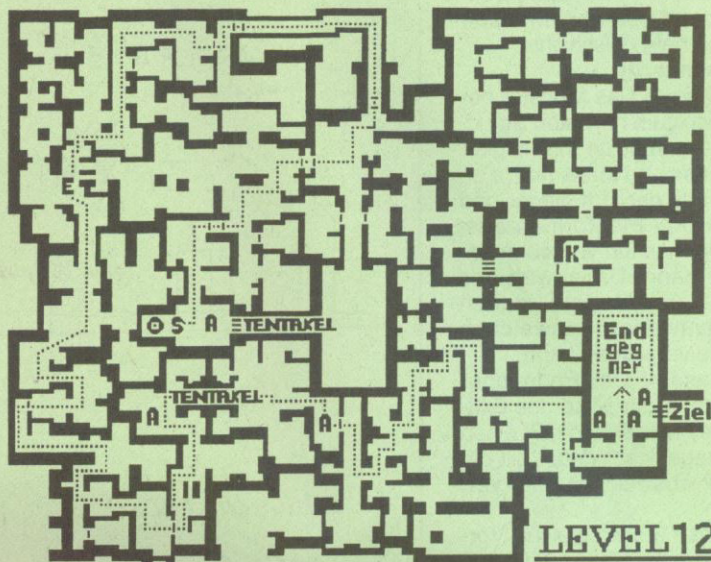
• Phase 1: Der Dämon hält sich im Hintergrund auf und ist unangreifbar. Über die Pfähle muß Valdyn der Lava ausweichen.

• Phase 2: Der Dämon erscheint im Vordergrund und ist jetzt verletzbar. Bei seinem ersten Erscheinen kommt er in der Mitte, beim zweiten rechts im Bild und beim dritten links im Bild an. Nach ein paar Treffern ist er besiegt.

Endgegner 4/2

• Phase 1: Der Steingolem ist nur durch seine eigenen Schüsse verletzbar. Er verfolgt Valdyn ständig und überspringt ihn, wobei man unter ihm durchlaufen sollte.

• Phase 2: Wenn das Monster zum Schießen ansetzt, sollte man möglichst dicht vor ihm stehen. Es schießt abwechselnd von oben und von unten. Diese Schüsse muß



LEVEL 12

man parieren und zurückschenden, dann ist das Monster ziemlich bald Geschichte.

Endgegner 5/1

- Phase 1: Das Monster bewegt sich zum nächsten Standpunkt - man sollte ihm folgen.

- Phase 2: Norka läßt sich rechts aus der Luft nieder und sendet drei Plattformen aus, über die man ihn von oben angreifen kann. Dabei wirft das Monster mit Kugeln, denen man entweder ausweichen oder sie vernichten kann.

- Phase 4: Der Endgegner läßt sich in der Mitte des Bildschirms nieder und läßt einen Kugelhagel los. Wieder gilt die Devise: ausweichen oder vernichten.

- Phase 6: Das gleiche Vorgehen wie bei Phase 2, jedoch auf der linken Seite. Nach einigen direkten Treffern ist der Endgegner terminiert und das Spiel geschafft.

Geheimlevel

Es gibt in Lionheart einen geheimen Level, in dem man ein Amulett zur Rettung Ilenes erbeuten kann. Der Zugang zu diesem Level ist etwa in der Mitte des Vulkanlevels verborgen. Um ihn zu erreichen, muß man den dort stehenden Block in die Lava schieben und auf die andere Seite bringen. Mit einem anderen Block weiter rechts gelangt man wieder zurück und kann den Level fortsetzen.

Stunt Island

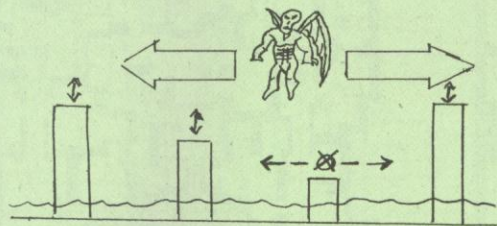
Disneys Bruchpiloten Simulation hat Daniela Landrock aus Aurich angeregt, uns Ihr Pilotentagebuch zu schicken.

Stunt 1

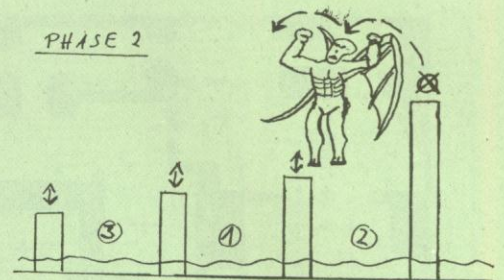
Sofort auf 100 Prozent Motorleistung gehen. Möglichst erst kurz vor Zero hochziehen, da dann die Schnitte spannender werden. Hinter der zweiten Zero herfliegen und diese schnell abschießen. Dabei nicht die Höhe vergessen!

ENDGEGNER IV-1

PHASE 1



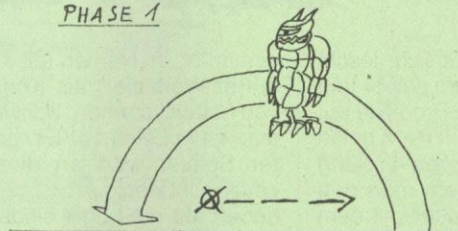
PHASE 2



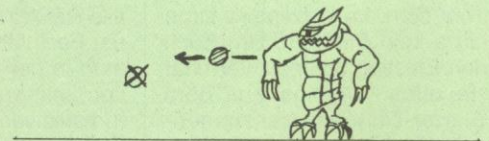
LIONHEART

ENDGEGNER IV-2

PHASE 1



PHASE 2



ENDGEGNER I

PHASE 1



PHASE 2



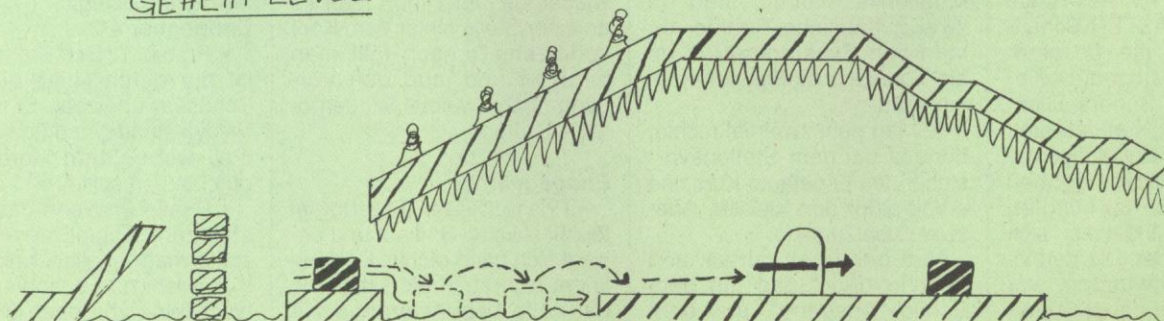
PHASE 3



PHASE 4

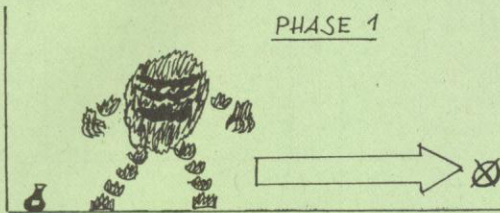


GEHEIM-LEVEL

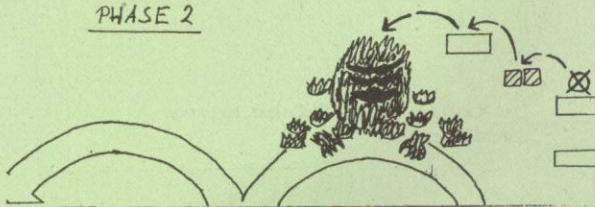


ENDGEGNER II

PHASE 1

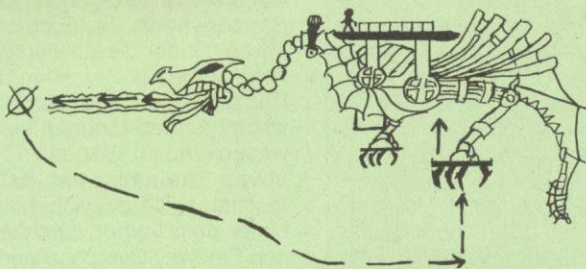


PHASE 2

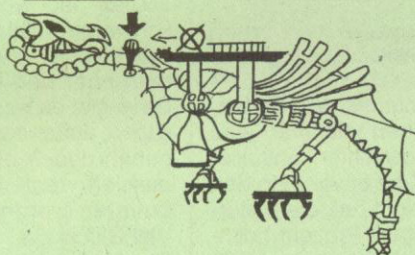


ENDGEGNER III

PHASE 1

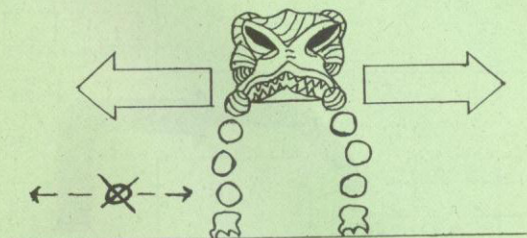


PHASE 2

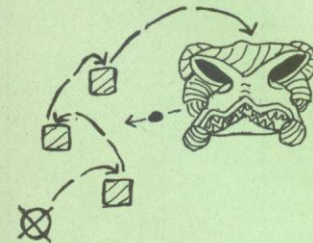


ENDGEGNER IV - 3

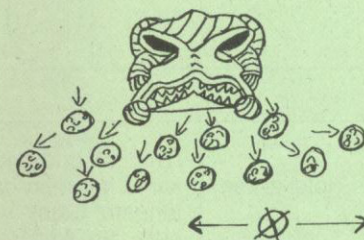
PHASE 1,3,5,7



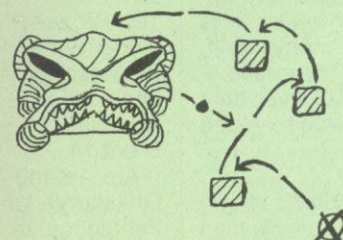
PHASE 2



PHASE 4,8



PHASE 6



Stunt 2

Auf dem vorgegebenen Kurs weiterfliegen, dabei eine Höhe von mindestens 1000 Fuß halten (sonst kollidiert man mit der Bergspitze). Am besten jetzt schon die Bremsen aktivieren und auf Sicht nach rechts schalten, da man so sieht, wann man die Bergspitze passiert hat. Sobald man vorbei ist, die Flaps rausfahren und auf 60 Prozent Motorleistung schalten und steil nach rechts unten gehen, damit man durch die untere Öffnung des ersten Brückenpfeilers fliegt. Danach möglichst schnell landen, da die Maschine vor Erreichen des zweiten Pfeilers zum Stillstand kommen muß.

Stunt 3

Hier muß man nur die Höhe des Flugzeugs regulieren; eine weitere Erklärung erübrigt sich.

Stunt 4

Eine Rechtskurve auf den Turm von Alcatraz zu fliegen. Wenn man auf ihn zusteuert, die Höhe auf ca. 179 Fuß einpendeln. Die Feinsteuerung im Endanflug nur noch mit dem Seitenruder (Button 2+Richtung) fliegen, da hierbei die Höhe konstant bleibt und das Flugzeug nicht in eine instabile Schräglage kommt.

Stunt 5

Der Ballon ist der rot-weiße etwas links und weiter oben vom ursprünglichen Kurs. Erst vom Kurs abweichen, wenn man den Ballon erkennen kann! Man muß den Ballon in der Nähe der Gondel treffen, damit er einhakt. Am besten dreht man dann nach links weg, um nicht mit den anderen Ballons zu kollidieren. Dann auf die Burg zuhalten und so tief

wie möglich darüber fliegen, da man dann mehr Zeit hat, den Ballon abzuschießen. Nachdem sich der Ballon ausgehakt hat, etwas warten, dann eine Kurve fliegen, bei der man schon relativ stark steigt. Der Ballon gewinnt sehr schnell an Höhe – man muß nur noch zielen und abdrücken.

Stunt 7

Erst einmal entlang der Straße weiterfliegen und stark an Höhe verlieren. Man sollte in der Außenansicht bleiben, da man so erkennen kann, wie weit das Flugzeug von den Häusern entfernt ist. Man sollte gelandet sein kurz bevor man auf beiden Seiten Häuser stehen. Dann fährt man zwischen den Gebäuden durch, dabei 40 Prozent Motorleistung nehmen. Kurz vor der Polizeisperre auf 30 Prozent gehen. Zum Len-

ken auf dem Boden ist zu sagen, daß bei 30 Prozent Leistung und angezogener Bremse eine Kurve mit leichter Vorwärtsbewegung gefahren wird; bei 20 Prozent und Bremse das Flugzeug sich auf der Stelle dreht. Also nur noch links abbiegen und nach Zeichnung "einparken".

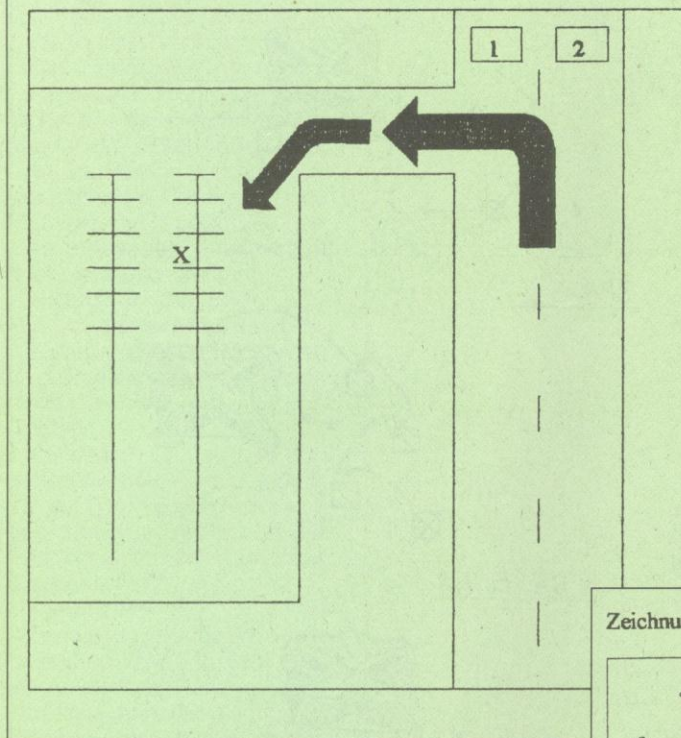
Stunt 8

Zu diesem Stunt ist wenig zu sagen: Die Flugzeuge wie in der Zeichnung abschießen.

Stunt 9

Auch hier bleibt man am besten in der Außenansicht. Bei diesem Flug muß man wieder nur die Höhe regulieren. Hier ist wichtig, daß man nur das Triebwerk der 747 trifft. Hierbei sollte man so fliegen, daß man so gerade nicht mit der 747 zusammenstößt, dann hat man die richtige Höhe.

Zeichnung zu Stunt 7:



Stunt 10

Einfach auf das Hotel zielen und fertig!

Stunt 11

Gleich auf 60 Prozent Motorleistung gehen und die Flaps 'rein. Dann eine Linkskurve fliegen, so daß man etwas links neben die Windmühle zielt, dann einfach den vorbeifahrenden Jeep (das Auto vor dem Monstertruck) abschießen und hochziehen: Fertig!

Stunt 12

Anhand dieses Stunts will ich eine Technik erklären, die man bei späteren Stunts auch noch erfolgreich anwenden kann: Man sollte die Ente mit Hilfe des Seitenruders auf den richtigen Kurs bringen (etwas rechts vom ursprünglichen Kurs). Wenn man die anzuvisierende Straße erkennen kann, in die Bombensicht umschalten. In dieser Sicht sollte man das Flugzeug nur noch mit dem Seitenruder steuern, da man so auch noch in dieser Sicht gut steuern kann. Nun muß man nur noch den Polizeiwagen "abschießen", um den wirklich coolen Film genießen zu können. Man muß beim Zielen auf das Auto allerdings etwas vorhalten, da es sich bewegt.

Stunt 13

Am besten gleich zu Anfang die Bremse 'rein; später hat man keine Zeit mehr dazu. Dann auf 40 Prozent gehen. Wenn man die Form des

"Decks" erkennen kann, hat man das längste Stück vor sich. So weit sinken, daß man gerade eben unterhalb des "Decks" ist. Auf 10 Prozent Leistung gehen und die Maschine auf die Plattform hochziehen – schon ist man gelandet.

Stunt 14

Am Anfang fliegt man eine Linkskurve und hält auf die Fahrzeuge zu. Auf die ersten beiden schießt man (man muß nur eines treffen). Wenn sie explodieren, möglichst nah an der linken Seite um Das UNO-Gebäude herumfliegen und die Maschine bei voller Leistung hochziehen. Nun sollten die beiden Zeros zusammenstoßen und der Stunt ist geschafft.

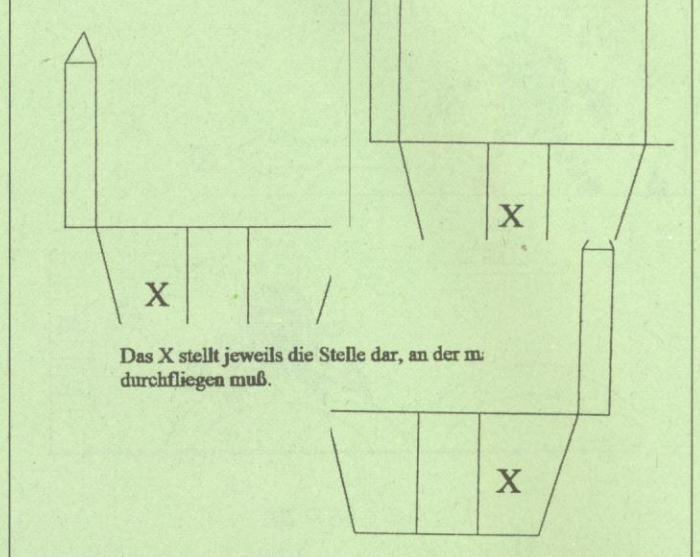
Stunt 15

Hier muß man nur etwas nach links fliegen, sinken und den weißen Lieferwagen mit dem Flugzeug berühren.

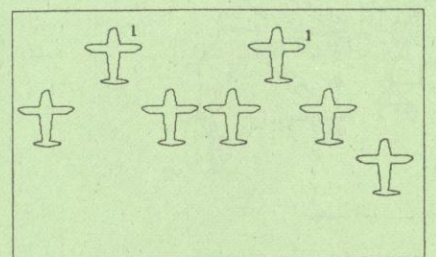
Stunt 16

Bei diesem Stunt ist das Timing sehr wichtig. Man muß zuerst auf 70 Prozent Motorleistung gehen, da man sonst vor dem Zug am Tunnel ist. Wichtig ist es außerdem, auf die Höhe zu achten (bei der geringen Motorleistung muß man die Nase ganz schön hochziehen, damit man die Höhe hält). Das Zusteuern auf den Tunnel

Zeichnung zu Stunt 18:



Zeichnung zu Stunt 8:



Die mit 1 gekennzeichneten Flugzeuge dürfen nicht abgeschossen werden.

sollte man nur mit dem Seitenruder machen, da man das Flugzeug so leichter kontrollieren kann. Kurz bevor man den Tunnel erreicht hat, die Motorleistung auf 90 Prozent hochsetzen – das Flugzeug stabilisiert sich dadurch. Jetzt nur noch in ca. 25 Fuß Höhe über den Zug hinwegbrausen.

Stunt 17

Zu Beginn auf 100 Prozent Motorleistung gehen, dann eine Linkskurve fliegen, so daß man ungefähr auf die drei Türme, die am Freeway stehen, zuhält. Wenn der helle,

von drei Polizeiwagen verfolgte Panzerwagen in Sicht ist, etwas mit der Geschwindigkeit heruntergehen. Zwischen dem Panzerwagen und dem vorbeifahrenden braunen Lieferwagen landen. Wer es im Film etwas dramatischer haben möchte, sollte möglichst direkt hinter dem vorher durchflogenen Freeway Overpass landen.

Stunt 18

Dies ist wohl einer der schwersten Stunts in diesem Spiel: Gleich zu Beginn sollte man über den Kanal fliegen. Dann gibt es nicht mehr viel zu sagen, außer das alle Brücken, neben denen ein Turm steht, passiert werden müssen, alle anderen werden überflogen. Viel Glück!

Stunt 19

Auch hier ist die Außenansicht die beste Lösung. Ansonsten gilt es, mit viel Geduld und einem Auge auf den Höhenmesser die Trucks zu umfliegen (den ersten rechts, den zweiten links usw.) und am Ende die Reklamewand zu durchbrechen. Man muß die Wand so treffen, daß das Flugzeug nur mit dem inneren Feld in Berührung kommt.

Stunt 20

Hier sollte man am Anfang nach links wegdrehen, bis man etwas links neben das Bergtal zielt; dann rollt man das Flugzeug nach rechts auf den Kopf. Ist dies geschehen, steuert man den Flieger zurück auf Kollisionskurs, um es dann in eine stabile Lage zu bringen. Etwaige Richtungsänderungen nimmt man ab jetzt nur noch mit dem Seitenruder vor. Nun sollte der Fliegergruß in der Luft geschafft sein.



Im Mittelteil

Wenn Ihr zwei bis drei Bildschirme voller Schlösser habt, seid Ihr im Mittelteil des Spieles angelangt. Jedes Haus, das jetzt gebaut wird, sollte man in ein Schloß umwandeln, sobald irgend möglich. Eure Effekte solltet Ihr nun nach einem ausgeklügelten Schlachtplan anwenden. Nicht einfach aufs Geratewohl drauflosstürmen! Macht Euch vorher klar, was Ihr tut, warum Ihr es tut und was Euer Tun später für Auswirkungen haben könnte.

Die Effekte und ihre Anwendung

• Wirbelwinde und Strudel:

Diese Naturgewalten sollte an der gegnerischen Küste oder in Seen im Landesinnern eingesetzt werden (ein See muß mindestens 2 x 2 Blocks groß sein, damit man einen Strudel in ihm unterbringen kann). Gegnerische Anführer oder Helden sollte man mit einem Wirbelwind von ihrem Technologielevel herunterholen und sie wegtransportieren.

Seid Ihr selbst Ziel eines Wirbels oder Strudels, könnt Ihr nichts weiter tun als permanent Land aufzubauen und die Seen zu füllen.

• Sümpfe:

Wenn man nicht die Mittel hat, ein gegnerisches Land komplett versumpfen zu lassen, kann man wenigstens den Anführer in einem Sümpfchen verschwinden lassen: Ihr baut eine Straße, die in den Sümpf führt; die Siedelnden folgen ihr dann und verschwinden im Morast.

Um Sümpfe trockenulegen, hebt und senkt man das Land permanent ab. Ausgedehnte Moorlandschaften werden am besten mit Begrünung behandelt.

• Feuersäulen:

Für sich allein betrachtet, ist eine Feuersäule zwar recht nett, aber leicht zu zerstören (einfach ins Wasser herablassen). Zusammen mit der "Pflanze Baum"-Option kann sie aber zu einer tödlichen Waffe werden. Pflanz also massenweise Bäume im gegnerischen Land (wenigstens drei Klicks pro Bildschirm). Wenn sie gewachsen sind macht Ihr ein Feuerchen und macht Euch schleunigst auf zum Rückzug! Dieser Effekt kann bis zur Hälfte der Gegnerpopulation auslöschen, je nachdem wieviel Bäume man gepflanzt hat.

• Flutwellen:

Einer der verheerendsten Naturkräfte in diesem Spiel!

Folgende Handhabung bewahrt Euch davor, selbst mit weggeschwemmt zu werden: Bildet eine U-Form in einem Block mit Wasser. Wenn nun die Flutwelle innerhalb dieses "U"s ausgelöst wird, geht sie nur in die offene Richtung und Ihr selbst seid sicher (vorausgesetzt Ihr habt Euch nicht in der Richtung vertan)!

Kommt eine Flutwelle direkt auf Euch zu, könnt Ihr nur schnellstens einen Damm bauen, der allerdings breiter sein muß als die Flutwelle selbst. Nur dann seid Ihr einigermaßen sicher.

Basaltdämme entlang der Küste sind ein gutes Mittel gegen manche Flutwellen; allerdings sind sie ziemlich aufwendig und der Bau dauert lange. Auch hier gilt wieder: ist die Welle breiter als Euer Basaltstreifen war alle Anstrengung umsonst...

• Vulkane:

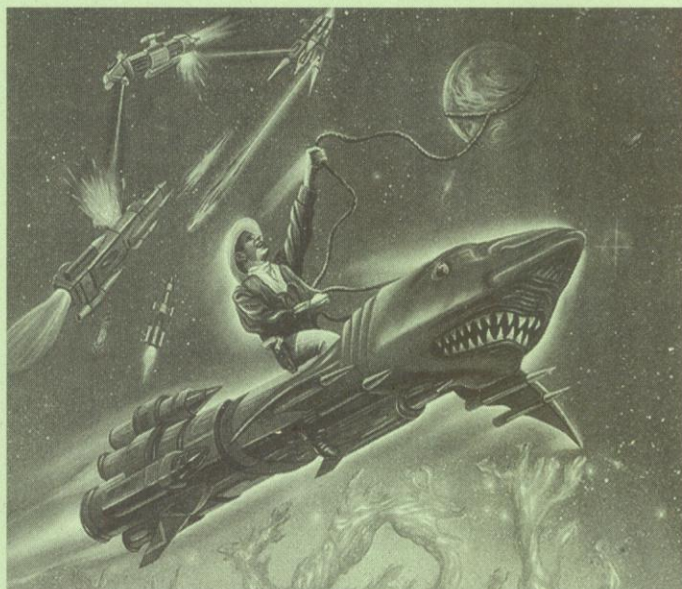
Die besten Plätze für einen Vulkan sind entweder der "Papal Magnet" des Gegners, wenn er einen Anführer "ausbrütet", oder ein gegnerisches Areal, an dem gerade gearbeitet wurde (wenn Ihr allein spielt, macht das nicht so viel Vergnügen, aber menschliche Gegner werden sich fürchterlich ärgern!).

Jetzt senkt Ihr die Vulkane ab. Basaltreste kann man wieder mit Begrünung oder mit Blitzen beseitigen. Letztere hinterlassen zwar verbranntes Land; das kann aber schnell wieder in Ordnung gebracht werden.

• Wind:

Bevor Ihr Wind einsetzt, müßt Ihr sicher sein, daß sich kein Teil Eurer Bevölkerung in der Zone befindet, die dem Wind ausgesetzt werden soll. Dann kombiniert Ihr den Wind mit einer Serie von Erdbeben oder Sümpfen, die hinter dem Gegner plaziert werden: der Wind bläst ihn dann in die Sümpfe. Ihr könnt auch die "Baptismal Fonts" benutzen, was allerdings ziemlich risikoreich ist.

Eine Alternative dazu bietet die "Dampfpresen-Taktik": Baut eine Schloßmauer, die sich durch Euer gesamtes Gebiet erstreckt und richtet den Wind so aus, daß er die Mauer in das gegnerische Areal bläst. Die Menschen werden davon nicht beeinflusst, aber wenn der Wind aufgehört hat zu blasen, bleibt dem Gegner nur eine stark reduzierte Fläche übrig, während Ihr über ein neues Gebiet wunderbar ebenen Landes verfügen könnt.



Gegen Wind gibt es eigentlich keine Verteidigung. Ihr könnt lediglich selbst einen Wind in die andere Richtung blasen lassen.

• Pilz:

Dieser Effekt bringt nur auf einer ausgedehnten, ebenen Fläche etwas, daher werdet Ihr es erst gegen Spielende einsetzen können.

Die Verbreitung des Pilzes folgt einfachen biologischen Regeln, die Ihr im Kopf behalten solltet:

- Wenn eine Zelle zwei oder drei unmittelbare Nachbarn hat, wird sie überleben (Nachbarschaft bezieht sich hier auch auf die Diagonalen).

- Alle anderen Zellen sterben ab.

- Wenn drei Zellen einen leeren Block umschließen, bildet sich eine neue Zelle.

Nach diesen Regeln kann man Muster entwickeln, die verschiedene Aufgaben erfüllen können; z.B. kann man Bombenmuster entwerfen, die explodieren und den Pilz überall verbreiten, "Gleiter", die in eine der acht Richtungen fliegen und "Killerkommandos", die ein einzelnes gegnerisches Haus angreifen, ohne eine Spur zu hinterlassen.

Viele andere Muster sind möglich: probiert sie aus und macht Euch Notizen, welche Ihr davon gebrauchen könnt.

Ihr könnt den Pilz durch Heben und Senken des Landes vernichten, aber nur, bevor er sich entwickelt hat! Danach wird es problematisch: Ihr verändert das bestehende Muster und ab dann ist nicht mehr vorauszusagen, was passieren wird.

• Die Pest:

Setzt Ihr die Pest auf ein Haus an, versucht immer, einen Pilz direkt daneben zu pla-

zieren. Die Größe des Hauses wird dadurch reduziert, die Leute sind auf der Straße und die Verbreitung der Pest ist gesichert!

Wenn die Pest einen Teil Eurer eigenen Population befällt, seid Ihr in echten Schwierigkeiten. Viel kann man nicht dagegen tun, außer seine infizierten Leute umzubringen. Eine andere – wenn auch riskante – Möglichkeit ist, die Befallenen in die "Baptismal Fonts" zu bringen und damit das Problem an den anderen Spieler abzuschieben.

Alternativ dazu kann man die Pestkranken in einen einzigen Anführer transformieren und diesen dann zum Helden machen.

• Helden:

Hier gilt: Immer der richtige Held für den richtigen Job! Wenn Ihr z.B. das ganze Spiel über daran gearbeitet habt, das gegnerische Land in eine Sumpflandschaft zu verwandeln, hat es wenig Sinn, Achilles auszuschieken.

Die "Zuständigkeitsbereiche" der Helden sind wie folgt:

Achilles

Wälder, Lavaströme (vulkanischen Ursprungs), Feuersäulen.

Odysseus

Stürme. Außerdem: wenn schnelles Angreifen notwendig ist.

Adonis

Sümpfe, Pilz. Die gegnerische Bevölkerung muß sehr klein sein, sonst kann sich das Blatt schnell wenden.

Herakles

Erdbeben. Guter, "durchschlagskräftiger" Held.

Perseus

Der Allzweckheld. Sehr nütz-

lich, wenn das gegnerische Land leicht mit bodenbezogenen Effekten überzogen ist (z.B. Sümpfe, Erdbeben, Fonts).

Helen

Immer einzusetzen, wenn sich keine "Baptismal Fonts" auf feindlichem Boden befinden. Anders als bei den anderen Helden sollte man Helen einen schwachen Anführer zur Seite stellen. Versucht den gegnerischen Anführer zu erwischen, bevor er zum Helden wird. Wenn dies bereits geschehen ist, versucht ihn mit einem Blitz zu treffen oder ihn zu ertränken.

Erdbeben

Erdbeben sind ideal, wenn es darum geht, den gegnerischen Anführer auszuschalten. Wartet ab, bis er sich über seinem Magneten befindet und löst das Erdbeben aus. Geht dabei aber sicher, daß das Beben nicht auf Euer Territorium gerichtet ist. Der Computergegner wird seinen Magneten zu einem Schloß bewegen, der Anführer wird getötet.

Senkt Erdbeben sofort ab! Wenn Ihr in den frühen Stadien versucht, Erdbeben auszulösen, werden sie das Land noch weiter absinken lassen.

Schloßmauern

In den frühen Spielphasen nicht sonderlich effektiv, hinterher aber eine nützliche Barriere gegen den Feind. Baut eine große Mauer, die Euer gesamtes Land umschließt und vergebst nicht, auch Neuerwerbungen sofort zu befestigen! So hat der Gegner keine Chance, die Siedlungen zurückzuerobern.

Um Mauern zu zerstören wendet Ihr am besten Erdbeben oder Stürme an. Bevor Ihr die entstandene Lücke durchquert, benutzt Begrünung, um die Folgen der Katastrophe aufzufangen.

Allgemeine Hinweise

- Kümmert Euch immer um neues Land. Ihr solltet auch gegen Ende des Spiels nicht damit aufhören!

- Bringt die Landschaft wieder in Ordnung! Beseitigt Steine oder verbrannte Erde – das ist vor allem am Anfang des Spiels wichtig.

- Nehmt starke gegnerische Anführer und jeden gegnerischen Held ins Visier! Die letzteren müssen sofort unschädlich gemacht werden. Wartet ab, bis sich ein Anführer zum Helden gemausert hat und beseitigt ihn erst dann. Das ist vielleicht etwas riskant (man weiß ja nicht, was für ein Held dabei herauskommt) – aber der

Gegner ist auf jeden Fall eine Menge "mana" los.

Falls es zum Armageddon kommt und es so aussieht, als würdet Ihr verlieren, solltet Ihr das Areal, das der Gegner durchqueren muß, mit Sümpfen, Erdbeben und Pilzmustern überziehen.

Gegen Spielende durchstreifen riesige Kreaturen das Land – gegen sie ist man völlig machtlos. Das einzige, was zu tun bleibt, ist hinter ihnen aufzuräumen!

Handelsspiele

In den Handelsspielen hat man nur Zugang zu Effekten, die man in den Eroberungsspielen bereits zur Verfügung hatte. Wenn Ihr Zugriff auf alle Effekte haben wollt, wählt "Themab" als Eroberungs-Welt, dann "Cancel" und wieder "Handelsspiel". Nun sollten alle Effekte wieder zur Verfügung stehen.

Wenn Ihr das Paßwort "Kaboodle" eingibt, habt Ihr ebenfalls Zugang zu allen Effekten; allerdings verwandelt sich das Eroberungsspiel dadurch in ein Handelsspiel.

X-Wing

Felix Hoßfeld, alias "Jean Le Fix" aus Hamburg in der Milchstraße, vernichtet den Todesstern und rettet das Universum.

Grundsätzliches

Zuerst einmal braucht Ihr einen Top-Ace-Piloten; am einfachsten ist es, in einer beliebigen Piloten-Datei mit der Endung PLT das 9. und das 10. Byte auf FF zu setzen. Kopiert einen solchen Piloten unter verschiedenen Namen in das X-Wing-Verzeichnis, und schon habt Ihr eine schlagkräftige Unterstützung, wann immer Ihr sie braucht. Auch von Eurem eigenen Piloten solltet Ihr nach jeder geschafften Mission eine Sicherheitskopie anlegen.

Danach geht es ab zur Flugschule. Die Pilotprooving-Grounds sind für den ersten Flug recht hilfreich. Nur hier kann man wirklich lernen, wie die verschiedenen Starfighter auf Steuermanöver reagieren und die Stärken der einzelnen Jäger erkennen: Der Vorteil des A-Wings ist seine große Geschwindigkeit und Wendigkeit, allerdings fehlen ihm die Waffen um größere Schiffe anzugreifen. Der Y-Wing eignet sich her-

vorragend zum Abfangen großer Geleitschiffe, außerdem ist er der einzige, der über eine Ionenkanone zum Kapern von gegnerischen Schiffen verfügt. Der X-Wing eignet sich mit seiner schweren Laserbewaffnung vor allem für Angriffe auf kleine bis mittlere Ziele, wie Transporter und Shuttles; im Kampf gegen TIE-Fighter fehlt ihm die Wendigkeit des A-Wings, allerdings ist er immer noch besser geeignet als der Y-Wing.

Am besten Ihr experimentiert auch ein wenig mit der Energieversorgung herum. Nach meiner Erfahrung hat sich für alle Fighter eine Standardkonfiguration bewährt: Gebt 75 Prozent auf die Laser und 50 Prozent Energie auf die Schilde. Dabei werden die Schilde zwar nicht wieder aufgeladen, allerdings läßt sich mit der Tastenkombination Shift-F10 Energie vom Laser auf die Schilde übertragen; das solltet Ihr immer tun, wenn Eure Schildenergie knapp wird. Am Anfang aller Missionen solltet Ihr alle Laserenergie auf die Schilde transferieren, dann sind Eure Schilde voll aufgeladen.

- Um die begehrte Flightbadge zu erhalten, müßt ihr Level 8 des Trainingsparcours schaffen. Besonders in sehr zeitkritischen Leveln ist es wichtig, möglichst viele der angebrachten Kanonen abzuschießen, denn der Zeitbonus wird dringend benötigt.

Historical Missions

Die Historical Missions dürften keine großen Probleme bereiten. Ausnahme: X-Wing Mission 3. Diese Mission hat es wirklich in sich, ein Patentrezept gibt es nicht. Man sollte zuerst einen Angriff mit Standardkonfiguration auf die Minen fliegen, und dabei durch hin- und herschlenkern, soweit wie möglich, ihren Schüssen ausweichen. Habt Ihr Eure Schilde fast verloren, schießt die bei-

den Transporter mit je zwei Photonentorpedos ab und ladet Eure Schilder dabei wieder auf. Danach gilt nur noch Augen zu und durch. Vorsicht vor der Fregatte, sie ist vorerst noch einige Nummern zu groß: Sollten nach Ankunft der Fregatte noch Minen/Satelliten übrig sein, verwendet einfach Eure letzten Photonentorpedos. Ihr müßt nicht alle Historical Missionen fliegen, aber der Schwierigkeitsgrad zieht in den Tour of Duties kräftig an. Man sollte also einige Übung mitbringen, bevor man sich an den ersten wirklichen Einsatz heranwagt.

Tour of Duty I – A New Ally

• **OP1: Destroy Imperial Convoy (X-Wing)**

Die erste Tour of Duty Mission ist noch sehr einfach. Schießt einfach alle Frachter ab. Die übergelaufene Corvette wird von keinen imperiellen Einheiten angegriffen. Ihr habt also leichtes Spiel.

• **OP 2: ID Reconnaissance Mission (A-Wing)**

Auch hier solltet Ihr keine Probleme haben. Um ein Schiff zu identifizieren, braucht ihr es nur als Ziel zu erfassen und nahe genug heranfliegen. Um die TIE-Fighter könnt Ihr Euch am Ende der Mission kümmern.

• **OP 3: Fly Point During Evacuation (X-Wing)**

Gleich zu Beginn kommt ein Sternenerstörer aus dem Hyperspace und zerstört sofort eine Corvette und einen Transporter. Eure Aufgabe ist es, die Shuttles ARROYO 1-3 mit den hochrangigen Rebellen zu beschützen. Fliegt immer in einem Abstand von ca. 2 km zum Sternenerstörer. Kommt Ihr näher als 1,5 km, werdet Ihr sofort beschossen, fliegt Ihr zu weit weg, erwischt Ihr die TIE-Bomber nicht, bevor sie Ihre Photonentorpedos auf die Shuttles abschießen.

• **OP 4: Protect Medical Frigate (X-Wing)**

Diese Mission ist meiner Meinung nach die schwerste im ganzen Spiel; Ihr braucht unbedingt die Unterstützung der selbstgebastelten Top Aces! Eure Aufgabe ist es, den 4 MEDEVAC-Shuttles und der Corvette KOROLEV das Andocken an die Lazarettfregatte RENDEMPTON zu ermöglichen, um die Verwundeten des letzten Angriffs auf Briggia in Sicherheit zu bringen. Besonders gefährdet ist die KOROLEV. Die erste TIE-Bomberwelle ist nur eine Finte um Euch von der Corvette weg-



zulocken. Bleibt in ihrer Nähe, während die anderen Top-Ace-Staffeln sich um die TIE-Bomber kümmert. Sobald die feindliche Fregatte ein zweites Mal auftaucht, fliegt Ihr sofort mit Vollgas auf sie zu und schießt die startenden TIE-Bomber ab. Spart Euch die Photonentorpedos für Bomber auf, die es eventuell schaffen durch Eure Verteidigung durchzubrechen. Habt Ihr es geschafft, wartet eine Zwischensequenz:

• **OP 5: Ambush Imperial Supply Convoy (X-Wing)**

In dieser Mission müssen die drei JUNO-Frachter um jeden Preis zerstört werden. Lenkt die TIE-Fighter ab, um den Y-Wings ihren Angriff zu ermöglichen. Ihr könnt auch selbst die Frachter zerstören. Habt ihr am Ende der Mission noch einige Torpedos übrig, seht Euch die Corvette RANGER einmal näher an: Sie hat häufig schon ihre Schilder verloren und ist daher ein einfaches Ziel.

• **OP 6: Raid for R2 Units (A-Wing)**

Eure Aufgabe ist das Shuttle RESCUE RIKER bei seiner Bergungsaktion vor angreifenden Raumpiraten zu schützen. Ihr könnt bedenkenlos alle Y-Wings abschießen, es sind keine Rebellen dabei. Dem Frachter ARS OPUS werden nur die Transporter gefährlich, schießt sie also ab. Das ankommende Shuttle enthält einen Landetrupp der Raumpiraten, es darf ebenfalls abgeschossen werden.

• **OP 7: Recover Stolen X-Wings (Y-Wing)**

Setzt möglichst schnell X-Wing BLUE 2 außer Betrieb. Um BLUE 1 und 3 kümmern sich die anderen Y-Wings. Fangt danach die angreifenden TIE-Interceptor ab, um den RESCUE-Shuttles möglichst viel Zeit zu verschaffen. Die Gruppe ALPHA greift nur Euch an, konzentriert Euch lieber auf BETA, GAMMA und DELTA. Sollten einzelne TIE-Interceptor durchbrechen, versucht sie aus der Entfernung mit Photonentorpedos abzuschließen.

• **OP 8: Rescue Sullustan Tech Staff (Y-Wing)**

Um sich in dieser Mission das Identifizieren aller Transporter zu ersparen, hilft ein kleiner Trick: Die Transporter sind nach Fluggruppen und Nummern geordnet; die Gefangenentransporter sind LAMBDA 4 undOMICRON 5. Wählt also gleich zu Beginn den vierten Transporter und setzt ihn außer Betrieb, schaltet noch sieben Ziele weiter und ihr seid beiOMICRON 5. Um einen

Transporter zu 'disablen', schießt zuerst ein Photonentorpedo auf ihn ab um seine Schilde zu vernichten. Sobald ihr mit beiden fertig seid, kümmert Euch um die TIE-Interceptor. Die TIE-Fighter greifen nur Euch an und sind daher ungefährlich. Im Gegensatz zur Ankündigung im Briefing ist es nicht notwendig, alle übrigen Transporter zu zerstören.

• **OP 9: Diplomatic Summit at Sullust (A-Wing)**

Zu dieser Mission gibt es wenig zu sagen: Schießt einfach alle TIE-Bomber und -Interceptor, die vom Sternenzerstörer aus starten, ab. Sollten einzelne TIE-Interceptor durchbrechen, werden sie von den Geschützen der Fregatte oder der beiden Corvettes abgeschossen, bevor sie großen Schaden anrichten.

• **OP 10: Rescue Sullustan Leader (Y-Wing)**

Hier könnt ihr wieder die Unterstützung einiger Top Aces gebrauchen, die Euch in ihren X-Wing die TIE-Fightern vom Leib halten. Erledigt zuerst die Shuttles KAPPA 1-4 mit Euren Photonentorpedos, und stoppt dann KAPPA 5 mit eurer Ionenkanone. Danach könnt ihr Euch um die BETA-TIE-Interceptor kümmern, habt ihr sie erledigt, schießt die restlichen TIE-Fighter ab und fangt dann die vom Sternenzerstörer kommenden DELTA-Interceptor-Wellen ab.

• **OP 11: Capture Staff from Cygnus (Y-Wing)**

Wer will, kann sich hier richtig austoben: Nachdem man den Transporter mit den Technikern identifiziert hat, darf man alles bis auf diesen zerstören. Das einzig Interessante ist das Assault Gunboat, dem ihr hier das erste Mal begegnet. Um es zu zerstören, hängt Euch dahinter und setzt Schilde und Laser auf 100 Prozent, um in etwa die gleiche Geschwindigkeit zu haben.

• **OP 12: Recover Explosive Warhead (Y-Wing)**

Zerstört zuerst alle Minen, stoppt dann den Frachter GAFRA. Hat das Shuttle HERALD seine Reparatur beendet, taucht plötzlich das imperielle Bergungsteam auf: Zwei Shuttles und zwei Transporter. Zerstört die Transporter aus großer Entfernung mit Photonentorpedos, bevor sie ihrer-

seits den Frachter angreifen, und wartet dann bis der Frachter in den Hyperspace geht.

Tour of Duty II – The Great Search

• **OP 1: Rescue from Star's End (A-Wing)**

Schießt den Stormtrooper-Transporter LAMBDA gleich zu Beginn mit 4 Missiles ab. Vorsicht: Aus einem ungünstigen Winkel trifft man den gekaperten Frachter nicht den Transporter. Danach kümmert ihr Euch um den Begleitschutz. Habt ihr alle abgeschossen fliegt auf den Sternenzerstörer zu und fangt die TIE-Bomber rechtzeitig ab; ihr dürft unter keinen Umständen einen einzigen durchlassen, da der gekaperte Frachter beim ersten Treffer zerstört wird. Versucht den Attacken der Interceptor auszuweichen.

• **OP 2: Rescue Wookie Slaves (X-Wing)**

Zerstört zuerst alle 6 Assault Gunboats und identifiziert dann den Frachter. Während der Y-Wing sich um den Frachter kümmert, könnt ihr die TIE-

mit dem Spionagesatelliten unterhalten.

• **OP 4: Capture a Stolen Freighter (Y-Wing)**

Schießt zuerst die bewaffneten Shuttles und die Transporter ab. Den letzten Transporter solltet ihr nicht abschießen, sondern 'disablen', sonst tauchen neue aus dem Hyperspace auf. Hat das Shuttle WISLEY sein Dockingmanöver beendet, taucht der Sternenzerstörer INTREPID auf. Fangt alle gestarteten TIE-Bomber ab und wartet bis der Frachter in den Hyperraum geht.

• **OP 5: Protect Captured Satellites (A-Wing)**

In dieser Operation sind die Aufgaben der TIE-Fighter/Interceptor und der TIE-Bomber vertauscht. Die Fighter haben es auf den Frachter PHOENIX abgesehen, während die TIE-Bomber Euch mit Missiles beschließen. Ihr solltet also lieber in der Nähe des Frachters auf die Gegner warten, weil ihr so keine Gegner verpassen könnt. Unterschätzt die Missiles der TIE-Bomber nicht: Zwei davon bedeuten den sicheren Tod. Hat Euch eine Missile im Visier, laßt sie von euer R2-Einheit als Ziel erfassen. Fliegt im Kreis bis sie Euch das erste Mal verpaßt hat, und versucht sie dann in eurem Frontradar zu behalten bis sie von selbst explodiert. Ihr müßt durchhalten bis der Cruiser MAXIMUS mit Verstärkung auftaucht.

• **OP 6: Ambush/Rendezvous in the Cron Drift (X-Wing)**

Überlaßt die Gunboats eurem Wingman und widmet Euch ganz den Transportern, die die Corvette Ranger und den Frachter Ojai bei ihrem Dockingmanöver stören. Meiner Meinung nach ist es das Einfachste, die Transporter nicht sofort abzuschließen (es käme sofort ein neuer, der weitere Photonentorpedos abschließen würde), sondern sich mit ca. 40 m/s hinter sie zu hängen und sie bei jedem Angriffsversuch solange mit dem Laser zu beschließen, bis sie abdrehen.

• **OP 7: Protect a Disabled X-Wing (A-Wing)**

Hier solltet ihr in der Nähe des gestrandeten X-Wing BLUE Schleifen drehen, bis ein unbekanntes Shuttle auftaucht, versucht dabei den Missiles der Gunboats auszuweichen (s. OP 5). Sobald das Shuttle aufgetaucht ist, gebt Euren Wingmen den Befehl zum Angriff und schießt selbst so viele Missiles wie möglich darauf ab. Es muß unbedingt zerstört wer-



Fighter-Eskorte auseinander nehmen. Die Verstärkung vom Sternenzerstörer besteht nur aus Fightern und Interceptor, deren Laser zu schwach sind um dem Frachter großen Schaden zu zufügen.

• **OP 3: Attack Weapon Convoy (Y-Wing)**

Zuerst sollten die Corvettes zerstört werden: Gebt Euren Wingmen den Befehl die eine Corvette anzugreifen, ihr selbst übernehmt die andere mit 6 Photonentorpedos. Mit dem Rest des Konvois werdet ihr keine Probleme mehr haben. Wer will, kann sich auch mal



den bevor es an X-Wing BLUE angedockt hat, sonst wird X-Wing BLUE bei der Explosion des Shuttles zerstört! Mit dem zweiten Shuttle verfährt Ihr auf die gleiche Weise. Ist euer RESCUE-Shuttle mit der Verstärkung eingetroffen, könnt Ihr Euch an die Gunboats machen.

• **OP 8: Stop Hyperdrive Replacement (X-Wing)**

Zu dem Briefing gibt es wenig hinzuzufügen: Zerstört den ersten Frachter KIAM III mit Laserkanonen, weil Ihr hier noch nicht unter Beschuß genommen werdet. Setzt gegen Kiam V dann alle Photonentorpedos ein.

• **OP 9: Take Out Intrepid's Escort (Y-Wing)**

Nachdem Ihr die Gunboats vernichtet habt, stoppt in sicherer Entfernung (ca. 3 km) von den Corvettes und peilt eine der drei an. Gebt Euren Wingmen den Befehl zum Angriff und wartet ab. Meistens verliert die Corvette durch dieses Manöver ihre Schilde; schießt und Ihr könnt mit zwei Photonentorpedos den Abschub bringen. Dieses Manöver klappt leider nur zweimal, dann sind die anderen schon zerstört oder haben die anderen keine Photonentorpedos mehr. Beim letzten müßt Ihr also meist selber ran. Verschießt Eure restlichen Photonentorpedos, um die Schilde zu zerstören, und setzt dann die Corvette mit eurer Ionenkanone außer Betrieb. Danach ist sie wehrlos und Ihr könnt Ihr mit der Laserkanone den Rest

geben.

• **OP 10: Destroy the Intrepid (X-Wing)**

Ihr solltet keine Schwierigkeiten haben Euch einen Weg zu INTREPID zu bahnen. Schwieriger ist es schon die beiden Türme auf der Brücke zu zerstören. Am besten Ihr schießt auf jeden ein Torpedo und erledigt den Rest mit dem Laser. Fliegt danach an den Triebwerken entlang zur Unterseite und schießt Eure restlichen 4 Photonentorpedos in die graue Kuppel. Mit etwas Glück habt Ihr die INTREPID jetzt schon zerstört, sollte das nicht der Fall sein, beschäftigt die imperialen Fighter solange bis die Y-Wings (es kommen immer neue Staffeln) dem Sternenzerstörer den Rest geben.

• **OP 11: Deliver Plans to Princess Leia (X-Wing)**

Die TANTIVE IV ist die vierte Corvette im CMV-Display. Habt Ihr das Schiff identifiziert, dockt das Shuttle MARIA an und übergibt die Todessternpläne an Prinzessin Leia. Der Sternenzerstörer IMMORTAL setzt zwei Fluggruppen Assault Gunboats ab: Die TAU- und die MU-Gruppe. Ihr müßt um jeden Preis die MU-Gruppe sofort zerstören; setzt dazu Eure Photonentorpedos ein (Dual Fire). Während Ihr auf Prinzessin Leias Abflug wartet, könnt Ihr die TAU-Gruppe vernichten.

• **OP 12: Protect Princess Leia**

Alles was Ihr tun müßt, ist die TIE-Bomberwellen GAMA und DELTA von der TANTIVE IV fernzuhalten. Die Gunboats

und Interceptor überlaßt Ihr der X-Wing-Staffel, deshalb ist es günstig, hier wieder ein paar Top Aces einzusetzen. Wenn Ihr meint, die erste Welle geschafft zu haben, kontrolliert es lieber noch einmal auf der Karte und schickt im Zweifelsfall Euren Wingman hinterher.

Tour of Duty III – The Gathering Storm

• **OP 1: Guard Weapons Transfer (A-Wing)**

Schießt als erstes die BETA-TIE-Fighter ab und fliegt dann sofort auf die TIE-Bombergruppen GAMMA und DELTA zu. Vernichtet sie am besten mit Missiles. Die ALPHA-TIE-Fight könnt Ihr eurem Wingman überlassen. Die zweite Welle kommt meistens erst, wenn die Corvette FRAZIER sich schon im Hyperspace befindet. Die Container dürfen von den TIE-Fightern zerstört werden, die Mission gilt trotzdem als geschafft.

• **OP 2: Destroy Imperial Repair Dock (Y-Wing)**

Nehmt Euch als erstes die Corvette mit 6 Photonentorpedos vor, danach solltet Ihr den die angreifenden TIE-Bomber und -Fighter vernichten. Jetzt habt Ihr ein wenig Zeit, bevor die Nebulon-B-Fregatte auftaucht, nutzt sie um alle Minen zu zerstören. Von der Fregatte aus startet eine TIE-Interceptor-Staffel ALPHA und eine TIE-Bomber-Staffel ETA, laßt von jeder Staffel einen Fighter übrig, sonst startet eine neue Staffel. Auf das Repair Dock schießt Ihr die verbliebenen

Torpedos ab und erledigt den Rest mit dem Laser (Vorsicht vor der Fregatte). Die ungeschützten und bewegungsunfähigen Transporter, Shuttles, Bomber und Fighter sind extrem leicht zu zerstören.

• **OP 3: Capture Military Transport (Y-Wing)**

Auch hier solltet Ihr die Gunboats lieber den X-Wings bzw. Euren Wingmen überlassen. Kümmernt Euch lieber mit Euren Photonentorpedos um die anrückenden Transporter, die ihrerseits versuchen, an den Transporter OMICRON anzudocken. Ist die eigene Nebulon-B-Fregatte aufgetaucht, erscheinen keine weiteren Transporter mehr. Nun könnt Ihr die verbliebenen Gunboats abschließen.

• **OP 4: Scramble (X-Wing)**

Diese Mission hört sich schwerer an als sie ist: Zwar könnt Ihr die Bomber kaum abwehren, aber der Cruiser DEFIANCE überlebt die Photonentorpedos der ersten drei TIE-Bomber-Staffeln ohne Probleme. Während der Sternenzerstörer IMMORTAL kurz verschwindet, solltet Ihr die Reste der Bomberstaffeln vernichten. Taucht der Zerstörer wieder auf, fangt die startenden Bomberstaffeln ab.

• **OP 5: Intercept and Capture (Y-Wing)**

Ihr habt in dieser Mission überhaupt keine Schwierigkeiten, wenn Ihr auf die Corvette GODAR gleich zu Beginn vier Torpedos abschießt und sie danach mit eurer Ionenkanone 'disabled'. Seid Ihr schnell genug hat das Shuttle RESCUE 1 seine Mission beendet bevor die Verstärkung vom Sternenzerstörer eintrifft.

• **OP 6: Destroy Imperial Supply Base (X-Wing)**

Gebt Euren Wingmen den Befehl, außerhalb der Minenzone zu warten, und räumt mit den Minengürtel allein auf. Tauchen die beiden Frachter auf, gebt Ihr sofort den Befehl, den einen Frachter anzugreifen und zerstört den anderen sofort mit Euren 6 Photonentorpedos. Beeilt Euch dabei, denn die Frachter verschwinden wieder in den Hyperspace, sobald sie merken was vor sich geht. Danach braucht Ihr nur noch die Container zu zerstören. Laßt Euch dabei nicht von den Bombern und Interceptoren ablenken.

• **OP 7: Destroy Priam's Escort (Y-Wing)**

Laßt wieder zuerst Euren Wingman die Corvette angreifen und gebt Ihr dann mit 4

Photonentorpedos den Rest. Dies funktioniert aber wieder nur zweimal, dann habt Ihr keine Torpedos mehr. Zerstört deshalb bei der dritten die Schutzschilde mir eurer Ionenkanone und 'disabled' sie dann wieder, bevor Ihr sie zerstört. Die Reihenfolge in der Ihr vorgeht ist beliebig. Am Schluß müßt Ihr nur noch den Transporter zerstören.

• **OP 8: Capture The Frigate Priam (A-Wing)**

Eure Aufgabe ist es, den Begleitschutz und die Minen, die die Priam umgeben, zu zerstören. Laßt die Y-Wings während dieser Zeit außerhalb der Reichweite der Fighter, Minen und Bordgeschütze warten. Ist der Weg frei, laßt die Y-Wings angreifen. Ihr selbst solltet Eure Missiles in das Verbindungsstück von Triebwerk und Hauptteil schießen, am besten manöviert Ihr Euch dicht heran und schießt sie ungenlenkt ab. Sind die Schilde zerstört, braucht Ihr nur noch auf die Eroberung des Schiffs durch Eure Transporter und Shuttles zu warten.

• **OP 9: Capture Ethar I and II (X-Wing)**

Wenn Ihr die Eskorte ausschaltet, laßt ein RHO- und ein TAU-Gunboat übrig, damit keine Verstärkung kommt. Auf die Shuttles ROGUE 1 und 2 müßt Ihr länger warten. Achtet während des Dockings auf die Gunboat-Gruppe MU, die sofort die Shuttles angreift. Zerstört sie, bevor sie Schaden anrichten.

• **OP 10: Guard Vital Supply Depot (A-Wing)**

Die ersten TIE-Bomber (GAMMA und ALPHA) sind für die Container ungefährlich, sie greifen nur Euch an. Laßt Euch aber nicht zu weit von der Corvette abdrängen, denn sobald BETA-TIE-Bomber auftauchen, müßt Ihr sie abfangen, bevor sie Ihre Torpedos abschießen.

• **OP 11: Defend Cruiser Independence (X-Wing)**

Hier gilt dasselbe wie schon in Operation 4: Die TIE-Bomber können dem Cruiser kaum etwas anhaben. Zerstört sie trotzdem so schnell wie möglich in folgender Reihenfolge: BETA, GAMMA und dann ALPHA. Wenn die zweite Welle Bomber ihren Angriff fliegt, ist der Cruiser meistens schon im Hyperspace.

• **OP 12: Begin Death Star Assault (X-Wing)**

Dies ist die erste von den drei Missionen, die den Todesstern zerstören sollen. Es lohnt sich nicht irgendwelche Fighter abzuschießen, versucht ein-

fach bis zum Satelliten vorzudringen, und ihn mit einem Torpedo oder gezieltem Laserschuß außer Betrieb zu setzen. Danach solltet Ihr sofort wieder nach Hause fliegen, die TIE-Advance verfügen über das Schutzschild eines Gunboats und sind Euch in puncto Geschwindigkeit und Wendigkeit weit überlegen.

• **OP 13: Attack Death Star Surface (X-Wing)**

Hier gibt es zwei Möglichkeiten vorzugehen: Entweder könnt Ihr gleich zu Beginn abtauchen und durch die Kanäle des Todessterns die HANGAR PORTS erreichen, auf diese Weise seid Ihr relativ gut vor den imperiellen Fighter, die Euch nicht in die Kanäle folgen, geschützt, werdet allerdings von den Turbolasern beschossen, oder Ihr schießt alle Fighter ab und zerstört die HANGAR PORTS in den Pausen zwischen den Fighter-Wellen, in dem Ihr senkrecht auf sie zu stürzt. Habt Ihr alle Fighter und HANGAR PORTS zerstört, folgt dem NAV BUOY und zerstört alle Türme in der Umgebung.

• **OP 14: Death Star Trench Run (X-Wing)**

Diese Mission ist wirklich nicht schwer, wenn man weiß, wie's geht: Schaltet den Laser gleich zu Beginn auf 100 Prozent und laßt die Schilde bei 50 Prozent. Übertragt alle Laserenergie auf die Schilde und fliegt in relativ großer Höhe auf den Kanal zu, weicht dabei so gut es geht allen Schüssen aus. Sobald Ihr über dem Kanal seid, fliegt senkrecht nach unten in den Kanal. Sobald Ihr im CMV-Display ein 3D-Bild des Kanals seht schaltet den Laser ab, auf diese Weise könnt Ihr mit dem Turboeuer R2-Einheit eine Geschwindigkeit von 375 (!) erreichen. Damit könnt Ihr die TIE-Fighter problemlos abhängen. Anders als Luke

solltet Ihr knapp über dem Kanalrand fliegen. Werdet Ihr von den Turbolasern beschossen fliegt Ihr zu hoch, treffen Euch die Kanonen am Boden des Kanals fliegt Ihr zu tief. Schießt in den Auspuff am Ende ein ungenlenktes Photonentorpedo. Solltet Ihr auf dem Weg dorthin immer wieder kollidieren, stellt den Detail-Level des Todessterns runter, auf diese Art verschwinden eine Menge Hindernisse. Vergeßt auch nicht die Kamera einzuschalten, um den historischen Moment des Sieges über das Imperium für die Nachwelt festzuhalten.

Veil of Darkness

Fritz Niespodziani aus Berlin zeigte sich besonders unerschrocken und taucht mit einer Komplettlösung aus SSIs Gruselabenteuer auf. Hier sein Reisebericht:

Nach dem Absturz wacht man im Haus von Kiril auf. Als erstes spricht man mit seiner Tochter. Kiril selbst findet sich im Erdgeschöß.

"From the ever dark sky shall he descend in a bird of steel"
"Salvation for those who have been unrightously damned"

Nun, diese Aufgabe hat man ja schon mit dem Flugzeugabsturz unfreiwillig erfüllt.

"He shall deny the part he is destined to play"
"Until he find the bloodied tool most foul"

Kiril schickt einen jetzt auf die Suche nach einem "carpenters hammer". Bevor man sich jedoch auf den Weg macht, sollte man ihn nach seiner "pipe" fragen und mit seiner Tochter reden. Sie gibt einem ein "ribon".

Beides wird später noch gebraucht! Jetzt mit den Leuten im Dorf reden. In der Apotheke kauft man "Fennel Seeds". In der Taverne "Severed Head" fragt man den Barkeeper nach einem "light". Er gibt einem ein Streichholz. Im nächsten Haus findet man einen "prybar". Mitnehmen! Weiter geht es im "Store". Dort kauft man eine "lamp", "tobacco" und "nails".

Nun kommt man an eine Ruine, in der man eine Blutspur findet. Sie führt zu einem Bücherregal. Dieses schiebt man zur Seite. Im Geheimraum

dahinter findet man zwei Leichen, den besagten Hammer und einen Stoffetzen. Jetzt zurück zu Kiril. Er gibt einem ein Pergament mit der "Prophetie" in die Hand. Dies sind die weiteren Aufgaben, die es zu lösen gilt. Wenn man eine erfolgreich erfüllt hat, so verblaßt sie dann auf dem Papier.

"He must free a man cursed for curiosity's sake"

Wieder in die Taverne! Wenn man mit den Leuten dort redet, bekommt man eine Karte. Man sollte dort oft Gespräche führen, da man dadurch neue Ortsbeschreibungen erhält. Diese werden dann auf die Karte übertragen, und man gelangt durch "anklicken" dort hin. Auf der Karte ist am Anfang nur eine Farm eingezeichnet. Dort geht man nun hin. Die Farmerin weist einen auf die "barn" hin. Dort findet man eine "pitchfork", welche man als Waffe benutzen kann. Zurück in die Taverne. Man erfährt nun, wo genau das Flugzeug abgestürzt ist. Dort angekommen trifft man zuerst auf Wölfe, die es zu erledigen gilt. Anstatt des Flugzeuges findet man jedoch weiter östlich einen verzauberten und sprechenden Baum. Dieser "Zeuge" berichtet, daß das Flugzeug abtransportiert worden ist. Um den Baum zu erlösen, muß man mit dem Streichholz die Öllampe entzünden, und diese gegen den Baum schleudern. Nachdem er verbrannt ist, nimmt man die Asche auf (wird später gebraucht).

Wieder zurück in der Taverne erhält man nun die Position der "monastery". Dort findet man im Kellergewölbe den Mönch Pius. In der Hand hält er eine mit einem Fluch belegte Schreibfeder. Den Bann bricht man, indem man ihm das Wort "quill" nennt. Der Mönch bricht erschöpft zusammen, und man kann die Feder aufnehmen. Damit hat man die Aufgabe im Prinzip gelöst. In der Taverne erhält man nun Informationen über ein Packet an "eduard" und über die Zigeuner. Diese sucht man auf, und mit dem Wort "eduard" erhält man einen Schlüssel. Bei den Zigeunern kann man sich fortan die Hitpoints wieder auf 100 Prozent "kurieren" lassen. Zurück in der Stadt geht man in das Haus, wo man zuvor den Hammer gefunden hat. Der Schlüssel öffnet die Tür zu einem unterirdischen Komplex, den es zu durchwandern gilt. Am Ende landet man in Kirils Weinkeller.



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

20.000 Meilen u. d. Meer	L	Conquests of the Longbow	L P	Final Fantasy Legend	L P	New Zealand Story	L P	Star Trek - 25th Anniv.	L P
688 Abtack Submarine	L P	Curse of Enchantia	L P	Fire Brigade	L P	Ooze	L P	Star Trek 5	L P
Abandoned Places	L P	Curse of the Azure Bands	L P	Fish	L P	Operation Marketgarden	L P	Starglider	L P
Age 2	L P	Dagger of Ammon Ru	L P	Fountain of Dreams	L P	PHM Pegasus	L P	Starglider 2	L P
Ad Lib Soundkarte	L P	Dark Hall	L P	Future Wars	L P	Panzer Battles	L P	Steel Thunder	L P
Adventure of Link	L P	Day of the Viper	L P	Goldragon's Domain	L P	Panzer Strike	L P	Steiner Crusade	L P
Airborne Ranger	L P	Death Knights of Krynn	L P	Gateway to the Sov. Front	L P	Russia	L P	Storm Across Europe	L P
Alone in the Dark	L P	Def Coon 5	L P	Gato	L P	Savage Empire The	L P	Sub Battle Simulator	L P
Alternate Reality - City	L P	Demigods & Am. Civ. War	L P	Germany 1985	L P	Shadow of the Phoenix	L P	Sword of Aragon	L P
Alternate Reality - Dungeon	L P	Def Con 5	L P	Gehmsburg	L P	Shadow of the Phoenix 2	L P	Sword of Vermillion	L P
Amazon-Guardians of Eden	L P	Defender of the Crown	L P	Goblines 2	L P	Phantasie 3	L P	Tangled Tales	L P
Bad Blood	L P	Deja Vu	L P	Gold Rush	L P	Phantasie 3 -	L P	Times of Lore	L P
Balance of Power 1990 Ed.	L P	Deja Vu 2	L P	Guild of Thieves	L P	Phantasy Star	L P	Transworld	L P
Bane of the Cosmic Forge	L P	Demons Winter	L P	Hamdug	L P	Phantasy Star 2	L P	Ultima 1	L P
Bard's Tale 1	L P	Dragon's Lair	L P	Heart of China	L P	Princes	L P	Ultima 2	L P
Bard's Tale 2	L P	Dragon's Lair -	L P	Hallowm	L P	Police Quest 1	L P	Ultima 3	L P
Battle of Anliffen	L P	Dragon's Wars	L P	Hellbound	L P	Police Quest 2	L P	Ultima 4	L P
Battlechess 1942	L P	Dragon's Breath	L P	Hero's Quest	L P	Police Quest 3	L P	Ultima 5	L P
Battles of Napoleon	L P	Dragon's Lair	L P	Hillsfar	L P	Pool of Radiance	L P	Ultima 6	L P
Battletech	L P	Duckhien	L P	Holiday Maker	L P	Pool of Radiance Adv. Journal	L P	Ultima Underworld 1	L P
Bismarck	L P	Dungeon Master	L P	Hook	L P	Pools of Darkness	L P	Uninvited	L P
Black Cauldron	L P	Eco Quest	L P	Imperium Galactum	L P	Populous	L P	Up Paradise	L P
Bloodwych	L P	Elite (nur Amiga/ST)	L P	Indiana Jones 3	L P	Ports of Call	L P	Westland	L P
Bubble Ghost	L P	Elvira (nicht C 64)	L P	Indiana Jones 4	L P	Powermanger	L P	Wasteland	L P
Buck Rogers	L P	Emperor of the Mines	L P	Insector X	L P	President is Missing	L P	Waxworks	L P
Cadover	L P	Eye of the Beholder	L P	Elvira 2	L P	Project of Pensio	L P	Willy Beamsht	L P
Carrier Command	L P	Eye of the Beholder 2	L P	Empire of the Desert	L P	Project Stealth Fighter	L P	Wing Commander + Secr. Miss.	L P
Champions of Krynn	L P	F-14 Tomcat	L P	Jet	L P	Prophecy of the Shadow	L P	Winzer	L P
Chaos Strikes Back	L P	F-15 Strike Eagle 2	L P	Jones in the Fast Lane	L P	Quest for Glory 2	L P	Wonderland	L P
Chrono Quest 1	L P	Fairy Tale Adventure	L P	Kampfgruppe	L P	Quest for Glory 3	L P	World Cup Soccer	L P
Chrono Quest 2	L P	Fascination	L P	Katholische Die	L P	Quest for Glory 3	L P	Zak Mc Knacken	L P
Codename: Iceman	L P	Fatal Heritage	L P	King Arthur	L P	Quest 2	L P	Zork	L P
Colonel's Bequest	L P			King's Quest 1	L P	Railroad Tycoon	L P		
Conquests of Camelot	L P			King's Quest 2	L P	Reich for the Stars	L P		
				King's Quest 3	L P	Red Baron	L P		
				King's Quest 4	L P	Red Lightning	L P		
						Red Storm Rising	L P		
						Renegade Legion Interceptor	L P		

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

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

die weiteren Plätze		AMIGA	IBM-PC
4. King's Quest 6 dV		99.95	99.95
5. Monkey Island 2 dV		79.95	89.95
6. Wing Commander 2 dV		94.95	94.95
7. Space Quest 5 dV		94.95	94.95
8. Comanche dV		89.95	89.95
9. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV		89.95	59.95
10. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)		89.95	59.95

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

Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT **EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!**

AMIGA 1 IBM-PC 3 AKTUELLE SPIELSOFTWARE BEI CPS

AMIGA		I B M - P C	
1869 dV	79.95	1869 dV	89.95
airbus a 320 dA	99.95	a train dV	99.95
b 17 flying fortress dA	84.95	aces of the pacific dA	89.95
bard's tale construction set dA	74.95	airbus a 320 dA	99.95
battle isle dA	79.95	alone in the dark dV	94.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95	b 17 flying fortress dA	99.95
body blows dA	74.95	battlechess 4000 s-vgo dA	79.95
bundesliga manager edition dV	89.95	battle isle datsack 2 dV	54.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	bundesliga manager edition dV	89.95
cadaver dV	74.95	bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
cadaver levels dA	44.95	burning steel dV	94.95
campaign dV	74.95	civilization dV	99.95
choos engine dA	64.95	curse of enchantia dV	89.95
chuck rock 2 dA	74.95	dagger of amon ru dV	89.95
civilization dV	84.95	daughter of serpents dV	84.95
colossus chess x dA	49.95	dog fight dA	99.95
curse of enchantia dV	89.95	dune 2 dA	79.95
curse of the azure bands dA	49.95	erben des thronus dV	84.95
die hard 2 dA	69.95	eye of the beholder 1 dV	79.95
dragons lair 3 dA	89.95	eye of the beholder 2 dV	84.95
dune dV	79.95	f 15 strike eagle 3 dA	104.95
eishockey manager dV	84.95	falcon 3.0 (ms-dos 5.01) dA	99.95
eye of the beholder 1 dV	79.95	goblines 2 dV	89.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	gunship 2000 dA	99.95
goblines 2 dV	79.95	gunship 2000 szenario dA	69.95
greatest dA	69.95	hannibal dV	94.95
history line 1914-1918 dV	89.95	history line 1914-1918 dV	89.95
humans dA	69.95	inca dV	99.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95	incredible machine dV	84.95
indiana jones 4 dV	89.95	indiana jones 3 adv. vgo dV	89.95
jonathan dV	94.95	legend of kyandia dV	74.95
koiser dV	99.95	legends of valour dV	89.95
legend of kyandia dA	99.95	leisure suit larry 5 dV	94.95
leisure suit larry 5 dV	84.95	lemmings doublepack dA	79.95
links golf dA	89.95	links golf 386 dA	99.95
lionheart dA	69.95	lost files sheelock holmes dV	94.95
mod tv dV	79.95	lure of the temptress dV	89.95
manager dV	49.95		

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST
 CPS FRANK HEIDAK
 BÜRGERSTRASSE 8 - 10
 50667 KÖLN (bis 30.06.93 5000 Köln 1)

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
 L P A Prg Test Zub

VERSANDKOSTEN INLAND
 bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
 bei Versand per Nachnahme 10,-

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

Computertyp
AUFTRAGGEBER
 Name
 Straße
 PLZ Ort

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

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
 0221 / 25 69 86

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

Dort nimmt man eine Weinflasche auf, und geht in die Taverne zurück, wo man nach einem Gespräch mit dem Barkeeper ein "goblet" erhält. Nun sucht man die "monastery" auf. Mit der Asche des verzauberten Baumes, des goldenen Pokals und der Hilfe des Mönches, erweckt man den "Baum-Menschen" in seiner ursprünglichen Form als Mensch wieder zum Leben. Dieser verrät einem nun die Position des Flugzeuges. Im "swamp" findet man unter den Wrackteilen eine Pistole, ein Feuerzeug und ein Seil. Mit Hilfe des Seils läßt man sich ins Loch hinunter. Dort findet man "mushrooms". Einen mitnehmen!

"A youth in madness he shall willingly heal"

Im Dorf geht man zum Kerzenmacher. Den Sohn des Kerzenmachers spricht man auf seine kranke Freundin "Natalia" und "lock" an. Er gibt einem eine Locke der kranken Natalia. In der Taverne wird nun von einem Werwolf geredet, der den "minstrel" getötet haben soll. Im obersten Stockwerk findet man den toten Barden samt Violine und einen Schlüssel. Außerdem erhält man Kenntnis vom "other village". Mit dem Schlüssel öffnet sich die Tür im Kellergewölbe. Dort findet man das "smiling jar" und den "signet ring". Mit Hilfe der Karte gehts weiter ins "other village". Dort sollte man sich mit den Leuten unterhalten. Im nördlichen Haus findet man einen Historiker und Sammler. Ihm kauft man einen "talisman" ab. Im Gespräch sollte man auch nach den "sons" fragen. Dadurch erhält man die Position des "black forest". Außerdem sollte das Wort "betony" fallen. Nun geht man zum Totengräber. Von ihm erfährt man den Ort des Friedhofs. Auf dem Friedhof findet man die "betony"-Pflanze. Mit dem Kraut, Natalias Locke und dem "jar" braut die Zigeunerin einen Trank, mit dessen Hilfe Natalia geheilt wird. Von der dankbaren Mutter erhält man eine goldene Nadel.

"Dispel one dead but forced to serve"

"The hanged man's grief he must unveil"

In der Taverne erfährt man jetzt etwas über die Orte "crossroads" und die "lakeshore". Im "other vilage" redet man zuerst mit dem Magistraten.

Beim Haus des Totengräbers findet man eine "parsley"-pflanze und eine "shovel". Im Haus findet sich ein Stoffetzen und eine leere Weinflasche. Die Apothekerin fragt man nach "parsley", und diese sagt einem, das "parsley" von bösen Menschen angebaut wird. Diese Beweise reichen aus, um den Totengräber für den Mord vom Spielanfang zu hängen. In seinem Haus findet man das "book of souls". An der "crossroads" erhält man jetzt von dem Geist einen Schlüssel der die Gewölbe der "monastery" öffnet. Dort findet man das "book of rites". Beim Silberschmied läßt man eine silberne Glocke fertigen, und vom Kerzenmacher erwirbt man eine Kerze, die in der "monastery" gesegnet werden muß. Auf dem "cemetery" muß man mit dem grünen Geist reden, der einem vom "hedge maze" erzählt, und einen Schlüssel gibt. Mit der Schaufel kommt man an den "iron spike". Das "ribbon" wird an der Glocke befestigt, und die gesegnete Kerze wird mit dem Feuerzeug entzündet. Mit diesen Utensilien wird der rote Geist auf dem Friedhof besiegt.

"7 lost souls have favours to ask"

"Once appeased he shall be allowed to pass"

"He shall find and slay the hound that haunts the night"

"Claiming a purse of silver to serve his needs"

Im "dark forest" geht man zuerst nach Westen und dann bis zum Ende nach Süden. Dort nimmt man das "ivory horn" auf. Zurück zum Hauptpfad. Jetzt geht man nach Osten bis



zum Ende. Dort trifft man den "banshee". Der "talisman" schützt einen. Nun geht man nach Norden ins Dorf, wo man die "hunting cap" aufnimmt. Die Hexe an der "crossroads" schnitzt die Runen ins "ivory horn". Mit dem Horn ruft man am "lakeshore" den Fährmann. Auf der Insel findet man den "ornamental dagger". Nun wieder zum "hedge maze". Dort muß man 6 "garlic" suchen. Im Nordosten findet sich die "mansion", wo man den "tobacco" gegen das "holy symbol" tauscht.

Im Dachgeschoß findet sich ein Papier. Nun wieder ins "other village". Das in Trace verfallene Mädchen wird mit dem Wort "andrei" gerettet. Beim Silberschmied läßt man sich ein Silberschwert fertigen. Danach gehts wieder zu Kirill, den man ebenfalls den Namen "Andrei" nennt.

Mit dem Schlüssel, den man erhält, öffnet sich die Tür im Obergeschoß. Den Zombie tötet man mit dem Silberschwert. Jetzt den Diamanten aufnehmen und anschließend den Silberschmied nach "bullets" fragen. Man erhält Silberkugeln. Auf der "farm" nennt man der Frau das Wort "werewolf". Diese wird als Werwolf enttarnt und mit den Siberkugeln getötet. Vom Magistraten erhält man eine Belohnung. Auf dem Friedhof geht man nun ins Mausoleum und dort nach Norden zu den sieben Seelen. Mit den Gegenständen rapier, old coin, quill, hunting cap, violin, dagger, diamond, signet-ring sprengt man ein Loch in die Wand wenn man mit dem mittleren Geist redet. Dort findet sich eine "magic box".

"A hidden place he must pry from one quite mad"

"And speak to evil incarnate the darklord's bane"

Beim Kerzenmacher kauft man eine Kerze. In der Taverne erfährt man etwas über "crazy frank". Im Obergeschoß trifft man einen Mann, der einen Zahn von "crazy frank" hat. Der wird gekauft. Mit der goldenen Nadel und dem Zahn stellt die Zigeunerin eine Voodoo Puppe her. In "crazy franks hut" entlockt man Frank mit der Puppe die Position der "cave". Dort öffnet sich die verschlossene Tür mit dem "prybar". Jetzt redet man mit dem schwebenden Buch.

Nun geht's weiter zu "Kairn's fortress". Dort tötet man die Skelette und mit dem Schlüssel öffnet man das Tor. Dann geht man durch die Südwest Tür und schiebt das Bücherregal beiseite. Der Geheimgang führt in den Keller, wo sich ein Sarg und ein Schlüssel findet. In der Festung findet man nach einigem Suchen das Buch, welches den Fluch des Agrippa besiegen kann. In der "cave" befreit man Agrippa und erfährt Kairns richtigen Namen (BEAULU). Im Dorf redet man mit der Apothekerin über "garlic" und erhält eine Knoblauch-Halskette. Jetzt redet man mit Kiril und dann mit Ivan, und erhält den "hammer". In der "monastery" kauft man eine "bottle of holy water". Nun geht's wieder zu "kairns fortress".

"He shall turn aside the vampire's charms"

"And stand strong against claw and fang"

"Then he must make his own most holy attack"

"And the imprisoned light must he set free"

"A true name must be spoken for evil's power to wane"

"He cannot falter not even once for it means his death"

"If he denies the darklord's his place of rest"

"The veil of darkness shall be lifted"

"And the evil reign of terror shall at last come to an end"

Im Keller geht man wieder zum Sarg, und nagelt ihn zu. Mit dem "garlic necklace" um den Hals besteigt man den Nordwest-Turm und ißt einen "mushroom". Nun wirft man das "holy water" und die "magic box" auf Kairn, und redet ihn mit BEAULU an. Nun geht man wieder zum Sarg und redet noch einmal mit ihm.

Ende gut, alles Gut!



Das Dilemma ist perfekt. Seit der offiziellen Einführung des Super Nintendos werden wir mit Tips & Tricks zu in Deutschland aktuellen Videospiele überhäuft, die jedoch in Japan oder Amerika bereits einige Monate zuvor erschienen. Dank findiger Importeure kamen solche Module auch nach Deutschland. Natürlich wurden damals Lösungen zu diesen Spielen in der POWER PLAY veröffentlicht. Besitzt Ihr also ein deutsches Super Nintendo, lohnt es sich des öfteren in älteren POWER PLAYS zu buddeln und – Simsalabim – Tips & Tricks zu dem in Deutschland brandneuen Modul zu finden. Tragt Ihr Euch hingegen mit dem Ge-

danken Tips & Tricks einzusenden, solltet Ihr Euch versichern, daß der Tip in noch keiner vorhergegangenen POWER PLAY erschienen ist. Bleibt für die Zukunft also zu hoffen, daß die Softwarefirmen kommende Spiele weltweit zur gleichen Zeit veröffentlichen und deutschen Spielefreaks, die nicht täglich zum Importeur flitzen, damit die Chance geben, wirklich brandaktuelle Spiele im Kaufhaus zu erstehen.

Einen verspielten Monat wünscht Euer

Kuno

The Black Hole

Viele von Euch werden sich fragen wie das Schwarze Loch zu erreichen ist. Der Eingang befindet sich in der Asteroid-Stage des ersten Levels. Kurz nach dem Levelstart begegnet Ihr goldenen Asteroiden, die von vier normalen Asteroiden umkreist werden. Fliegt direkt auf die goldigen Steinchen zu und schießt sie erst in letzter Minute ab. Dies wiederholt Ihr mit den zwei folgenden Asteroid-Verbänden. Nun kommt ein goldener Asteroid angefliegen, der Euch mit einem Gesicht angrinst. Ihr fliegt direkt ins Gesicht hinein und findet Euch in der Black-Hole-Stage wieder. In dieser Stage dürft Ihr selbst entscheiden, an welchem Punkt, also in welchem Level, Ihr wieder aussteigen wollt. Die Ringe dienen als Teleporter. Der erste befördert Euch zum Beispiel zum Sector Y.

The other Dimension

Diesen Spielabschnitt, der nicht auf der Sternenkarte verzeichnet ist, erreicht Ihr aus der Asteroiden-Stage (Stage 2) des dritten Levels. Hier schießt Ihr den rechten der beiden Gesteinsbrocken ab, die zwischen den kleinen Asteroiden erscheinen. Nun sollte ein geschecktes Ei erscheinen, das Ihr mit dem Laser zerbröselst. Den nun erscheinenden "Star Bird" müßt Ihr einfangen und schon landet Ihr in der neuen Welt, die unter anderem den Kampf gegen einen einarmigen Banditen beinhaltet.

Looney Tunes (Game Boy)

Zum witzigen Jump'n'Run-Spektakel um Bugs Bunny und Co. fand Frederik Greve aus Ratzeburg eine kleine, aber feine Bonushöhle. Springt im ersten Level einfach über den Eingang zur Unterwasserwelt und geht in die Wand. Dort befindet sich eine Bonushöhle, in der Ihr einen Superschuß und 10 000 Extrapunkte in Form eines Frisbees aufammelt.



TIP DES MONATS STARFOX

TIP DES MONATS Starfox (Super NES)

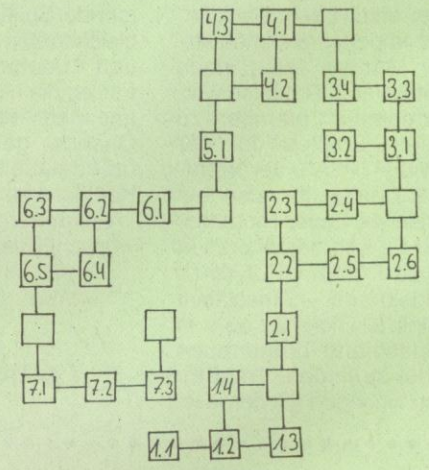
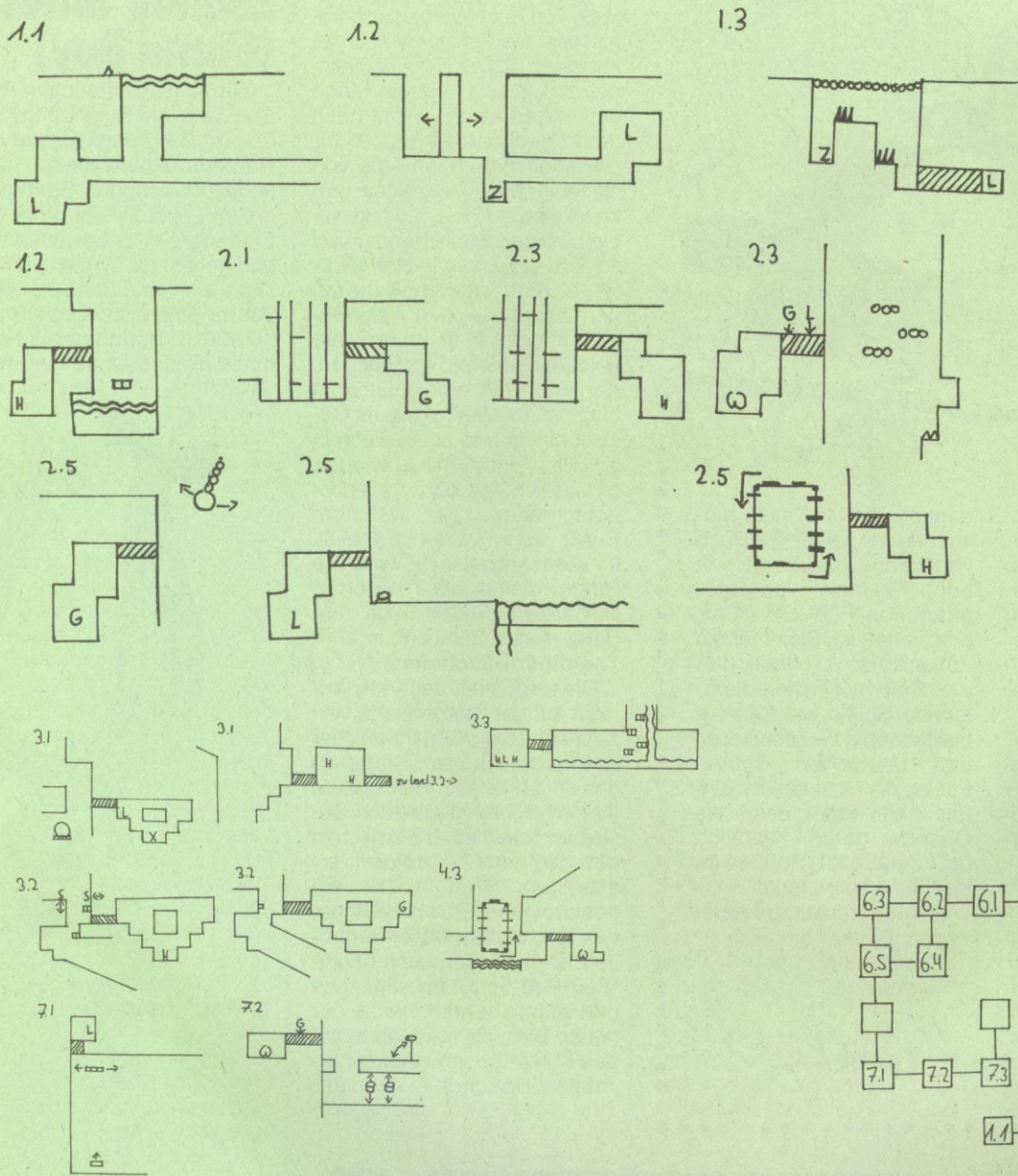
Auch Nintendos 3-D-Ballerei *Starfox* prözt mit geheimen Passagen. Christoph "Spike" Jedral aus Stuttgart hat sich mit seinen *Starfox*-Tricks die 777 Mark für den TIP DES MONATS redlich verdient.



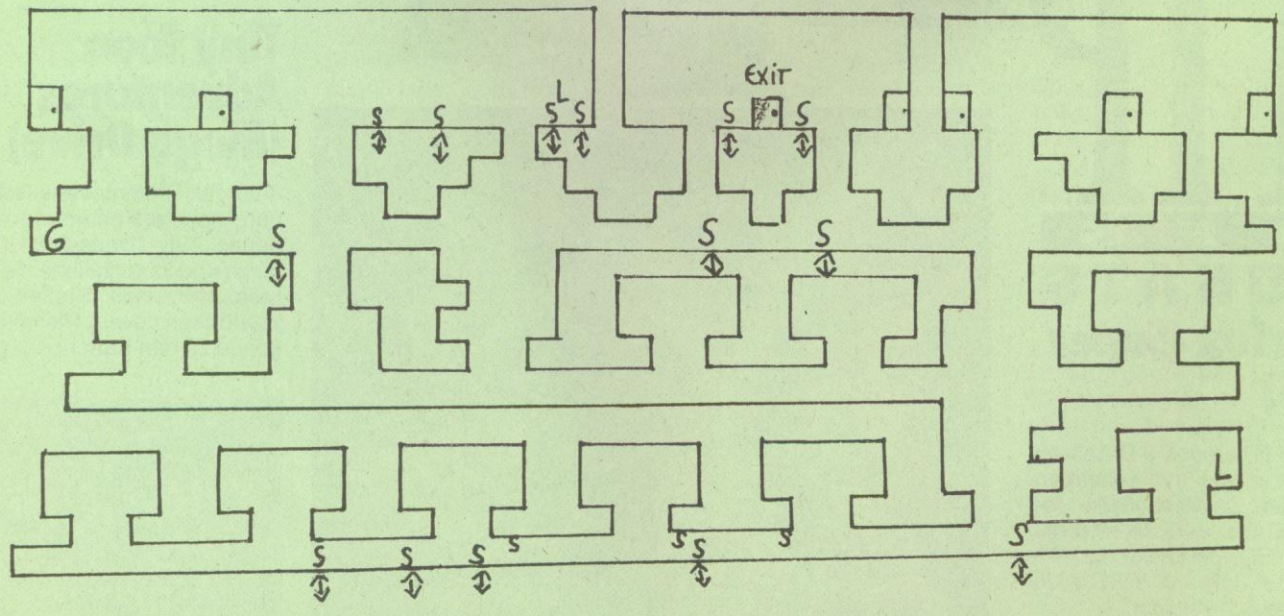
Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Jürgen Brömmer aus Rotenburg spielte Konamis brandneues *Tiny-Toons*-Spektakel durch und kartografierte die geheimnisvollsten Stellen der zahlreichen Levels. Hier die Legende zu den Karten:

L	Leben
G	Glocke
H	Herz
Z	Bumper
W	Eingang zum Wackyland
X	Sneezer
S	Stacheln



Level 7.3



Dragon's Fury Devil Crush (Mega Drive)

Einige witzige Paßwörter zum Horror-Kultflipper sandte uns Martin Förster aus Dresden. Gebt als Paßwort einfach "OMAKE-BGM" gefolgt von einer Zahl zwischen 00 und 04 ein und schon wechselt die Hintergrundmusik.

- 00 Thunderforce 2
- 01 Herzog Zwei
- 02 Thunderforce 3
- 03 Elemental Master
- 04 Shinkuyokuden

Lemmings (Game Gear)

Hier endlich die Berichtigung unseres Fehlers aus *POWER PLAY* 5/93. Sicherlich habt Ihr die Levelcodes des Klassikers umsonst gesucht – hier ist Christian Ziegers Lösungshilfe noch einmal und zudem vollständig.

Level	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1	...	RECJTHOD	ECWMZTGM	GGFDYQBC
2	TGNBVLWM	YQBDGNBU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	ZTGNBUIQ	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	BDGMZSEJ	RDHFGFEC	CFKVKUJT	HOEBVKUI
5	TGMZSFKU	WMZSEJTG	GMYRCFKU	QBCEJSEI
6	JSFKVLWN	MZTHPGGF	JTHPFECX	RDHFGGFE
7	BUIQBCKF	DZSEIRCE	PFZSFLX	CXOEBCKU
8	UJTGMYRD	IQBCFKVL	OECWMZTG	IQABDHPP
9	HODYRCFK	WYRDGMY	NBUJSFLW	DYRCEJTG
10	VKVLWMZS	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBUJ
11	FLXPGGGG	VLXODZTH	RCFKUJSE	THOECXPF
12	GFECXPGF	PFECXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	DZSEJSFK	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO
14	UIQAABCE	XOECWNB	WYQBDGM	DZSFLXPF
15	JSEJTGMY	JSFVKUJ	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	QABDGNBU	THODZTGM	DHODYRDG	EJTHPFDD
17	IRCEIGAA	YQBCEIRD	NCWNCWY	SFKVLWNC
18	BCFLWMZT	HPFDZTHP	QAABDHGP	XPFYQBD
19	GMZSFLWM	FEBVLWNB	GGGFDYGA	GNCWMZTH
20	ZSEIRCFK	UJTHPFEC	AABDGMYR	ODYQBCFL
21	UJSFKVKU	WNCWNBVL	DHODYQAB	XOECWYQ
22	JSEJSEIR	WYRCEJ	DHODYQBD	BCFLXPGF
23	DGNCWYR	GNBUIQAA	GNCXPGG	EBVKVLWM
24	DHPFDYQA	ABDGMZTH	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	AABDHODY	ODYRCEJS	GFECWYR	VKUJSFLX
26	QBDHPGFE	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFZDTHPF
27	CXODYQBD	NBVLXPGG	NCWYRCE	DZTHPGFD
28	HPGGFECX	FDYQBDGN	IRDHODZS	YRCFKVLW
29	ODZSEJTH	BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	PFECXODY	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

Grote aus Hannover.

Level 1: Sarlacc Pit Monster
Wenn er auftaucht stellt Ihr Euch zur Seite und bearbeitet den Wurm mit jeder Menge Gun-Feuer. Wirft er Steine, zerstört Ihr sie entweder mit Schüssen oder weicht aus.

Level 3: Lava Beast Jawenko
Spuckt das gute Biest Feuer, weicht Ihr mittels Sprüngen und feuert dabei am besten mit dem Plasmastrahler auf die Blase (I). Gebt auch auf die Feuerschlangen acht.

Level 5: Mutant Womprat
Solange den Kopf der Ratte bearbeiten, bis sie aufgibt. Will sie Euch dennoch greifen, springt ihr hoch.

Level 8: Kalhar Boss Monster
Gegen diesen Kerl kann nur Luke etwas ausrichten. Geht er mit den Fäusten auf Euch los, drängt Ihr ihn mit dem Lichtschwert zurück. Kommt er nun wieder nach vorn, wiederholt Ihr das Ganze.

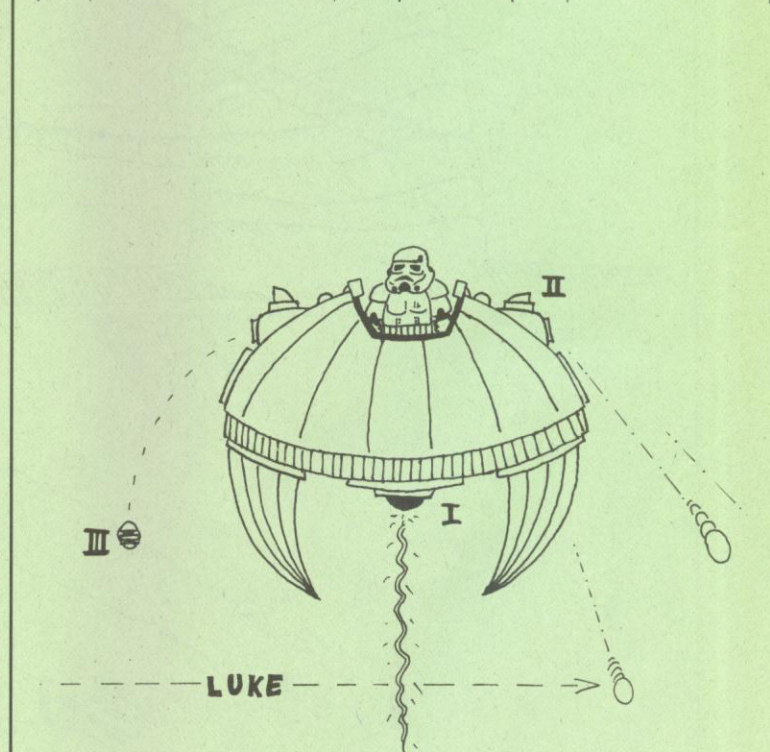
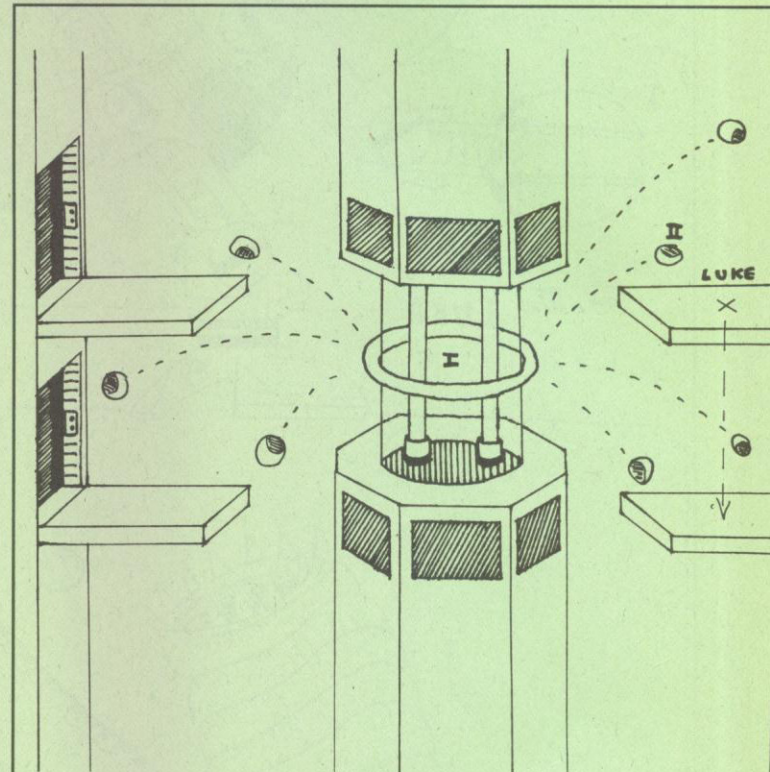
Level 9: Hover Combat Carrier
Zuerst auf die vordere Kanone (I) und die beiden Flammenwerfer (II und (IV) ballern. Danach die beiden Laser (III und V) und den Carrier selbst bearbeiten. Folgt dabei immer

Level 11: Detention Guard Boss.

Wenn er auftaucht und anfängt zu schießen (II) oder mit Granaten wirft (III), stellt Ihr Euch flugs unter ihn. Zündet der Imperiale den Stromstoß, feuert Ihr auf Punkt I. Der Proton Seeker ist hier die beste Waffe.

Level 12: Traktor Beam

Von rechts oben mit dem Protonen Seeker auf Punkt I feuern. Darauf achten, daß Ihr dabei immer die roten Energiekugeln zerstört. Benötigt Ihr Energie, dann schießt einfach einen der unten befindlichen Roboter ab und nehmt ihm sein Herz.

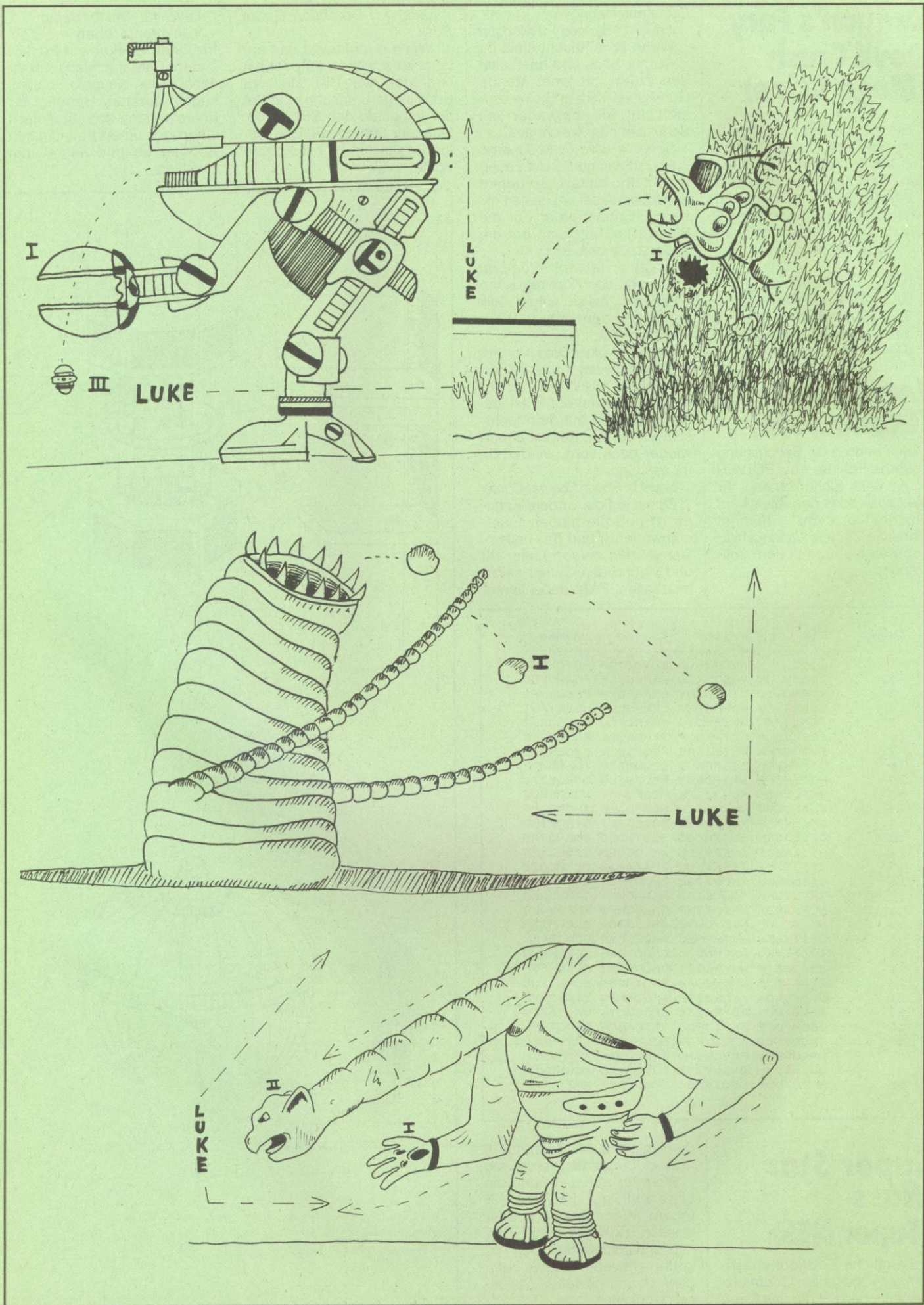


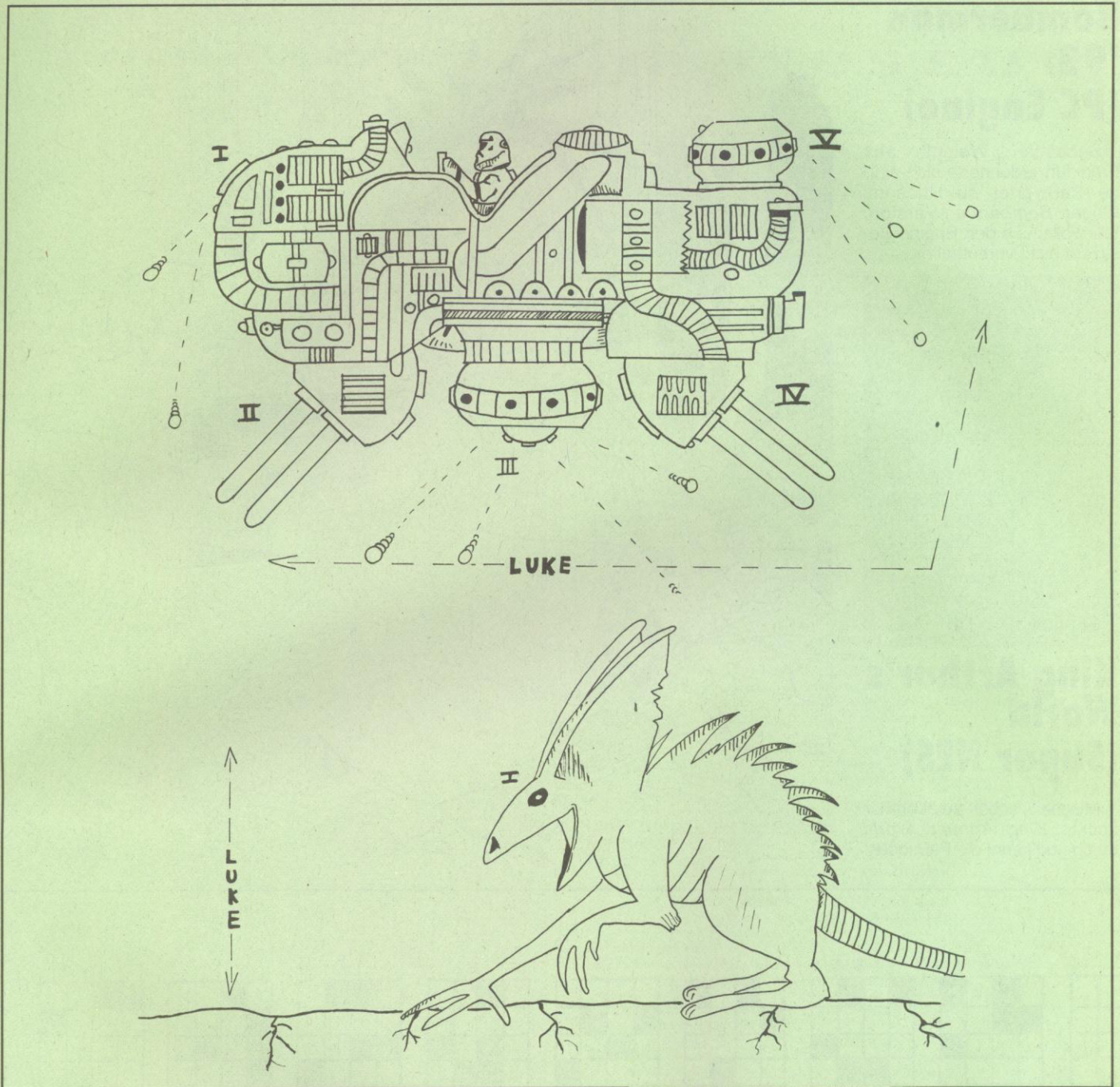
Super Star Wars (Super NES)

Sämtliche Endgegnertaktiken mit imposanten Obermott-Zeichnungen sandte uns Oliver

der Linie auf der Zeichnung.

Level 10: Imperial Defense Droid
Wenn er auftaucht und die Mine wirft, auf die Blase (II) feuern. Wenn er den Greifer einsetzt, zwischen seinen Beinen hindurchrutschen. Den Raketen entweder ausweichen oder sie mit gezielten Schüssen vernichten.





Top Gun (Game Boy)

Cornelius Niggmann aus Roßdorf ballerte sich durch alle 10 Levels der Fliegerhatz und erspielte sämtliche Paßwörter. Wer nun versehentlich ein Level nicht schafft, greift sich flugs das nächste Paßwort.

Level 2	WKNWQQZ
Level 3	822KQQL
Level 4	PS47QQ2
Level 5	KNKNQQP
Level 6	CS22WQW
Level 7	SNQP8Q7
Level 8	XNN48QS
Level 9	7N87PQK
Level 10	FN4KKQ4

Super Strike Eagle (Super NES)

Zum actionhaltigen Microprose-Flieger *Super Strike Eagle* sandte uns Mirko Holzer aus Norderstedt alle Paßwörter. Wer nun in einer Mission kläglich versagt, wählt einfach die nächste an.

Mission 2	776F82BC
Mission 3	7F2FD3B0
Mission 4	656D073F
Mission 5	6H2D4737
Mission 6	6H6D87C7
Mission 7	37BDD76H
Mission 8	37GF05G6
Mission 9	3FBF45G6



Bomberman '93 (PC Engine)

Sebastian Weigelt aus Frankfurt erdonnerte sich einige Paßwörter zu Hudsons 93iger *Bomberman*-Version. Wir wollen sie den Engine-Besitzern nicht vorenthalten.

D1	EAEDHGDB
D2	EBEDHFDB
D3	FDEDHFEB
D4	FEEDHFFB
D5	GFEDHGHB
D6	HHFDHGIB
D7	HIFDHGJB
D8	IJFDHGKB
E1	KOFDPGMB
E2	LEGDPGOB
E3	LFGDPGPB
E4	EDFDPCAC
E5	EEFDPCBC
E6	FFFDPCCC
E7	GHFEPCEL
E8	HIGEPCGC



King Arthur's World (Super NES)

Mischa Bischoff aus Lohmar zockte *King Arthur's World* durch und kennt die Paßcodes.

26 4x4 grids for King Arthur's World, numbered 1 to 26. Each grid contains a unique pattern of black squares on a white background. The grids are arranged in four rows: the first row has grids 1-9, the second row 10-13, the third row 14-19, and the fourth row 20-26. The grid for 19 is partially obscured by the text 'KING ARTHUR'S WORLD'.

KING ARTHUR'S WORLD

Inserentenverzeichnis

A3 GmbH	59	Konami	131, 145
ad games	105		
Aztech Systems	97	Magic Line	65
		Mann	
Bachler		Software Discount	149
Softwareversand	38	Markt & Technik	
Berry Lösungsservice	65	Vertrieb	34, 126
Bomico	133	Max Design	3. US
		Media Point Rose	119
C & P Computer	129	Micrografx	115
CPS Heidak	77	Microprose	55
Cybersoft	101	Mirox communication	109
		Mitsui	19, 21
Disk 1	119	MK Elektronik	146
		Multimedia Soft	48
Electronic Arts	2. US, 30/31		
Error 2001	129	Okay Soft	107
Esser-Soft	65		
		Peroka Soft	25
Fandango	123	Pfister	103
Fujitsu	53	Pro Computer	142
Funtastic Computerware	49	Promotion Software	146
Funware	129		
Galaxy Software	123	Quarterdeck	23
Game Soft Versand	146		
Game Zone	109	Royal Soft	28
Games	123	Rushware	9, 10/11,
Gamestore	144		12, 99, 121
Geratz Softwarehouse	60		
Gnadenlos	111	Soft & Sound	137
Gravis	4. US	Softdreams	95
Gross Electronic	24	Softsale	29
Hamo	144		
Hard & Soft	144	Traumfabrik	122, 141
Henninger Bräu	27		
HF Flieger	107	VDS	146
Joysoft	104	Versand 99	106
Karosoft	71	Wial Versand	134/135

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)
Redaktionsassistentz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistentz: 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 Pflanzler

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: Westwood Studios

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: Insignia 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: MVZ, 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: öS 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 Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.



Tanz der Teufel

Soll es ein 486 SX, DX mit 33, 50 oder 66 MHz, ISA oder EISA sein? Ist ein 486 DX 2 mit 66 MHz wirklich nötig, denn Ihr habt im Test von *Comanche* geschrieben, daß es nur auf solch einer Teufelsmaschine "richtig" läuft?

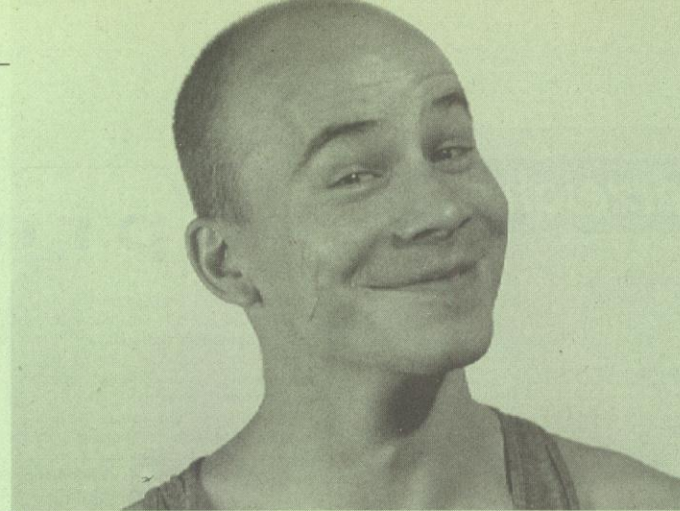
Christian Berg

Drei, Vier, Fünf... die Qual der Wahl hängt von Deinem Geldbeutel und Deinem Lieblingsspielgenre ab. Gelüftet es Dich nach zahmen Rollenspielen, *Adventuren* oder *Strategie*-spielen, genügt die Rechenpower des abgespeckten 486 SX vollkommen. Eine gute Grafikkarte und eine schnelle Festplatte sind in diesem Fall wichtiger, als die mordsmäßige Rechenpower eines Superprozessors. Doch wie Du andeutest, gelüftet es Dich mehr nach *Übersimulationen* wie *Comanche* oder *Strike Commander*. In diesem Fall kann der Rechner nicht schnell genug sein, ein hochgetakteter 486 DX oder DX 2 sollte dann schon in Deinem Rechner pochen.

Der lahme ISA-Bus, der mit 16 Bit und maximal 12 MHz vor sich hin trödelt, bekommt in der letzten Zeit eine Menge Konkurrenz aus verschiedenen Lagern. Auf der einen Seite steht die EISA-Front, mit 32 Bit und 12 MHz und neuerdings die C-Bevor Du mit EISA-Karten herumdoktors, solltest Du einen Blick auf die Vesa-Local-Bus-Technologie werfen, die schneller und billiger ist. Grafikinensive Spiele legen mit einer anständigen Local-Bus-Grafikkarte nocheinmal einen Zahn zu. Mit dem Kauf einer solchen "Teufelsmaschine" solltest Du bis zum offiziellen Erscheinen des Pentium-Prozessors warten, denn dann werden die Preise der 486er deutlich in den Keller sacken.

Chaos Musik

Seit zwei Jahren spiele ich intensiv auf MS-DOS-Rechnern. Nachdem ich meinen alten 286er mit 16 MHz gegen einen brandneuen 486er mit 33 MHz eingetauscht hatte, sollte eine neue Spielära beginnen. Doch nachdem ich meine gute, alte Soundblaster 1.5 in den neuen Rechner eingebaut hatte, ging der Ärger richtig los. Zahlreiche Abstürze und schreckliche Töne waren das Ergebnis der Transaktion. Zusammen



Doc Düse

Glühende Telefondrähte, bibbernde Redakteure und erleichterte Leser – unsere erste Hardware-Hotline war ein voller Erfolg. Zwischen Soundblaster, Kickstart und Digitaljoystick blieb zum Glück noch etwas Zeit, um über eine neue Tips- und Tricksecke nachzudenken. Denn wenn wir Euch schon mit Neuerscheinungen im Hardware-Sektor zupflastern, solltet Ihr auch in Einbau und Pflege Eurer neuen Technik nicht im Stich gelassen werden. Also wenn sich nach der nächsten Spieleammutsit-

zung kleine Rauchwölkchen über dem Rechner kräuseln oder die frisch erstandene Soundkarte nur müde ächzt, nicht verzagen, sondern den Federhalter schwingen und Euer Problem kurz zu Papier bringen. Eine kurze Beschreibung der Rechnerkonfiguration und Ausstattung könnte bei der Bewältigung des Problems sehr behilflich sein. cd

Quilian

mit einem Freund und Checkit 3.0 testete ich meinen Rechner auf Herz und Nieren, aber es ließen sich keine Abnormitäten feststellen. Mein flugs hinzu gezogener Händler meinte, daß der Bustakt heruntergeregelt werden müßte. Walter Margreve

Der Händler hat völlig recht, bei schnellen Rechnern schlägt die minimale Inkompatibilität der beiden DMA-Kanäle zu. Garstige Mißtöne oder sogar der Systemabsturz sind die Folgen dieser Creative-Labs-Schluderei. Da hilft kein Bitten und kein Flehen, der Bus-Takt muß runtergedrosselt werden. Keine Angst, die Datenübertragung sinkt deshalb nicht ins Bodenlose, der kleine Unterschied ist normalerweise nicht einmal bemerkbar. Das Ganze ist keine Riesenaktion sondern wird mit einem klitzekleinen Bios-Eintrag in die richtigen Wege geleitet. Ist der Rechner mit dem weitverbreiteten Amibios ausgerüstet, lockt das Setup nach dem Kaltstart mit "press del for setup", die Taste "Entf" erledigt dies. Anschließend wählst Du das "extended Setup" und setzt die Bus Clock auf Proz/4 oder /5. Bei einem Bios einer anderen Firma kann

dies etwas anders aussehen, im Zweifelsfall beim Händler nachfragen. Übrigens hat Creative Labs das Problem immer noch nicht im Griff. Auch die relativ neue Soundblaster 16 muckt bei Schnellbussen.

Schräge Klänge

Euer Bericht über die Gravis Ultrasound-Karte in der Ausgabe 4/93 hat mir sehr gut gefallen, ferner überlege ich mir, ob ich mir die Karte ernsthaft kaufen sollte. Doch das letzte Wort ist noch nicht gesprochen, vielleicht könntet Ihr mir noch einige Fragen beantworten:

- 1) Ihr erwähntet Kompatibilitätsprobleme zur Soundblaster-Karte. Wird in der endgültigen Version des Treibers eine hundertprozentige Kompatibilität erreicht werden?
- 2) Eines meiner Spiele wird *X-Wing* von Lucasfilm Games werden, ist die Karte zu diesem Spiel kompatibel?
- 3) Neben der Ultrasound habe ich noch die Soundblaster 16 ASP ins Auge gefaßt, welche Karte schneidet im direkten Vergleich besser ab?

4) Kann man an den Joystickport der Gravis Ultrasound jeden beliebigen Joystick anschließen?

Paul Gras

1) Auch der letzte und endgültige Treiber wird nicht hundertprozentig kompatibel zur Soundblaster-Karte sein. Dazu ist die Hardware einfach zu unterschiedlich.

2) Bis auf einige kleine Ausreutscher, ja.

3) Im direkten technischen Vergleich fährst Du mit Soundblaster besser.

4) Die Ultrasound hat den besten Joypport der Welt, Du kannst jeden Joystick anschließen.

Halbiert

Seit vielen Jahren besitze ich einen CPC 6128 für den mir nun zu wenig Software geboten wird [Tatsächlich?]. Von einem Freund bekam ich ein recht günstiges Angebot einen gebrauchten Amiga 1000 zu erwerben. Da der Amiga 1000 nicht mehr gebaut wird, habe ich Angst, daß ich keine Ersatzteile im Falle eines Defektes bekomme. Wenn es keine Ersatzteile mehr gibt, sollte ich mich lieber gleich nach einem Amiga 500 umschauen.

Thomas Burghardt

Karer Fall – der Amiga 1000 ist in die Reihe der Kultrechner aufgestiegen. Als einer der ersten echt grafikfähigen und soundfähigen Rechner platzte Commodores Neuer wie eine Bombe in die bis dahin recht triste Computerwelt. Edeldesign, Starentwickler und der Einführungspreis von 6000 Mark machten den 1000er zum Traumobjekt einer ganzen Generation. Allerdings hat das gute Stück inzwischen einige Jährchen auf dem Buckel und die schnellebige Computerbranche ging auch am geliebten 1000er nicht spurlos vorüber. Leider stellte auch Commodore den Ersatzteilnachschub für den 1000er ein und besiegelte damit das Todesurteil des Computerphänomens. Für Dich als Spieler ist der Amiga 500 einfacher im Handling (so entfällt das mühsame Kickstartladen von Diskette). Allerdings hat die Sache einen Haken, denn auch der 500er steht auf Commodores-Auslaufliste. Der angesagte Spielamiga der Neuzeit ist der 1200er. Die höhere Rechenpower und der 256-Farben-Mode lassen den Homeamiga in ei-

nem neuen Licht erstrahlen. Auch die Softwareindustrie zieht nach, in der letzten Zeit hat der Spielernachschub der extra für den 1200er entwickelten Spiele deutlich zugenommen. Also wenn Du Dich bald nach einem Amiga umschaust, habe ein Auge auf den 1200er!

Soundkarten-Trouble

Was haltet Ihr von der AdLib Gold 1000? Ich habe zur Zeit die Stereo FX von ATI und bin eigentlich sehr zufrieden damit. Nun möchte ich gerne mit einem Keyboard auf dem PC sampeln und meine Stereoanlage anschließen (an den PC). Lohnt sich die Anschaffung einer AdLib Gold 1000 für mich überhaupt?

Werner Petschneider

Grundsätzlich steht es um die AdLib Gold 1000 technisch etwas besser als um die Stereo FX, sie hat einige Stimmen mehr. Außerdem hat sie eine etwas höhere Sample-Auflösung. Doch das sollte Dich nicht abschrecken, Deine musikalischen Vorhaben mit der Stereo FX zu beginnen. Die wichtigen Voraussetzungen, einen MIDI-Port und eine gute Sample-Fähigkeit, erfüllt die Stereo FX auch. Auch der Anschluß an die Stereoanlage sollte mit der Stereo FX kein größeres Problem darstellen. Also warum solltest Du noch einmal 400 Mark für eine Karte ausgeben, die zwar geringe technische Vorteile gegenüber Deiner alten Stereo FX bietet, dafür aber nicht Soundblaster-kompatibel ist.

RAM-Beschleunigung

Kann ich mit einer RAM-Disk meinen 386sx-20-MHertz-Rechner beschleunigen? Wie lege ich sie an, und bei welchen Spielen bringt mich die RAM-Disk weiter?

Paul Gras

Wenn Dein System mindestens vier MByte aufweist, kann eine RAM-Disk einen echten Geschwindigkeitsrausch bringen. Eine RAM-Disk arbeitet eigentlich wie eine Festplatte. Da RAM-Speicher im Nanosekundenbereich, eine normale Festplatte im Millisekundenbereich arbeitet, ist die RAM-Disk um Größenordnungen schnel-

ler. Leider stellt Väterchen MS-DOS keine dynamischen Funktionen wie das Amiga DOS zur Verfügung. Du solltest also schon vorher wissen, wie groß Deine RAM-Disk werden muß, um das gewünschte Programm hineinkopieren zu können. Um eine RAM-Disk anzulegen, muß der DOS- oder Windows-Befehl ramdrive.sys seines Amtes walten. Zu diesem Zwecke lädst Du die config.sys in einen Editor, dies funktioniert zum Beispiel mit edit, und fügst die Zeile:

```
device=c:\dos\ramdrive.sys
Größe /A oder /E ein
```

Die Disk-Größe darf zwischen 16 und 4096 KByte liegen, bringt allerdings erst ab ungefähr 100 KByte einen merklichen Nutzen. Das zweite Kürzel /A setzt Du bei Extended Memory, das Kürzel /E, wenn Du expanded Memory benutzt. Anschließend geht es der autoexec.bat an den Krängen.

Mit dem Befehl

```
set temp= und set tmp=
```

definierst Du die RAM-Disk als Auslagerungsort für temporäre Dateien. Dateien solcher Art werden allerdings nur bei wenigen Spielen verwendet. Du solltest einen guten Kompromiß zwischen Festplatten-Cache und RAM-Disk finden.

Mach mal Platz!

Ist es richtig, daß Strike Commander keine Stacker-Programme unterstützt?

Wing Commander-Fans kennen das Problem aus alten Zeiten: Das Weltaltes zog die Blicke nicht nur mit fantastischen Zwischensequenzen, sondern auch mit dubiosen 25 MByte benötigtem Festplattenspeicher auf sich. Doch nach der Installation von Strike Commander träumen altgediente Origin-Fans von vergangenen Zeiten. – Gegenüber den uner-sättlichen 40 MByte, die Strike Commander auf der Festplatte belegt, nimmt sich der Wing Commander geradezu kümmerlich aus. Da eine CD-Version wegen der langen Zugriffszeiten erst gar nicht geplant ist, Festplatten aber auch nicht gerade vom Himmel fallen, muß etwas Neues her. Eine mögliche Alternative bieten Stackerprogramme. Verschiedene Fir-

men bieten Stackerprogramme an, die unterschiedlich viel RAM im Hauptspeicher belegen und mit verschiedenen Geschwindigkeiten protzen. Doch zu früh gefreut, das Strike Commander-Readme-File stellt die Angelegenheit klar. Origins Größter gibt sich nicht mit halben Sachen zufrieden, Strike Commander will echten Festplattenspeicher.

Auch im neuen MS-DOS 6.0 wurde neben allerlei Kleinkram ein Stacker-Programm etabliert. Ein Stacker-Programm vom Meister persönlich sollte auch mit Strike Commander funktionieren. Wie bei den meisten Stacker-Programmen wird durch ein Kompressionsverfahren je nach Packungsdichte rarer Festplattenspeicher bereitgestellt. Auf einer 120-MByte-Festplatte könnt Ihr mit einer Packungsdichte von 2:1 schnell zusätzliche 70 MByte aus der Versenkung holen. Strike Commander-Piloten reiben sich die Hände. Doch Vorsicht! Der Festplattenverdoppler von DOS 6.0 (DBLSPACE) benötigt 40 KByte Hauptspeicher. Damit wäre der Hauptspeicher für Strike Commander zu klein. Mit EMM386 könnt Ihr diesen Programmteil auch nicht im Upper Memory Block verschwinden lassen. Dies funktioniert nach unseren Erfahrungen nur mit QEMM386. Eine Config.sys müßte dann ungefähr so aussehen:

```
device=c:\qem386.exe
dos=high,umb
devicehigh=c:\dos\dblpsace.sys
```

Habt Ihr dann immer noch nicht genügend Speicher frei, könnt Ihr Euch mit dem Befehl

```
mem /c
```

die einzelnen Speicherbelegungen genau auflisten lassen. Habt Ihr kein Facettenauge, dann haltet gleich den Finger auf der Pausentaste.

Sendepause

Ich besitze einen Amiga, ein Mega-Drive und ein Super NES. Alle Geräte sind per Scartkabel an einen Philips CM 8833-Monitor angeschlossen. Da mir das Umstöpseln auf die Nerven ging, habe ich mir einen Scart-Verteiler gekauft, egal welches Gerät ich einschalte, ich bekomme nur den Ton aber kein Bild.

Hans Rübsam

Deine Scart-Weiche ist vermutlich nicht RGB-tauglich. Die meisten angebotenen Scart-Verteiler oder -Umschalter haben maximal einen RGB-Kanal. Würdest Du Deine Geräte mit Deinem Verteiler an einen normalen Fernseher anschließen, hättest Du höchstwahrscheinlich ein Bild. Dein Monitor verarbeitet sicher nur RGB, das "normale" FBAS-Video-signal, das von der Weiche durchgeschleift wird, kümmert den Monitor wenig. Komplette beschaltete RGB-Weichen sind höchstens beim Profizubehör zu finden (zu einem horrenden Preis).

Waldsterben

Vor einiger Zeit kaufte ich mir Kyrandia für den PC. Nach dem Beenden des Vorstands erscheint eine Fehlermeldung: "Fehler im Speicher Speicherfehler beliebige Taste um ins DOS zurück-zukehren".

Da Kyrandia nur XMS-Speicher benutzt, solltest Du Himem.sys in der Config.sys laden. Sitzt Dir dann immer noch der Jester im Nacken, kannst Du den Extended Speicher in der Installationsroutine von Kyrandia abschalten. Wenn Du auch mit anderen Programmen, die den Extended Memory nutzen, (Windows, Sierra Spiele) Probleme hast, könnte sich ein echter Hardware-Fehler in Dein RAM eingeschlichen haben. Ein gutes Check-Programm wie Checkit 3.0 oder PC Probe testen Dir denn RAM durch.

Daniel Mark

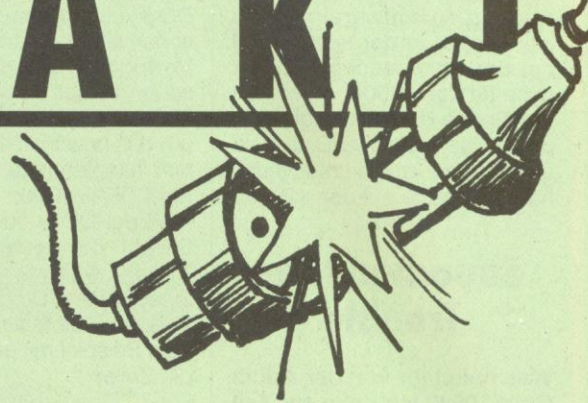
Speicherfresser

Aus Versehen habe ich in meiner Speichererweiterung ein Spiel installiert. Ich versuchte mit allen möglichen Programmen das Programm aus meiner Speichererweiterung zu killen, leider ohne Erfolg. Auch nach dem Ausbau der Speichererweiterung harpte das Programm bösar-tig aus.

Gregor Keuschnick

Dein Speicherparasit ist garantiert softwaremäßig entfernbar, vielleicht solltest Du Dich etwas mit den CLI-Befehlen beschäftigen. Ansonsten baust Du die Speichererweiterung nocheinmal aus und versuchst die CMOS-Batterie, die wie eine kleine Uhrenbatterie aussieht, ungefähr 30 Sekunden auszubauen.

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 Computernutzern 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 **September-Ausgabe** (erscheint am 11. August '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 9. Juni '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Oktober-Ausgabe '93** (erscheint am 15. September '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 mit Farbmonitor 1802, vielen Originalspielen und viel Zubehör, Preis nach Vereinbarung, Tel 06501/16009 (ab 14 h) Torsten

Ich suche sehr dringend Bundesliga Manager Pro., Conques Tabor, Back to the Future 1 + 3, Lotus 1, Gunship, Ultima 1-7 für C64, zahle!, Tel. 06674/643

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Farbmon. 1802, Action Cartridge Plus, Joystick, orig. Games, z.B. Gunship, Invest u.v.a., VB 450 DM, M. Stölzel, Teterower Ring 94, O-1144 Berlin

Hilfe! Suche von SSI das Spieldemo, S'Swinter, zahle bis zu 30 DM! S. Ruckaberle, 7541 Straubenhart 1, Langenalberstr. 14, Tel. 07082/41279

Verkaufe für C64 Microprose Soccer, Might & Magic II, Secret of the Silverblades (je 25,-) und Spherical Star Super Soccer (je 20,-), Tel. 089/8543916 (Bernd)

Verk. C64 m. Diskl. 1541 II, Drucker MPS 1230, 40 Disketten, Datensette u. 2 Joysticks für 400 DM, Andreas Gerichhausen, Tel. 02434/1740

Verkaufe C64, Floppy 1541, 90 Disks, 2 Diskboxen, Modul mit Resetschalter, alles 100% o.k. für nur 400 DM, U. Cluque, Dorfstr., 4801 Pössenhain (bei Naumburg)

Verk. ca. 20 Originale wie: Bard's Tale 1/3, Gunship, Pirates, Trivial Pursuit, Colonial Conquest, World Games u.v.a., für zus. 150,- DM, Tel. 02761/64320 Michael

Commodore 64 II, 1541 II, 1571, MPS 1230, 1802, Ram 1767, Geos V2.0, Geofile, Geos L2, FC 3, Datensette, orig. Spiele, Hefte, usw. zu verkaufen, NP 3600,-, nur 1150,- DM, Tel. 07321/63824

Verk. Floppy 1541 II u. 14 orig. Spiele, u.a. Death Knights o.K., Ch. o. Kryn und Buck Rogers, zusammen für 250,- DM, Tel. 07942/8879 ab 18 h

Verk. Brotkasten (C64) in Originalverpackung mit Datensette, Joystick, Kassetten u. div. Handbücher zum Komplettpreis von 120,- DM. (für Abholer in Köln), Tel. 0211/5270483

Ideal für Einsteiger: C64 1 Final Cartridge 3 Oceanw. 30 Leerdisks, 600 Spiele u.a. Gunship u. Red Storm Rising, Preis VB 370,- DM, Tel. 04624/8881 Christian

Verk. Floppy 1541-II, Final Cartridge 3, alte 64'er-Hefte und ca. 60 orig. Spiele, z.B. Turrican, Sim City, Super Wonderboy, Speedball 2, Oil Imp., etc., Tel. 069/570225

Verkaufe ca. 100 C64-Originale ab 5 DM, Data Becker Bücher für 10 DM, Maus 1351 20 DM, für Bastler def. C64 10 DM, Tel. 07631/14940

Verk. Originalspiele C64 und Amiga, Oldies und Klassiker, Liste gg. DM 1 RP bei S. Klement, Jägerstr. 45, 95111 Rehau, Long Live the Brotkasten + Amiga!

Kaufe ältere Rollenspiele/Adventures: Alternate Reality 2, Gemstone Warrior, Realms of Darkness, Nippon, Galdregon's Domain, Fire King, Shadowfire, Carsten, Tel. 05832/305

Verk. C64 orig. Spiele wie Buck Rogers, Reeder, Tie Break u.v.m. + 2 Joysticks und Maus, Preise nach Vereinbarung, Tel. 07554/8136

Verk. orig. Kass. 100 % Dynamite/Afterburner u. 3 weit. Spiele 15 DM, Disk: Tanium 6 DM, 64'er Spielesam. Band 4 15 DM, Winning Team Klax u. 4 weit. Spiele 20 DM, Th. Höfer, E-Weiner-Str. 16, O-6500 Gera

Verk. Orion Farbmonitor 70 DM, L. of. Doom 15 DM, Fl. + Tast. 100 DM, Pru., Privi. 80 DM, Tel. 09261/91356

Amiga

Verk. A500, 3 MB RAM, 52 MB HD, 2 LW, Mon. 1084S, 2 Joys, 40 Leerdisks, 10 orig. Spiele, VB 1200 DM, Tel. 08121/3066, ab 18 h, nur Selbstabholer

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084S, einem Joystick und 1 Diskettenbox, alles in Top-Zustand, für nur 899 DM, Tel. 02131/120141

Verkaufe Aktion Replay III (für Amiga 500), 100% o.k. für 120,- DM, J. Heinrich, Fichtestr. 40, O-8290 Kamenz

Verk. orig. Lotus, Carrier Com, Speedball, Apydia, Sim City, North u. South, Oil Imp, Tel. 08805/412 (Peter), Abs.: Peter Thiede, 8126 Hohenpfeifenberg, Bergmannstr. 13

Verk. HistoryLine, Rampart je 40 DM, Day of the Viper, Jeanne d'Arc je 15 DM, Tel. 040/574957

Verkaufe Amiga 500 oder Plus mit Zweitlaufwerk und Farbmonitor und Joystick für 850 DM, Tel. 06081/15430

Suche günstige Software, nur Orig. mit Anleitung u. Verpackung, Listen an H. Franzen, Klosterkammerstr. 15, 5581 St. Aldegund, Tel. 06542/22160

Orig. Special Forces, John Madden Football, Indy 3, Night Shift, Magic Pockets, Larry, Heath Knights of Kryn, It Came from the Desert, Antheds, Star Control, Tel. 06542/22160

Verk. Orig., Preise ab 5 DM, Liste bei Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel. 09231/4204

Amiga 2000 Eigenbau, 1 MB, 3,5 + 5,25 LW, 40 MB FP, über 100 Disketten, Farbmonitor, Drucker, MHz-Anzeige, 1 Jahr alt, VB 1800 DM, Tel. 07141/31404

Biete günstig neueste Amiga-Software! Liste bei M. Dietscheidt, Niederbergheimer Str. 110, 4770 Soest

Verkaufe Amiga 500, 2,5 MB RAM, Mon. 1084S, Action Gear + div. Originale für 700 DM VB, alles Top-Zustand! S. Schneider, Dammstr. 2, 3200 Hildesheim, Tel. 05121/130512

Verk. A500, 1 MB, Mon. Thomson 4121, Zak McCracken, Indiana Jones 3, Monkey Island 1 + 2, Hitch-Hiker, Leather Goddesses, Gunship für 1000 DM, Tel. 08638/65118, Stephan

Verk. A500 + Mon. 1084S + 3 MB RAM + 2 LW + HD 20 MB + Turbokarte + Modem + 2 Joysticks + 16 orig. Spiele + Sound Sampler + Null-Modem-Kabel + ca. 100 Disks, NP 3500,- DM, VB 1600,- DM, Tel. 08621/3829, Thomas

Verk. GVP A500-HD8+ (85 MB) neu, 1 3/4 J. Garan., kompl., Anwender, 10 Spiele: History L., 1869 Atlantis, Wings, Civilisation, FP 1100 DM, D. Sperling, Eilenburger Str. 85, 7290 Torgau

Verk. Amiga 500 mit Festplatte: 120 MB, 2 MB Fast-RAM, GVP A500 HD + 8 System, Kickstart 1.3, Amiga mit 1 MB, neuwertig!! Viele Spiele, Preis: 1500 DM, Tel. 06126/6948

Verk. Amos Game Creator, deutsch, zum Programmieren von eigenen Programmen, leicht verständlich, Tel. 07162/25563, ab 17 Uhr (Tobias), System: Amiga 500

Goodie-Stuff für Amigas + C64, Riesenauswahl von Oldie bis brandneu. Gratisinfodisk gegen 1 DM Briefmarke bei: Th. Weißgerber, PF 50, O-1741 Dippoldiswalde

Verk. Amiga 500 (1 MB) + etl. Zusatz z.B. TV-Modulator, 3 Joysticks, ca. 100 Leerdisketten, 10 Originale (Amberstar...), Maus; Neupreis 1850 DM, für nur 825 DM, Tel. 06196/84257

Verkaufe 30 Originalspiele von Awesome, Cadaver, Gods, Indiana Jones, Silent Service 2 bis Voodoo, Nightmare für 150 DM/Stück, Winkelmann, Perlebergerstr. 55, 1000 Berlin 21

Verk. Orig.: Fish, Ultima 5 u. 6, Falcon + 2 Mission Disks, Flight o. f. Intruder, Railroad Tycoon, HistoryLine, Powermonger, Driller, Preis VB, Tel. 09653/218 (Michael)

Verk. original Populous 25 DM und original 1869 50 DM, beide mit Anleitung und Verpackung! Suche original Mad-TV für 30 DM, Tel. 0541/74468

Verk. Kings Q. 4 (30 DM), Mega Lo M. (40 DM), Battle J. (45 DM), Shadowl. (45 DM), Larry 5 (40 DM), Monkey J. 2 (65 DM), Kyrandia (60 DM), Indy 4 (75 DM), Tel. 08141/72194

Orig. Humans, 700L, Patrizier, Wolfpack, Lof Cruise für a Cords, Dragon Wars, Elvira, Budokan, Air Support, Droptions of Flame, Stratego, E-Swat, Apydia, DSA, Tel. 06542/22160

Verk. ca. 20 Amiga-Spiele (nur Originale) für DM 25: Power Monger, Imperium, 688 Attack Sub, Westphalers, ADS, Rampart, Imperium. Tel. 05141/26524

Orig.: Amberstar, RR Tycoon, Realms, Sim Ant, Sensible Soccer, Campaign, Kick Off 2, M1 Tank Platoon, F15 Strike Eagle, Intruder, Greg Vormans Golf, Mig 29, Tel. 06542/22160

TOPI Demos, Previews, PD u. Cheatdis + Disk nur 2 DM (Abo möglich). Infodisk kostenlos bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lünburg - only legal! Write fast!

Verkaufe A500 + 2,5 MB RAM + Farbmonitor + 105 MB HD + 2. Laufwerk + 400 Disks + 4 Boxen + 3 Joysticks + Mouse + 70 Zeitschriften und Originalspiele wie Lionheart für 1500 DM, Tel. 02102/50927

Verk. Amiga 500 (2 MB) + Turbokarte (inkl. Shadow-RAM z.B. für Kick 2.0) bis 8 MB Fast-RAM erweiterbar mit Maus, Soft, Literatur, Joystick 650 DM, Tel. 04403/71475

Verk. Amiga - Orig. Utopia, Space Max, Wunderland je DM 35, Imperium, Starlight 2, Megalomania, virt. Real. 2 je DM 30, Tel. 09421/60331, Markus, ab 17.00

Suche verschiedene Adventures. Ich verkaufe Game-Boy-Spiele, 100% o.k. original verpackt. Bitte schreibt an Markus Kontrowatz, Panoramastr. 6, 7434 Riederich

Verk. o. Tausch: The Crystal Transworld, King Q. 1-3, Lemmings, Crystals of Arborea, Drakken u.a. ab 20 DM, kaufe auch. Suche EOB 2, Indy 4, Schw. Auge, Amberstar, T. 04825/72336

Verk. A500 + TV-Modulator, Festpl. 20 MB, Bücher, Joystick, Diskbox (leer) und Indy 4 original für 1299 DM, Steffen Peters, Friedr.-Engels-Str. 13, O-2557 Tessen

Verk. A500 + 1 MB + 2. LW + 1081 Monitor + 30 orig. Spiele (z.B. Battle Isle, Strike Eagle 2 etc.) + 2 Joysticks + Bücher, VB 800 DM, Tel. 0221/7124919 (z.T. auch einzeln)

Verk. Amiga 600 + 2LW + SP-Erweiterung, 100 Disks + Box + Humans orig. + Markt & Technik-Arbeitsprogramm mit Disk für 1200 DM, P. v. Woensel, 6717 Heßheim, Tel. 06233/7185

Amiga 500 mit 2. Laufwerk, Speichererw. m. Uhr auf 1 MB + Monitor 1084, Spiele + Joysticks 900,- DM VB, Wolters, Hegerfeldstr. 1, Tel. 0208/662325, ab 18.00 Uhr

Verk. Originalspiele C64 und Amiga, Oldies und Klassiker, Liste gg. DM 1 RP bei S. Klement, Jägerstr. 45, 95111 Rehau * Long Live the Brotkasten + Amiga **

Verk. A500, 2,5 MB, ext. Laufw., Maus + Pad, 2 Joysticks, 20 Boxen, 12 Originale, z.B. Indy IV, ca. 30 Leere, Abdeckhaube, fürsagenhafte, EINMALIGE 600 DM, Tel. 07181/64260, ab 20 Uhr (AKI)

Amigos 65 MB-Festplatte für Amiga 1000 zu verkaufen, Preis VB 600,- DM, Tel. 0031/45716723 (nähe Aachen)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Devpac 2.14 D (Assembler) + ca. 200 Disks, VB 950,- DM, Tel. 05054/744 (Celle)

Verkaufe Amiga 2000 mit 120 MB Festplatte + Controller und Modem für nur 2500 DM, auch einzeln zu verkaufen (alles 100% o.k.) + 3 MB RAM, Tel. 0391/613246

A2000D, 5 MB, 105 MB HD, 1.3/2.0 Kick, 3 LW, Replay 3, Mon. CM8833, TV-Tuner, div. Soft auf 500 Disks, 30 Orig. u.v.m., 6 Mon. alt, NP 4925 DM, VB 3600 DM, Tel. 07181/63697

Verk. A2000 (Workbench, Mouse, Bücher), Mon. Philips, 2. Mouse, A2000-Buch, Spiele: Fighting Soccer, Transworld, alles 100% o.k., VB 1250 DM, Tel. 02132/2190, Raum NRW

Verk. folg. Games: Winzer dt. 35 DM, James Pond 1 dt. Anl. 25 DM, Spielesamml. (Crown, Crime Time, Tie Break) dt. bzw. dt. Anl., alles zus. 70 DM, Tel. 06625/7794

Verkaufe A500 mit 100 Disks, Joystick, Verteiler, Mouse-Joystick-Adapter, 2. Laufwerk, Speichererweiterung und Lösungspläne für 800-900 DM, Tel. 039089/2323

Verk. Starglider II 20 DM, Chuck Yeager's AFT 2.0 25 DM, Covert Action VB, Ruft an unter Tel. 02307/32405

Verk. Railroad-Tycoon, Buck Rogers, PGA-Golf, Lemmings, Op. Stealth u.v.m., je DM 30, Marco Rullhöfner, Kl. Heenfeld 19, 4983 Kirchlingern, Tel. 05223/73490

Suche A500 mit 1 MB od. mehr, auch Mon., ca. 500 DM, Richtet Eure Angeb. an Marcel Herrmann, Vlnelaster, 14, O-1100 Berlin, T. 4714366

Verk. Hero Quest, Goblins, Sim City, Double Dragon 3, Titus the Fox und Day of the Viper, Tel. 0741/22735, ab 18 Uhr

Verk. Games: Larry 3 (dt.), Manchester United 1 + 2, Winzer, Liste anfordern unter Tel. 07345/4499 (Daniel)

THE CHAOS ENGINE



Schultert die Wumme und stürzt Euch ins Getümmel. Direkt aus den Renegade Labors kommt der erste Teil des Bitmap-Brothers Players-Guides.

Welt 1 Level 1 – Der Anfang

Wie der Name schon andeutet, führt dieser erste Abschnitt relativ sanft in das Spiel ein. Schießt man auf den ersten "Node", erscheinen einige Silver Keys an Punkt 1. Wenn Ihr diese Schlüssel einsammelt, öffnet sich ein Durchgang zwischen den Bäumen in

unmittelbarer Nähe im Osten. Die Gold Keys 1 öffnen den Zugang zu einem kleinen Geheimraum unter Euch.

Welt 1 Level 2 – Mud Rivers

Erschießt den ersten Node, der Euch in die Quere kommt, um den Satz Silver Keys (1) zum Vorschein zu bringen. Sammelt die Schlüssel ein, um eine Brücke über den Mud direkt unter Euch zu bauen. Wenn Ihr bei (1) die Gold Keys einsammelt, bildet sich eine Brücke zur kleinen Insel, die Gold Keys 2 beherbergt. Das Monster, das die Schlüssel bewacht, kann bereits vom Festland aus erschossen werden. Nehmt Ihr den Satz Gold Keys an Euch, kommen wie aus dem Nichts Gold Keys 3 und bereiten Euch einen Weg



Legend

- Start points
- Nodes
- Silver Keys
- Gold Keys
- Points of Interest
- Exits



nach Osten. Über die Brücke geht es ins Geheimreich. Die Silver Keys 2 bringen eine Brücke Richtung Westen zustande. Dieser Weg führt ins restliche Level. Dort müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr der schmalen Brücke folgen wollt, die zu Gold Keys 4 führt. Geht Ihr den Weg entlang, müßt Ihr danach auf Euren Spuren zurückkehren und in Richtung Norden gehen, die obere Route an der schmalen Landenge mit kleinen Inseln entlang. Es ist der gefährlichere Weg von beiden. Verschmähst Ihr die Gold Keys 4 und geht in Richtung Süden und Osten, trefft Ihr auf einen Node. Danach sind die Gold Keys 4 verschwunden und Ihr müßt die untere Route zur Final Island benutzen. Das Level könnt Ihr erst verlassen, wenn der letzte Node, der in der Grube sitzt, erledigt ist. Durch den gezielten Wurf einer Spezialwaffe (wie eine Bombe) kann der Node aktiviert werden. Ihr könnt auch die Gold Keys 5 sammeln, dadurch erweitert sich die Treppe und Ihr könnt den Node mit Schüssen erreichen.

Welt 1 Level 3 – Rings

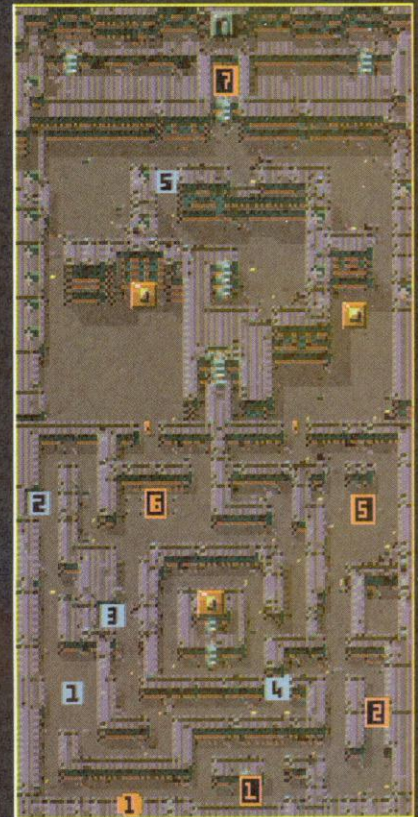
Sobald Ihr die Treppe herunterschreitet, steht Ihr vor einer Entscheidung. Gen Osten geht Ihr in ziemlicher Sicherheit an Bäumen vorbei, Richtung Süden geht der Weg parallel zu den Felsen. Der zweite Weg führt Euch zu den Gold Keys 1. Sie bauen Stufen bei (3), die zur Spitze der Westseite des Central Rings führen. Während Ihr auf die Stange Dynamit (2) zugeht, umzingeln Euch Beetles. Nehmt das Dynamit, um sie alle zu vernichten, und ein Kreis Gold Rings erscheint. Sichert Euch die Gold Keys 3, auf der westlichen Seite des Central Ring, sie erschließen Euch Stufen zur östlichen Hälfte.

Schießt Ihr auf eine Felssäule mit "Gesicht", zerbricht sie und Silver Keys 1 kommen zum Vorschein. Sie öffnen Euch den Central Ring. Seid Ihr durch den Ring durch, helfen die Gold Keys 4, den Monster Generator zu besiegen. Das erspart Euch die Beseitigung etlicher Lizardmen und einen unnützen Aufenthalt. Um weiter zu kommen, sucht nach Silver Keys 3.



Sie helfen Euch in den Raum, wo Silver Keys 2 waren, nun jedoch verschwunden sind. Es ist unmöglich, an diesen Satz Schlüssel zu gelangen. Solltet Ihr den Node in diesem Raum zerstören, fallen Silver Keys 4 vom Himmel und landen im Steinring außerhalb der Tür. Mit diesen Schlüsseln könnt Ihr voranschreiten. Sie verbergen auch Silver Keys 5.

Mit den Gold Keys 5 gelangt Ihr in einen Geheimbereich im Westen. Geht bis ans Ende und sammelt Gold Keys 6 ein. Damit Ihr aus dieser Sektion wieder herauskommt, müssen Silver Keys 5 gefunden werden. Nehmt den Goldenen Ring nordwestlich an Euch. Daraufhin verschwinden sie von der Mauer und erscheinen wieder in Reichweite. Um Ausgang A zu erreichen, müßt Ihr erst den Node (6) aktivieren. Schräg hinter Euch liegt nun eine Münze. Nehmt sie auf und eine weitere Münze findet sich östlich ein. Folgt diesem Weg voller Münzen und Ihr findet den Weg zu Silver Keys 6. Die Stufen führen hinauf zum Rand und den Ausgängen.



Welt 1 Level 4 – The Rockies

Es gibt zwei Startpunkte zu diesem Level, je nachdem, welchen Ausgang Ihr aus dem letzten genommen habt.

Sammelt die Silver Keys 2 ein, um die Felssäule, die den Haupteingang (1) blockiert, fortzubewegen. Die Schlüssel erstellen die Stufen bei (3) und Ihr gelangt so zum Central Column. Stellt Ihr Euch auf die Spitze des Column, könnt Ihr den Node bei der Steinsäule östlich treffen. So erscheinen Silver Keys 5. Sie bilden die Treppe zu (4). Während Ihr an den Felsen vorbeigeht, greifen Beetles Euch an. Sucht nach der Bombe, um ihren Generator zu zerstören.

Sobald Ihr Silver Keys 6 aufhebt, liegen nördlich neue Schlüssel bereit. Nehmt sie auf und andere erscheinen usw. bis Ihr schließlich bei Silver Keys 7 landet. Die Stufen bilden sich im Norden.

Der Node in der Grube kann durch den gezielten Wurf einer Spezialwaffe

entschärft werden. Seid Ihr nicht im Besitz einer solchen Waffe, könnt Ihr den Node aktivierenden Token (5) einsammeln. Dieser versetzt den Node in "bombastische" Stimmung und setzt eine Reihe von Thumbers frei, die alle sofort feuern. Nach der Niederlage des letzten Node, setzt Euch (um die Ecke) in östlicher Richtung in Bewegung. Dann gelangt Ihr zum Ausgang.

Kurz vor dem letzten Abschnitt ist der Weg durch zwei große Felsen versperrt. Zerschießt einen von beiden, jedoch nicht beide (es sei denn, Ihr seid mega-schnell). Unter dem östlichen Felsen befinden sich die Gold Keys 4. Die entstehenden Stufen führen in einen südlich gelegenen Geheimraum.

Welt 2 Level 1 – Maze

In diesem Irrgarten stoßt Ihr auf verschiedene versteckte Bonusse: Sammelt die Gold Keys 1 ein, um eine Treppe bei (1) entstehen zu lassen. Sie führt zu Gold Keys 2, die diverse Silbermünzen zum Vorschein bringen.

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
- 4D Sports Boxing 41,- DH
- 4D Sports Driving 41,- DH
- 7th Guest (CD-ROM) 116,- DH
- A-Train 91,- DV
- Consturction Set 87,- DH
- AA - War i.t.skies 87,- DH
- Abandoned Places 2 80,- DV
- Aces of T. Pacific 66,- DH
- Mission Disk 1 47,- EV
- Air Warrior 85,- DH
- Airbus A 320 67,- DV
- Airbus A 320 Amer. 85,- DH
- Amberstar 78,- DH
- A.McLeans Pool Bi 63,- DV
- B.A.T. 2 81,- DV
- Bards Tale 3 23,- DH
- Trilogy (BT 1-3) 71,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Chess 2 59,- DH
- Battle Chess 4000 65,- DH
- Battle Team 73,- DH
- Battleisle Data 2 41,- DH
- Battlefields 51,- DH
- Betrayal at Kondor 72,- DV
- Bitmap Brothers 1 53,- DH
- Blues Brothers 27,- DH
- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Burning Steel 79,- DV
- Data 1 oder 2 39,- DV
- Buzz Aldrin 87,- DH
- Campaign 77,- DV
- Captive 2 Liberat. 61,- DH
- Car and Driver 75,- DH
- Castles 2 66,- DH
- Castles of Dr. Brain 35,- DV
- Centurion Def.Rome 23,- DH
- Chessma.Pro CD ROM 97,- DV
- Chuck Y.Aft.2.0 23,- DH
- Civilization 92,- DV
- Comanche 85,- DV
- Mission Disk 1 49,- DV
- Comand HQ 49,- EV
- Compl.Chess System 77,- DV
- Crazy Cars 2 15,- DH
- Creatures 49,- DH
- Crisis in Kremlin 83,- EV
- Crusaders of Dark 83,- DV

- Cyber Race 80,- DV
- Dark Queen o. Krynn 73,- DV
- Darkseed 1.5 80,- DV
- DSA 74,- DV
- Daughters of Serpe -CD ROM 74,- DV
- Der Patrizier -CD ROM 79,- DV
- Discovery 85,- DV
- Dogfight 19,- DV
- Dream Team Com. 90,- DH
- Dune 66,- DH
- Dune 2 48,- DV
- Dune 2 61,- DV
- Dyna Blaster 69,- DV
- Dynatech 63,- DV
- Eco Quest 48,- DH
- ECO Quest CD ROM 77,- EV
- Eishockey Manager 80,- DV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 51,- DV
- Elysium 63,- DV

- Go Simulator 79,- DH
- Gobliins 2 87,- DV
- Greatest Comp. 61,- DV
- Gunship 2000 93,- DH
- Gunship 2000 Data 55,- DH
- Hannibal 80,- DV
- Hard Drivin 12,- DH
- Harrier Jump Jet 96,- DH
- Heart of China 68,- DV
- Heimdall 29,- DV
- Hired Guns 78,- DV
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Data 47,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Humans 56,- DH
- Imperium 27,- DH
- Inca 92,- DV
- Incredible Machine 66,- DV
- Indiana Jones 3 79,- DV
- Indiana Jones 4 85,- DV
- Island of Dr. Brain 67,- DV
- Jonathan 79,- DV
- Jordan in Flight 75,- DH
- Kaiser 87,- DV
- Kings of Adventure 78,- DH
- Kings Quest 5 79,- DV
- Kings Q.5 CD ROM 77,- EV
- Kings Quest 6 78,- DV
- Kings Q.6 CD Rom 75,- DV
- Laura Bow 2 68,- DV
- Legend of Valour 69,- DV
- Legends o.Kyrandia 79,- DV
- Leisure S. Larry 5 Lemmings 2 67,- DV
- Lethal Weapon 67,- DH
- Links 386 Pro 93,- DH
- Boy Hill Club 36,- DH
- Bountifull 41,- DH
- Buff Springs(386) 36,- DH
- Firestone 36,- DH
- Hyatt 41,- EV
- Mauna Kea (386) 41,- DH
- Pinehurst (386) 36,- DH
- Troon North 36,- DH
- Lord of The Ring 2 67,- DV
- Lost Secret of Rainf 63,- EV
- Mad TV 78,- DV
- Magic Candle 3 71,- EV
- Mario Andrews Ra 62,- DH
- Maupiti Island 27,- DH
- McDonald Land 51,- DH
- Might and Magic 3 77,- DV
- Might and Magic 4 77,- DV
- Mixed Collection 68,- DH
- Monkey Island 2 79,- DV
- Monopoly 74,- DV
- Nigel Mansells WC 59,- DH
- Obituss 33,- DH

- On The Road 59,- DV
- Pacifik Island 67,- DV
- Patriot 74,- DH
- Penthouse Hot Numb 36,- DV
- Perfect General 79,- DV
- Data Disk 42,- DH
- Pinball Dreams 54,- DH
- Pirates! 59,- DV
- Police Quest 3 66,- DV
- Populous 2 73,- DH
- Power Tactics 70,- DH
- Powermonger 67,- DH
- Prince of Persia 2 68,- DH
- Quest for Glory 3 67,- DV
- Ragnarik 75,- DV
- Railroad Tycoon 87,- DH
- Reach Ft.skies 61,- DH
- Realms 18,- DH
- Red Baron 68,- DV
- Mission Disk 1 49,- DV
- Ringworld Revenge 68,- DH
- Rise of The Dragon 68,- DH
- Rocket Ranger 15,- EV
- Rome AD 92 66,- DH
- Rules o.Engagemant 29,- DH
- Secret Monkey Isl 80,- EV
- Secret Weapon of LW 80,- EV
- SWOTL kompl.CD ROM 84,- EV
- DO 335,HE 162 je 37,- EV
- P 80,P 38 je 33,- EV
- Sensi.Soccer 92/93 57,- DH
- Shadow o.t. Comet 86,- DV
- Shanghai 2 25,- DV
- Sherlock Holmes 78,- DH
- Silent Service 2 76,- DH
- Sim Ant 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 83,- DH
- Sim Farm 79,- DV
- Sim Life 81,- DV
- Skat 92 62,- DV
- Sleepwalker 66,- DH
- Space Crusade 60,- DH
- Space Hulk 84,- DH
- Space Quest 4 68,- DV
- Space Q.4 CD ROM 78,- DH
- Space Quest 5 68,- DV
- Space Quest 5 EV 69,- DV
- Spaceward Hol 79,- DV
- Spelljammer 65,- EV
- Star Trek 79,- DV
- Starbyte N.2 Coll. 78,- DH
- Steigenbg. Hotelm. 56,- DV
- Street Fighter 2 59,- DH
- Strike Commander 90,- DH
- Speech 43,- DH
- Strip Poker Deluxe 15,- DH
- Stunt Island 92,- DV

- Super Tetris 76,- EV
- Take a Break Pinb. 61,- EV
- Task Force 90,- DH
- The Legacy 92,- DH
- Their Finest Hour 68,- DH
- Mission Disk 32,- DH
- Toyota Celica 29,- DV
- Transarctica 53,- DH
- Triple Action 1 32,- DH
- Triple Action 2 32,- DH
- Trolls 50,- DH
- TV Sports Football 15,- 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 75,- DH
- Unlimited Adventu. 62,- EV
- USS John Young 67,- DV
- V for Victory 69,- EV
- V for Victory 3 80,- DH
- Veil of Darkness 80,- DV
- Viking Fields 80,- DH

Sonderangebote**

- Elvira 2 21,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Fairy Tales 39,- DH
- Phunderhawk 39,- DV
- Utopia 29,- DH
- Waterloo 12,- DV
- CD-ROM WC+Ultima 6 40,- EV

- Empire Deluxe 78,- EV
- Erben des Throns 73,- DV
- Eric the unready 60,- EV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F 15 Str. Eagle 3 80,- DV
- F-19 Stealth Fight 91,- DH
- Falcon 3.0 49,- DH
- Mission Disk 1 89,- DV
- 53,- DV
- Fallen Empire 86,- DV
- Fantastic Worlds 77,- DH
- Fields of Glory 88,- DH
- Fire And Ice 53,- DH
- Flashback 66,- DV
- Flies Alt.on Earth 80,- DV
- Football Manager 3 75,- DV
- Formula One GP 91,- DH
- Front P.S.Football 66,- EV
- Games - Summer Cha 68,- DH
- Games - Winter Cha 66,- DH

Top-Games**

- Alone in The Dark 77,- DV
- Aces over Europe D 72,- DV
- Aces over Europe E 72,- DV
- Freddy Pharkas 61,- EV
- Freddy Pharkas 61,- DV
- Incredible Mach. Deluxe 72,- DV
- Str. Comm.+Speech 115,- DH
- War in the Gulf 66,- DH
- X-Wing E 69,- EV

- Waxworks 60,- DV
- Wayne Gretzky 3 80,- EV
- Whales Voyage 71,- DV
- Wild West World 57,- DV
- Willy Beamish 69,- DH
- Wing Commander 43,- DH
- Wing Comm Edition 87,- DH
- Wing Commander 2 77,- DV
- WC 2 Zusatz je 43,- DH
- WWF Wrestling 2 68,- DH
- X-Wing D 83,- DH
- Xenobots 72,- DH
- Zool 56,- DH

AMIGA

- 1869 67,- DV
- 4D Sports Boxing 35,- DH
- 4D Sports Driving 35,- DH
- AA - War i.t.skies 69,- DH
- Abandoned Places 2 62,- DV
- Air Warrior 73,- DH
- Airbus A 320 67,- DV
- Airbus A 320 Amer. 85,- DH
- Alien Breed SE 92 27,- EV
- Ambermoon 71,- DV
- Amberstar 69,- DV
- Arabian Nights 54,- DV
- A.McLeans Pool Bi 51,- DH
- Armalyte 25,- DH
- Armour Geddon 2 61,- DH
- Assassin 51,- DH
- Austerlitz 10,- EV
- B 17 Flying Fortr. 65,- DH
- B.A.T. 2 75,- DV
- Back to Future 3 30,- DH
- Bards Tale 3 23,- DH
- Bards Tale Constr. 60,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Chess 2 56,- DH
- Battle Team 67,- DH
- Battleisle Data 2 41,- DH
- BC Kid 59,- DV
- Blues Brothers 27,- DH
- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Captive 2 Liberat. 55,- DV
- Centurion Def.Rome 23,- DH
- Chaos Engine 54,- DH
- Cheat Em Up 3 24,- DV
- Chuck Rock 2 47,- DV
- Civilization 77,- DV
- Combat Air Patrol 61,- DH
- Covert Action 75,- DH

- Crazy Cars 3 51,- DH
- Curse of Enchantia 59,- DH
- D-Generation 43,- DH
- Daily Cov.Girl Pok 57,- DH
- Darkseed 1.5 73,- DV
- DSA 72,- DV
- Daughters of Serpe 74,- DV
- Deluxe P.4.5 AGA 186,- DV
- Der Patrizier 67,- DV
- Discovery 19,- DV
- Doodlebug 39,- DH
- Double Dragon 3 49,- DH
- Dream Team Com. 60,- DH
- Dune 2 55,- DV
- Dyna Blaster 63,- DH
- Dynatech 52,- DV
- Eishockey Manager 74,- DV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 18,- DV
- Elysium 52,- DV
- Emerald Mine 1 od. 3 24,- DH
- Emerald Mine 2 29,- DV
- Erben des Throns 67,- DH

Sonderangebote**

- Deutros 19,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Onsborough 9,- DH
- Phunderhawk 39,- DH
- Shadow of the Beast 3 29,- DH
- Ultima 5 39,- DV
- Wing Commander 27,- EV
- WWF 1 33,- DH
- Zool 29,- DH

- Europ.Championship 60,- DH
- Eye of Beholder 1 68,- DV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F 15 Str.Eagle 2 74,- DV
- F-19 Stealth Fight 74,- DH
- Fallen Empire 83,- DV
- Fantastic Worlds 71,- DH

- Fire And Ice 47,- DH
- Flies Alt.on Earth 68,- DH
- Fly Fighter 9,- DH
- Fly Harder 62,- DH
- Formula One GP 76,- DH
- Galaxy Force 9,- DH
- Gobliins 2 69,- DV
- Goldrunner 2 9,- DH
- Gravity Force 27,- DH
- Greatest Comp. 55,- DV
- Gunship 2000 81,- DH
- Hägar d.Schreckl. 18,- DV
- Hannibal 68,- DV
- Harlequin 29,- DV
- Heart of China 68,- DV
- Heimdall 29,- DV
- Hired Guns 60,- DH
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Data 47,- DV
- Human Race Data 50,- DV
- Human Race Standal 56,- DH
- Humans 27,- DH
- Imperium 67,- DV
- Indiana Jones 3 79,- DV
- Indiana Jones 4 9,- DH
- Internation.Soccer 79,- DV
- Jonathan 9,- DV
- Jug 66,- DH
- Kings of Adventure 76,- DH
- Knights of the sky 33,- DH
- Let's Ninja 3 68,- DV
- Legends o.Kyrandia 67,- DV
- Leisure S. Larry 5 59,- DV
- Lemmings 2 61,- DH
- Lion Heart 67,- DV
- Lotus Compil.(1-3) 53,- DH
- Mad TV 66,- DV
- McDonald Land 51,- DH
- Mega Collection 48,- DH
- Might and Magic 3 65,- DV
- Mixed Collection 62,- DH
- Monkey Island 2 79,- DV
- Monopoly 68,- DV
- More Lemmings Data 25,- DH
- Nigel Mansells WC 53,- DH
- Nitro 18,- DH
- No Second Price 56,- DV
- North + South 25,- DH

- Ork 22,- DH
- P.P.Hammer 25,- DH
- Pacifik Island 61,- DV
- Penthouse Hot Numb 36,- DV
- Perfect General 73,- DV
- Data Disk 42,- DH
- Pinball Dreams 48,- DH
- Pinball Fantasies 57,- DH
- Pinball Wizard 18,- DH
- Piracy of Highseas 65,- EV
- Pirates! 59,- DH
- Populous 26,- DH
- Populous 2 Plus 67,- DH
- Premiere 60,- DH
- Project Terra 59,- DV
- Prophecy of Shadow 68,- DV
- Puffy 50,- DH
- Ragnarik 70,- DV
- Railroad Tycoon 78,- DH
- Rampart 62,- DH
- Reach Ft.skies 55,- DH
- Red Zone 54,- DH
- Rise of The Dragon 62,- DH
- Risky Woods 56,- DH
- Robocop 3 61,- DH
- Robosports 67,- DH
- Rome AD 92 60,- DH
- Rules o.Engagemant 26,- DH
- Scenario 59,- DV
- Secret Monkey Isl 69,- DV
- Sensi.Soccer 92/93 51,- DH
- Shaalun Warriors 9,- DH
- Shinobi 9,- DH

Top-Games**

- A-Train 72,- DV
- Body Blows 51,- DH
- Desert Strike 62,- DH
- Flashback 60,- DV
- Goal! 51,- DH
- Star Trek 70,- DV
- War in the Gulf 61,- DH

- Shuttle 53,- DH
- Silent Service 2 76,- DH
- Silkworm 9,- DH
- Sim Ant 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 77,- DH
- Sleepwalker 60,- DH
- Slip Stream 9,- DH
- Space Crusade 60,- DH
- Space Hulk 72,- DH
- Space Quest 1 39,- DV
- Space Quest 4 DV 62,- DV
- Space Quest 4 DH 39,- DV
- Special Forces 74,- DH
- Sports Collection 59,- DH
- Starbyte N.2 Coll. 66,- DH
- Steigenbg. Hotelm. 50,- DV
- Street Fighter 2 53,- DH
- Strip Poker Deluxe 15,- DH
- Super Hero 62,- DH
- Super Tetris 70,- EV
- Superfrog 47,- DH
- Tanglewood 9,- DH
- Team Yankee 29,- DV
- Tearaway Thomas 51,- DH
- Teen.Mut.Hero Turt 28,- DH
- The Grail 9,- DH
- The Oath 25,- DH
- Their Finest Hour 68,- DH
- Mission Disk 32,- DH
- Transarctica 53,- DV
- Trolls 50,- DH
- Trolls Amiga 1200 48,- DH
- Turbo Trax 9,- DH
- UGH I 50,- DH
- Walker 60,- DH
- Warhead 25,- DH
- Waterloo 12,- DV
- Waxworks 60,- DV
- Whales Voyage 65,- DV
- Whales Voy. A. 1200 65,- DV
- Willy Beamish 63,- DH
- Wing Commander DV 77,- DV
- Wolfpack 25,- DV
- WWF Wrestling 2 62,- DH
- Zak McCracken 63,- DV
- Zero 61,- 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

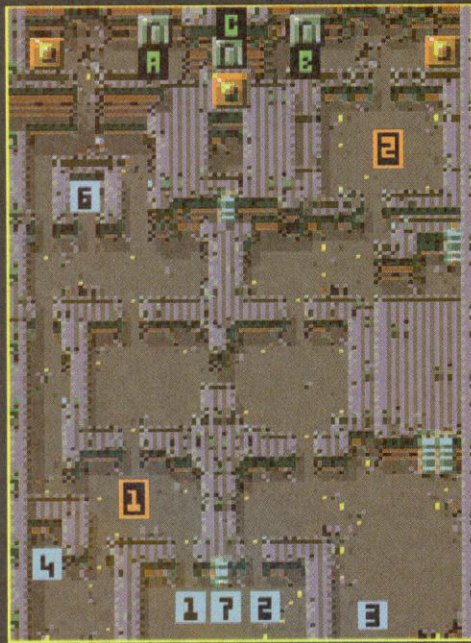
DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)

EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Wenn Ihr den Korridor entlang geht, wird ein Weapon-Power-Up freigesetzt. An Punkt (5) stehen drei Metallsäulen. Ihr könnt nur eine Säule zerstören und erhaltet daher entweder ein First-Aid-Kit, ein Weapon-Power-Up oder ein Extraleben. Trefft Ihr die Säulen alle im selben Moment, könnt Ihr auch zwei oder alle drei Schätze erhalten.

Gleich zwei Sätze Gold Keys befinden sich bei (6). Der linke Satz verbirgt Schätze und Lebensmittel, der rechte eine Handvoll häßlicher Monster. Ihr könnt nur einen der Golden Keys nehmen, also macht es beim ersten Mal gleich richtig. Solltet Ihr den Raum



westlich des Irrgartens durch einen der drei Eingänge betreten wollen, erschreckt nicht, wenn Ihr eingesperrt werdet. Die Säule im Mittelpunkt des Raumes fängt in dem Moment an sich zu verändern. Zerschießt sie, während die Oberfläche noch ganz glatt ist. Sie explodiert und gibt Silver Keys 1 frei, die Euch den Raum wieder aufsperrt.

Der Irrgarten hat drei Ausgänge: - Silver Keys 2 ermöglichen den Zugang zum Zentrum des Irrgartens. Erschießt den Node im Zentrum und geht über die Mauern in der Mitte hinaus. Silver Keys 3 eröffnen den westlichen Ausgang, Silver Keys 4 den östlichen.

Habt Ihr den Maze über die Mauern in der Mitte verlassen, könnt Ihr Silver Keys 5 einsammeln und den Ausgang aus diesem Bereich benutzen. Alle drei Wege führen bei (7) zusammen. Geht Ihr nun nach Osten, könnt Ihr den Bereich westlich der schmalen Wände erobern. Das Herumstreunern beschert Euch Special-Power und einen Power-Up. Entscheidet Ihr Euch nach Westen zu gehen, findet Ihr entlang den östlichen Wänden Lebensmittel.

Welt 2 Level 2 – Traps

In diesem Level müßt Ihr Euch zwischen zwei Sätzen Silver Keys entscheiden, nur ein Weg ist möglich. Sil-

ver Keys 1 führen durch die Tür im Osten, Silver Keys 2 lassen Euch durch die westliche Tür treten.

Die westliche Route bringt Euch in einen verschlossenen Raum. Wieder muß die Metallsäule (1) zerstört werden. Es öffnet sich ein Spalt an der westlichen Wand. Schießt Ihr jedoch nochmals auf die Säule, verändert sie sich, und der Weg in den Raum im Süden wird freigegeben. Dort findet Ihr Silver Keys 4, die Euch Einlaß zu den Central Rings dieses Levels gewähren. Nun könnt Ihr auf die östliche Route wechseln. Bleibt Ihr auf dem westlichen Weg, nehmt Euch Silver Keys 5. Das

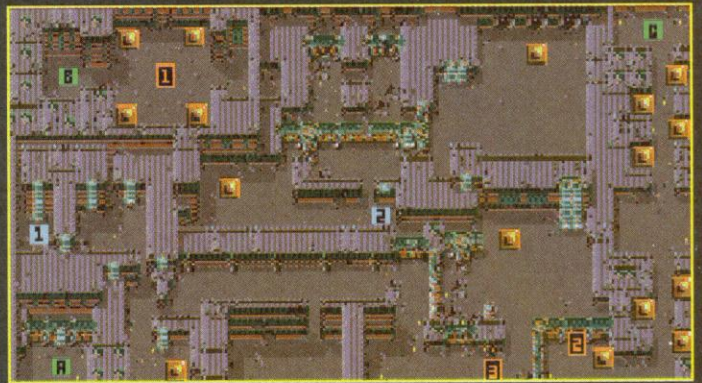
Biest, das Silver Keys 6 bewacht, wird dadurch freigesetzt. Tötet es und Ihr dürft den Bereich verlassen und den Node aktivieren, der am Ende dieser Route sitzt. Ist es der erste Node, den Ihr in diesem Level aktiviert habt, öffnet sich ein Krater hinter Euch. Ihr habt keine Wahl, müßt in dessen Mitte treten und werdet teleportiert. Ist es schon der zweite Node, öffnet sich Tür A.

Wohin Ihr teleportiert werdet, hängt davon ab, ob Ihr den Node im Zentrum des Mazes im vorangegangenen Level beschossen habt. War es so, erscheint Ihr am Originalstartpunkt die-

ses Levels. Habt Ihr den Node nicht getroffen, findet Ihr Euch am Eingang zur östlichen Route wieder.

Die östliche Route beginnt in einem großen Raum, der voller Dust Devils ist. Sammelt Ihr Silver Keys 3 ein, gelangt Ihr zu den Central Rings und könnt auf die westliche Route wechseln. Geht Ihr weiter auf dem östlichen Weg entlang, besteht Eure Prüfung darin, bei (2) in einem verschlossenen Raum um Euer Leben kämpfen zu müssen. Ihr kommt erst wieder frei, wenn alle Guards getötet wurden. Andernfalls steht Eure sofortige Terminierung bevor. Am Ende des Weges sitzt ein Node, der aktiviert werden muß. Ist es der erste Node in diesem Level, erscheint auch hier ein Krater, ist es der zweite, öffnet sich Tür B. Müßt Ihr den Krater betreten, werdet Ihr entweder zum Eingang der westlichen Route geschickt oder zum Originalstartpunkt (je nachdem, ob Ihr den Node im letzten Level im Zentrum getroffen habt oder nicht).

Seid Ihr von einem der Teleporter-Krater zum Originalstartpunkt zurückgeschickt worden, sind Silver Keys 7 freigesetzt worden. Sie bauen die Treppe zu den zentralen Wänden des Levels. Aktiviert den ersten Node und Ihr könnt sicher durch Ausgang C das Level verlassen.



Welt 2 Level 3 – Steam

Es gibt drei Startpunkte (A, B & C). Wo Ihr anfangt, hängt davon ab, welchen Ausgang Ihr aus dem letzten Level genommen habt.

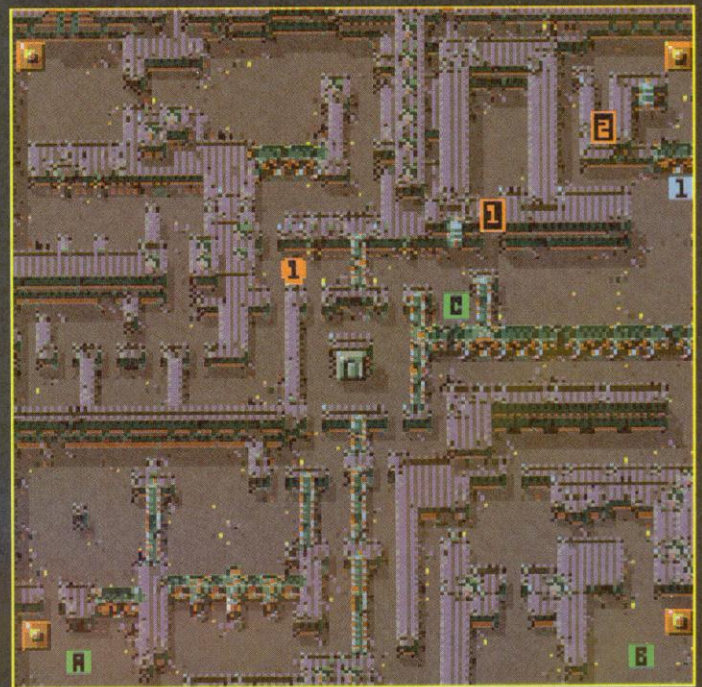
Beginnt Ihr bei B, sammelt die Gold Rings ein, erschießt die Firemen und aktiviert die Nodes, um einen ganzen Kreis von Zeichen bei (1) zu setzen. Sobald der Kreis komplett ist, erscheint bei (1) ein Krater, der Euch zum Anfangspunkt A teleportiert.

gerade gekommen seid. Lauft ihm nach, er hat die Silver-Keys 2.

Welt 2 Level 4 – Quarters

Wieder gibt es drei Startpunkte (A, B & C). Das Level ist in vier Viertel aufgeteilt. Jedes hat einen separaten Eingang und Ausgang.

Beginnt Ihr bei A, könnt Ihr nicht durch den Eingang des südwestlichen Viertels gehen. Es fehlt Euch ein Extra-



Seid Ihr zu Beginn bei C, schießt auf alle Nodes entlang des Korridors, um das Rohrgitter (2) zu öffnen. Betretet Ihr das Rohr, werdet Ihr zum Punkt A teleportiert.

Ausgangspunkt A: Sammelt die Silver Keys 1. Die Stufen werden ergänzt, und Ihr dürft weiter ins Level vordringen. Beachtet im Bereich der Steam-Jets, wie alle Steams-Jets stoppen, wenn das Steam-Rohr hochgeht. Es gibt Euch einen Hinweis, wie Ihr aus dem nächsten Bereich herausgelangen könnt. Der Steam-Jet (3) muß erst zerstört werden, bevor Ihr weiter kommt. Schießt auf das Hauptrohr im Norden. Aktiviert den Node, der um die Ecke im Westen sitzt. Das bringt eine Anzahl Monster ins Spiel. Ein Sewer-Monster rennt den Weg entlang zurück, den Ihr

Life-Token. Eine Metallsäule steht in der Tür des Geheimraumes (1). Daher verpaßt Ihr auch alle Schätze in diesem Raum.

Ist B Euer Startpunkt, könnt Ihr den Eingang südöstlich nicht betreten.

Solltet Ihr bei C starten, müßt Ihr das ganze Level auskundschaften. Silver Keys 1 öffnen den Eingang nordöstlich, hinter dem ein Node sitzt. Aktiviert ihn und geht weiter. Gold Keys 1 zerstören den Steam-Jet, so könnt Ihr gefahrlos den Eingang zum nordwestlichen Viertel passieren.

Mit dieser Heldentat habt Ihr die ersten zwei Welten der Chaos Engine sicher überwunden. Wer dabei auf den Geschmack gekommen ist, darf sich auf die Fortsetzung in der nächsten Ausgabe freuen.

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

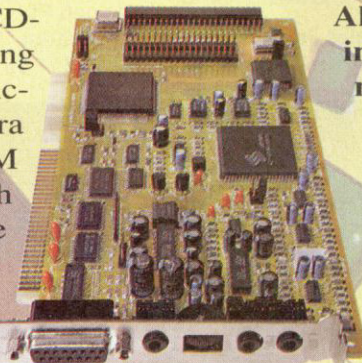
Sound Galaxy NX PRO Extra ändert das ganze
Sehen und Tun. Eine neue Generation in der
Tontechnik verheißt einen erstklassigen Sound
in CD-Qualität, der dem besten Verstärker mit
voller Stereofähigkeit gerecht wird.

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.

**SOUND
GALAXY**

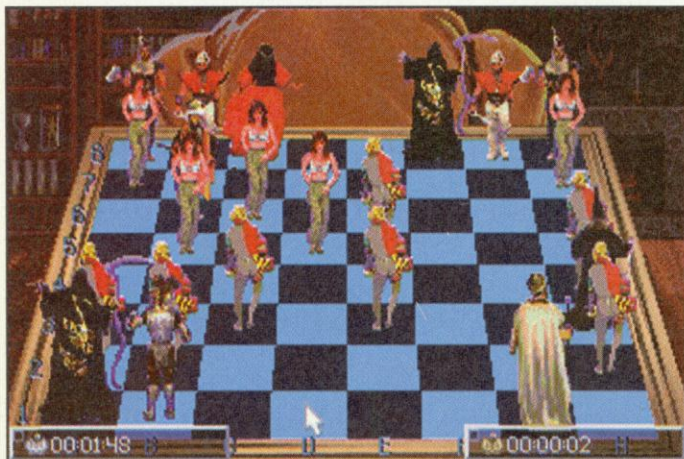


U.S.A. Office : AZTECH LABS, INC. 46707 Fremont Boulevard, Fremont, CA 94538. U.S.A. Tel : (510) 623-8988 Fax : (510) 623-8989
Germany Office : AZTECH SYSTEMS GmbH Rm 4.71 - 4.74 Asia Pacific Centre, Birkenstrasse 15, 2800 Bremen 1, Federal Republic of Germany.
Tel : (0421) 169 0843/4 Fax : (0421) 169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



Schach Mall

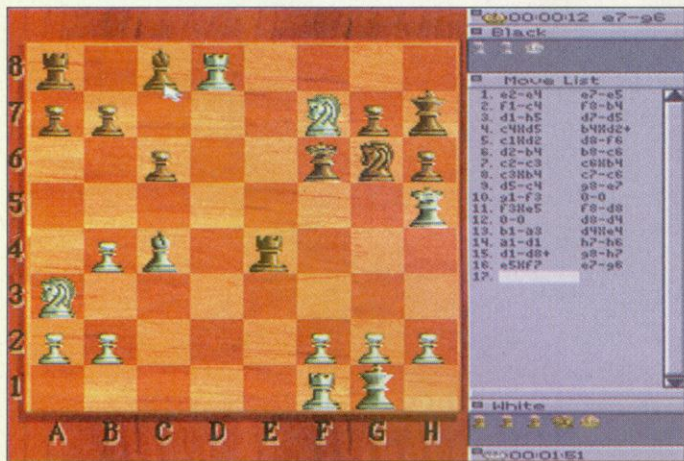


An den Figuren: Die Blödelelite der National Lampons.

Chess Maniac

In ganzer Länge darf sich Spectrum Holobytes Schachprogramm *National Lampons Chess Maniac 5 Billion and 1* nennen. Hinter der Buchstabenlawine verbirgt sich eine

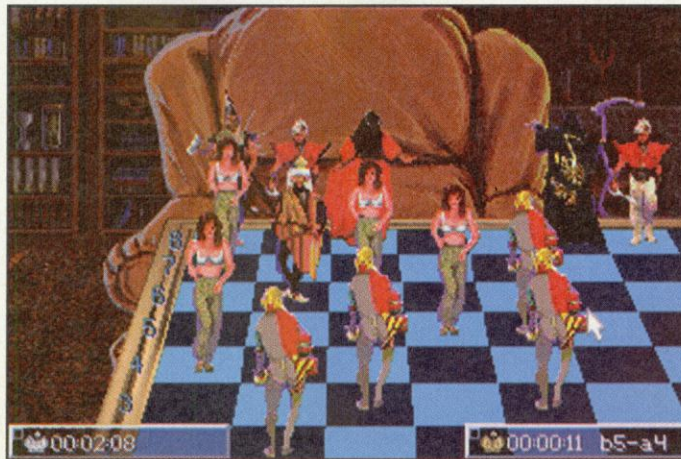
sonenabfrage: Schuhgröße (1 bis 14), Hautfarbe (weiß bis violett) und Geschlecht (weiblich bis weiß nicht genau) stimmen Euch auf die anstehende Humortour ein. Für Spieler



Für den echten Schachfreund steht auch ein normales Set zur Verfügung

der gefürchtetsten amerikanischen Lachnummern – die National Lampons. In Amerika hat die Blödeltruppe ungefähr den Status der bei uns beliebten Monthly Python Show. Ihr schwarzer Humor zerrt in Comics, Fernsehshows und Live-Auftritten am amerikanischen Nonsens-Nerv. Eben diese Gauditruppe stopfte Spectrum Holobyte in ein Schachspiel.

Nachdem Euer Diskettenlaufwerk etwas abgekühlt ist, schmackige zwölf Disketten wollen installiert werden, geht's ans Eingemachte. Bevor der erste Bauer ins Gras beißt, erwartet Euch eine kleine Per-



Rosige Aussichten für abgefahrene Bretter: Neue 3D-Sets können im Programm nachgeladen werden.

In *National Lampons Chess Maniac 5 Billion and 1* treffen zwei Welten aufeinander: Sinnigerweise wurden Blödelatmosphäre und die mehr intellektuelle Schachwelt miteinander verknüpft. Nichts gegen eine witzige Schachpartie, à la *Battlechess 2000*, doch Chess Maniac



ist aus anderem Holz geschnitzt – der eigenwillige Humor trifft nicht immer ins Schwarze. Dazu kommt, daß einige Gags frapierend an vergangene *Battlechess*-Partien erinnern. Bei frischen Sequenzen dagegen bleibt jedem amüsierwilligen Schachspieler das Lachen im

Halse stecken. Auch ein gewisser Abnutzungseffekt läßt nicht auf sich warten. Hat man nach zwei Partien alle Animationen durchgesehen, macht sich eine gewisse Langeweile breit. Bleibt unter dem Strich ein spielstarkes Schachspiel mit unnützem Firlefanz, das Euch 27 MByte der Festplatte mopst. Ob die CD-Version der bereits erhältlichen *Battlechess Deluxe Edition* das Wasser reichen kann, werden wir bald genauer wissen. Durch häufige Witzklemmer und lange Ladezeiten können wir nur zur bewährten Alternative von Interplay raten.



Battlechess läßt grüßen: Einige Abgänge wirken sehr vertraut.

ernsteren Gemüts bleibt schließlich die Flucht in ein schlichtes Schachbrett in traditioneller 2-D-Darstellung, ansonsten erwarten Euch die National Lampons. Auf einem isometrischen Schachbrett tobt sich die Komikertruppe aus. In orientalische Gewänder gehüllt, treten die National Lampons als Narr, Sultan oder Königin auf. Schlagt Ihr eine gegnerische Figur, dürft Ihr mitansehen, wie der Verlierer geknechtet wird. Dazu drehte Spectrum Holobyte für jede mögliche Kombination einen kleinen Film, den Ihr in ganzer Digipracht bestaunen dürft. Braucht Ihr für einen Zug

etwas länger, furchen Haiflossen das Schachbrett, düst ein Flieger über die Figuren oder rutscht Eurer Königin der Träger über die Schulter.

Die Schach-Grundeinstellungen gehören ebenfalls zur Chess-Maniac-Ausstattung, über ein Menü könnt Ihr Züge zurücknehmen, den Schwierigkeitsgrad tunen und ein individuelles Brett aufbauen. Als besonderer Gag sind neue Figurensets nachladbar und werden angeblich nachgereicht. cd

Genre: Denkspiel

Hersteller: Spectrum Holobyte

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Spectrum Holobyte

MS-DOS 54%

Grafik: 64% Sound: 71%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386sx/25 MHz, 2 MByte RAM, 27 MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Pro Audio Spectrum, Roland, Maus

Geplant für: –

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS



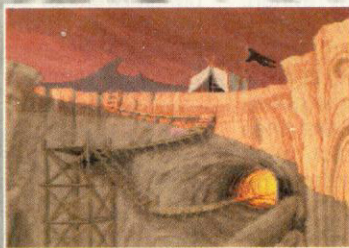
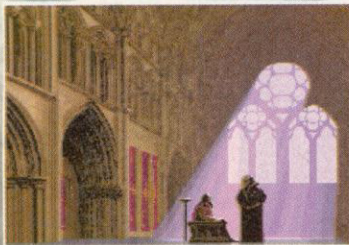
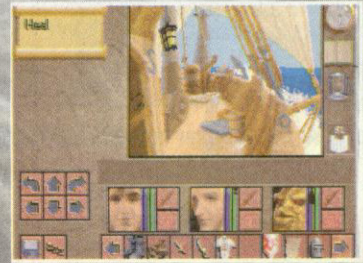
In alten Legenden ist die Rede von einem Fantasy-Rollenspielabenteuer, das alle anderen übertreffen und allein durch seinen Umfang neue Maßstäbe setzen wird. Aber auch seine phantastischen Grafiken, Animationen, Sprachsequenzen und Spezialeffekte werden noch Jahre später in aller Munde sein.

Jetzt ist die Legende Wirklichkeit geworden...

Lands of Lore: The Throne of Chaos

von Westwood Studios, den Schöpfern von Eye of the Beholder I & II.

Erhältlich für IBM PC und kompatible Geräte



Westwood
STUDIOS

Eye of the Beholder I and II sind Warenzeichen von TSR, Inc. Die Eye of the Beholder spiele, TSR Inc. und SSI stehen in keinerlei Beziehung oder Verbindung zu dem Spiel Lands of Lore, Virgin Games Ltd. oder Westwood Studios, Inc. Lands of Lore ist ein Warenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1993 Westwood Studios, Inc. © 1993 Virgin Games Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Virgin
GAMES

Prinzenrolle



Kaufrausch: Auf dem Basar herrscht Hektik wie beim Schlußverkauf

Prince of Persia 2

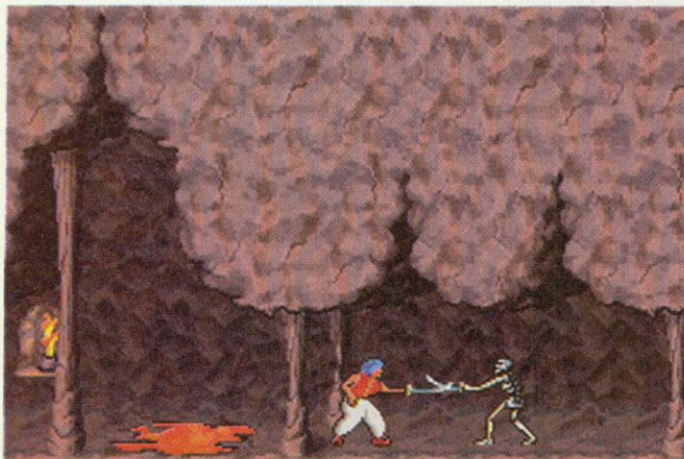
The Shadow and the Flame

Im Jahre 1989 schickte Broderbund Software das 1001-Nachtdrama *Prince of Persia* für den Apple II auf die Startrampe. – Das Werk von Jordan "Karateka" Mechner sollte den amerikanischen Spielekosmos erobern. Doch das Projekt hatte eine Fehlzündung: Die Verkaufskurve stieg nicht steil nach oben, sondern verharrte in niedrigen Sphären. Auch die MS-DOS-Version erlitt 1991 das gleiche Schicksal.

Erst die Markteinführung in Europa und Japan brachte die verdiente Wende: *Prince of Persia* avancierte dort zum Kultspiel und wurde auch für viele Videospiele-Systeme umgesetzt. Endlich erwachte auch Amerika: In ungewöhnlicher Verpackung setzte sich die neue Macintosh-Version an die

Spitze der Verkaufscharts. Die späten Lorbeeren waren für Jordan Mechner Grund genug, sich an einen Nachfolger zu wagen: *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame*.

Der bitterböse Nassar, bestens bekannt und berüchtigt als Erzschorke der ersten Episode, verwandelt sich auf wunderbare Weise in den Prinzen und gesellt sich an die Seite der hübschen Prinzessin. – Für zwei Prinzen ist dort kein Platz, also wird der wahre Prinz kurzerhand vom imitierten Prinz als Dieb beschuldigt. Mit einem gewagten Hüpfen aus dem Palastfenster kann sich der verleumdete Prinz gerade noch vor den heranrückenden Wachen retten, das weitere Schicksal liegt in Eurer Hand. Mit Tastatur oder Joystick kontrolliert Ihr die Motorik



Dolch sei dank: Die Lebensenergie der Gegner schwindet dahin.

Ich gestehe: Schon das erste Abenteuer des persischen Prinzen zähle ich nicht zu den Meisterstücken der Softwaregeschichte. Die Spielatmosphäre war dicht und die Animationen des arabischen Helden detailliert. – Doch die "Try and error"-Aufgaben, die schweren Schwertkämpfe und die kargen Rücksetzpunkte strapazierten meine Geduld; das Wort Frust tanzte nachts vor meinen Augen. Atmosphärisch dagegen ist auch der zweite Streich gelungen: Die romantisch-abenteuerliche Geschichte wird durch animierte Zwischensequenzen bestens präsentiert. Ansonsten

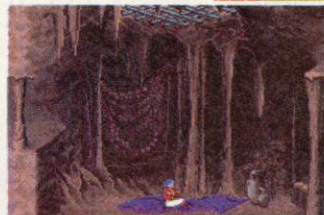


hat der Prinz nicht viel dazugelernt: Auf dem Animations- und Rätsel Sektor wurde er vom französischen *Flashback*-Helden Conrad überholt, Scrolling sucht man immer noch vergebens, und die unspektakuläre VGA-Grafik wirkt leicht antiquiert. Allerdings scheint ein persischer Zauber das Spiel zu umgeben: Man startet immer wieder einen Versuch, die Haut des Prinzen und der Prinzessin zu retten. Mangels passender Alternativen, ist *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* auf dem PC trotz aller Kritelei für Geschicklichkeitsfreunde empfehlenswert.



Treibsand: Ein Fehltritt und der Prinz ist weg.

Herbstlich: Der Baum repräsentiert den Zustand der Prinzessin.



"Prince, your bride is dying."

des Prinzen. Er kann rennen, gehen, schrittweise voranschreiten und springen. Außerdem ist der Prinz nicht zimperlich: Zusteichen ist seine geheime Leidenschaft. – Ganz ohne Gewalt könnte er sich auch kaum gegen die kriegerische Übermacht wehren.

Von Bildschirm zu Bildschirm kämpft sich der Prinz über die Palastmauern und rettet sich mit einem artistischen Sprung auf ein Schiff. Nach der ereignislosen Schiffsfahrt und einem kurzen Intermezzo am treibsandverseuchten Strand, findet sich der Prinz in einem dunklen Höhlenkomplex wieder. Freunde des ersten Teils wissen, was ihn hier erwartet: Teuflische Fallen, rüstige Skelette und knackige Rätsel. Reaktionsschnelle Hobbyhektiker sind bei *Prince of Persia 2*

falsch, weise Voraussicht und Geduld sind das A und O. Wer nicht behutsam den nächsten Schritt plant (bricht die Brücke?) und die Übersicht behält (welcher Schalter öffnet welche Tür?) wird kaum die kranke Prinzessin vor ihrem Schicksal retten. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Broderbund

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 68%

Grafik: 62% Sound: 74%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA, 8 MByte Platte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick

Geplant für: Macintosh

CYBERSOFT Versand

Versand: Schönstr. 91, 8000 München 90
kein Ladenverkauf, 24h Bestellannahme

Tel. 089/6645-30 Fax -62

Ladenverkauf: Theresienstr. 152
8000 München 2 · Telefon 089/522787
Öffnungszeiten: Mo-Sa 10 bis 20 Uhr

Jetzt auch: TURBOSOFT in Dresden
Reisewitzer Str. 46, 0-8028 Dresden

IBM / PC		Super NES		Mega Drive	
1869	DV 85.- Kings Quest 6	DV 89.-	Act Racer	dt 114.- Race Drivin	dt 119.-
Aces over Europe	DV 89.- Larry 5	DV 79.-	Addams Family	dt 109.- Rival Turf	dt 119.-
Alcatraz	DA 65.- Legacy	DV 95.-	Adventure Island	dt 119.- Road Riot 4WD us/dt 99.-/109.-	
Alone in the Dark	EV 89.- Legend of Kyrandia	DV 75.-	Alien 3	dt 124.- Road Runner us/dt 109.-/115.-	
Amberstar	EV 69.- Legend of Valour	DV 79.-	Another World	dt 116.- Roger Clements Baseb.	us 102.-
Atac	DA 89.- Lemmings 1 Duel	DV 89.-	Axley	dt 119.- Septentrion	jp 119.-
B-17 Flying Fortress	DA 89.- Lemmings 2	DA 85.-	Batman Returns	jp/dt 129.- Shanghai	dt 129.-
Battle Isle	DV 75.- Links 386 Pro	DA 99.-	Best of the Best	dt 129.- Sim City	dt 91.-
Battle of Destiny	EV 95.- Lure of the Temptress	DV 39.-	Blazeon	us 119.- Simp. 2 Bart's Nightm.	dt 109.-
Battle tech 2	EV 19.- Mad TV	DV 75.-	Bulls vs Blazer	dt 126.- Space Megaforce	us 119.-
Battle Chess 4000	DA 75.- Maelstorm	EV 99.-	Cat Ripken Jr. Baseball	dt 135.- Spanky's Quest	dt 109.-
Black Jack	DV 55.- Maniac Mansion	DA 29.-	Castlevania 4	dt 115.- Spiderman/X-Man	dt 109.-
Bundesliga Manager	Mantis	EV 95.-	Chessmaster	dt 115.- Spindizzy World	dt 119.-
Prof. 2.0	DV 79.- Mario Teaches Typing	DV 65.-	Chuck Rock	us 109.- Star Fox	jp/dt 119.-
Burning Steel	DV 89.- Mario is Missing	EV 79.-	Congos Caper	dt 119.- Streetfighter 2	dt 91.-
Campaign	DA 85.- Mercenaries	EV 79.-	Cosmo Gang	dt 129.- Strike Gunner	us/dt 119.-
Captive	DA 75.- Might and Magic 4	EV 75.-	Cybernator	dt 119.- Super Battle Tank	jp 119.-
Car and Driver	DV 79.- Monkey Island	DV 85.-	Darius Twins	dt 105.- Super Bomber Man	jp 125.-
Carl Lewis Challenge	DA 75.- Monkey Island 2	DV 89.-	Desert Strike	dt 105.- Super Buster Bros	us 119.-
Carriers at War	EV 75.- Operation Stealth	DA 29.-	Dino City	dt 119.- Super Conflict	us 115.-
Castle of Dr. Brain	DV 79.- Patrizier	DV 89.-	Doomaday Warrior	us 109.- Super Drivin Suzuki F-1	dt 114.-
Chall. of the five Realms	EV 99.- Penthouse	DV 45.-	Double Dragon	dt/us 129.-/119.- Super DDK Star	jp 119.-
Civilisation	DV 89.- Perfect General	DV 89.-	Dragon's Lair	dt 102.- Super EDF	dt/us 117.-/109.-
Comanche Data	EV 75.- Populous 2	DV 79.-	Euro Football Champ	dt 102.- Super Ghouls'n Ghosts	dt 91.-
Comanche	DV 95.- Powermonger	DA 75.-	F-Zero	dt 91.- Super Mario Kart	dt 91.-
Complete Chess	EV 85.- Push Over	DA 65.-	F1 Exhaust Heat I	dt 119.- Super Mario World	dt 109.-
Cover Girl Poker	DA 65.- Quest for Glory 3	DV 79.-	F1 Exhaust Heat II	jp 139.- Super Off Road	dt 118.-
Creepers	DA 89.- Realms	EV 15.-	Fatal Fury	dt 109.- Super Probotector	dt 109.-
Curse Of Etchantia	EV 69.- Rome AD 92	DV 65.-	First Samurai	dt 119.- Super R-Type	dt 91.-
Dagger of Amon Ra	DV 79.- Shadow President	EV 99.-	Flying Warriors	jp 119.- Super Slap Shot	jp 139.-
Darkseed	DV 79.- Sherlock Holmes	DV 89.-	George Foreman's Box.	dt 103.- Super Star Wars	us/dt 129.-
Das schwarze Auge	DV 85.- Sim Life	DV 89.-	Gods	dt 119.- Super Strike Eagle	us 119.-
Dogfight	DA 99.- Sleepwalker	EV 85.-	Gradius III	us 59.- Super Swiv	dt 129.-
Dune 1	DV 39.- Space Quest IV	DV 85.-	Home Alone	dt 112.- Terminator 1	dt 129.-
Dune 2	DV 85.- Space Quest V	DV 85.-	Home Alone 2	dt 116.- Terminator 2	dt 116.-
Dynatech	DV 75.- Strike Commander	DA 39.-	Hunt for Red October	us 105.- Termin. 2 (Arc. Game)	dt 116.-
Eco Quest 1	DV 79.- Speech Pack	DA 39.-	Hunt for Red October	dt 109.- Test Drive II	dt 91.-
Eco Quest 2	DV 85.- Strike Commander	DA 89.-	Hyper Zone	dt 91.- Tiny Toons	us/dt 109.-/115.-
Elysium	DV 75.- Strip Poker 2 Deluxe	DA 65.-	James Bond jr.	dt 91.- Tom & Jerry	us/dt 109.-/119.-
Empire Deluxe	EV 89.- Stunt Island	EV 95.-	Jimmy Connors Tennis	dt 109.- Turtles 4	us 109.-
Epic	DA 69.- Taskforce	DA 85.-	John Madden Football	dt 102.- Turtles 4	dt 109.-
Eric the Unready	EV 75.- The Games	DA 69.-	Kick off	dt 115.- WWF Royal Rumble	dt 129.-
Eye of the Beholder 3	EV 79.- Tony Larussa Baseb. II	EV 75.-	King Arthur's World	dt 119.- Wanyes World	us 129.-
F 15 Strike Eagle III	DA 99.- Transarctica	DV 65.-	King of the Monsters	dt 109.- Wing Com.	dt/us 119.-/109.-
Falcon 3.0	DA 95.- Triston Pinball	EV 69.-	Krusty's Super Fun	Wing Com. Spec. Miss.	dt 116.-
Flies Attack on Earth	DV 89.- Trolls	DA 59.-	House	dt/us 109.-/105.- World Class Rugby	dt 119.-
Freddy Pharkas	EV 69.- Ultima 7	DV 85.-	Lemmings	dt 115.- World Cup Soccer	dt 119.-
Game of Live	DA 79.- Ultima 7 Serpent I.	DV 89.-	Magical Quest	dt 105.- World League Basketball	dt 91.-
Gateway	EV 75.- Ult. 7 Forge of Virtue	DV 45.-	Mario Paint mit Maus	dt 91.- Wrestlemania	dt 119.-
Goblins 2	EV 69.- Ultima Underworld 1	DA 79.-	Mario is Missing	dt 129.- Zelda 3	dt 91.-
Grand Prix	DA 85.- Ultima Underworld 2	DA 79.-	Match Play Golf	jp 139.-	
Gunship 2000	DA 89.- Unlimited Adventures	EV 69.-	Mechwarrior	dt 139.-	
Hannibal	DV 89.- Valhalla	DA 69.-	Mortal Kombat	dt 129.-	
Hexuma	DV 85.- Video Poker	DV 55.-	NBA Allstar Challenge	us 119.-	
History Line	DV 85.- Wax Works	EV 75.-	NHLPA Hockey '93	us/dt 109.-	
Hockey League Sim. II	EV 75.- Ween	DV 75.-	Outlander	dt 115.-	
Home Alone 2	EV 55.- Willy Beamish	DA 75.-	PGA Tour Golf	dt 109.-	
Hook	DV 69.- Willy Beamish	DV 85.-	Paperboy 2	dt 105.-	
Humans	EV 65.- Wizardry 7	DV 95.-	Parodius	dt 115.-	
Inca	DV 89.- Wizardry 7	EV 90.-	Phalanx	dt 119.-	
Incredible Machine	DV 85.- WWF European Ramp.	EV 45.-	Pierre le Chef	dt 125.-	
Incredible Machine	DV 79.- X-Wing	DV 89.-	Pilot Wings	dt 91.-	
Indian Jones 4	DV 95.- Xeno Bots	DA 89.-	Pit Fighter	dt 119.-	
Island of Dr. Brain	EV 75.-		Player Manager	dt 119.-	
Jordan in Flight	DA 89.-		Powermonger	dt 119.-	
KGB	DV 59.-		Prince of Persia	dt 109.-	
Kings Quest 5	DV 79.-		Push Over	us/dt 99.-/105.-	
Kings Quest 6	EV 75.-				

Zubehör auf Anfrage!

Amiga

1869 Handelssimulation	DV 69.- Jonathan	DV 85.-
Abandoned Places II	EV 69.- Kings Quest V	DV 69.-
Arabian Night's	EV 55.- Legend of Valour	DV 85.-
Assassin	DA 55.- Lemmings 2	DV 65.-
B-17 Flying Fortress	DV 75.- Lion Heart	DA 55.-
B.C. Kid	DA 55.- Loom	DV 69.-
Battle Isle Datadisk 2	DV 45.- Lotus 2	DA 45.-
Beavers	DA 55.- Lotus 3	DA 55.-
Body Blows	DA 55.- McDonalds	DA 55.-
Bundesliga Manager	Mega Sports	DA 59.-
Prof. 2.0	DV 75.- Nicky Boom	EV 55.-
Carl Lewis Challenge	DA 59.- Nigel Mansell	DA 59.-
Chaos Engine	DA 55.- Pinball Fantasies	DA 59.-
Chuck Rock 2	DA 55.- Populous 2	DA 69.-
Cool World	DA 55.- Railroad Tycoon	DV 79.-
Creatures	DA 55.- Reach for the Skies	DV 59.-
Cytron	DA 69.- Red Zone	DA 59.-
Darkseed	DV 69.- Sensible Soccer 92/93	DA 45.-
Das schwarze Auge	DV 79.- Shadow of the Beast 3	DV 69.-
Dragon's Lair 3	DA 69.- Sim Earth	EV 69.-
Eishockey Manager	DV 79.- Special Forces	DA 85.-
Euro Soccer	DA 49.- Sports Collection	DV 59.-
Fire and Ice	DA 55.- Streetfighter 2	DA 55.-
Flies attack on Earth	DV 75.- Strip Poker 2 Deluxe	DA 49.-
G-Loc	DA 49.- Super Frog	DA 55.-
Goblins 2	EV 65.- Super Tetris	DA 39.-
History Line (1914-1918)	DV 85.- Terminator 2	EV 25.-
Hook	DV 55.- Transarctica	DV 59.-
Humans	EV 59.- Trolls	DA 55.-
Humans Data Disk	EV 45.- Whales Voyage	DV 65.-
Indiana Jones 4	EV 69.- Wing Commander	DV 99.-
Indiana Jones 4	DV 85.- Zool	DA 49.-

**Neuheiten-
service !!!**
**Auskunft
über Neuheiten
per Telefon.**
**Vorbestellungen
möglich !!!**

Zubehör auf Anfrage! ZubehöR auf Anfrage! ZubehöR auf Anfrage!

Händleranfragen erwünscht. Auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
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.

Seemann, Tod und Teufel



Onkel Dittmeier würde sich einen pressen – Früchte bringen Energie.

Traps and Treasures

Passend zu unserem Piratenspecial liefert Starbyte das passende Jump'n'Run. In *Traps and Treasures* hat der böse Captain Redbeard eine ganze Piratencrew eingelocht. Alle bis auf einen – Jeff Flint, den springenden Seemann. Nun liegt es ganz bei Euch die Mannschaft zu befreien und Captain Redbeard ordentlich eins auf die Mütze zu geben. Vier lange Level müssen durchsprungen und durchschwommen werden, ungefähr ein Drittel des Spiels plätschert Jeff unter Wasser. Natürlich versucht Redbeards Meute Euch bei der Befreiung Eurer Freunde zu behindern. Außer den Redbear-Schurken müßt

Ihr Euch auch vor Seesternen, herumsäuselnden Fischen, untoten Mumien und ähnlichem Spritegewusel in Acht nehmen. Euer Leben hängt nicht an einem Balken, sondern an Lebenspunkten. Ist der letzte Punkt verbraucht, ist Eure Piratenkarriere prompt vorbei. Dem entgeht Ihr, indem Ihr achtlos herumliegende Früchte aufklaubt. Mit jedem Früchtchen wächst Euer Vitaminbalken an, ist der Balken gefüllt, erstrahlt ein Punkt in neuem Glanz. Nicht umsonst stromert Flint durch *Traps and Treasures*, denn außer tonnenweise Ärger findet der Piratenretter pfundweise Gold und Silberlinge. In einem Shop werden dann



Böden, Steine, Erden: Wie schichtet ein Pirat eine Steinleiter auf?

Man nehme ein wenig *Fire and Ice* und vermische das Ganze mit einer Prise *Rick Dangerous*: In *Traps and Treasures* findet das geschulte Auge gleich mehrere Klassiker verewigt. Nicht zu Ungunsten des verlassenen Seebären, denn *Traps and Treasures* ist eine nette Mixtur aus Jump'n'Run und knackigen Rätseln. Gerade die kniffligen Versteckspiele, "das ist doch nicht etwa der Schlüssel?", machen *Traps and Treasures* interessant und frustrierend. Die kniffligen Rätsel machen die Schatzjagd zu keinem Spiel das man am Nachmittag mal so wegzockt. Technisch läßt Flint nichts auf seine Piratenehre kommen, das 32-Farben-Smoothscrolling läßt sich zu keinem Flackerer hinreißen. Passend zum Seefahrerambiente müßte eigentlich



ein Shantychor dröhnen, doch musikalisch zieht es Flint in konventionelle Gefilde. Buntflockige Levelmusik und anhörerswerte Samples zieren den Weg des Seemanns. Nur die Unterwassermusik ist baden gegangen, nach einigen Abtauchern hat man sich an den wiederkehrenden Klängen gründlich satt gehört. Viele hübsche Gags säumen den Weg von Jeff: Wartet der Hobbypirat auf eine Eingabe klopft er schon mal am Monitor oder erledigt Ihn ein Seestern unter Wasser, segelt er wie ein Blatt dem Seeboden entgegen. Einziger Kritikpunkt ist die Steuerung, auf einem schnellen Amiga erleidet Flint des öfteren hysterische Anfälle. Trotzdem sollten sich rätselstarke Jump'n'Run-Freunde *Traps and Treasures* zur Brust nehmen.



Das braucht der Pirat: Speckschwarte und Seekarte

Energiepillen, gebrauchsfertige Extrawaffen und nützliche Hilfsmittel gegen bare Münze gehandelt. Seid Ihr knapp bei Kasse könnt Ihr gegen den Ladeninhaber wüfeln. Mit etwas Glück läßt sich so ein kleines Vermögen ergaunern. Im zweiten Level säumen arbeitsintensive Rätsel Flints Landgang: Selbst um Kisten schieben, Stricke knüpfen und passende Schlüssel suchen kommt Flint nicht herum. Einige kleine Hilfsmittel erleichtern Euch das Piratenleben: eine Karte verschafft Euch die nötige Übersicht, eine Petroleumlampe bringt Licht in dunkle

Räume und Bomben sprengen deplazierte Steine aus dem Weg. Habt Ihr alle Piraten eines Levels befreit, zeigt Euch ein Kompaß den Weg zum Ausgang, der von Phil Shave bewacht wird. Werdet Ihr aus dem Rennen geworfen, erleichtert Euch ein Paßwortsystem das Comeback. cd

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Starbyte
 Zirka-Preis: 90 Mark
 Testmuster: Starbyte

AMIGA 71%

Grafik: 65% Sound: 61%
 Schwierigkeit: mittel
 Minimal: 1 MByte RAM
 Unterstützt: Zweitlaufwerk
 Geplant für: –

Joysoft



FEIERT MIT UNS UNSEREN GEBURTSTAG

10 JAHRE

SA. 7.8.93 IN BONN, D'DORF, KÖLN, F'FURT

HINGEHEN UND STAUNEN!

SUPER PREISE UND VIELE ÜBERRASCHUNGEN.

**Day of
Tentacle**

**/*
IBM

99.90

**Freddy
Pharka**

engl.
IBM

79.90

SONDERANGEBOT

- 3.5"
- 5 Strategie Games 34.90
- 488 Attak Sub 34.90
- Air Commander ** 49.90
- Abend. Places dt. 29.90
- Bane o.Cosmic F. dt. 29.90
- Battlehawk 1942 29.90
- Chessmaster 2100 44.90
- Dune dt. 29.90
- F 19 ** 39.90
- Humans 39.90
- Ishar dt. 29.90
- Lure o.Temptress dt. 29.90
- M1 Tank Platoon ** 34.90
- Maniac Mans. engl. 29.90
- Megalomania dt. 54.90
- Might&Magic 4 engl. 29.90
- Operation Stealth ** 34.90
- Pirates ** 29.90
- Plan 9 34.90
- Prince o.Persia 29.90
- Prophacy o.Shadow 29.90
- Questron 2 ** 19.90
- Realms 19.90
- Strategie Master ** 49.90
- Shuttle ** 29.90
- Testdrive 2 Coll. 29.90
- Ultima 6 34.90
- Wing Commander 49.90
- 5.25"
- B 17 ** 59.90
- B.A.T. dt. 59.90
- Curse o.Entchan. dt. 49.90
- Darklands 59.90
- Harrier Jump Jet ** 69.90
- Hexuma dt. 64.90
- Megalomania dt. 54.90
- Microprose Golf ** 54.90
- Prophacy o.Shadow 29.90
- Storm Master dt. 29.90
- Wizardry 7 dt. 49.90

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN 41
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN 1
0221 239526

MÜNSTERSTR. 18
53111 BONN 1
0228 659726

PEMPELFORTER 47
40211 D'DORF 1
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT 1
069 280170

AB SOMMER IN
AACHEN

AB SOMMER IN
ESSEN

AB SOMMER IN
SIEGBURG

SONDERANGEBOT

- AMIGA
- Abend. Places dt. 29.90
- Alien Breed 92 Ed. 24.90
- Apidya ** 19.90
- Bane o.Cosmic F.dt. 29.90
- Battlehawks 1942 29.90
- Captive ** 34.90
- Caveman Ninja ** 34.90
- Celtic Legends dt. 19.90
- D/Generation ** 39.90
- Demons Winter ** 19.90
- Deuterios dt. 19.90
- Dragonsstrike ** 19.90
- Fate-Gates o.D. dt. 29.90
- Fire&Ice ** 34.90
- Great Courts 2 ** 39.90
- Humans 39.90
- Indy 3 dt. 39.90
- Ishar dt. 29.90
- Leg.o.Kyrandia dt. 39.90
- Liverpool Football ** 19.90
- Maniac Mans.engl. 29.90
- Might&Magic 2 29.90
- Nigel Mansell G.P. ** 39.90
- Operation Stealth ** 34.90
- Pirates ** 29.90
- Sensible S. 92/93 ** 39.90
- Shadow o.Beast 3 29.90
- Space Quest 1 ** 29.90
- Striker Manager ** 29.90
- Striker Soccer ** 19.90
- Super Cars 2 24.90
- Tennis Cup 2 ** 34.90
- Turtles 2 29.90
- Trolls ** 29.90
- Ultima 4 39.90
- Ultima 5 39.90
- Wing Com. dt. 49.90
- Wing Com. engl. 29.90
- Worl C.Leaderb. 29.90
- Zak Mc Kraken ** 39.90

Mehr Angebote findet
ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

Mehr Angebote findet
ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

**Metar
morphosis**
**/*
AMIGA
69.90

**7.
Guest**
CDROM
149.90

Über 1000 super
Titel-genialen
Beschreibungen
findet ihr in
unserem Katalog
KOSTENLOS

*DU MÖCHTEST DEIN
PROGRAMM SO SCHNELL
WIE MÖGLICH? DU
WOHNST IN KÖLN, BONN,
D'DORF ODER F'FURT ?
RUF SOFORT DIE FILIALE
IN DEINER STADT AN.

**WAS...DU WILLST
DEIN PROGRAMM
IN
1 Std.***

WENN DEIN PROGRAMM
VORRÄTIG IST, WIRD ES
DIR EIN KURIERDIENST, SO
SCHNELL WIE MÖGLICH,
BRINGEN. ZUSÄTZLICHE
KOSTEN ERFRAGST DU BEI
DEINEM VERKÄUFER.

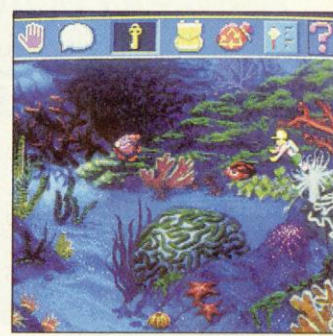
VERSANDANSCHRIFT:
Dürener Str. 394 50935 Köln 41 Tel: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157
bis 140 DM : 8 DM-ab 140 DM : kostenlos-UPS + 4 DM-EILPOST + 7 DM bei VORKASSE : 4 DM VK-AUSLAND : 15 DM
Sicherheitsverpackung : 2,50 DM * Vorankündigung ** dt. Anleitung Irrtümer Preisänderungen bleiben uns Vorbehalt



**Ancient Art of
War in the Skies**

Respekt vor der gelungenen Umsetzung. Die Amiga-Version gleicht dem MS-DOS Vorbild und darf sich deshalb ebenfalls in die Riege der Oberliga-Strategiespiele einreihen. Doch trotz der Euphorie alles schön der Reihe nach. Die *Ancient Art of War*-Reihe dürfte zumindest der Apple-Gemeinde noch gut in den Ohren klingeln, gab es doch für diese Rechnerfamilie schon vor Jahren zwei Strategiespiele selbigen Namens. Im jüngsten Teil, der fragwürdigen Kunst des Krieges in den Lüften, tuckert Ihr mit Doppeldeckern über den europäischen Himmel.

Wenn Ihr gerade keine Luftduelle austragt oder Bodenziele in Schutt und Asche legt, ist der Strategie in Euch gefragt. Auf einer Übersichtskarte des Kampfgebietes legt Ihr mit der Maus Wegpunkte und Ziele für Eure fliegenden Verbände fest. Ihr habt gewonnen, wenn die Luftflotte des Gegners am Boden liegt, die feindliche Hauptstadt vernichtet ist oder der Computer in auswegloser Lage selber aufgibt. vw



**Eco Quest 1
Search for Cetus**

Mit schöner Regelmäßigkeit setzt Sierra-Online ihre Adventures nach kurzer Disketten-Karenzzeit auch auf CD-ROM um. Neuster Sproß der stetig wachsenden Silberling-Familie ist Sierras niedliches Öko-Abenteuer *Eco Quest 1: The Search for Cetus*. Spielerisch und grafisch hat sich gegenüber der "herkömmlichen" Fassung nichts geändert.

Ihr steuert den kleinen Forschersonn Adam durch eine mehr oder minder verschmutzte Unterwasser-Umwelt und sammelt den Wohlstandsdrück unserer Zivilisation punktträchtig wieder ein.

Die CD-ROM-Variante wurde, wie die meisten Sierra-Online-CD-Abenteuer, nur um eine solide Sprachausgabe, nebst passender Option erweitert. Im Spielmenü kann nun nicht nur die Geschwindigkeit Adam's eingestellt werden, sondern auch ob Ihr Spiel-Dialoge lieber als Sprache oder als Text haben möchtet. An Sprache pur sollten sich jedoch nur ausgeschlafene Anglizisten wenden - Spieler, die mit dem Englischen nicht ganz so vertraut sind, greifen auf die "Untertitel"-Variante zurück, bei der parallel zur Sprache auch die Texte eingeblendet werden. Der Nutzen der akustischen Aufbohrung ist deshalb für den wahren Adventurebegeisterten recht zweifelhaft.

Eine positive Nachricht für Windows-Benutzer: Sierras *Eco Quest 1* bietet eine spezielle Installationsroutine für Microsofts beliebte Benutzeroberfläche und läßt sich unter Windows auch in einem Fenster spielen. mh

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

AMIGA 75%

Grafik: 59% Sound: 68%

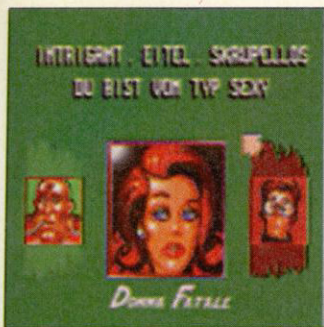
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk,
Festplatte 3 MByte
Bereits erschienen: MS-DOS

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Sierra

CD-ROM 72%

Grafik: 69% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286 mit 12 MHz,
VGA, CD-ROM
Unterstützt: Soundblaster,
Adlib, Roland, Windows
Bereits erschienen: MS-DOS



Nippon Safes Inc.

Japan hier, Japan da – das Land der aufgehenden Sonne schlägt sowohl Computerspieler als auch die Videospielkollegen immer wieder in seinen Bann. Dynabytes *Nippon Safes Inc.* beschäftigt sich mit dem Land aus dem die Videospielträume sind.

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für eine von drei Spielfiguren, die jeweils ein etwas anderes Abenteuer in Tyoko, einer fiktiven Mischung aus Tokio und Kyoto, zu bestehen haben. Um das jeweilige Ziel zu erreichen (Lady Fatale hat z.B. den Kaiser zu becirren), müssen allerlei Rätsel gelöst und Passanten ausgequetscht werden. Gesteuert wird das Spiel dabei komplett mit der Maus.

Ohne Frage ist die Idee nicht schlecht, drei Adventures in einem unterzubringen – die Umsetzung derselben läßt allerdings zu wünschen übrig. So läßt das Spiel grafisch nur Solides und musikalisch gar Unterdurchschnittliches verlaublichen. Die Rätsel sind zudem selten logisch. Es bleibt ein kleines Abenteuer, das man gelangweilt durchsucht und in dem sich selten Spielspaß finden läßt. *kn*



Genre: Adventure
 Hersteller: Dynabyte
 Zirka-Preis: 90 Mark
 Testmuster: DMI

AMIGA 46%

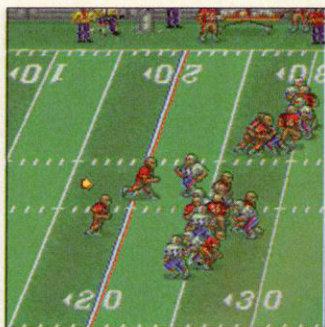
Grafik: 53% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk,
 Festplatte 5 MByte

Geplant für: MS-DOS



Tom Landry Strategy Football

Merits America-Football-Simulation hält nun auch auf heimischen Amigas Einzug. Wie schon im Original steht Hall-of-Fame-Star-Coach Tom Landry Pate, der bis in die Mitte der 80iger Jahre die Dallas Cowboys trainierte.

Wie in der PC-Fassung übernehmt Ihr ausnahmsweise den harten Job eines Trainers und sorgt während der Spiele (Liga oder Playoffs) lediglich für die Auswahl der Playcalls und Formationen oder wechselt bei Bedarf in Auszeiten ermüdete Spieler aus. Ins direkte Spielgeschehen greift Ihr dabei nicht ein – die Spielzüge Eurer Mannschaft, die Ihr vorher übrigens frei wählen dürft, lassen sich jedoch von der Seite betrachten und glänzen mit einer Replay-Funktion. Habt Ihr einen verdrateten Kumpel an der Leitung, darf auch via Modem um die Wette getackled werden.

Die Amiga-Umsetzung gleicht dem mittelmäßigen PC-Original wie ein Ei dem anderen. Grafisch und soundtechnisch hat sich nichts getan. Selbst das ruckelnde Scrolling während des eigentlichen Spielgeschehens wurde konvertiert, was bei dem Amiga schon einiges an Unerfahrenheit voraussetzt. Glücklicherweise blieb wenigstens die nützliche Modem-Option erhalten. Am Ende bleibt eine Football-Simulation, die dank mangelnder Detailtreue und zu wenigen Optionen den American-Football-Freak und dank fehlendem Mannschaftsmanagement den Sportspieltaktiker enttäuscht. *kn*

Genre: Strategie
 Hersteller: Merit
 Zirka-Preis: 90 Mark
 Testmuster: Merit

AMIGA 48%

Grafik: 50% Sound: 26%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte
 2,2 MByte

Geplant für: Mac

ad games, die Erfinder von Vision heben ab, im Kampf um eine bessere Spiele-Zukunft. Das Ziel sind hochwertige **Top-Spiele**, die Dich nur wenige Mark kosten, weil die aufwendigen Entwicklungen von Sponsoren bezahlt werden und nicht von Dir.

Dabei spielen **Innovation** und Spielspaß die erste Geige und nicht etwa der nervende Dauerbeschuß mit irgendwelchen Logos. In Zukunft gibt es also viel zu erleben, und es liegt an Dir, dabei kräftig mitzumischen...

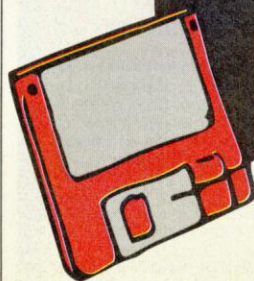


... wir wollen Deine **elektronische Visitenkarte**, die zeigt, was Du auf dem Kasten hast: eine Disk mit Grafiken, Animationen, Musiken, Sounds, Routinen oder komplette **Demos** sind Deine Eintrittskarte in eine bessere Zukunft.

Denn neben satten **Preisen** winken auch lukrative **Verträge**, vielleicht bist Du dann schon bei der nächsten Produktion dabei... Mitmachen lohnt sich in jedem Fall, immerhin gibt's einen hochgerüsteten **486'er** mit **CD-ROM** und **Soundkarte** oder ad games **Spiele-Abo's** (mind. 3 Top-Spiele jedes Jahr) und schließlich noch jede Menge **Trostware**.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der **31. 8. 1993**, also worauf wartest Du noch...

AD GAMES · POSTFACH 13 01 27 · 4000 (AB 1.7.: 40551) DÜSSELDORF 13 · DEUTSCHLAND · ERDE · MILCHSTRABE



ad games.
 ADVERTISING GAMES



KOSTENLOSE SOFTWARE

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

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

Versand 99 GmbH, Jülicherstr. 53-55, 52249 Eschweiler.



AMIGA

IBM/PC

Bard's Tale Construction Set	A	59,99
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	49,99
BC Kid	A	46,99
Body Blows	A	48,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99*
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	48,99
Civilization	V	74,99
Contraptions	A	36,99*
Creatures	A	46,99
Creepers	A	59,99*
Darkseed	V	66,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	72,99
Daughter of Serpents	V	72,99*
Der Patrizier	V	64,99
Desert Strike	A	52,99
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99*
Eishockey Manager	V	72,99
Exodus 3010	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Fallen Empire	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
Gateway to Savage Front.V	V	64,99
Goal!	A	52,99*
Gunship 2000 (Juli 1993)	A	66,99*
Hannibal	V	64,99
Hired Guns	A	59,99*
History Line 1914 - 1918	V	79,99
Humans Race	V	64,99
Humans Datadisk	V	48,99*
Indiana Jones IV	V	79,99
Jonathan	V	79,99
Kings of Adventure	A	64,99
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
Mega Collection (5er-Sammlung)	A	48,99
Mixed Collection	A	59,99*
Monkey Island 2	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
Projekt Terra	A	59,99*
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Reach for the Skies	A	52,99
Sankt Thomas	V	64,99*
Scenario	V	59,99*
Sensible Soccer	A	46,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Space Hulk	A	59,99*
Superfrog	A	48,99
Super Hero	A	59,99*
Street Fighter 2	A	52,99
Syndicate	A	59,99*
The Greatest	V	54,99
Transarctica	V	52,99
Traps 'n' Treasures	A	59,99*
Waxworks	V	59,99
Walker	A	59,99*
Whale's Voyage	V	59,99
Zero	A	59,99*
Zool	A	46,99

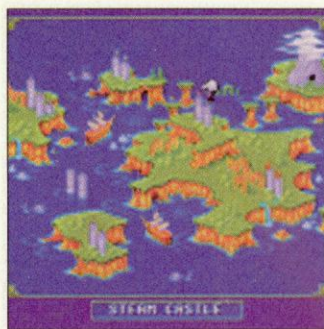
AMIGA 1200 / 4000

1869	V	64,99
Ishar	V	59,99
Transarctica	A	52,99
Trolls	A	46,99
Whales' Voyage	V	59,99
Zool	A	46,99

1869	V	79,99
Airbus A 320 America	A	86,99*
Airbus A 320 Europa	A	64,99
Abandoned Places 2	V	79,99*
Aces of the Pacific	A	64,99
Aces Miss. Disk	A	49,99
Aces over Europe	V	79,99*
Archer McLean Pool Billard	A	59,99*
A-Train	V	92,99
A Train Construction Set	V	39,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	72,99
Battle Isle Datadisk 2	A	49,99
Betrayal at Kondor	V	79,99*
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Burning Steel Datadisk 1 AIA	V	34,99
Burning Steel Datadisk 2 SIA	V	34,99
Buzz Aldrins Race into Space A	V	86,99
Civilization	V	92,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	92,99*
Comanche	V	86,99
Comanche Datadisk 1	V	48,99
Cyber Race	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
Eye of the Beholder 3	V	79,99*
F-15 Strike Eagle 3	A	92,99
Fields of Glory	A	92,99*
Fire and Ice	A	54,99*
Flashback	V	72,99*
Flies - Attack on Earth	V	79,99
Formula One Grand Prix	A	92,99
Freddy Pharkas	E	64,99
Hired Guns	A	79,99*
History Line 1914-1918	V	79,99
Humans Race	V	64,99
Island of Dr. Brain	E	59,99*
Indiana Jones 4	V	86,99
Inca	A	92,99
Jonathan	V	79,99*
Kings of Adventures	A	79,99
Kings Quest 6	V	79,99
Lemmings 2	A	79,99
Liberation - Captive 2	A	59,99*
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
Lost Secret of the Rainforest	E	59,99*
Patriot	A	79,99*
Pinball Dreams	A	54,99*
Populous 2	A	72,99
Prince of Persia 2	A	64,99*
Reach for the Skies	A	59,99
Ringworld-Revenge o. Patriarch A	V	64,99*
Sensible Soccer 92/93	A	54,99*
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 Com. Speech Pack	A	36,99
Stunt Island	V	92,99
Syndicate	A	79,99*
Take a Break-Pinball, Windows	E	64,99*
The 7th Guest CD ROM	A	139,99
The Complete Chess System	V	79,99
The Greatest (Sammlung)	V	59,99
The Incredible Machine	V	64,99
The Legacy	A	92,99
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A	79,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Unlmeted Adventures	E	59,99
Veil of Darkness	V	79,99
V for Victory 3	V	79,99*
Whale's Voyage	V	74,99*
Wizardry 7	V	86,99
X - Wing	A	86,99

Neu im Programm :
MACINTOSH-Software
Preisliste anfordern !

computerspiele/tests

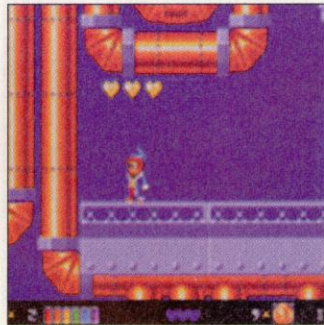


Woody's World

Die australischen Shareware-Profis Vision wagen mit *Woody's World* einen ersten Einstieg ins Profilager. Ungünstigerweise gehört schon die banale Story in Omas Nachtschrank: Böse Mächte haben den magischen Kristall des Königreichs mitsamt Burg geklaut und Woody darf nach beidem suchen.

Auf dem Weg durch die 60 kaum abwechslungsreichen Levels hat der kleine Wicht eine spannende Aufgabe: Er muß bestimmte Kästen finden, die ihm die Tür zur nächsten Welt öffnen. Neben allerlei Extras, laden vor allem Bonusräume und versteckte Warps zum gemütlichen Versteckspiel ein. Eventuelle Feinde werden übrigens Mario-like niedergehüpft.

Technisch gibts an *Woody's World* nicht viel auszusetzen: grafisch und musikalisch bewegt sich der Jump'n'Runner auf soliden Bahnen. Spielerisch geht's jedoch erheblich trostloser zu. Trotz vieler versteckter Extras und einer Paßwortfunktion fehlt der Kristallhut der nötige Pfiff. Ein durchschnittliches Spiel ohne jegliche Innovationen. *kn*



SEASON		MANAGER	UTILITIES	
CINCINNATI US.				
PITCHER	T	ERA	V	PITCHE
SOTO, MARIO	R	2.80	10	BLUE, 1
BATTING ORDER				
2B MORAN, JOE	L	3.20	11	SS CAMPB
3B PEREZ, TONY	R	3.17	11	3B BAKER,
LF FOSTER, GEORGE	R	3.20	11	1B FOX,
C BENCH, JOHNNY	R	2.93	11	RF JACKS
SS CONCEPCION, DAVE	R	2.81	7	CF SIMMON
1B ROSE, PETE	S	3.48	10	LF GERV,
OF PRISON, VADA	L	3.43	10	C COCHR,
RF POST, WALLY	R	3.09	10	2B LUNPE,
P SOTO, MARIO	R	1.67	1	P BLUE,
BENCH	PITCHERS	PLAY BALL		

Tony Larussa Baseball 2

Bereits seit *Accolades Hardball 3* sitzen Baseball-Fans genauso gern vor dem Computer wie im Stadion.

SSI's *Tony Larussa Baseball 2* bietet dem Baseballfanatiker, wie der Accolade-Vorgänger, Unmengen Optionen und Spielmodi. An Stadien stehen Euch die Klassiker der letzten hundert Jahre zur Verfügung: Neben dem alten Comiskey-Park dürft Ihr auch ins längst abgerissene Brooklyn-Dodgers-Stadion, den Polo-Grounds, einlaufen. Das Regelwerk wurde komplett übernommen – sogar die "Infield Fly"-Regel ist mit von der Partie.

Dank der Fülle an Optionen schlägt auch bei SSI's Simulation das Baseballherz höher: Ein wirklich komplettes Regelwerk, der passende Manager- und Statistikteil sowie die Präsentation begeistern schnell. Wie *Hardball 3* krankt der Action-Part jedoch an Fehlern: Die Outfield-Steuerung ist ungenau und die gegnerischen Pitches sind schwer einzuschätzen - trotzdem eine empfehlenswerte Anschaffung. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Vision

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: DMI

AMIGA 49%

Grafik: 56% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: -

Geplant für: -

Genre: Sport

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 70%

Grafik: 69% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er mit 25 Mhz, 2 MByte, Festplatte 15 MByte

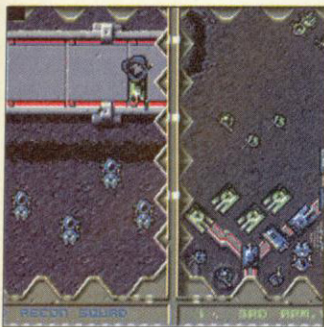
Unterstützt: Soundblaster, Adlib/Gold, Roland

Geplant für: -

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version, alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert, außer die mit „englisch“ E gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o.a. Spielpreis auf Konto Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1217884. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.

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

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99 GmbH, Jülicherstr. 53-55, 52249 Eschweiler



Battle Isle Data Disk 2

Mit einer zweiten Datendiskette vergrößert Blue Byte den Fans des Strategieepos die Zeit bis zum Erscheinen von *Battle Isle 2: Battle Isle - Der Mond von Chromos* heißt die Fortsetzung des erfolgreichen Strategieknallers. Um auch Neueinsteiger das berühmte Hexagon System nahezubringen kann die Datendiskette auch als eigenständiges Spiel durchgezockt werden. In der Benutzerführung blieb alles beim alten: Per Maus oder Tastatur werden Einheiten über einen mit hexagonalen gerasterten Bildschirm bewegt. Die unterschiedlichen Einheiten gewinnen im Kampf Erfahrungspunkte. Je größer die Mannschaftsstärke und die Erfahrungspunkte desto höher sind die Aussichten auf den Sieg. Unabhängig davon ist die Stärke der einzelnen Waffensysteme: Ein schwerkalibrierter Panzer wirft schneller eine ungedeckte Infanterieeinheit aus dem Rennen als umgekehrt. Im Kampfgeschehen sind außerdem Bodeneigenschaften und Nachschub interessant. Angeschlagene Einheiten könne in Depots und Fabriken repariert werden. In späteren Spielstufen kommt der Bau von neuen Einheiten dazu. Jede Reparatur kostet Euch wertvolle Punkte. Für Langzeitmotivierte können mehrere Spielstände abgesavt werden. *Battle Isle - Der Mond von Chromos* ist eine Herausforderung an alle *Battle Isle*-Fans der ersten Stunde. Ansonsten sollten Hexagoneinsteigern zu *History Line 1914-1918* greifen, daß nicht nur mehr Substanz hat, sondern auch technisch ausgereifter ist. **cd**

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Blue Byte

MS-DOS **71%**

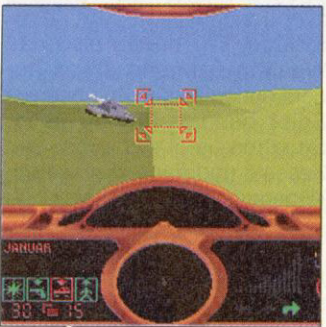
Grafik: 58% **Sound:** 47%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KByte, VGA, Festplatte 1 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus, Joystick
Geplant für: Amiga



Fallen Empire

Hinter dem Namen *Fallen Empire* verbirgt sich der dritte Teil der bekannten *Midwinter*-Strategiespielreihe aus der Feder des berühmten britischen Programmiers Mike Singleton. Rund ein Jahr nach der Amiga und der ST-Version dürfen sich nun auch PC-Besitzer an die Lösung der gestellten Taktikaufgabe zuwenden. Das Hauptziel ist es fünf Nachbarländern, die sich miteinander im Bürgerkrieg befinden, den Frieden zu bringen. Jedes dieser Länder ist in kleinere Provinzen unterteilt, in denen speperate Aufgaben unter Zeitdruck zu erfüllen sind. Wenn eine bestimmte Anzahl Provinzen "befriedet" ist, kehrt auch im restlichen Land die Ruhe wieder ein. **mh**

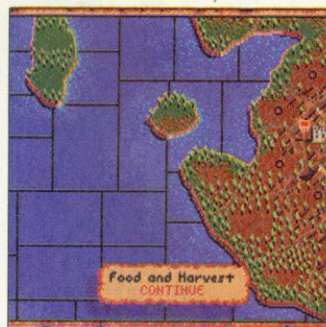
Technisch unterscheidet sich die PC-Version von den älteren Fassungen nur kaum. Die 3-D-Grafik ist allerdings auf schnellen PCs einen Hauch zu flott, weniger Rechenpower ist hier mehr. Dummerweise ist die deutsche Übersetzung nicht gerade glücklich. Dafür liegt dem Spiel eine Videokassette bei, die bei den ersten Spielschritten hilfreiche Hinweise gibt. **mh**



Genre: Strategie
Hersteller: Mirage
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Mirage

MS-DOS **81%**

Grafik: 76% **Sound:** 69%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 Mhz, Festplatte 5 MByte, 1 MByte, VGA,
Unterstützt: Adlib, Roland
Bereits erschienen: Amiga, ST



Vikings: Fields of Conquest

In den Anfangstagen des Commodore-Amigas sorgte eines der ersten Spiele für die "Freundin", für gehöriges Aufsehen: *Defender of the Crown* setzte für damalige Verhältnisse Maßstäbe in Sachen Grafik und Sound. Das sich unter all dem optischen Ballast ein eher mageres Spielprinzip verbarg, verschreckte die Gemüter überhaupt nicht. Unzählige Softwarehäuser nahmen sich der Originalvorlage an, und veröffentlichten "ihre" Version des Klassikers. Letzte Zugabe ist Krisalis' *Vikings: Fields of Conquest*.

Wie es gherade so Mode ist, versucht Ihr mit bis zu sechs Kumpels, das in 180 Provinzen zerfallene britanische Inselreich wieder zu vereinen. Ihr sucht Euch vor dem Start eine eigene Provinz aus, oder laßt den Rechner die Verteilung der Startländerien übernehmen. Wie im Vorbild verschiebt Ihr auf einer Landkarte Truppen in benachbarte Provinzen. Im Gegensatz zum Oldie ist's damit jedoch nicht getan. Neue Truppen werden rekrutiert werden und Eure Bauern für eine gute Ernte sorgen, Burgen sollen gebaut und die Steuereinnahmen müssen überwacht werden. Die Treuhand läßt grüßen.

So schön die PC-Umsetzung von *Fields of Conquest* auch ist, die Spannung sinkt mit schwindender Spieleranzahl. Je mehr Kumpels sich vorm Schirm versammeln, desto besser wird die Stimmung. Alleine mit dem Computer wirts trotz interessanter Spieloptionen auf Dauer ein langweilig. **mh**

Genre: ?????
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Krisalis

MS-DOS **73%**

Grafik: 51% **Sound:** 48%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 20 Mhz, VGA, Festplatte 1,5 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Bereits erschienen: Amiga, ST

Okay Soft

PC & AMIGA
Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

		PC	AMIGA
1869	DV	81.90	67.90
Aces of Pacific	DA	74.90	---
- Mission WW2 1946		47.90	---
Aces over Europe		76.90	---
Airbus A 320	DA	69.90	69.90
B17 Flying Fortress	DA	86.90	65.90
Battle Team	DV	73.90	68.90
Battle Isle II	DV	46.90	46.90
Betrayal at Kondor		76.90	---
Body Blows		---	49.90
Bundesliga Man. II	DV	69.90	69.90
Buzz Aldrin Race into..	DA	87.90	---
Chaos Engine	DA	---	53.90
Chuck Rock II	DA	---	47.90
Creepers	DA	64.90	62.90
Das schwarze Auge	DV	81.90	72.90
Der Patrizier	DV	81.90	67.90
Desert Strike	DA	---	55.90
Dogfight	DA	85.90	---
Eco Quest II		83.90	---
Eishockey Manager	DV	79.90	72.90
Eye of Beholder III		69.90	a.A.
Freddy Pharkas		69.90	---
Grand Prix	DA	83.90	73.90
Gunship 2000	DA	86.90	69.90
- Mission Disk	DA	56.90	a.A.
Indiana Jones IV	DV	86.90	81.90
KBG	DV	62.90	55.90
Legend of Kyrandia	DV	66.90	62.90
Lemmings II	DA	79.90	65.90
Links 386	DA	86.90	---
- Course 1/2/3	is	46.90	---
Lionheart		---	57.90
No. 2 Collection	DV	89.90	77.90
Reach for the Sky	DV	61.90	53.90
Sensible Soccer 92/93	DA	41.90	52.90
Sleepwalker		72.90	57.90
Space Quest V	DV	69.90	---
Streetfighter 2	DA	66.90	59.90
Strike Commander	DA	86.90	---
Speech Pack	DA	41.90	---
The 7th Guest - CD	DA	125.90	---
Tornado		68.90	a.A.
Transarctica	DA	53.90	52.90
Trolls	DA	49.90	49.90
Ultima Underworld II		41.90	---
Ultima 7/Teil II	DA	76.90	---
Whales Voyage	DA	a.A.	63.90
X-Wing	DA	87.90	---
Xenobots	DA	75.90	---

Soundblaster 16 ASP		475.-
GRAVIS Ultra Sound		359.-
Audio Blaster PRO 4.0		299.-
Audio Blaster 2.5		179.-
Wave Blaster		399.-
AdLib GOLD		359.-
GRAVIS Pro		85.-
Thrustmaster Pro		275.-

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorkasse / Stammkunden DM 4.50



Art.		PC	AMIGA
A320 Airbus America	DV	85.90	85.90
Aces over Europe	DV	79.90	---
Battle Isle DataDisk 2	DA	44.90	---
Bill's Tomato Game	DA	---	64.90
Body Blows	DA	---	52.90
Bundesliga Man. Pro.	DV	69.90	69.90
Car and Driver	DA	79.90	---
Civilization	DV	92.90	76.90
Comanche	DV	85.90	---
Cyber Race	DV	79.90	---
Desert Strike	DA	---	64.90
Dogfight	DA	92.90	---
Eishockey Manager	DV	79.90	74.90
Eye of the Beholder 3	DV	79.90	---
F-15 Strike Eagle 3	DA	94.90	---
Falcon 3.0	DA	92.90	---
Falcom Camp. Disk 1	DA	59.90	---
Fallen Emp (Ashes Of Emp)	DV	85.90	---
Formular One GP	DA	92.90	76.90
Freddy Pharkas	DV	69.90	---
Harrier Jump Jet	DA	92.90	---
History Line 1914-18	DV	79.90	79.90
Indiana Jones 4	DV	85.90	79.90
Jonathan	DV	79.90	---
Jordan in Flight	DA	74.90	---
Lemmings 2 The Trib.	DA	81.90	---
Links 386 Pro	DA	92.90	---
Links Banff Springs	EA	44.90	---
Links Pinehurst SVGA	EA	44.90	---
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	---	59.50
Monkey Island 2	DV	79.90	79.90
Populous 2	DA	76.90	66.90
Sherlock Holmes	DV	81.90	---
Space Hulk	DA	79.90	64.90
Strike Commander	DA	85.90	---
Str. Com. SpeechPack	DA	39.90	---
St. Thomas	DA	79.90	?
Stunt Island	DV	92.90	---
Super Frog	DA	---	52.90
Syndicate	DA	79.90	64.90
The 7th Guest	CD	134.90	---
Task Force 1942	DA	92.90	---
Ultima 7 - Teil 2	DA	79.90	---
Whale's Voyage	DV	74.90	---
Wing Commander 2	DV	79.90	---
Wizardry 7	DV	85.90	---
Xenobots	DA	74.90	---
X-Wing	DA	85.90	---
Soundblaster 16 ASP	dt.	499.00	---

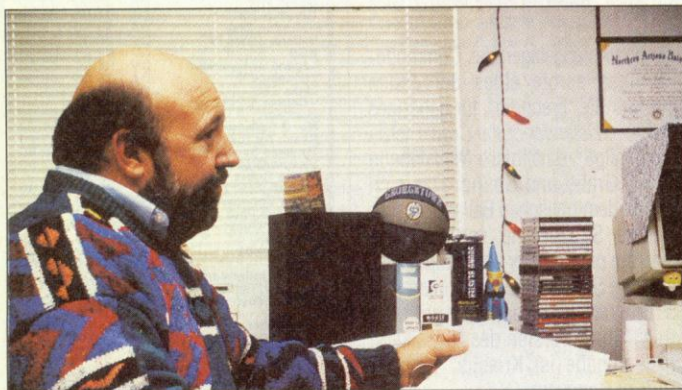
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Kostenlose Preistliste + 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/Versandhandel
(auch orig. limit. NFL Art.) Preislisste anfordern!

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

Larrys Daddy

Audienz bei Al Lowe. In einer Arbeitspause des vielbeschäftigten Programmierers nutzen wir die Gelegenheit zu einem Gespräch.



Al, Du bist ein alter Hase im Unterhaltungsgeschäft. Vielleicht kannst Du uns noch mal die Spiele nennen, die Du entworfen oder programmiert hast...

Al Lowe: Also, da wären *Dragon's Keep*, *Trolls Tale*, *Winnie the Pooh*, *Donald Duck's Playground*, *Black Cauldron*, *King's Quest 3* (nicht als Designer, aber als Programmierer), *King's Quest 6*, *Police Quest I*, *Larry 1 - 5*, die *Laffer Utilities*, *Freddy Pharkas* und jetzt arbeiten wir an *Larry 6*.

Dein erstes Spiel für IBM-Kompatible war *Black Cauldron*. Habt Ihr eigentlich nie über eine neue Version dieses Spiels nachgedacht?

Da Disney die Rechte an *Black Cauldron* hat, wäre das zu teuer gewesen und hätte für uns zu wenig gebracht. Aber es war ein gutes Spiel, mir hat es jedenfalls sehr gut gefallen, da es sechs verschiedene Lösungen hat.

Damals, das heißt 1984, haben wir über das geeignete Interface für das Programm nachgedacht und haben uns schließlich für die Optionen "looking, doing, using" etc. entschieden, die über die Funktionstasten aufgerufen werden konnten. Damals war das neu, heute erscheinen fast alle Spiele mit Icon-Interface und einem halbwegs intelligentem Mauszeiger.

Larry V war nach *Black Cauldron* Dein erstes Spiel, das mit Icons operiert.

Das war für mich etwas Neues, da ich bisher nur mit Texteingabe gearbeitet hatte. *Larry 5* ist uns daher etwas zu leicht geraten; ich hatte keine Ahnung, wie sehr sich der Schwierigkeitsgrad des Spieles dadurch herabsetzt.

Die "Quest for Glory"-Reihe könnte da vielleicht neue Wege aufzeigen; man kann z.B. mit einer Person sprechen, bzw. mit einem Gegenstand interagieren.

Bei *Freddy Pharkas* ist das ähnlich, das Spiel ist sehr an den Gegenständen orientiert, die man finden und tauschen muß – man kann eine Menge verrückter Sachen damit anstellen.

Wie ist die Idee zu *Freddy Pharkas* entstanden?

Im November '91 haben wir uns überlegt, wie der Stoff für ein neues Spiel aussehen könnte. Wir haben uns für einen komödiantischen Stoff entschieden, da das Publikum darauf immer positiv reagiert; die Leute mögen das einfach. Irgendjemand schlug eine Westernkomödie vor und ich dachte: Wenigstens etwas anderes als immer nur *Larry*. Eine Westernkomödie gab es bisher noch nicht.

In der Entwicklungsphase habe ich mir eine Menge We-

stern angesehen und mir meine Gedanken gemacht. Wir haben uns überlegt, was unser Held für ein Typ sein sollte, welche Geschichte er haben soll. In einer Diskussion kam plötzlich das Stichwort "frontier" auf und fast gleichzeitig fiel mir dazu "pharmacist" ein.

Das war also der "Keim" der Geschichte: ein Held im Wilden Westen, der Apotheker ist. Dazu mußte ich jetzt eine Story entwickeln – wie kommt es dazu, daß ein Apotheker ein Held ist?

Also, der Apotheker ist natürlich *Freddy's* zweite Karriere – früher war er einmal Revolverheld.

Ich wollte, daß *Freddy* ein "Guter" ist, der einen Posten als Hilfssheriff hat, usw...

Und wie entwickelte sich die Geschichte weiter?

Ich ließ mir verschiedene Katastrophen einfallen, die die Stadt heimsuchen und immer komplizierter zu lösen sind. *Freddy* versucht zunächst, die Probleme mit den ihm zur Verfügung stehenden – legalen – Mitteln zu lösen; bis er an den Punkt gelangt, seine alte Karriere als Revolverheld wieder aufnehmen zu müssen.

Natürlich dauert es eine Weile, bis er seine frühere Ausrüstung zusammen hat – seine Pistolen, die Munition etc.

Ich hatte eigentlich einen klassischen Showdown am Ende des Spiels geplant; aber *Josh Mandel* hatte eine andere Idee. Wir haben also das Western-Szenario etwas anders enden lassen: In unserem Spiel benutzt *Freddy* seine Situation, um sich von den Fesseln und auch von seinem Widersacher zu befreien.

Trotzdem haben wir es mit den Institutionen zu tun, die uns aus dem "klassischen Western" bekannt sind: es gibt den "Guten", es gibt den "Bösen", es gibt das "Schulhaus"...

Aber es gibt eine neue "Schullehrerin". *Freddy* ist ein bißchen verliebt in sie, das ist das romantische Element...

Wir führen die Leute natürlich auf die falsche Fährte: Sie denken, der Banker oder Sheriff ist es, aber in Wirklichkeit arbeiten sie alle nur für einen anderen Spitzbuben.

Apropos Schule: Stimmt es, daß Du früher mal als Lehrer gearbeitet hast?

Stimmt, ich habe als Musiker angefangen, war dann als Mu-

sikpädagoge tätig und habe ein High-School Orchester geleitet. Auch heute sehe ich mich eigentlich noch als Jazzmusiker, spiele immer noch Saxophon, Klarinette, Flöte und Klavier.

Wie bist Du dann eigentlich an den Computer geraten?

Meine damalige Schulleitung war leichtsinnig genug, mir ein Paßwort für den schuleigenen Computer zu geben. Ich habe schon ziemlich frühzeitig – 1977 – erkannt, daß "word processing" ein Geschenk des Himmels ist; zu einem Zeitpunkt als die Leute immer noch fragten: Was um Himmels Willen machst Du da und warum?

Ich habe auch Datenbanken benutzt – leider hatte unsere Schule nicht allzuvielen Programme in ihrem Computer; keine Textverarbeitung und kein Kalkulationsprogramm (oder war das überhaupt noch nicht erfunden?).

Aus dieser Not mußte ich eine Tugend machen, also habe ich *Basic* gelernt, um mir meine Arbeit ein bißchen zu erleichtern. Ich habe vielleicht zwanzig verschiedene Programme entwickelt, um Daten über Schulorchester (wer hat wann wo was gewonnen!?) zu speichern und zu bearbeiten – alles in *Basic*.

Irgendwann war ich dann auf einem Musikertreffen, wo ein Typ mit einem *Apple II* Lernprogramm für Musik verkaufte. Ich erzählte ihm von meinen Programmen und er sagte: O.K., wenn Du die auch für den *Apple* programmieren kannst, verlege ich sie.

Ich lieb mir einen *Apple* und probierte aus, ob er auch das tat, was ich von ihm wollte.

Irgendwann, 1982 war das, habe ich mir dann selber einen gekauft, habe aber ein Jahr gebraucht, um fertig zu werden, weil ich ja nur abends arbeiten konnte. Zu dem Zeitpunkt war mein potentieller Arbeitgeber schon aus dem Job raus – aber ich hatte gelernt, auf dem *Apple* zu programmieren.

Der nächste Schritt war, daß ich auf einer Messe für Lernsoftware war und mir dachte: Das kannst Du genauso gut, wenn nicht besser! Ich fing an und programmierte Sachen, die auch meinem Sohn, der damals fünf Jahre alt war, gefielen (*Winnie the Pooh* ist so entstanden).

Und wie bist Du zu *Sierra* gekommen?

Das erste Programm – immer noch Lernsoftware – habe ich noch selbst verlegt und auf einer großen Apple-Messe in Brookhall/San Francisco vorgestellt. Ken und Roberta Williams kamen auf mich zu und meinten: Hey, das sieht ja aus als wäre es von uns!

Wir wurden uns schnell einig und ich arbeitete zunächst für ein Jahr als Designer bei Sierra (in der Zeit war ich für ein "Spellchecker"-Programm und ein "Filing"-Programm zuständig).

Dann bekam Ken einen Auftrag für Disney und ich arbeitete mit daran.

Irgendwann kam die Krise mit den Atari-Cartridges – es lief einfach nicht mehr. Ich erinnere mich an einen Tag, an dem fast alle Mitarbeiter gefeuert wurden. Wir waren damals 120 Leute bei Sierra – danach waren es gerade noch 40.

Ich gehörte nicht zu den "glücklichen Vierzig". Vorher hatte man aber alle Programmierer zusammengerufen und uns erzählt: Ihr bekommt Vorschub und Tantiemen, aber übernehmt bitte die und die Aufgaben selbständig.

Viele von meinen Kollegen gingen nach Hause, betranken sich erstmalig oder sahen Fernsehen oder was weiß ich, aber ich habe losgelegt und war weit eher fertig als geplant. Das war das Beste, was mir passieren konnte und zahlte sich auch in barer Münze aus.

Aber jetzt bist Du wieder angestellt?

Nein, ich bin unabhängiger Autor unter Vertrag bei Sierra. Das heißt, ich bin verantwortlich für das Design; Sierra programmiert und stellt die Musik, die ich aber vorher "absegne".

Wie kommst Du also an Dein Einkommen?

Durch Gewinnbeteiligung. Ich habe an Freddy ein Jahr lang gearbeitet und es kann noch ein Weilchen dauern, bis ich etwas dafür sehe...

Also ist das etwa so, als würde man ein Buch schreiben und dann auf die Verkaufszahlen warten. Wieviel Prozent bekommst Du denn?

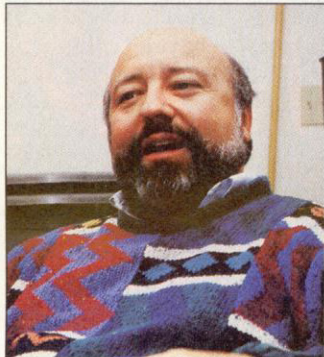
Ich tu's natürlich nur aus Interesse an der Sache (lacht)... Genaueres kann ich dazu wirklich nicht sagen – jedenfalls weniger als 100%.

Ist diese Tantiemen-Basis eigentlich üblich?

Unterschiedlich. Auf jeden Fall ganz schön motivierend – je mehr man arbeitet, desto mehr verdient man auch. Das ist der Unterschied zum Angestelltenverhältnis.

Nun zu Deinen neuen Projekten. Was ist mit Larry 6? Larry 1 kann man ja als Spiel "für Erwachsene" bezeichnen; Die Fortsetzungen waren dagegen etwas spannungslos, eher für Kinder gemacht. Woran lag das?

Die Weisung für diesen Richtungswechsel kam von Ken, der etwas gemischte Gefühle gegenüber der "Jugendfreiheit" der Spiele hatte. Einerseits ist er durchaus für das Provozierende, andererseits wollte er natürlich keine Käufer vergraulen. Er wollte einfach eine breitere Käuferschicht ansprechen – vor allem, da Sierra zu der Zeit mit Nintendo und Sega über Rechte an CD-Spielen verhandelte. Nintendo lehnte Larry von vornherein mit der Bemerkung "zu zweideutig" ab, Sega war unerschlüssig.



Also mußten wir Larry ein wenig zensurieren. Bei Larry 1 konnte ich so ziemlich tun, was ich wollte – mit der Konsequenz, daß das Spiel von vielen Vertreibern boykottiert wurde – sie wollten es nicht verkaufen.

Larry 2 war also etwas moralischer orientiert; der Titel "Looking for Love" deutet das ja bereits an. Trotzdem verkaufte es sich nicht so gut wie erwartet. Teil 3 war noch prüder; bei Teil 5 machte sich dann der Nintendo/Sega-Einfluß bemerkbar. In Teil 6 hatte ich dann wieder mehr Freiheiten.

Larry ist also wieder für die "Großen"; Freddy für die Kinder. Wird es auch eine Fortsetzung von Freddy Pharkas geben?

Natürlich machen wir gern Fortsetzungen – komischerweise verkaufen die sich – gerade in Europa – besser als die "Pilotspiele".

Hey, PC-Freaks

MS-DOS Spiele

Burning Steel Data	39.90
Buzz Aldrin	99.90
Comanche Data	59.90
Dog Fight	99.90
Eishockey Manager	89.90
Eye of Beholder 3	79.90
Freddy Pharkas	79.90
Strike Commander	99.90
Sound Blaster SB 16	469.90
The Legacy	99.90
7th Guest CD	139.90



LADENVERKAUF

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

communication GmbH i.G.
Kattenberg 68
W - 5024 Pulheim 3
Fax (02238) 2354

! STOP !

! STOP !

Vergleichen Sie unsere Preise! Wir dürfen es nicht. Kostenlose Preisliste anfordern!

Tel. (0 2238) 1 51 79

Titel	IBM Amiga	DA	EA	52	48
ARABIAN NIGHTS	DV	60			
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SP.	DA	85	60		
DARK QUEEN OF KYRNN	DV	75			
EISHOCKEY MANAGER	DV	75	71		
EYE OF THE BEHOLDER 3	EA	66			
FLASHBACK	DV	66	60		
LEMINGS 2 - THE TRIBES	DA	75	60		
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2) DA	75				
STRIKE COMMANDER & SPEECH PACK	119				
ABANDONED PLACES 2	DV	75	60		
ACES OVER EUROPE	DV	75	60		
AIRBUS A320 AMERICA	DV	85	85		
ALONE IN THE DARK	DV	85			
ANCIENT ART OF WAR IN THESKY	DA	85	60		
ARMOUR GEDDON 2	DA	60			
ATAC	DA	85	66		
BALANCE	DV	30			
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA	42	42		
BATTLETOADS	DA	48			
BETRAYAL AT KONDOR	DV	75			
BODY BLOWS	DA	48			
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	DV	90	48		
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK	DA	85	48		
COMANCHE - OP. WHITE L	DV	85			
COMANCHE MISSION DISK 1	DA	48			
COMBAT AIR PATROL	DA	48	60		
CONTRAPTIONS	DA	40	40		
CREEPERS	DA	75	60		
CYBER RACE	DV	75			
DAS SCHWARZE AUG	DV	75	71		
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	71	71		
DER PATRIZIER	DV	75	66		
DESERT STIKE	DA	60	52		
DOG FIGHT	DA	60			
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAXIS	DV	90	52		
EMPIRE DELUXE	EA	75			
F-15 STRIKE EAGLE 3	DA	90			
FALLEN EMPIRE (ASHES OF.)	DV	75	75		
FIELDS OF GLORY	DA	90			
FLIES - ATTACK ON EARTH	DA	75	66		
FLY HARDER	DA	60	60		
FREDDY PHARKAS	EA	66	52		
GOALI (DINO "KICK OFF" DINI)	EA	52			
HANNIBAL	DV	75	66		
HIRED GUNS	DA	75	60		
HISTORY LINE 1914-1918	DV	75	75		
HUMAN RACE	DV	66			
INCA	DV	90			
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL.	DV	85	75		
ISLAND OF DR. BRAIN	EA	60			
JONATHAN	DV	75	75		
JORDAN IN FLIGHT	DA	71			
KING'S QUEST 6	DV	75	75		
LIBERATION - CAPTIVE 2	DA	60	52		
LINKS 385 PRO	DA	90			
LINKS PINHURST SVGA	EA	42			
LINKS BANFF SPRINGS	EA	42			
LOST SECRET OF THE RAINFOR.	EA	60			
MCDONALD LAND	DA	48	48		
MONKEY ISLAND II	DV	75	75		
PATRIOT	DA	71			
PINBALL DREAMS	DA	52	48		
REACH FOR THE SKIES	DA	60	52		
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATR.	DA	66			
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	52	48		
SPACE HULK	DA	85	71		
SPACE QUEST 5	DV	66			
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	71			
STREET FIGHTER 2	DA	60	52		
STRIKE COMMANDER	DA	85			
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	DA	36			
ST. THOMAS	DV	75	66		
SUPER HERO	DA	80			
SUPERFROG	DA	48			
SYNDICATE	DA	75	60		
THE LEGACY	DA	90			
TRANSARCTICA	DV	52	52		
ULTIMA 7 - DIE SCHWARZE PFORTE	DV	75			
UNLIMITED ADVENTURES	EA	60			
VEIL OF DARKNESS	DV	75			
WHALE'S VOYAGE	DV	71	60		
WING COMMANDER 2	DV	75			
WING COMMANDER SP. OPER. 1	DA	42			
WING COMMANDER SP. OPER. 2	DA	42			
WIZARDRY 7 - CRUSADERS OF DARK.	DA	85	83		
WORDTRIS	DV	66			
XENOBOTS	DA	71			
X-WING	DA	85			
ZOOL	DA	52	48		

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten: 7,- DM. Nachnahme plus 4,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) plus 5,- DM. Ab 220,- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI! Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. **Betrieb und Anschluß am Netz der Telekom strafbar! DA = dt. Anleitung EA = engl. Anleitung DV = dt. Version. Preisänderung/Irrtum und Lieferung vorbehalten. Kein Ladenverkauf! Es gelten unsere "Allgemeinen Geschäftsbedingungen".



Edel: Die Kämpfe sehen verdammt gut aus.

Herzhaftes Strategiespiele für Super Nintendo und Mega Drive sind hierzulande Mangelware. Fans greifen deshalb, trotz der Sprachbarriere, gerne auf knackige, japanische Importmodule zurück. Unsere Redaktionstaktiker buddelten aus dem Wust der japanophilen Neuerscheinungen wieder



Kämpfe finden in Echtzeit statt

einen vielversprechenden Kandidaten heraus. *Ogre Battle: The March of the Black Queen* heißt das Nippon-Modul für das Super Nintendo. *Ogre Battle* ist der fünfte Teil einer Strategiesaga (aber der erste für Nintendos 16-Bitter), die im Land der aufgehenden Sonne besonders beliebt ist. Als Szenario dient keine Hardcore-Historie, sondern eine schmackhafte Fantasy.

Die finstere Herrscherin Endora überfällt mit ihren Truppen das friedliche Königreich Zenobia. Nur eine Handvoll Zenobia-Ritter können sich an die Landesgrenzen retten und planen nun eine Gegeninvasion. Ihr übernehmt nun die Führung über die letzten zenobi-

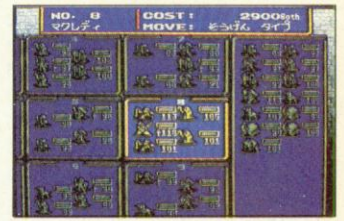
CORNER NIPPON CORNER

Ogre Battle



schen Heerscharen. Vor dem Spielstart wählt Ihr aus, ob der künftige Feldherr ein Mann oder (die Gleichberechtigung läßt grüßen) eine Frau ist. Ihr verpaßt Eurer Figur einen Namen – es werden sogar normale Buchstaben angeboten. Verschiedene Charaktereigen-

schaften wie Stärke, Intelligenz und Gewandtheit werden durch Tarotkarten bestimmt. Es werden Euch verschiedene Karten, nebst drei (japanischen) Fragen präsentiert. Je nachdem, wie Ihr die Fragen beantwortet, ändern sich die Eigenschaften des Helden –



Welche Leute sind in der eigenen Einheit?

natürlich bleibt das Geheimnis der Tarotkarten dem normalen Europäer verborgen.

Sind alle Angaben gemacht, wird eine Landkarte Zenobias eingeblendet. Verschiedene Icons dienen dazu, den Spielstand zu speichern, Truppen zu untersuchen sowie verschiedene Spieleinstellungen



Zapp: Ein Zauberspruch hilft

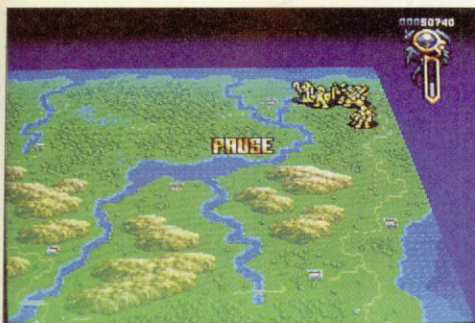
(z.B. Musik an oder aus) zu verändern. Zu Beginn habt Ihr nur eine Einheit, die aus fünf verschiedenen Figuren besteht, später gibt's mehr Einheiten und unterschiedliche Figuren dazu. Auf der Übersichtslandkarte werden die aktuellen Schlachtfelder durch zwei gekreuzte Schwerter markiert. Am Anfang steht immer nur ein Szenario zur Wahl, später dürft Ihr aus verschiedenen Kampfplätzen wählen. Habt Ihr Euch für ein Szenario entschieden, wird der Kartenausschnitt vergrößert angezeigt. Auf der Karte befinden sich meistens verschiedene Städte und ein Hauptquartier der feindlichen Armee. Via Icons steuert Ihr nun Eure



Unverständlich: Eine Menge Text erschwert das Spiel



Zauberarten sind besonders hilfreich



Die Karte läßt sich bei Bedarf...

Truppe über die Landkarte. Trefft Ihr unterwegs auf gegnerische Einheiten, kommt es zum Kampf. Der Kampfbildschirm ist wiederum ein vergrößerter Ausschnitt der Minilandkarte. Hier seht Ihr Eure Mannen und Frauen auf der einen, die Gegner auf der anderen Seite. Die Kämpfe laufen in aller Regel automatisch ab, Ihr habt nur Einfluß auf die Positionierung der einzelnen Figuren innerhalb der Truppe. Zwei Anzeigen geben Auskunft über die Gesundheit der eigenen Helden sowie der Angreifer. Sacken die "Hit"-Points aller Figuren auf Null, ist die komplette Einheit futsch.

Glücklicherweise könnt Ihr in den Städten Heiltränke und neue Gegenstände kaufen, um die eigenen Armeen wieder aufzurüsten. Zudem lassen sich neue Soldaten anheuern. Ein Szenario ist dann gewonnen, wenn Ihr den Oberbefehlshaber

der gegnerischen Armeen – er sitzt im Hauptquartier – erledigt habt. Wie in einem Rollenspiel, gibt es für jeden gewonnenen Kampf Erfahrungspunkte und Beförderungen. Die Folge: Die Einheiten hauen besser zu und stecken mehr Treffer ein. Die



Per Icons werden die Spielparameter variiert



...auf einen größeren Bildausschnitt vergrößern

Japanfassung von *Ogre Battle* konnte schon jetzt begeistern. Das fette 12-MBit-Modul ist mit Edelgrafiken und feinen Musikstücken förmlich vollgepfropft. Zudem versüßen versteckte Feinheiten das Taktikleben. Ob verborgene Städte oder verschollene Schätze; *Ogre Battle* steckt voller Überraschungen und bietet auch Einsteigern eine willkommene Abwechslung im herben Strategiealltag. Vorsichtige Naturen sollten sich jedoch ein wenig gedulden. Gerüchten zufolge plant "Hudson Soft Europe" das Modul noch in diesem Jahr offiziell in Europa herauszubringen. *mh*

WIR SORGEN FÜR SICHERHEIT



Gnadenlos Vertriebs-GmbH
Tel.: 089 / 480 29 13



wir haben die optimale Auswahl an Backup - Systemen für Super Nintendo und Megadrive



Nur Gnadenlos hat die 4 Backup Systeme, die Euch Geld sparen helfen. (Nie mehr Probleme durch defekte Module)

Super Drive Pro 6 - das leistungsfähigste Gerät für SNES
18 MBit Ram, Game Replay, 3,5" Laufwerk für HD & DD
Disketten eingebaut, Slow Motion, Instant Save, Batterie Back-up,
Menüfenster **DM 699,90**

M G H Magic Game Hunter - das universelle Gerät für
Mega Drive und SNES. Einfaches umstecken des Interfaces
erlaubt die Benutzung am jeweiligen Grundgerät.
16 MBit Ram, Expansion Port, Software -Upgrade Disketten,
3,5" Laufwerk f. HD Disketten eingebaut, Pull Down Menüs
DM 699,90

Super Magicom - das langbewährte für Megadrive oder
Super Nintendo, 16 MBit, externes 3,5" Laufwerk, erweiterbar,
DM 799,90

Alle Backup - Systeme werden komplett mit deutscher Anleitung, Netzteil und Zubehör geliefert. Es können derzeit von einigen wenigen Modulen noch keine Sicherheitskopien angefertigt werden. Beachten Sie bitte die rechtliche Vorschriften. Verstöße gegen geltende Vorschriften und Gesetzen können strafrechtlich verfolgt werden.

Mega Macht

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Kämpfe sind in *Shining Force* aus dieser Sicht zu sehen

Shining Force

The Legacy of Great Intention

Japanophilen Spielefanatikern, die jedes Importmodul, ungeachtet verwirrender Schriftzeichen und unverständlicher Anleitungen, bis zum letzten Level oder dem finalen Obermütz durchzocken, ist *Shining Force* schon seit einem Jahr bekannt. Das Nachfolgemodul zum Einsteigerrollenspiel *Shining and the Darkness*, bei uns bereits in der Nippon-Corner vorgestellt, erscheint nun endlich in englischer Sprache. Gegenüber dem Vorgänger haben die Designer einiges verändert. Statt der 3-D-Ansicht wird das Spielgeschehen nun aus der Vogelperspektive gezeigt, außerdem wurden die reinen Rollenspiel-elemente mit einem tüchtigen Schuß Strategie verquirlt. Kaum etwas geändert hat sich an der Benutzerführung. Alle Aktionen in *Shining Force* wer-

den per Symbolen ausgelöst. Ob Ihr in Läden neue Waffen kauft, im Kampf ein Monster verdrischt, einen Zauberspruch losläßt oder mit anderen Figuren ein Gespräch anfangen wollt: Für jede Aktion gibt es ein passendes Icon.

Auch das Spielfeld ist erweitert worden. Galt es im *Shining and the Darkness*-Modul nur ein einziges Dungeon von der Tyrannei eines Finsterlings zu befreien, muß in *Shining Force*

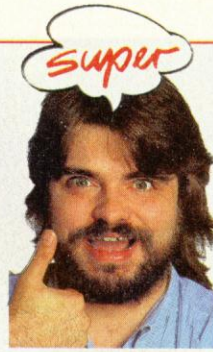


Die Truppe ist zum Abmarsch bereit



Der Charakterbildschirm gibt wichtige Informationen

Schon die Japan-Version von *Shining Force* fesselte mich für Tage ans Mega Drive-Pad. Leider sorgte die Sprachbarriere für ein ungelöstes Puzzle und bedeutete das vorzeitige Aus für meine Truppen, das kostbare Modul wanderte fürs erste in den Schrank. Dank der frisch eingetrudelten Anglo-Version loderte die Begeisterung wieder auf. Fieberhaft wurden alle Termine abgeblasen, meine Freundin nach Hause geschickt, lebenswichtige Vorräte an Chips und Cola aufgefüllt, das Telefon abgestöpselt und die Tür verriegelt. Das selbstverordnete Eremitendasein (plus Krach mit der Freundin) hat sich gelohnt: Die ICs des 12-MBit-Moduls *Shining Force* sind bis zur letzten Lötbrücke mit Spielspaß vollgestopft. Die japanischen Designer haben mit viel Feingefühl und Geschick die Mischung aus Rollenspiel und Taktikfummelie abgestimmt und schmackhaft gemacht. Dungeontüftler sind hier ebenso willkommen, wie Hobbygeneräle – diese Kombination ist absolut suchtverdächtig. Die vielfältigen Kampfgebiete, beispielsweise Dungeons, Städ-



te, Gebirge und Wälder, sowie die umfangreiche Feindesschar läßt keine Langeweile aufkommen: Abwechslung wird hier groß geschrieben. Auch für Wiederholungstäter ist *Shining Force* bestens geeignet. Wer das Modul einmal durch hat, fängt gerne nochmal von vorne an, um eine

andere Heldenkombination auszuprobieren. Neben der taktischen Herausforderung und einer spritzigen und verblüffend spannenden Story, die sich wie ein roter Faden durch das Schlachtengetümmel zieht, sorgt zudem die pompöse Grafikpracht für Aufregung. Für jedes Gefechtsfeld wird ein passender (und anderer) Hintergrund geboten, Zauberspracheffekte die so manches Computerspiel vor Neid erblassen lassen, und peppige Spielfiguren die einem Comic-Strip entsprungen zu sein scheinen, machen *Shining Force* auch zu einem optischen Genuß. Bedauerlicherweise happerts mit der Akustik diesmal ein wenig: Viele der – guten – Musikstücke und Soundeffekte gab's schon in *Shining and the Darkness* zu hören, dafür ein "Pfuui!" an die Programmierer.



Kauf mich: In Shops werden feine Waffen feilgeboten

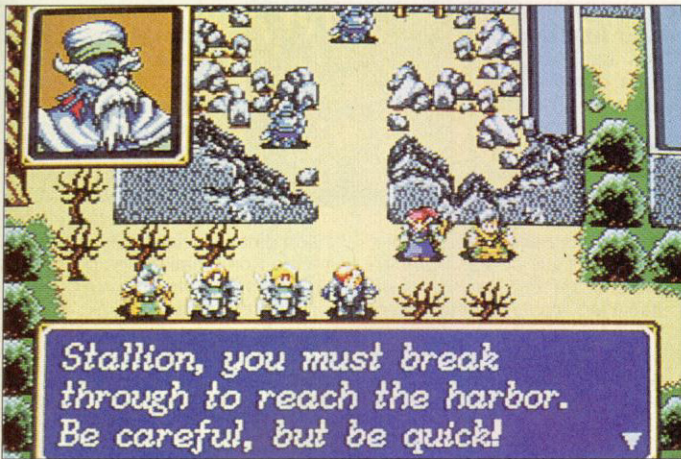
ein kompletter Kontinent befriedet werden. Der Kontinent ist in acht kleine Landstriche unterteilt, das Spiel gleichfalls in acht Abschnitte. In jedem

dieser Abschnitte müssen die Monsterarmeen, die der obligatorische Obermiesling dort postiert hat, geschlagen werden. Im Regelfall sind vier Schlachten pro Kapitel zu bestehen, bevor es im nächsten Land weitergeht.

Am Anfang des Abenteuers stehen Euch nur eine Handvoll Mitstreiter zur Verfügung, im weiteren Spielverlauf schließen sich weitere Kämpfer Eurer



Hau drauf: Ein Roboter steht uns im Weg



Für jeden Kampf gibt's einen kleinen Auftrag

Truppe an. Insgesamt harren 30 verschiedene Charaktere – darunter ein Drache, eine Maus in einer Maschinenrüstung, ein Roboter, ein kranker Hamster (!), ein Adlerpaar und ein Werwolf – darauf, mitgenommen zu werden. Aber nur 12 Figuren passen in die aktuelle Gruppe hinein. Dies ist insofern wichtig, da nur eingesetzte Helden in Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln und befördert werden. Ist die Erfahrungsstufe 10 erreicht, lassen

sich die entsprechenden Helden in verbesserte "Super"-Charaktere umwandeln, die dann allerdings wieder bei Stufe eins beginnen. Aus einem Bogenschützen wird so beispielsweise ein Bogenmeister, aus einem Magier ein Wizard. Gekämpft wird rundenweise: Per Steuerkreuz werden die Figuren je nach Reichweite über die Landschaft gezogen. Attackiert Ihr einen Gegner, wird der aktuelle Kampf in einer Actionsequenz von der Seite gezeigt. Sind alle Feinde erledigt, ist die Schlacht gewonnen. Ab und zu schickt der Obermottz mit Namen Darksol ein paar spezielle Schergen ins Getümmel.



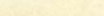
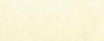
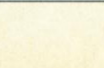
Eine Übersichtskarte des Kampfgebiets hilft bei der Orientierung

Kurz vor Schluß: Der Obermottz ist stinkesauer



Charakterköpfe

30 Helden dürft Ihr in *Shining Force* in die Schlacht führen. Wir haben uns die interessantesten herausgepickt und stellen Sie hier vor.



Plaudertaschen

Wir wollten's genau wissen: Wer verbirgt sich hinter dem Namen *Climax Entertainment*. Wer sind die *Shining-Macher*. Kurzerhand wurde ein Fax mit einer Handvoll Fragen an Sega geschickt. Leider sind japanische Entwickler ziemlich öffentlichkeits scheu. Immerhin gehören Abwerbungen im Land der aufgehenden Sonne zum Berufsalltag. Je berühmter eine Programmiercrew, desto ärger werden die Designer von der Konkurrenz belagert. Aus diesem Grund verschweigen die Firmen gerne die Namen der Programmierer, im Abspann der Spiele leuchten im Regelfall

Shining Force: Unser nächstes Spiel wird wieder ein *Shining-Modul* werden. Wahrscheinlich wird's ein Nachfolger zu *Shining Force* und wird *Shining Rogue* heißen.

POWER PLAY: Werdet Ihr wieder die Perspektive verändern?

Shining Force: Welche Blickrichtung wir im nächsten Spiel verwenden, ob 3-D, isometrisch, oder Vogelperspektive, ist nicht entschieden.

POWER PLAY: Bislang war Euer größtes Modul *Landstalker* mit 16 MBit. Geht's noch größer?

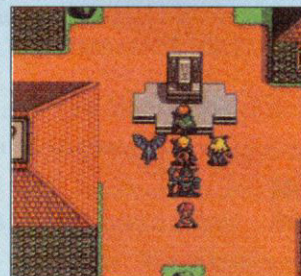
Shining Force: Klar, es ist möglich noch größere Cartridges zu machen.

POWER PLAY: Wie sieht's denn mit dem Mega CD aus? Wollt Ihr mal eines Eurer Spiele auf CD umsetzen.

Shining Force: Momentan haben wir noch keine konkreten Pläne, aber wir denken gerade über ein zukünftiges Projekt nach.

POWER PLAY: Designt Ihr eigentlich nur Spiele für Sega, oder könntet Ihr Euch vorstellen, *Shining-Spiele* auch für SNES zu entwickeln?

Shining Force: Wir werden ausschließlich Spiele für Sega entwickeln.



In Arbeit: *Shining Force 2*

nur Pseudonyme, Fotos sind (normalerweise) tabu. Eines ist jedoch gewiß: Ein Teil der *Climax-Crew* wechselte erst vor kurzem das Modul-Lager. Werkelten doch einige der Herren für Nintendo an der berühmten Rollenspielserie *Dragon Quest*.

POWER PLAY: Wie wir gehört haben, arbeitetet einige von Euch an der *Dragon Quest*-Serie. Wird's sowas auch mal für das Mega Drive geben?

Shining Force: Wir haben keine Pläne jemals so ein Spiel wie *Dragon Quest* für das Mega Drive zu machen.

POWER PLAY: Was plant Ihr als nächstes?



Erwischt: Der Chefdesigner von *Shining Force* stellt sich zum Gespräch.

Diese Extra-Monster dienen quasi als besonders kräftige Zwischengegner.

Zwischen den strategischen Einlagen, dürft Ihr in den Städten des Landes einkaufen gehen, gefallene Kumpels beim lokalen Priester wieder zum

Leben erwecken, mit Landesbewohnern parlieren und den Spielstand speichern. Wie gewohnt kommt auch hier das Iconsystem zum Zuge. Offiziell soll *Shining Force* Ende August erscheinen. mh

Genre: Rollenspiel/Strategie

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 89%

Grafik: 77% **Sound:** 68%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Batterie

Days of Thunder

RAV
BESONDERS
BEMERKENSWEERT

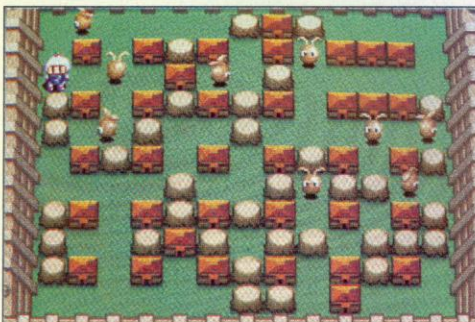


Bei zuviel TNT fehlt einem schnell der Zeh: Super Bomberman

Super Bomberman

Eine Spielidee bombt sich durch: Nachdem die Lederkombiwinzlinge mit der Funkantenne schon seit drei Jahren auf der PC Engine wüteten, steht der Zeitzünder für die Super Nintendo-Version kurz vor der Detonation. An der zugrundeliegenden Spielidee der Urversion wurde nur verhalten gekratzt. – Alle Gegner aus dem Weg zu räumen, ist

schnurgeraden Gänge. Zeitzünder, Explosionsvergrößerer und andere Gemeinheiten geben Euch den Rest. In zwei Spielmodi fliegen die Fetzen: Im Einzelkämpfermodus zieht Ihr einen festen Weg über eine Karte, klärt Level mit steigender Schwierigkeitsstufe von kleinen Monstern. Paßwörter erleichtern Euch den Wiedereinstieg ins bombige Paradies.



Angriff der Killerbunnies im Solomodus

Im Mehrspielermodus treten bis zu vier Bombermanmänner gegeneinander an. Auch hier könnt Ihr unterschiedliche Level anwählen, wobei jedes Level mit anderen Ausgangssituationen und Bomberman-Handicaps angereichert ist. *cd*

und bleibt oberstes Bomberman-Gebot. Zu diesem Zweck hat jeder Bomberman einige taufrische Bömbchen in der Lummeltüte.

Per Knopfdruck in das Labyrinth gesetzt, werden nach einigen Sekunden Steine und Konkurrenten zu Mus gesprengt. Doch nicht von irgendwoher tragen die explosiven Wichte ein "Super" im Namen. Die Zeiten als Bomben still auf ihre Explosion harren, sind vorbei, der furchtlose Super Bomberman kickt und kegelt Bomben durch die

Genre: Action

Hersteller: Hudson Soft

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Hudson Soft

SUPER NES 85%

Grafik: 46% **Sound:** 45%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Vier-Spieler-Modus, Japan-Import

Was ist der Sinn des Lebens? Die Elite der Philosophen ist an dieser Frage gescheitert. – Ich habe die Antwort gefunden: Bomberman. Wenn es die Möglichkeit der Reinkarnation geben sollte, dann bitte als blauer Bomberman. In seiner klassisch marieblauen Montur spürt dieser fescche Wunderknabe gewandt über das Spielfeld und zerbombt gnadenlos die verdutzten Mitspieler: Der weiße Bomberman



wurde von einer kalkulierten Wurfattacke hingestreckt und der rote fiel der Anatolischen Suizidsucht zum Opfer. – Nur der schwarze Ninja Bomberman hielt sich wacker. Aber nach einer einzigartigen Links-rechts-Kombination des blauen Bomberman hörte man nur noch ein verzweifertes "Oh, verdammt!" und einen lauten Knall. Kauft Euch dieses Spiel, den Adapter und drei Mitspieler. – Ihr werdet es nicht bereuen. *js*

Endlich gibt's etwas glücklicheres als die lila Milkakuh – den schwarzen Bomberman. Zufrieden, froh und glücklich über aufgedonnerte Extras und den durchgestylten Spielwitz dreht er seine Runde und genießt den Duft von frischen Dynamit. Nicht einmal seine hysterischen Nachbarn bringen ihn aus der Ruhe, weder der desorientierte weiße Albino-Bomberman, noch der von der pani-



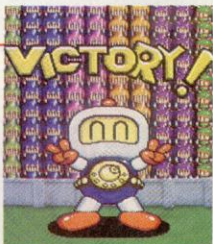
schter Angst geschüttelte Blau-Mann. Doch einmal beleidigt, wird er zum schwarzen Rächer und sprengt seine Kollegen ohne Rücksicht auf Stand und Helmfarbe. Haben sich vier Spieler in Super Bomberman festgebissen, hilft eigentlich nur noch Dynamit, um die Gruppe aufzulösen. Super Bomberman und der Vierspieleradapter gehören zu jedem Super NES. *cd*

Die Bombe als solches gehört schon seit mehr als tausend Jahren zu den eher üblen Dingen dieser Welt. Die Erfinder dieser Waffe ahnten nicht was sie anrichteten. Doch man sollte es nicht glauben, dieser zerfetzenden Waffe ist auch Spaß abzuringen. Wenn sich vier gute Kollegen martialisch grinsend mit Bomben bewerfen und vor Freude jauchzen, wenn es den besten Freund



zerfetzt, kann von Spaß keine Rede mehr sein – wäre da nicht der kleine Unterschied. Super Bomberman entführt bis zu vier Kumpels in eine rechteckige Monitorrealität, aus der sie garantiert nicht mehr auftauchen wollen. Sucht nach Extras und dem Ende des Gegenübers verzehrt den Spaßfaktor genauso wie die Geduld der Eltern: Hudsons Super Bomberman muß man haben. *kn*

Ich hasse sie alle, meine sogenannten Kollegen und Freunde. Kaum haben sie eine Bombe in der Tasche, verwandeln sie sich in kleinliche, hinterhältige, gerisene Saukerle, die mir friedlichem Menschen ans Leder wollen. Christian legt mir, ohne die Mine zu verziehen einen Zeitzünder in den Weg, Knut faselt von Freundschaft und sprengt mich schnurstracks in die Luft und Sönke hängt mei-



nem roten Lieblingsbomber eine ansteckende Krankheit an. Nein, nein, auf solches Geschmeiß kann ich in Zukunft verzichten. Ganz im Gegensatz zu Super Bomberman – das muß man unbedingt haben. Zumal die Super NES-Version allen anderen Bomber-Ausgaben um eine Explosionswolke voraus ist. Den witzigen Zusatzelementen gebührt ein Ehren-Molotov-Cocktail. *vw*

STATT 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 Grafiksoft-
ware, 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 kreati-
ven 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

Bienchen summ herum



Es geht bergauf: Die Twin-Bee sorgt für geröllfreie Flugbahn

Pop'n Twin Bee

Die vier fliegenden Musketiere aus Konamis Actionknallerei *Parodius* sind bekannt wie bunte Hunde. Man erinnere sich: Mit von der *Parodius*-Partie waren der rosahäutige Edeltintenfisch Octopus, das stahlharte Gradius-Raumschiff Vic-Viper, der WWF-behütete Pinguin und die Faustbiene Twin Bee. Eben dieses flotte Bienchen startet nun nochmals zu einem Ballerflug durch. Zusammen mit dem Korbbrüderchen Honey Bee wetzen die beiden in *Pop'n Twin Bee* die Stachel. Nicht Super-NES-Vorgänger *Parodius*, sondern Konamis Automat *Bells & Whistles* stand für *Pop'n Twin Bee* Pate. Deshalb geht es nicht horizontal sondern vertikal auf die Abschußwiese. Blumenreich und voller neckischer Gegner summt das Pärchen fröhlich jauchzend durch pastellfarbene Schlaraffenländer

und himmelblaue Luftschloßgegenden. Natürlich stößt das Bienenvolk während ihrer Luftreise auf gemeine Insektenkiller. Böse Überraschungen sind dabei auf der Flugordnung: So verwandelt sich eine magisch duftende Südfrucht schnurstracks in eine schußsichere Ananas, durch die Luft treibende Weinreben stellen sich als schwer verdaulich heraus und rote Paprikaschoten beginnen unver-



Die Wiedergeburt des Pacmans.

schämt zu grinsen und eröffnen das Feuer. Selbst der geliebte Namco-Klassiker *Pac Man* kommt nicht ungeschoren davon: Trübsinnig klappt er mit seinem Mäulchen, bevor ihm die Bienen den Garau machen. Um sich den garstigen Angreifern zu widersetzen schleppen Honey und Twinny eine ganze Stange von Waffen mit sich herum. Für die Standardausrüstung, den Twin-La-

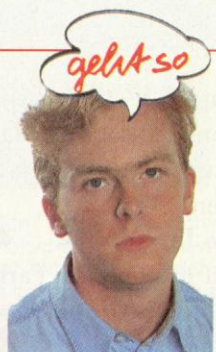


Weihnachten beim WWF: Kuselige Pandabären fallen vom Himmel



Nach einem *Pop'n Twin-Bee* Flug möchte man sich am liebsten in eine Honigbadewanne stürzen. Denn atmosphärisch zieht der zuckersüße Schlagerhit jedem Actionfan die Schuhe aus, ohne Erbarmen schwimmen Twin Bee und Honey Bee auf der japanischen Kindergartenwelle. Optisch erinnert die Stacheljagd an eine Tortenschlacht in Kranzellers Konditorladen. Auch musikalisch verläßt *Pop'n Twin Bee* nicht das Nachwuchsklischee, Bienenfreuden im hochfrequenten Bereich und japanische Kleinkindergesänge,

die bei uns im "Ein Plumssack geht herum"-Niveau liegen dürften. Auch die geliebte *Parodius*-Abwechslung blieb bei *Pop'n Twin Bee* auf der Strecke. Hat man das *Parodius*-Faible abgestreift und sich an das japanische Süßholzraspeln gewöhnt, bleibt ein technisch hervorragendes und spielerisch braves Actionmodul. Videotechnisch versierte Imker mit einem Hang zum deutschen Schlager der 50er müssen sofort zuschlagen, knochentrockene Actionfans sollten den pastellfarbenen Bienenflug vor dem Kauf anstechen.



Wer keine rosa Gardinen vor den Fenstern hat und seinen Toilettendeckel nicht mit Plüschentchen ausgestattet, erlebt unabwendbar einen Niedlichkeits-Overkill: *Pop'n Twin Bee* bringt alles auf den Bildschirm, was kitschverliebten Japanern lieb und recht ist. Die Twin Bee fliegt über einen Untergrund in Pastelltönen und ballert auf bonbonfarbene Pandas mit Kulleraugen – Ist das nicht schön? Das wäre nicht weiter tragisch, wenn *Pop'n Twin Bee* an die spielerische Brillanz von

Parodius anknüpfen könnte. Doch die Flugabenteuer der Zwillingbiene sind eher monoton als innovativ. Schon nach wenigen Spielminuten sehnt man sich nach Abwechslung, einem besseren Extrawaffensystem und ausgefallenen Obergegnern. Die Programmierer haben allerdings technisch fehlerfrei gearbeitet: Auch im Zweispielermodus gibt's kein Ruckeln und kein Flackern. Ein solides Modul für Freunde der Twin Bee – Aber keine ernsthafte Konkurrenz für *Parodius*.

ser und zielsichere Erdbomben, würde jede afrikanische Killerbiene einen Looping drehen. Doch das reicht den beiden noch längst nicht: In Obermotzen oder Wolken verstecken sich Glocken. Unbehandelt eingesammelt, erhöhen sie den Punktestand – ergiebiger ist der Laserbeschuß. Dann nämlich wechseln die Glocken die Farbe, wobei jede Farbe für eine Extrawaffe steht. Zwischen den Leveln versüßen Animationen mit liebkosenden Schleckerbienen das Weiterspielen. cd

Genre: Action

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Traumfabrik

SUPER NES 69%

Grafik: 74% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: -

Die Sterne der Spieler

Wichtig ist die Tatsache, daß 60% der Power Play-Redakteure diesem Sternzeichen angehören. Sind Zwillinge unfähig, und talentierte Spieler.

Der Zwilling auf einen Blick

Spielertyp:

Der Neugierige

Element:

Luft

Planet:

Merkur

Lieblingsfarbe:

Silber

Positive

Charmant, gewitzt, diplomatisch

Negative

Zerstreut, launisch, selbstgerecht

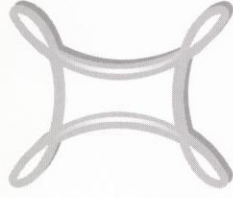
Berühmte

Christian von Duisburg, Günther Strack, Michael Hengst, Stefanie Graf, Knut Gollert

Typischer

'Denk' ich an Power Play in der Nacht, bin ich um den Schlaf gebracht

Wir beobachten nächstens die Sterne, werten komplizierte Tabellen aus, wälzen dicke Schmöker und konsultieren einschlägige Fachpresse. Das Ergebnis findet Ihr jeden Monat an dieser Stelle: Die **Power Play Astrokarte**. Dieses Mal dreht sich alles um die Zwillinge. Bedenk-



Private
Kleinanzeige in

POWER PLAY

Mit
5 Mark
dabei!

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Amiga C 64/128 MS-DOS-PCs Atari ST Game Gear Mega Drive Lynx
 GameBoy PC-Engine Super Famicom Kontakte Diverses
DM 5,- liegen bar als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Ort
Unterschrift

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: _____

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

80133 Haar

Zwilling
21. Mai
bis 21. Juni

Der Zwilling ist voller

Neugier – Er ist ruhelos, will alles wissen und hat eine chronische Probe, irgendetwas Interessantes zu verpassen. Infolgedessen hat jeder Zwilling mindestens vier verschiedene Computer- und Videospielsysteme – die er auch gleichzeitig bedient. Mit der linken Hand düst er mit Koopa Trooper über den Super Mario Kart-Parcours, in der rechten

hält er einen Game Boy und mit dem Fuß ver-schiebt er eine Maus und plättet Trolls in Ultima Underworlds. Ganz nebenbei kann der Zwilling auch noch die Einnahme von Grundnahrungsmitteln erledigen und sich die Zähne putzen. Seinen Wissensdurst stillt der Zwilling ne-

Was spielt der Zwilling?

Amiga:	F-16 Falcon
Game Boy:	Dynablasters
Mega Drive:	Advanced MC
MS-DOS:	Underworld 2
Super Nintendo:	Super Mario Kart

ben der obligatorischen Power Play mit zahlreichen amerikanischen Fachmagazinen, wie zum Beispiel Electronic Gaming Monthly und GamePro. – Keine

Der Redaktionsliebling: Mario

noch so kleine Nachricht darf versäumt werden. Zwillinge haben außerdem ein ausgeprägtes Mitleidungsbedürfnis. – Damit ist auch das Geheimnis um den krassten Zwilling-Überschuß in der Power Play-Redaktion geklärt.



HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



HAMO oHG Meier & Rösiges - Großes Ladenlokal
Diergardtplatz 6/7 - 41747 Viersen

HAMO

Wir halten in unseren Geschäftsräumen
ständig mehr als 2000 Softwaretitel vorrätig
Die aktuellsten Neuheiten, die absoluten Renner,
die Klassiker, und die Geheimtipps. Aber vor
allem sicher auch das richtige für Sie
Für MS-Dos und AMIGA

CH HAMO Schweiz

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU
HAMO Service - HAMO Auswahl - HAMO Tempo
jetzt auch in der Schweiz. Und zwar bei:
BÄRENSTARK - Alles für Computer
Unterdorfstr. 19
CH-8602 Wangen
Tel: 01 834 09 17



THRUSTMASTER
Flight Control 189.50
Weapon Control 189.50
Rudder Control 279.50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

ROLAND SCC-1	989.-
Soundblaster 2.0	199.-
Soundblaster Pro das Original	299.-
Die Neuen von Creative Labs	
Portblaster für Laptops etc..	349.-
Midiblaster Waaahnsinn	499.-
WaveBlaster das Original	479.-
Soundblaster Pro 16 ASP	495.-
VideoBlaster das Original	749.-
CD-ROM zum Soundblaster intern	649.-
CD-ROM zum Soundblaster extern	849.-

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,- bei Nachnahme + DM 8,-
Mit (*) gezeichneten Titeln 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.

Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekann-
ten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und
Sicherheit am Steuer. „Kein Henker am Lenker“ ist ihr
Slogan.



Trotzdem: Zu viele junge
Leute sterben auf der
Straße, meistens nachts,
meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht
befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfall-
gefährdung junger Autofahrer und hält interessantes
Informationsmaterial für Sie bereit.

Bitte schicken Sie mir
Informationsmaterial

Absender:

Aktion Junge Fahrer
Am Panacker 2
5309 Meckenheim

Die neue Dimension für Games + Zubehör aus Berlin...

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC	
AIO Warthog *	a.A.		7th Guest 149.95	
Abandoned Places 2	a.A.	69.95	Chessmaster 3000 109.95	
Aces Of The Pacific	84.95	79.95	Der Patrizier 109.95	
Aces Over Europe *	95.95		Gunship & Midwinter 119.95	
Airbus A320	79.95	79.95	K.G.B. 119.95	
Alone In The Dark	89.95	79.95	Kings Quest 5 89.95	
A.T.A.C.	99.95	89.95	Loom (Talkie) 99.95	
Arabian Nights		59.95	M1 Tank Platoon 99.95	
B-17 Flying Fortress	99.95	79.95	Night Owl 8.0 79.95	
Battle Isle Data Disk 2	49.95	49.95	Revell European Racers 89.95	
Betrayal Of Kronador *	89.95		S.W.O.T.I. & alle Sceneries 99.95	
Bundesliga Manager Prof. 2	79.95	79.95	Sherlock Holmes 2 99.95	
Burning Steel	89.95	74.95	Space Quest 4 89.95	
Burning Steel Data Disk	39.95		Spirit Of Excalibur 89.95	
Burning Steel Schiffe Disk	39.95		Supremacy 89.95	
Buzz Aldrin	99.95		Ultima 1-6 89.95	
Chaos Engine		55.95	Ultima Underworld & WC 2 109.95	
Chuck Rock 2	a.A.	55.95	Wing Commander & Ultima 6 59.95	
Comanche	89.95		Wing Commander 2 Deluxe 99.95	
Comanche Data Disk	55.95		Wonderland 89.95	
Das Schwarze Auge	99.95	75.95	CD-ROM Laufwerke für PC	
Dark Sun *	a.A.	a.A.	CD-ROM intern 559.-	
Daughter Of Serpents	89.95		CD-ROM extern, Photo CD-kompat. 799.-	
Der Patrizier	99.95	59.95	auch als Audio CD-Platte nutzbar	
Dogfight	89.95	a.A.		
Dune 2	59.95	a.A.	Festplatten intern	
Eco Quest 2	75.95	a.A.	130 MB, AT-Bus 399.-	
Eishockey Manager	79.95	79.95	130 MB, SCSI 489.-	
Empire Deluxe	79.95	a.A.	250 MB, AT-Bus 649.-	
Eye Of The Beholder 3 *	84.95	a.A.	220 MB, SCSI 699.-	
F-15 Strike Eagle 3	89.95	a.A.	Amiga Hardware	
Flashback	a.A.	69.95	Amiga 1200 899.-	
Flies	89.95		Die neue 32 Bit-Generation	
Formula 1 Grand Prix	89.95	75.95	Aufpreis für 40 MB HDD intern 299.-	
Freddie Pharkas	79.95		Aufpreis für 85 MB HDD intern 499.-	
Gunship 2000	99.95		Amiga Zubehör	
Harrier Jump Jet	89.95		Commodore 942 Multiscan-Monitor 799.-	
History Line	89.95	79.95	incl. Adapter für A1200	
Home Alone 2	99.95		3.5" Diskdrive extern 129.-	
Humans 2	a.A.	59.95	512 KB RAM-Card mit Uhr für A500 59.95	
Indiana Jones 4	99.95	89.95	HF-Modulator für A500 59.95	
Kings Quest 6	89.95	a.A.	Maus für Amiga 39.95	
K.G.B.	69.95	65.95	Joysticks	
Legacy	99.95		Adv. Gravis Joystick (AM+ST) 59.95	
Legend Of Kyrandia 2	89.95		Adv. Gravis Joystick (PC analog) 79.95	
Lemmings 2	89.95	69.95	Quickjoy I (AM+ST) 7.95	
Lionheart	85.95	59.95	Quickjoy Supercharger (AM+ST) 19.95	
Lord Of The Rings 2	79.95	75.95	Quickjoy Superboard (AM+ST) 29.95	
Magic Candle 3	89.95		Quickjoy M5 - Jettiflight (PC) 29.95	
Michael Jordan In Flight	89.95		Quickjoy M6 (PC analog) 19.95	
Monkey Island 2 dt.	89.95	89.95	Gamecard PC 29.95	
Might & Magic 4, Teil 1	89.95	79.95	Disketten	
Might & Magic 4, Teil 2 *	a.A.		3.5" MF2DD 7.99	
Nigel Mansell	75.95		3.5" MF2HD 12.99	
Paperboy 2	19.95	19.95	Atari ST	
Piracy On The High Sea		55.95	B-17 Flying Fortress 89.95	
Pirates Gold *	85.95	85.95	B.A.T. 2 89.95	
Populous 2	75.95	69.95	Civilization 95.95	
Power Politics *	79.95		Fantastic Worlds 89.95	
Push Over	79.95	69.95	Lemmings 2 * 75.95	
Reach For The Skies	69.95	69.95	Sensible Soccer 92/93 59.95	
Rome A.D.		59.95	Streelfighter 2 59.95	
Sensible Soccer 92/93	a.A.	59.95	Viele Titel bereits ab 9,95! Bitte Liste erfragen!	
Sim Earth	99.95	99.95	Apple Macintosh	
Sim Life	79.95		Indiana Jones 4 109.95	
Sim Farm *	a.A.	a.A.	Monkey Island 2 109.95	
Sherlock Holmes	89.95		Sim City Deluxe 109.95	
Sorcerers Get All The Girls	39.95		Sim Life 99.95	
Space Quest 5	89.95	a.A.	V For Victory 2 79.95	
Star Control 2	89.95	75.95	Willy Beamish 69.95	
Street Fighter 2	69.95	55.95	Spielkonsolen	
Strike Commander	95.95		Ständig alle aktuellen Games auf Lager!	
Strike Com. Speech Pack	39.95		Atari lynx 149.95	
Task Force 1942	89.95	a.A.	Game Boy 149.95	
Tornado *	89.95	89.95	Game Gear mit 4 Spielen 249.95	
Transarctica	69.95	69.95	Mega Drive ab 199.95	
Ultima 7, Teil 2	89.95		Super NES ab 199.95	
Ultima Underworld 2	79.95		* bei Drucklegung noch nicht erschienen!	
Unlimited Adventure	79.95		Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps	
Veil Of Darkness	89.95		gegen Rückporto unseren Katalog an!	
Waxworks	89.95	79.95	Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.	
Whales Voyage	a.A.	79.95	Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.	
Wing Commander		49.95	Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,	
Wing Commander 2	89.95		9,50 bei Nachnahme,	
X-Wing	89.95		15,- bei Ausland (nur Vorkasse!),	
Xenobots	79.95		ab 250,- versandkostenfrei	
Zool	79.95	69.95		
Soundkarten				
Game Blaster	139.95			
Soundblaster 2.0	199.95			
Soundblaster Pro	299.95			
Soundblaster Pro Midi	399.95			
Soundblaster 16 Bit	499.95			
Stereo-Lautsprecher	49.95			

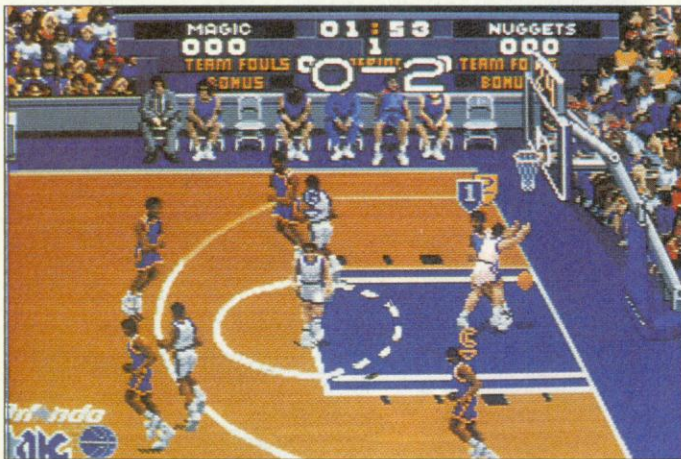
Verkauf Verleih Ankauf Tausch

Media Point

Jonasstr. 28 1000 Berlin 44
Tel. 030 - 621 60 21
Autom. Ansgedienst für aktuelle Angebote: 030 - 622 85 28

Sa 10-14 Uhr
Mo-Fr 10-18 Uhr
Fax 030 - 622 90 15

Vielen Dunk



Das Spielfeld bietet nicht immer optimale Übersicht

Super NBA Basketball

Basketballsimulationen fühlen sich auf dem Super Nintendo schon seit einiger Zeit pudelwohl. Bisher haperte es allerdings an spielerischem Tiefgang: Sowohl *Super Dunkshot* als auch *NBA Allstar Challenge* umschmeichelten vor allem die Augen und Ohren der Spieler, schreckten den NBA-Fan allerdings mit mangelndem Tiefgang von der Trainerbank.

Tecmo versucht mit *Super NBA Basketball* die Lücke zu schließen und fährt schon im anfänglichen Options-Menü dicke Geschütze auf: Drei Schwierigkeitsgrade, Zweispieler-Option, zwei verschiedene Ligen (Vorsaison und All-Star-Matches) oder eine komplette

Saison über 82 Spieltage inklusive Play-Offs, 27 US-Ver-einen und den Originalstatistiken der 91/92er Saison erfreuen des Spielers Augäpfel. Jede Mannschaft besteht dabei aus zwölf Spielern, die alle mit unterschiedlichen Eigenschaften (Kondition, Dribbling, Angriff, Verteidigung) und Paßbildern aufwarten. Nachdem Ihr Euch für einen Spielmodus und die Dauer des Matches entschieden habt, geht's aufs Parkett, das von einem imaginären Zuschauerplatz

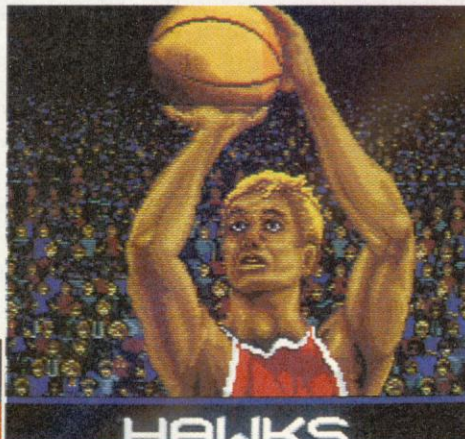
Tecmo's *Super NBA Basketball* läßt das grafisch grandiose *Super Dunkshot* hinsichtlich des taktischen Tiefgangs und der zahlreichen Spieloptionen klar hinter sich. Ausführliche Statistiken und zahlreiche Spielmodi bieten sowohl dem Basketballfreund als auch dem Gelegenheitsspieler genügend Abwechslung. Auf dem Spielfeld sieht die Sache jedoch schon etwas kniffliger aus: Die relativ schnöde Grafik haut keinen Super-NES-Besitzer vom Hocker und schaut auch in Sachen Zweckmäßigkeit eher prüde aus



der Wäsche. Die Sprites drängeln sich auf dem kleinen Spielfeld regelrecht um den Ball und lassen durchdachte Spielzüge nur selten zu. Dennoch werden die Übersichtsprobleme durch die korrekte Steuerung und den atmosphärischen Sound knapp aufgewogen und stören nach einer Eingewöhnungsphase nur noch unbedeutend. Taktik-Freaks, die auf fetzige Grafik verzichten können, müssen unbedingt zuschlagen – Gelegenheitsspieler greifen besser zum leichtgängigen *Super Dunk Shot*.



Die sieben Teams der Atlantic Division werben um Euch



Freiwurf!
Hoffentlich klappt's.

auf dem Seitenrand gezeigt wird. Ihr steuert mittels Pad den jeweils ballführenden Spieler und gebt auf Knopfdruck ab oder korbt ein. Während der Defensive darf geblockt oder hinter dem Rücken des Schirrs sogar gefoult werden. Wer strategischen Entscheidungen den Vorrang gibt, darf sich als Trainer auf die Bank setzen und seiner Mannschaft in Auszeiten neue Taktiken eintrichtern und Spieler auswechseln. Da eine Saison nicht an einem Tag durchgezockt wird, wartet eine Batterie Spielstände. *kn*

WASHINGTON BULLETS

10-MINUTE ADVERTISING

HEIGHT: 5'10"

WEIGHT: 172

POSITION: GUARD

CONDITION: EXCELLENT

STATISTICS

FG%	FT%	3PT%	STL	BLK	REB	PTS
39.2	86.8	32.0	0	0	0	0

ABILITIES

RUNNING SPEED	██████████
JUMPING	██████████
STEALING	██████████
BLOCKING	██████████
SHOOTING RANGE	██████████
STAMINA	██████████

Feinarbeit: Jeder Spieler hat seine typischen Eigenschaften.

Genre: Sport

Hersteller: Tecmo

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Tecmo

SUPER NES 76%

Grafik: 58% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Batterie, Zwei-Spieler-Modus

GAMES, GAMES, GAMES

Der Allzweck Koffer AMIGA

Mad TV by Rainbow Arts
Death Knight of Krynn by SSI
Xenomorph by Rainbow Arts

DM 69,95*

Der Lucasfilm Koffer PC 3,5 HD

Indiana Jones by Lucasfilm
Zak McKracken by Lucasfilm
Maniac Mansion by Lucasfilm

DM 99,95*

Der Hit Koffer AMIGA

Indiana Jones III (deutsch) by Lucasfilm
Eye of the Beholder by SSI
Grand Monster Slam by Rainbow Arts

DM 99,95*



Der Evergreen Koffer PC 3,5 HD

Rock'n Roll by Rainbow Arts
Zak McKracken (deutsch) by Lucasfilm
Masterblazer by Rainbow Arts

DM 49,95*

Der Fun Koffer AMIGA

Rock'n Roll by Rainbow Arts
Maniac Mansion (deutsch) by Lucasfilm
Circus Attractions by Rainbow Arts

DM 49,95*

Der Allround Koffer C64 Disk

European Soccer by Rainbow Arts
Zak McKracken by Lucasfilm
Oil Imperium by Rainbow Arts

DM 49,95*

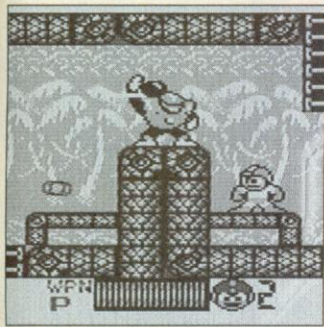
* unverbindliche Preisempfehlung
Händleranfragen erwünscht!

everybody needs games, games, games...

RUSHWARE
Online with the trend

Published by SOFTGOLD • Infohotline: 02131/66 0238
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, (ab 1.7. 41564) 4044 Kaarst 2;
Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG

Gegen Einsendung von 5,- DM
in Briefmarken erhalten Sie
unseren neuesten Farbkatalog.

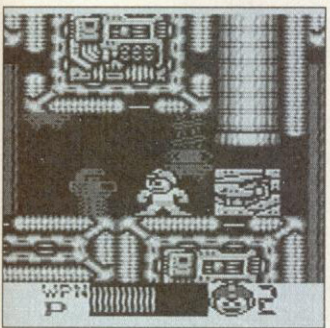


Mega Man 3

Dies ist der dritte Akt von *Mega Man* auf dem LCD-Winzling Game Boy, *Mega Man 5* für die 8-Bit-Konsole NES steht auf der Startrampe und *Super Mega Man* für das Super Nintendo ist nur eine Frage der Zeit. – Der kleine Roboter mit dem Kulleräuglein ist der ungeschlagene Folgenkönig der Videospiele.

Der japanische Spielelegant Capcom scheint die Episoden allerdings mit einem "Construction Kit" zu basteln, denn die Abenteuer von *Mega Man* ähneln sich frappierend. – Es gibt immer neue Robotergegner und Levelgrafiken, doch das Spielprinzip und das Handling des niedlichen Weltretters *Mega Man* bleiben vollkommen gleich. Warum auch nicht?

Mega Man 3 ist zwar nicht besser als in seinen vorigen Game-Boy-Auftritten, bietet aber knochenharte Geschicklichkeitsprüfungen für alle, die pixelgenaue Sprünge lieben und die Welt zum siebten Mal vor dem geisteskranken Wissenschaftler Dr. Wily retten wollen. Die spärlichen Rücksetzpunkte sorgen zwar zeitweise für Frust, doch das Paßwortsystem relativiert diesen Kritikpunkt. Kann man kaufen. **js**



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Capcom

Zirka-Preis: 70 Mark

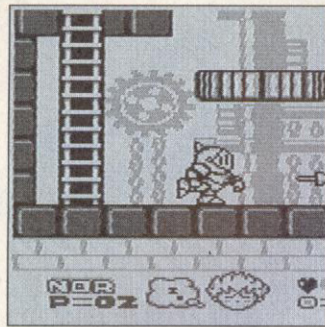
Testmuster: HU-Soft

GAME-BOY 68%

Grafik: 69% Sound: 62%

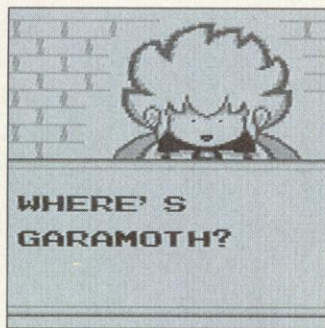
Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: –



Kid Dracula

Ein lückenhaftes Gedächtnis und ein längst ausgesaugter Widersacher machen *Kid Dracula* üble Zahnschmerzen. Durch mehrere in alle Richtungen scrollenden Jump'n'Run-Level versucht der Jungvampir den blutleeren Exrivale den Garaus zu machen. Anstürmenden Monstern werden nicht stielecht die Zähne in den Hals geschlagen, sondern sie werden nur schnöde abgeschossen. Levelabschließende Obermotive werden auf die gleiche Art und Weise eingesargt, bei den größeren Kollegen steht Euch ein Powerschuß zur Seite. Seid Ihr mit den mechanischen Mitteln am Ende Eures Geschickes, hilft nur Magie weiter. Als gerade eingestiegener Vampir-Kid könnt Ihr Euch für kurze Zeit in eine flugfähige Fledermaus verwandeln. Abgründe oder stachelige Ecken werden so gefahrenlos umschiff. Im langen Leben eines Vampiers kommen weitere magische Extras dazu. So erleichtert Euch ein tollkühnes Fledermauskommando und ein Smartschuß das Leben. Ein ausgeklügeltes Paßwortsystem erleichtert das weiterspielen. Abwechslungsreiche Level und eine durchgestylte Steuerung machen den Mini-vamp zum steilen Zahn. **cd**



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 70 Mark

Testmuster: Konami

GAME BOY 71%

Grafik: 71% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: –

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
 Neuggablonzer Straße 62
 8950 Kaufbeuren
 Tel. 08341/14063
 Fax. 08341/14127



Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Versandkosten per NN. 8.- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

GALAXY

CD Rom (amerik.)
 CDX Modul
 Miracle Adaptor
 Final Fight CDJ
 Golden Axe 3 CDJ
 Jaguar XJ e/j
 Night Striker j
 Splatterhouse 3 e/j
 Snow Brothers j

MEGA DRIVE

Amazing Tennis
 Another World
 Cool Spots
 Fatal Fury
 Flashback
 Shining Force e
 Streetfighter 2 j/e

Evander Holyfield e
 Mickey Mouse 2 e
 Prince o Persia e/d
 Shinobi 2 e/d

GAME GEAR

Global Gladiators d
 Def of Oasis e/d
 Streets of Rage e/d

Bundman Pro 2
 Civilization
 Eishockeymanager
 Gunship 2000
 History Line
 Lion Heart
 Streetfighter 2

ATARI/AMIGA

Body Blows
 Chaos Engine
 Flashback
 Lemmings 2
 Reach for t Skies

Batman Returns e/d
 Bubsy e
 Desert Strike e/d
 Jimmy Connors e/d
 King Arthurs Wa/d
 Lost Vikings e/d
 Super Turrican e
 Tecmo Basketball e
 Tiny Toons d

Flintstone d
 Mano Land 2 e/d
 Mystic Quest d
 Top Rank Tennis e

GAMEBOY

Kick'd
 Kirbys Dreamland d
 Parasol Stars d

Battle Isle Data 2
 Eishockeymanager
 Eye of Beholder 3
 Lemmings 2
 Soundblaster 16asp
 Waveblaster
 V for Victory 3

SUPFAMICOM

Bomberman j/e
 Cybernator e/d
 Final Fight 2 j
 Mechwarrior e
 Star Fox e/d
 Star Wars e/d
 Super Family Tennis j

Turbo Duo e
 Bomberman 93 e
 Rainbow Island SCj
 Vastel

PC ENGINE

PC Kid 3 e/Juni
 Streetfighter 2/Juni
 Lords of Thunder e

IBM

The 7th Guest CD
 Aces over Europe/Juni
 Freddy Pharkas
 Strike Commander
 Torrado/Juni

089/7605151
089/7470689

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

Plinganserstr.26 8000 München 70

GAMES

Martin-Luther-Str. 33
 7140 Ludwigsburg
 Tel.: 07141/903404
 Fax: 07141/903409

MEGA DRIVE	
Sonic 2	94,90
Streets of Rage 2	94,90
Thunderforce 4	109,90
Tiny Toons	99,90
Another World	109,90
Fatal Fury	129,90
Splatterhouse 3	109,90
Flashback	119,90
SUPER NES	
Powermonger	129,00
Starfox	139,00
Mechwarrior	119,00
Super Star Wars	139,00
NHLPA Hockey	119,00
Fatal Fury	129,00

Titel	PC	AMIGA
X-Wing	106,90	
Ultima 7 II	84,90	
Strike Com.	99,90	
Lemmings 2	91,90	69,90
Chaos Engine	a.A.	54,90
Jonathan	a.A.	91,90
Streetfighter 2	61,90	61,90
Desert Strike		64,90
Freddy Pharkas	84,90	
Flashback	76,90	69,90

STÄNDIG NEUHEITEN
PREISLISTE ANFORDERN

NEO GEO
 GAME BOY
 GAME GEAR
AUF ANFRAGE



JURASSIC PARK

Michael Crichton gehört

zu den bekanntesten amerikanischen Schriftstellern. Sein Buch *Dinopark* wird jetzt von Starregisseur Steven Spielberg verfilmt und von Ocean auf Computermonitore gebannt.

Odyssee durch den *Jurassic Park*. Alan versucht sich mit den Kindern zur Zentrale durchzuschlagen



Tja Jungs, das war's dann wohl", hauchte er, der letzte Dino, den Kadavern seiner Kollegen entgegen und sank, unsagbar müde, in Mutter Erdes Schoß. Er war sich wohl bewußt, daß er der letzte (noch) lebende Dinosaurier war, konnte sich jedoch nicht einmal ansatzweise vorstellen, warum er und seine Freunde gerade jetzt aussterben sollten. Immerhin hatte ihm seine Großmutter erzählt, Saurier lebten schon seit 150 Millionen Jahren auf der Erde und diese habe sich inzwischen mit ihnen abgefunden – warum sollte sie sich nun anders entschieden haben?

80 Millionen Jahre später weiß man immer noch nicht wesentlich mehr. Der Homo sapiens, gerade mal schlappe 40000 Jährchen auf der Erde, zerbricht sich den Kopf über die Todesursache der Ausgestorbenen: Am einleuchtendsten klingt

die Meteoriten-Hypothese. Ein extraterrestrischer Brocken von erheblicher Größe traf unsere jungfräuliche Erde und schlug, ähnlich wie im sibirischen Tunguska 1908, einen mächtigen Krater. Die Erde aus dem Krater mußte nun irgendwo geblieben sein und die Saurier waren sich anfangs nicht ganz sicher, wohin es die fehlenden Steinchen nun verschlagen habe. Nach einiger Zeit gingen die Sonnenbrillenverkäufe jedoch der-





Noch ist im Dinopark alles in Ordnung: Hammond und Ellie besichtigen die Jeeps.

maßen in den Keller, daß die Sache klar war: Der Dreck flog durch die Atmosphäre und verdunkelte die gute Sonne. Gezwungenermaßen spielte das Klima nicht mehr mit und die Erde ward alsbald schockgefrostet.

Natürlich gestalteten sich die Temperaturunterschiede nicht so beträchtlich wie anfangs erhofft, reichten den Dinos jedoch für ein genüßliches Aussterben.

Diese Theorie ist nur allzu einleuchtend, wenn man die Saurier als wechselwarme Tiere definiert – der gute alte, damals noch recht frische Säuger hat



Der Unterschied: Der vom Tyrannosaurus Rex umgestürzte Jeep sieht im Film um einiges schicker aus, als in Oceans Computerspiel (rechts)



schließlich überlebt. Stecken hinter den Sauriern jedoch gut getarnte Warmblüter, war die Mühe der Meteoritenfans umsonst und die Dinos lachen sich eins ins Fäustchen. Doch nun ist die Zeit gekommen, dem Versteckspiel ein Ende zu bereiten: Michael Crichton, Steven Spielberg und nicht zuletzt Softwarehersteller Ocean begeben sich auf die Suche nach der absoluten Wahrheit. Und diese kam zuerst als...

Das Buch

1990 hielt die Paläontologen-Welt den Atem an – ein Schriftsteller macht aus ihrer ernsthaften Wissenschaft einen Schmöker. Innerhalb von Wochen zum weltweiten Bestseller avanciert, liest sich Michael Crichtons *Dinopark* (Originaltitel: *Jurassic Park*) dementsprechend flüssig.

Crichton entführt uns auf eine abgelegene Insel vor der Küste von Costa Rica. Man schreibt das Jahr 1986. Die amerikanische Gentechnik-Gesellschaft InGen hat die Insel erworben und plant auf ihr einen riesigen

Freizeitpark, der zugleich als überdimensionaler Zoo agiert.

Anziehungspunkt dieses Tierparks ist dabei eine bestimmte Gruppe von Tieren: Dinosaurier. Die Tiere wurden von den Wissenschaftlern der InGen Inc. aus jahrmillionenalter DNS geklont. Doch woher nahmen sie die DNS? Alle früheren Versuche den Erbinformationsträger aus gefundenen Fossilien zu extrahieren, schlugen fehl, da sich die organischen Bestandteile der Saurier-DNS schon wenige Jahre nach dem Tod des Tieres auflösten. InGen fand jedoch einen beeindruckend einfachen Weg: Die zahlreichen, in Bernstein mumifizierten Insekten der Urzeit enthielten nach wie vor organisches Gewebe. Einige von ihnen waren Blutsauger und trugen Saurierblut mit sich herum. Aus diesen Insekten konnte Saurier-DNS extrahiert und nachbehandelt werden. Kurz vor Eröffnung des Parks will InGen-Boß Hammond der Fachwelt

und einigen Freunden die riesige Anlage vorführen. Neben den beiden Paläontologen Dr. Alan Grant und Dr. Ellie Sattler, lädt Hammond den Mathematiker Ian Malcolm und seine Enkel Tim und Lex ein. Auf der ersten Besichtigungsfahrt durch den Park gerät Hammonds Experiment jedoch außer Kontrolle. Zum einen vermehren sich die angeblich sterilen Dinos wie die Fliegen, zum anderen legt Computerfachmann Dennis Nedry den Computer lahm und ermöglicht den Dinos aus ihren Gehegen auszubrechen. Die gesamte Stromversorgung und damit auch die Elektrozäune sind auf den Zentralcomputer angewiesen. Vor allem der Stolz von InGen, ein sechs Meter großer Tyrannosaurus Rex, und die zahlreichen Velociraptoren, die am liebsten im Rudel jagen und mindestens so intelligent wie Schimpansen sind, nutzen die Gunst der Stunde um sich mit hilflosen Menschen den leeren Magen



POWER PLAY LESER SERVICE



10⁹²

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psychosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.



2⁹²

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play kurt die Highlights '91



7⁹²

"Rampart"-der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randalen im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"



11⁹²

Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone. Im Visier: High-End-Amiga. Erste Infos zum Star Wars-Simulator. Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe



6⁹²

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.



3⁹²

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld-corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2



8⁹²

Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion's Turrican-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



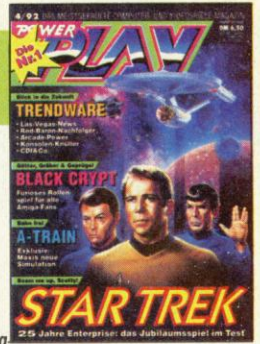
10⁹¹

Software des Gravens: Ein Führer durch die Grusel-Spiele. Sim Ant, der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



4⁹²

Blück in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test



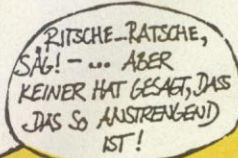
9⁹²

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher: High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand



11⁹¹

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechnung: Terminator 2



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag _____
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5



Umzingelt: Die Stromzäune erfüllen ihren Zweck nicht mehr.

zu stopfen. Für die kleine Menschengruppe auf der Insel beginnt ein Kampf ums nackte Überleben.

Crichtons rasanter Wissenschafts-Thriller begeisterte auf Anhieb Millionen Leser und schrie geradezu nach einer Verfilmung. Zudem ist die Geschichte schon fast wie ein Drehbuch aufgebaut. Nichts leichter als das, denn nun kommt...

Der Film

Multitalent Michael Crichton verdiente sich als Regisseur in der Vergangenheit schon mit einigen Filmen zusätzliche Lorbeeren und es hätte eigentlich nichts gegen eine *Jurassic-Park*-Verfilmung vom Meister selbst gesprochen, wäre da nicht Hollywood. Erfolgsfilmer Steven Spielberg tut bekanntlich nichts lieber, als sich Kindheitsträume zu erfüllen und mit *Jurassic Park* scheint sich sein nächster anzubahnen. Die Filmhandlung folgt dabei natürlich der Originalstory. Neben dem obligatorischen Staraufgebot spielt der Meister mal wieder mit allerlei übernatürlichen Effekten, die, wie immer, neue Maßstäbe setzen sollen.

So wurde neben der, wieder mal obligatorischen, Lucasfilm-Devision ILM, Fachmann Stan Winston engagiert, der sich bereits mit zwei Oscars für seine visuellen Täuschungen in "Terminator 2" und "Aliens" schmücken durfte. Die Effekte werden sich in *Jurassic Park* gänzlich auf die Dinos beschränken und sind so geheim, daß niemand

weiß, wie sie im Endeffekt aussehen sollen.

Von einer Neuerung wird jedoch schon gemunkelt: Angeblich werden die uralten Krabbeltiere nicht als Modell gebaut, sondern mit Computern berechnet. Die Filmszenen sind dann nichts anderes als 16,7-Millionen-Farb-Animationen mit überblendetem Filmmaterial. Was an den Gerüchten dran ist, erfahren wir spätestens nach unserem Kinobesuch. Ganz ausgeschlafene Gemüter behaupten gar, daß ILM und Wilson die Dinos nach der Buchvorlage geklont haben und keine Informationen rausgeben konnten, da die Tiere außer Kontrolle gerieten und alle Pressesprecher gefressen haben. Der Rest der Effektmansschaft verschanzt sich demnach gerade auf einer karibischen Insel.

Zurück auf dem Festland: Dank eines bombastischen Budgets griff sich Spielberg eine ganze Garde schauspielerischer Berühmtheiten. Schon das Paläontologenpaar läßt die Herzen aller Filmfans höher schlagen. Dr. Alan Grant wird von Sam Neill verkörpert, der Fans aus "Jagd auf Roter Oktober" bekannt sein dürfte. Grants Kollegin Dr. Ellie Sattler spielt Laura Dern, die dem männlichen Geschlecht schon in David Luncchs Kultschockern "Blue Velvet" und "Wild at Heart" den Schweiß auf die Stirn trieb. Jeff "Die Fliege" Goldblum schlüpft in die Rolle des Chaos-Mathematikers Dr. Ian Malcolm und die Rolle des InGen-Chefs Hammond übernimmt Schauspieler- und Regisseur-Idol Sir Richard Attenborough, der in



Mathematiker Malcolm (Jeff Goldblum) ist mit seinem Latein am Ende - da hilft auch keine Chaos-Theorie

sage und schreibe 59 Filmen geschauspielert hat. Als Regisseur und Produzent sorgte er zum Beispiel mit dem Monumentalwerk "Gandhi" für Furore.

Jurassic Park wird am 11. Juni in amerikanischen Kinos anlaufen und Ende Juli auf deutschen Leinwänden in Schwung kommen. Wie es sich für ein solch gigantisches Filmprojekt gehört, werden auch Computer- und Videospiele auf Dino-Jagd gehen. Wie nicht anders erwartet, übernimmt Ocean die ehrenvolle Entwicklungsaufgabe für...

Das Spiel

Der mittelenglische Softwaregigant Ocean ist für Filmumsetzungen scheinbar prädestiniert und macht aus den schönsten Vorlagen in penibler Regelmäßigkeit anspruchsfrei Spiele, die ihren Leinwandvorbildern nur selten das Wasser reichen können. Ab *Jurassic Park* soll sich das natürlich ändern. Selbst Regisseur Spielberg wurde um Rat gebeten, wie eine

ordentliche Filmumsetzung auszuweisen hat. Zugleich in Amerika und Europa entwickelt, erinnern erste Bilder des Spiels an die *Chaos Engine*. Ihr lauft von schräg oben gesehen durch den *Jurassic Park* und kämpft via Kanone gegen wildgewordene Dinos. Technisch läßt Ocean kräftig die Muskeln spielen und integriert sowohl den Original-Film-Soundtrack, als auch einige digitalisierte Filmszenen in die *Jurassic-Park*-CD-Version. Natürlich erscheint die Dinojagd auch für diskettenunterstützte Amigas und PCs. Wenn Ocean nicht gerade von einem T-Rex gefressen wird, erscheint *Jurassic Park* zeitgleich mit dem Kinofilm in Europa. *kn*



robo sports

Terminatoren, Ultrabots und Battlemechs gehört die Zukunft – wie Ihr zu Eurem eigenen Roboter kommt, soll nicht länger ein Geheimnis bleiben.

Computergesteuerte Roboter sind uns aus zahlreichen Büchern, Filmen und Spielen bestens vertraut. Mehr oder weniger intelligent säumen sie den Weg der Science-fiction, die vertrauten Piepstöne von R2D2 aus Star Wars oder Terminator Arni – die computergesteuerten Blechkerle der Zukunft sind uns allemal ans Herz gewachsen. Gerade der zweite Kinopfeil von Terminator eröffnete eine ganz neue Beziehungskiste zwischen Mensch und Maschine. Nicht wenige Gegenwartskino-Gänger beneideten den Portfolio-Freak John Conner um seinen eisernen Beschützer.

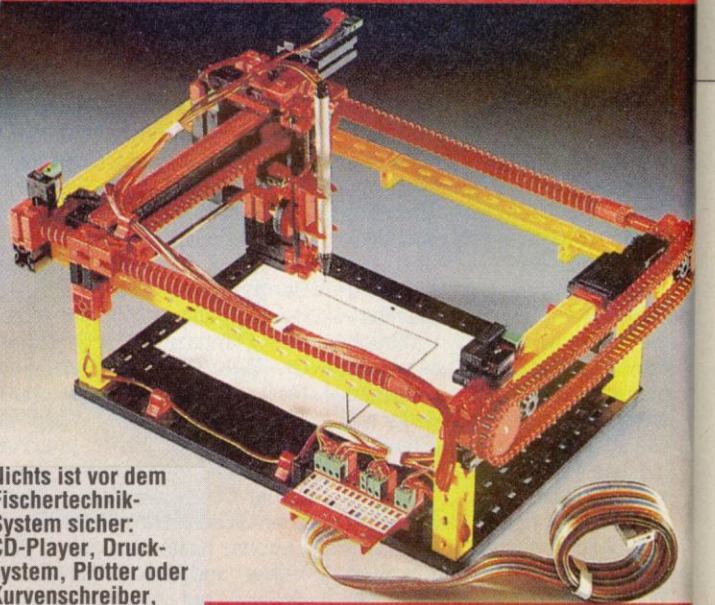
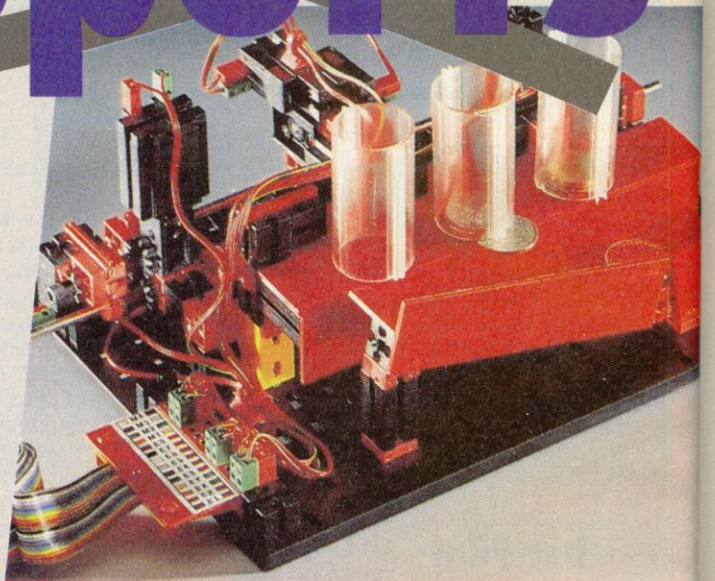
Stets auf der Höhe der Zeit, machte sich auch die *POWER PLAY*-Redaktion Gedanken über einen eigenen Terminator; Sönke und Christian wurden mit dem Bau eines computergesteuerten Roboters beauftragt.

Doch dies war leichter gedacht als getan, selbst eine Anfrage beim Stuttgarter Fraunhofer-Institut brachte die verzweifelten Redakteure nicht weiter. Der Traum von einem starken Beschützer war damit schrottreif. Doch so schnell wollten die erfolgsverwöhnten *POWER PLAY*-Redakteure nicht kapitulieren. Wenn schon keinen Beschützer, dann sollte wenigstens eine Arbeitserleichterung her. Man dachte an einen automatischen Kaffeeumrührer oder einen programmierbaren Joystickrüttler. Doch auch diese sehr bescheidenen Gerätschaften ließen sich nicht so einfach organisieren. Die rettende Idee kam bei

einem Besuch im deutschen Museum. Man könnte doch einen Roboter aus High-Tech-Spielzeug auf die Beine stellen. Die im schwäbischen Tumlingen ansässige Firma **Fischertechnik** bietet das benötigte Equipment an. Die Voraussetzungen schienen sich mit den unseren zu decken: Etwas Zeit, nicht nur zwei linke Hände, ein gewisses dreidimensionales Vorstellungsvermögen und die Altersbegrenzung von 12 bis 99 stellte kein ernsthaftes Hindernis dar. Auch der richtige Baukasten war schnell gefunden, obwohl Sönke ständig vom Discovery-System redete, in dem die Teile für einen X-Wing-Glider stecken sollten, mußte der **Profi Computing Plus**-Kasten in die Redaktion. Mit ihm sollte es möglich sein, den gewünschten Roboter zu verwirklichen. Also machten sich die Redaktionsschrauber mit viel Geduld und Spucke an die Arbeit: Es mußten zahllose Steine zusammengesteckt werden, Kabel verbunden und der Steuercomputer initialisiert werden.

Planung und Organisation

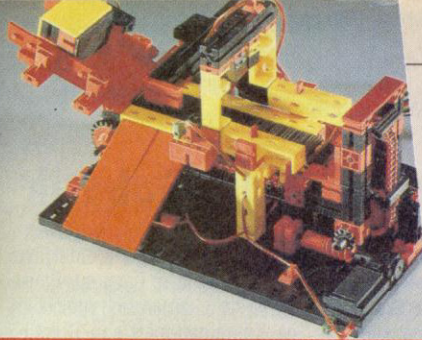
Im **Profi Computing Plus**-Bausatz wird Euch alles geboten, was Ihr zum Bau eines Roboters benötigt: Satt 900 Bausteine und Zubehörteilen, das Interface zum Computer und die entsprechende



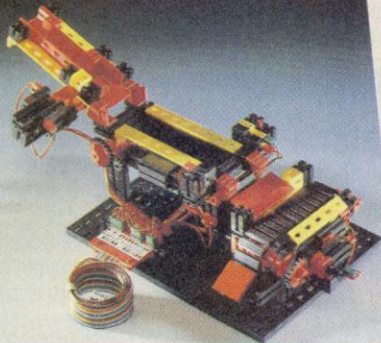
Nichts ist vor dem Fischertechnik-System sicher: CD-Player, Drucksystem, Plotter oder Kurvenschreiber, den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt.

D-Player

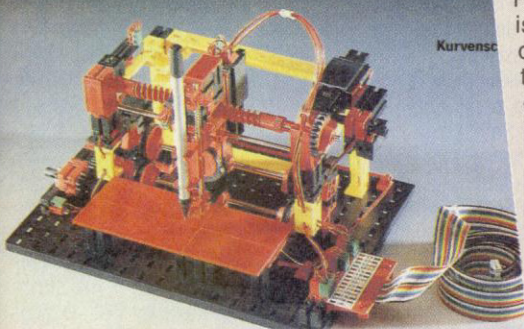




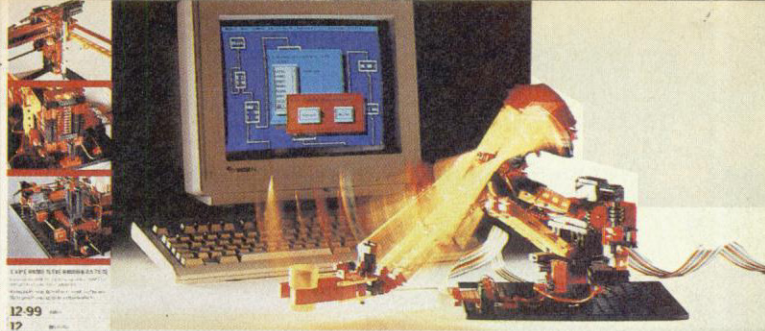
Steht Euer Modell, könnt Ihr Euch getrost als Kybernetikstudent einschreiben.



Software, um Euer System auch wunschgerecht bewegen zu können. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wechselten die Bausteinfarbe vom traditionellen Maus- oder besser Fischgrau in patriotisches Schwarz, Rot, Gelb. Dies ist zum Glück der einzige Unterschied zu den traditionellen Steinen, ansonsten sind die Stecksteine absolut kompatibel zu den älteren Baukästen.



Kurvensch



Stein auf Stein - bald wird der POWER-Robot fertig sein.

den Bau Eures Roboters losgelassen. Die vorgeschlagenen Modellvarianten reichen vom Reaktionstester bis zum universellen Kurvenschreiber. Leider fand sich auf Anhieb kein brauchbarer Joystickrüttler, also blieb nur die Variante

des Universalroboters, der nach Wunsch wahlweise Joysticks rüttelt, Kaffee rührt und vielleicht Artikel schreibt. Der individuelle Aufbau eines eigenen Modells sollte Fischertechnik-Experten vorbehalten bleiben. Unkundigen Steinsetzern weist das Handbuch einen ganz eigenen Weg: Um ein funktionstüchtiges Modell auf die Beine zu stellen, wurde der Zusammenbau in mehrere Teilabschnitte zerlegt. Zu jedem Teilabschnitt stellt das

Das beigelegte Handbuch stimmt Euch auf sanfte Weise auf das bevorstehende Werk ein: Nach einer kurzen Einführung in die Grundlagen der Elektrotechnik, ein paar Tricks und Kniffen zum Aufbau der Modelle und einem schmächtigen Abriß über das Profi Computing System, werdet Ihr auf

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 einem Bestellwert von 200,- DM erhalten Sie ein kostenloses Spiel unserer Wahl. Sie erreichen uns unter folgender Anschrift:

ERROR 2001 - P. Calo -

Postfach 1156 · Alte PLZ: 7778 Markdorf 1
Neue PLZ: 88677 Markdorf · Tel.: 0 75 44/7 32 64
Fax: 0 75 44/7 36 70 Bitte System angeben

COMPUTER GOLF MEISTERSCHAFT

1. Preis 486 DX/2 66

Termin 27. und 28. 11. 93
Clubmitgliedschaft erforderlich!

-Regelmäßige Meisterschaften
-Scorecard, Training, Zulassungen etc
-Software bei uns erhältlich

ANMELDUNG und INFOTELEFON

07 21 / 68 23 25

C & P Computer Karlsruherstr. 75
7500 Karlsruhe (ab 1.7.93 76139)

FUNWARE
kommt nach Wien!

Lindengasse 28
(parallel Maria-Hilferstr.)
A-1070 Wien
AUSTRIA
Tel. 0222 - 52 22 366

**ACHTUNG! Eröffnungsaktionen!!!
Sonderangebote und Super Preise für alle Systeme!
Bitte telefonisch erfragen!**

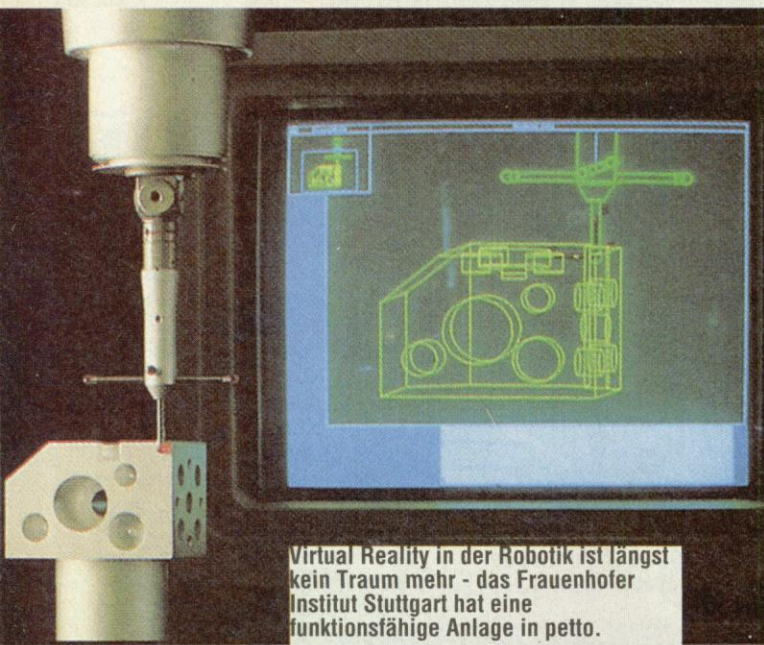
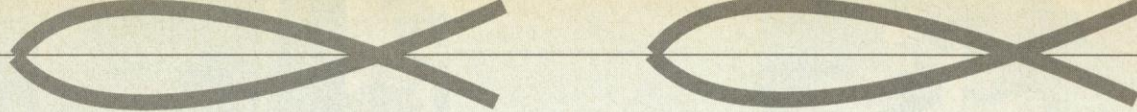
Österreichs größte Auswahl an Computer- und Videospiele!
Immer die neuesten Spiele durch Importe aus USA, England und Japan!
"Spezialitäten" wie z.B. CD Rom Software, Thrustmaster Joysticks,...

Wir führen eine riesige Auswahl an Spielen und Hardware für

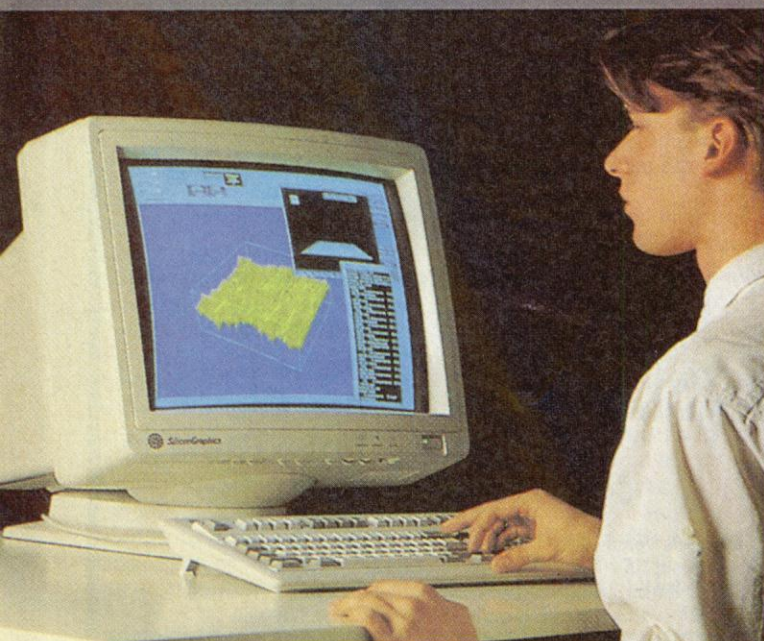
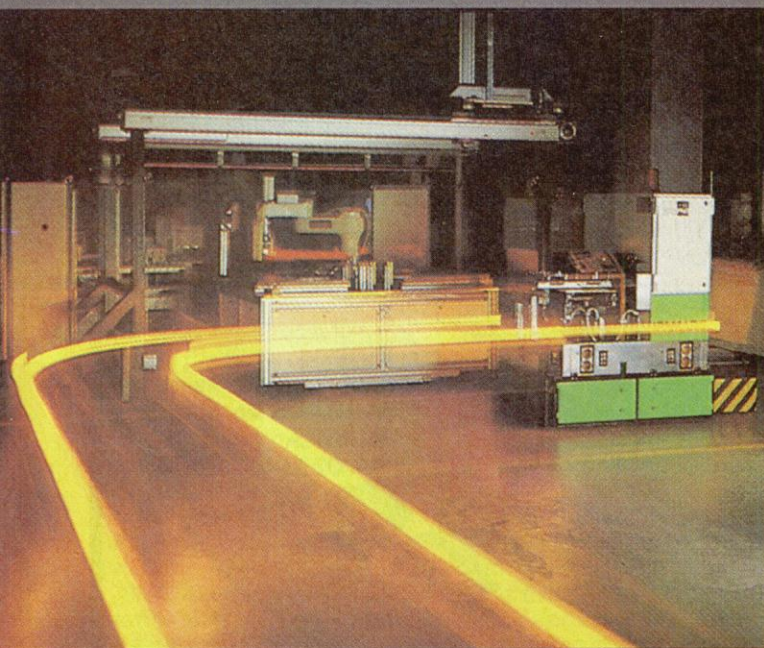
**MS-DOS
Amiga
Apple Macintosh
Super NES
Sega Mega**

**Game Boy
Game Gear
Neo Geo
Turbo Grafx
PC Engine**

Zentrale & Versand
Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck
AUSTRIA
Tel. (Shop) 0512-492626
Tel. (Versand) 0512-361441
Fax: 0512-361442



Virtual Reality in der Robotik ist längst kein Traum mehr - das Fraunhofer Institut Stuttgart hat eine funktionsfähige Anlage in petto.



Virtual Reality in der Robotik

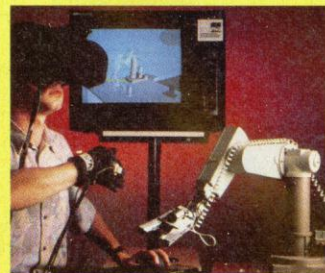
Unser erster Hilferuf ging an das Robotikinstitut der Fraunhofer Gesellschaft, das Robotertechnik, Industrieroboter und Automatisierung einschließt, kurz IPA. Seit geraumer Zeit beschäftigt sich eine spezielle Abteilung des Instituts mit der Verbindung zwischen Virtual Reality und moderner Robotik. Der grundsätzliche Ansatzpunkt des IPA ist die Erprobung neuer Steuerungs- und Bedienkonzepte für Industrieroboter und Automatisierungsanlagen.

Im Speziellen wurde ein am IPA-Institut entwickeltes System mit den neuen Forschungserkenntnissen der virtuellen Realität weiterentwickelt. Der Prototyp darf bereits bei der IPA bewundert werden: Der Roboterbediener agiert in einer virtuellen Welt. Dazu werden die Kopf- und Handbewegungen über ein Sensorensystem erfasst und in Echtzeit in die Simulation integriert. Über Bewegungen mit dem Datenhandschuh und einer 6D-Steuerkugel kann sich der Bediener in der virtuellen Welt bewegen und den virtuellen Roboter in Echtzeit direkt steuern. Dadurch ist es möglich, in der Simulation beliebige, kontinuierliche Roboterbewegungen vorzugeben und simultan am echten Roboter zu erzeugen. Das vereinfacht die Pla-

nung von zukünftigen Produktionsabläufen. Wie in unserem Baukastensystem, lassen sich verschiedene Kombinationen von Robotern und anderen Fertigungseinrichtungen zusammenstellen und sofort auf Funktionsfähigkeit prüfen. Zweitens

entfällt die langwierige Programmierarbeit, denn durch virtuelles Führen des Roboters läßt sich das Systems blitzschnell programmieren. Die Betriebswirtschaftler reiben sich die Hände: Durch die

schnelle und sichere Entwicklungsphase der Industrieanlage lassen sich jede Menge Kosten sparen und Entwicklungszeiten drastisch senken. Dies ist ein Beispiel für virtuelle Robotik, eine nicht weniger abstrakte Möglichkeit ist die virtuelle Chirurgie. Mit Datenhandschuh und Cyberspacebrille ausgerüstet, wandert der Chirurg durch den virtuellen Körper des Patienten. Der Arzt lokalisiert den Tumor und entfernt den Fremdkörper mit einem ultrafein gesteuerten Roboterskalpell. Die realisierten Möglichkeiten der virtuellen Robotik sind noch in den Kinderschuhen, um die nötige Phantasie und Anregungen für die Entwicklung eines virtuellen Roboters im Kopf zu haben, ist das vorgestellte Fischertechniksystem sicher ein gutes Training. cd



Handbuch eine Stückliste der verwendeten Teile und einen Überblick des bearbeiteten Bauabschnittes vor. Beide sind in einer isometrischen Ansicht, also aus einer Art schräger Draufblick, in Szene gesetzt. Mit weiteren Baufortschritten werden die bereits eingebauten Teile als farblose Schatten dargestellt.

Produktion

Ihr fischt also zur Bewältigung des anstehenden Abschnittes die benötigten Teile aus dem Kasten. Ist Euch dies gelungen,

steht dem Bauglück praktisch nichts mehr im Weg. Die einzelnen Teile werden wie im Handbuch vorgestellt zusammengesetzt und anschließend der nächste Schritt in Angriff genommen. Habt Ihr den handwerklichen Teil überstanden, erwarten Euch weitere spitzfindige Aufgaben. Mindestens genausoviel Zeit wie der mechanische Aufbau, erfordert die präzise Bewegungsprogrammierung des Roboters. Mittels eines Lucky-Logic-Programms, das wie eine Art Programmablaufplan funktioniert, stellt Ihr die verschiedenen

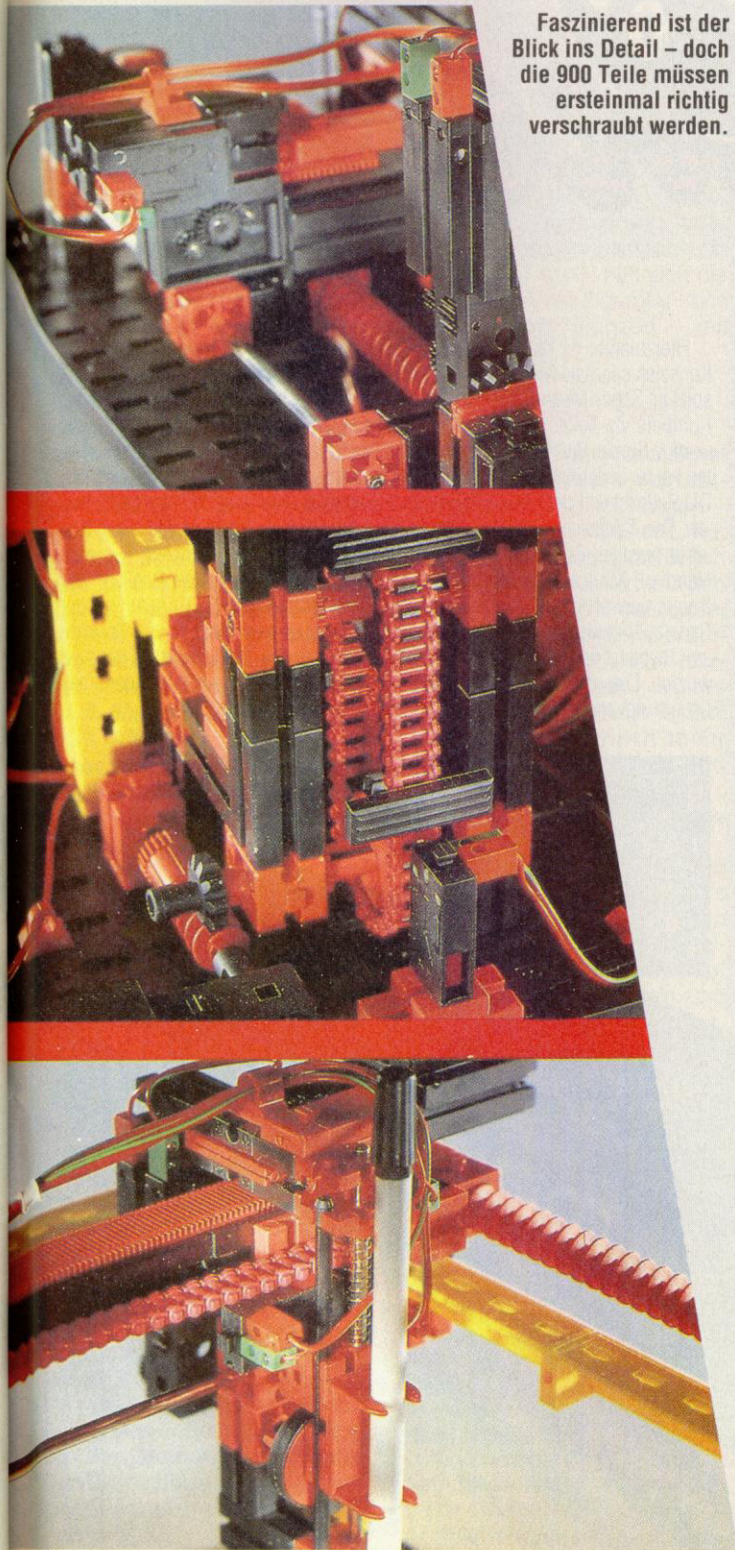
Fischertechnik Computing Combi plus

- Inhalt:** 3 Motoren, 6 Taster, 4 Lampen, 2 Fototransistoren, 20-polige Steckerbuchse, Experimentierplatte, 12 Modelle, 888 Bauteile, Experimentierhandbuch
- Software:** Lucky-Logic für PC (3 1/2 und 5 1/4 Zoll), Amiga und Atari ST
- Hardware:** Interface für 8 Digital-, 2 Analogeingänge, 4 Motorausgänge
- Zubehör:** Netzteil
- Preis:** ca. 550 Mark
- Fazit:** Bis auf kleinere Mankos ist der Fischertechnik Computing Combi plus Kasten eine optimale Entwicklerumgebung zum Bau eines eigenen Roboters.

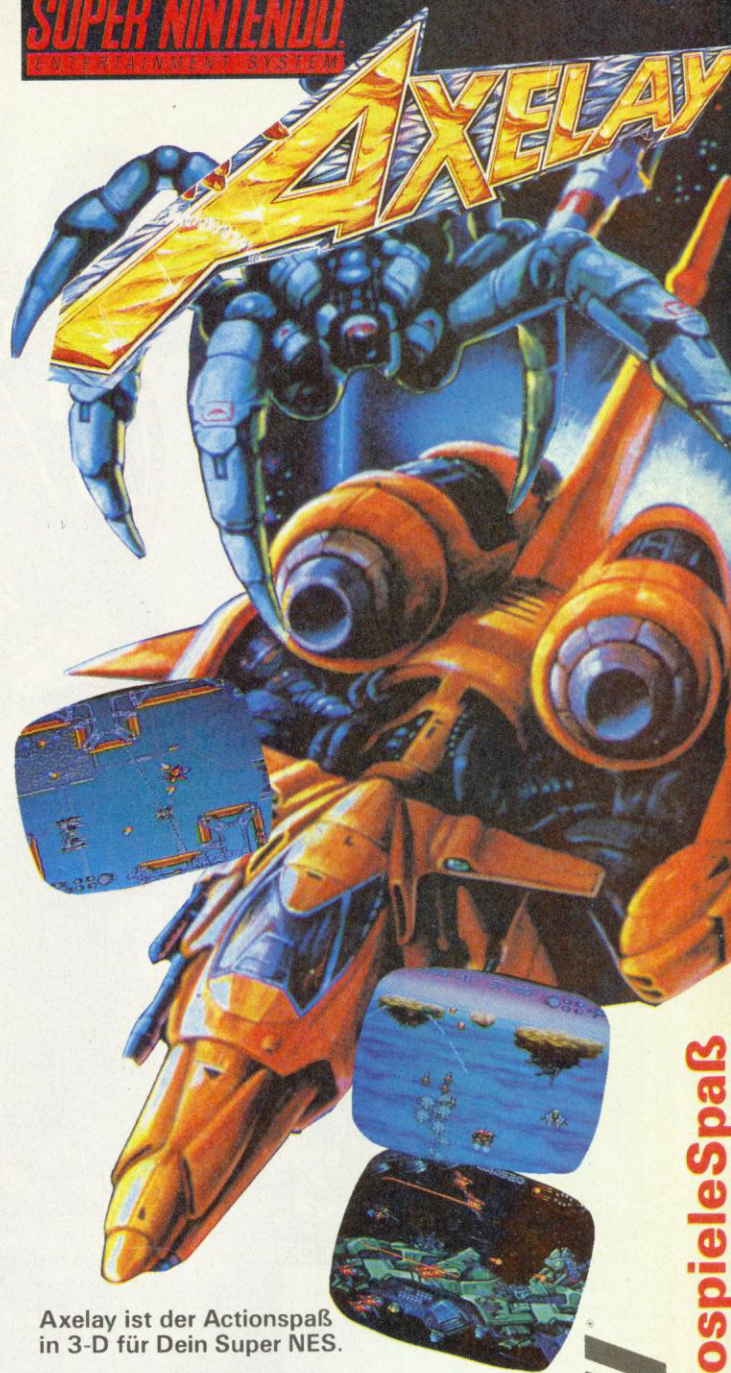
Abläufe zusammen. Dabei gibt es systembedingte Unterschiede zwischen den Computersystemen. Die optimale Software wurde für den PC entwickelt, hier könnt Ihr selbst in Basic und Pascal Strukturcodes programmieren. Spezielle Anforderungen stellt das Zusammenschrauben von Stecker und Interface. Sind Eure Hände Joystick-gegerbt, solltet Ihr Eure kleine Schwester bemühen. Die millimetergroßen Schraubchen verlangen ein Maximum an Fin-

gerspitzengefühl, selbst eine Falcon 3.0-Landung ist dagegen ein Kinderspiel. Die Zukunftsaussichten für ein durchgestyltes Robotersystem sehen gut aus: Die Fischertechnik Entwicklungsabteilung arbeitet an einer Windowskonvertierung der Steuersoftware. Das heißt, in Zusammenarbeit mit dem Fischertechnik Sensoric System und einer Soundkarte mit Spracherkennung rückt der sprachgesteuerte Roboter in greifbare Nähe. cd

Faszinierend ist der Blick ins Detail – doch die 900 Teile müssen erstmal richtig verschraubt werden.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Axelay ist der Actionspaß in 3-D für Dein Super NES.

Ein furioses Weltraum-Spektakel mit Super-SciFi-Sound und genialer Grafik. Die 3-D-Orgie für Dein Super Nintendo Entertainment System.

Ein gigantischer Kampf tobt um die Vorherrschaft in der Galaxie. Und Du bist mittendrin. Als Commander des Raumschiffs Axelay. Dein Ziel: Rette die Erde; bezwinde die galaktische Gefahr. Jetzt im Handel!

POWER PLAY 11/92
"...verdammte feine 3-D Levels, High-End-Knallerei" und "tolle Extras" mit "gigantischer Grafikpracht!"



8-Megabit-Spiel
6 Level
1 Spieler

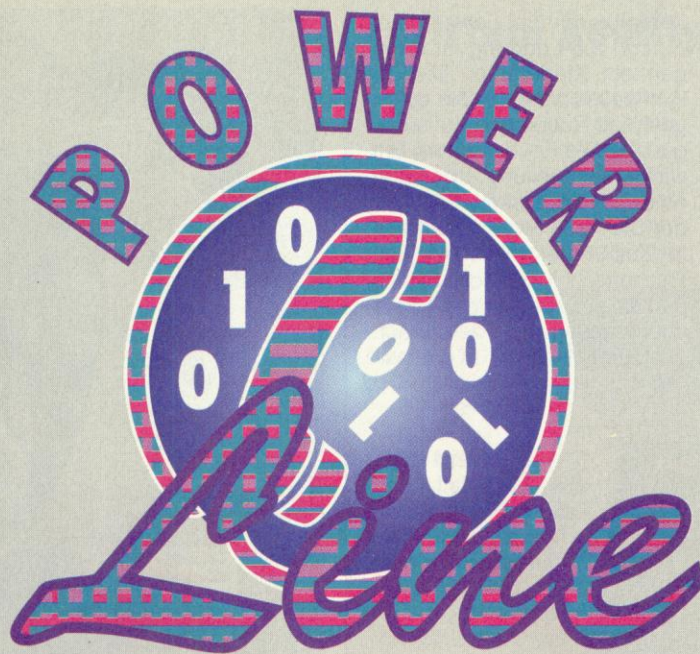


F&P 92/471 P2

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Derweil Computerspieler nur unter großen Mühen im Verbund spielen können, haben es Konsolenfreaks in der Regel etwas einfacher. Statt ein halbes Dutzend Computer zu vernetzen, meterweise Kabel zu verlegen und das Defizit der Telekom auszugleichen, greifen Modul-Maniacs auf ein extra-simples Stück Hardware zurück, um mit bis zu fünf Kollegen gleichzeitig zu zocken. Mehrspieler-Adapter heißt das Zauberwort. Mit einem solchen Konsolenzusatz bolzen auf dem NES bis zu vier Kumpels das digitale Leder in Pixellore, auf dem Super Nintendo sorgt *Bomberman '93* im Fünfspielduell für Laune, Dungeon-Fetischisten kloppen zu fünft auf der PC-Engine in *Dungeon Explorer 2* Monster platt. Aber auch auf eine "echte" Modemoption müssen Videospiefans



im CompuServe-Netzwerk erhält eine solche Nummer. Wollt Ihr nun eine Nachricht an eine Person verschicken, muß diese Nummer als Adresse angegeben werden, damit der CompuServe-Computer weiß, für wen die Nachricht bestimmt ist. Um aber überhaupt eine Nachricht zu verschicken, müßt Ihr Zugang zu CompuServe haben. Entweder seid Ihr selbst Mitglied oder Ihr seid einem anderen Netzwerk angeschlossen, das das Verschicken von Post an CompuServe erlaubt (wie z.B. das Fido-Netz). Um Mitglied zu werden, müßt Ihr einen sogenannten "Account" bei CompuServe beantragen. Die Grundgebühr für CompuServe kostet im Monat rund 9 Dollar, hinzu kommen Gebühren für die Verweildauer im Netz. Je nach Anschlußgeschwindigkeit (9600 Baud sind



Eine Rarität: *Advanced Military Commander* ist nicht nur genial gut, sondern bietet auch eine Modem-Option.

nicht verzichten. Zumindest in Fernost bietet Sega für das Mega Drive ein Modem an.

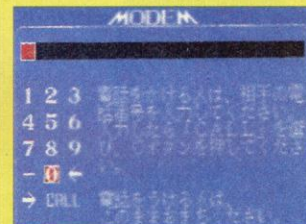
Wer Fragen oder Anregungen hat und eingetragener CompuServe-Benutzer ist, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen auch direkt an unseren Telefonfreund Michael Hengst wenden. Hier die E-Mail-Adresse: 71333,665. mh

In eigener Sache

Für alle Verzweifelten, die mit dem Wort "E-Mail" auf Kriegsfuß stehen, erklären wir hier nochmal, was sich hinter der ominösen E-Mail-Adresse von Michael mit der Bezeichnung 71333,665 verbirgt. Die 71333,665 ist nicht etwa eine Telefonnummer, sondern die CompuServe-Nummer unseres "Briefkastens". Jedes Mitglied

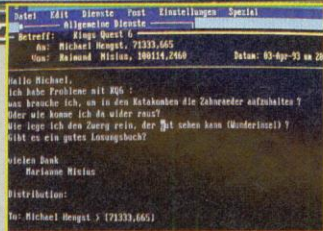
Mega-Modem

Hierzulande ist kaum bekannt, daß es im fernen Osten sogar für knackige Konsolen spezielle Modems zu kaufen gibt. Japanische Spieler können zum Beispiel an Segas Mega Drive ein solch praktisches Instrument anstöpseln und mit Kumpels via Telefondraht in Verbindung treten. Leider gibt's nur sehr, sehr wenige Spiele, die das Modem unterstützen. Eine dieser Telefon-Option-Raritäten hat es in den letzten zwei Jahren auch per Import nach Deutschland geschafft. Die Rede ist von dem Mega-Drive-Strategieknaller *Advanced Military Commander*. Das Taktickschmuckstück genießt nicht nur bei Kennern Kultstatus, sondern ist in hiesigen Gefilden auch zum seltenen Sammlerstück avanciert. Nur eine Handvoll Module gelangte nach Deutschland, und die stolzen Besitzer des Spiels verwahren das Mega-Modul im heimischen Tresor. Ungeachtet der Rarität: *Advanced Military Commander* kann wahlweise mit bis zu vier Spielern am Joypad oder via besagter Modemoption über die Telefonleitung gespielt werden. Dies dürfte auf Dauer jedoch nicht billig sein, denn erfahrungsgemäß dauern *Advanced*-Partien ein paar Stunden.



Wie bitte? Das Modemmenü von *Advanced Military Commander*

So sieht ein Nachrichtenblatt bei CompuServe aus



In Deutschland nahezu unbekannt: Das Mega-Modem für's Megadrive

am teuersten!) kostet eine Anschlußstunde im CompuServe bis zu 24 Dollar. Wer mehr über CompuServe erfahren möchte, wendet sich am besten an die deutsche CompuServe-Vertretung in Poing bei München.



Manga-Freak

Vielen Dank für den Bericht "Japanophile Edelmovies" in der **POWER PLAY**. Endlich stellt mal jemand fest, was für Zeichentrickperlen wir uns da eigentlich durch die Lappen gehen lassen. Eine empfehlenswerte Bezugsquelle für Animes auf Laserdisc und Video ist die amerikanische Firma "Dickens Videos by Mail" in Sacramento. Die Firma bietet neben einem "Video Search Service" für die Suche nach bestimmten Titeln auch eine professionelle Formatumwandlung nach PAL an, mit 80 Dollar pro Titel ist das jedoch nicht ganz billig. Riesenauswahl und problemlose Bestellung per Fax und Kreditkarte runden das Angebot ab. Englischkundige Anime-Fans sollten sich die Sache mal ansehen. Weitere Adressen kann man über die Firma "U.S. Manga Corps" in New York erhalten.

Christof Weber, Ottobrunn

Schwere Geburt

Das Rollenspiel "Amberstar II" sollte eigentlich schon Weihnachten anno 1992 auf dem Spielmarkt erscheinen (selten so gelacht!). Ich, stolzer Besitzer von "Amberstar I" habe es mir natürlich im Januar 1993 sofort bestellt. Jetzt warte ich allerdings schon an die drei Monate auf das Spiel, ohne daß es erscheint. Könntet Ihr Euch nicht einmal bei Thalion umhören, wie nun der neue Erscheinungstermin lautet?

Ingo Heinen, Bremen

Gut Ding will bekanntlich Weile haben. Die Thalionmannschaft arbeitet fieberhaft an *Ambermoon* (so der Titel des *Amberstar-Nachfolgers*). Der Streß ist sogar so kräftezehrend, daß einige der Entwickler maßlos an Gewicht verloren haben...

Aber Spaß beiseite: *Ambermoon* soll rechtzeitig im Herbst diesen Jahres fertiggestellt werden. Habt bitte ein wenig Geduld mit den Programmierern. Immerhin werkelt "nur" eine Handvoll Leute an dem Mammutprojekt, und wenn man bedenkt, daß eine Riesenfirma wie Origin mit *Strike Commander* zwei Jahre Verspätung hatte (trotz Programmiererstab von ca. 50 Leuten!), hält sich die *Ambermoon*-Verzögerung noch in akzeptablen Grenzen mh

Fortsetzung folgt

Warum muß fast jedes Spiel eine oder mehrere Fortsetzungen haben? 10 Folgen – ein Ende nicht in Sicht. Ich muß zugeben, daß natürlich alte Fehler verbessert werden können und/oder das Spiel grafisch aufgepeppt werden kann. Leider gibt es in letzter Zeit immer mehr Spiele mit dem geheimen Untertitel "Auf der Suche nach mehr Geld". Besonders arg sind meistens die 2. Folgen.

Gunnar Fischer, Nordwalde

Du hast die Sache auf den Punkt gebracht. Natürlich geht's ums liebe Geld. Die Firmen gehen ein geringeres finanzielles Risiko ein, wenn sie auf einen bereits bekannten und etablierten Titel eine Fortsetzung setzen. Dagegen ist auch in einigen Fällen nichts einzuwenden. Welcher *Ultima-Underworld*-Fan hätte sich z.B. nicht über den zweiten Teil gefreut. Problematisch wird es dagegen, wenn man uns einfach ein paar Level, die im Mutterprogramm keinen Platz mehr gefunden haben, als neues Spiel verkaufen will oder nur eine neue Story bastelt und sonst alles beim alten läßt. Diese "Gold", "Plus", "Super VGA" und Sonstwie-Packungen sind oft nur eine Tüte heißer Luft. Wir versuchen diesen Etikettenschwindel in unseren Wertungen so weit wie möglich zu berücksichtigen. vw

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation



Fußballaction und Traumtore mit Lothar Matthäus, dem Weltmeister '90 und zweifachen Weltfußballer des Jahres

Erhältlich ab August
(pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison)



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Meine Meinung...

Zum Leserbrief "The Looser is..." in *POWER PLAY* 5/93, in dem zwei IBM-getreue Recken gegen fernöstliche No-Name-Computer zu Felde ziehen, da diese umweltschädlicher und im Endeffekt auch teurer als Markenartikel seien. Der wichtigste Grund, sich solch ein "geklontes Bil-

ligprodukt" anzuschaffen, ist meist etwas, was sich Preis-Leistungs-Verhältnis nennt. Mit Sicherheit bietet IBM weit aus bessere Serviceleistungen als andere, preiswertere Anbieter. Nur, wer nimmt denn solche Garantieleistungen wirklich in Anspruch? Doch wohl nicht der "normale" PC-Besitzer, sondern eher Firmen, die auf langjährigen Support angewiesen sind. Im übrigen bietet die IBM-Tochter Ambra ebenfalls erschwingliche Geräte mit ähnlichem Service wie z.B. Vobis an, um mal einen Namen zu nennen. Der Vorwurf, daß der gesamte Billig-PC auf den

Müll wandert, sobald auch nur ein Teil defekt ist, kann kaum gehalten werden. Schließlich landet kein PC für 4000 Mark und mehr auf dem Schrotthaufen, nur weil die F1-Taste nicht funktioniert.

Peter Szarafinski, Trauchgau

Raser-Realität

Mir lastet etwas auf dem Herzen, was mich ständig wieder ärgert: Eure Rennspieltests! Bevor ich die *POWER PLAY* 4/93 aufschlug und die *Crème de la crème* gelesen hatte, war die Welt noch in Ordnung. Doch was sehe ich

da? Super Mario Kart ist vor Lotus 3 und F-Zero das Euer Meinung nach beste Rennspiel? Formula One GP liegt auf dem 4. Rang? Ich will Euch jetzt nicht unterstellen, daß Ihr die Mario-Programme, die Lotus-Reihe oder das SNES bevorzugt, aber ich glaube, Ihr seid nicht objektiv genug, sowohl in der Bewertung als auch in der Genrezugehörigkeit. Ich besitze ein SNES und einen 486er PC, mein Freund hat einen Amiga und Lotus-Challenge 3. Ich fahre sehr oft Super Mario Kart, auch F-Zero und solch ein F1-Grand Prix auf dem MS-DOS-Rechner stellen

Wir Amiga-Besitzer

Leider kann ich mit Euren Erklärungen (Leserbriefe "Ignoranten", 5/93) als Amiga-Besitzer nicht zufrieden sein. Ich verstehe schon, daß Ihr Eure Testspiele auf einem A-500 testet, da dieser immer noch der meistverkaufte ist. Allerdings finde ich Euren Kommentar zu der Aufrüstung des Amigas einfach nur lächerlich. Wenn ich solche Zeilen lese, wie "schrankgroße Zusatzblätter" oder "Paula-6000-Custom"-Chips lese, dann wird mir einfach nur schlecht. Davon, daß z.B. ein A1200 vom Preis-Leistungs-Verhältnis jedem anderen Computer (zum Spielen) weit überlegen ist, davon habe ich bei Euch noch nie was gelesen. Wir Amiga-Besitzer brauchen keinen Soundblaster oder aber Super VGA-Karten, um mit unserem Computer vernünftig spielen zu können. Auch der Vergleich 486er und 68040 hinkt ein wenig. Den 486er gibt es, soviel ich weiß, seit nun schon 3 Jahren. Der A-4000 mit dem passenden 68040 gibt es seit ca. 6 Monaten. Die ersten reinen 32-Bit-Spiele für den 486er gibt es auch erst seit Mitte '92. Das heißt, dieser Sprung hat auch knappe 2,5 Jahre gedauert. Also die einzigen, die hier rumträumen, das seid Ihr!

Marcus Bubser, Bad Homburg

Sollten die in Ausgabe 5/93 S. 48 von Knut dargelegten

Ansichten tatsächlich denen der Redaktion entsprechen, so würde ich Euch doch bitten, künftig auf Amiga-Spieltests ganz zu verzichten, da unter solchen Umständen sowieso kein Amiga-Besitzer mehr die *POWER PLAY* lesen sollte. Denn: Ihr sollt ja die Qualität eines Spieles, also was ein Spiel im bestmöglichen Fall bringt, (was Ihr ja beim PC auch anders macht) testen und nicht, wie gut es auf dem ein oder anderen Modell eines Rechners läuft (das gehört ja nur in den Meinungskasten). Diese Qualität vergleicht Ihr ja schließlich in Euren "Crème de la crème"-Charts auch direkt, ohne zu erwähnen, daß hier ein "nackter" Amiga 500 gegen einen 386/25 HD antritt. Zur Erinnerung: Ihr habt anno dazumal Wing Commander auf einem 386er getestet (in einer Zeit, als ein 286er mit 12 bzw. 16 MHz Standard war, und von Euch im "Test zum Fest" mit "Spielezukunft - sehr gut -" empfohlen wurde) und im Kästchen am Rand dezent auf die Abstriche beim 286er und XT hingewiesen: So sollte es auch beim Amiga heutzutage sein. Was meint Ihr, wo der PC heute wäre, wenn Ihr die ganzen Jahre über nur auf 286ern getestet und Spiele wie Wing Commander verrissen hättet, weil sie auf dem Standard-PC zu langsam waren?

Thomas Lampart, Deizisau

In Ausgabe 5/93 haben Sie geschrieben, daß Amiga 4000-only-Games wohl nur der Traum von Commodore

und den "wenigen" (obwohl der A 4000 überraschend gut verkauft wird) Besitzern ist. Nun, dem ist nicht ganz so, denn zum Beispiel das Schachprogramm "Unchess" (aus der Fish-Serie) läuft in der entsprechenden Version nur mit dem 68040er und 10 MByte RAM! Ebenso wird auch das neue AGA-Chipset unterstützt (dieses Programm gewann 9 von 10 Partien gegen den Chessmaster). Wie wäre es z.B. mal mit einem Special über die neuen Amigas? Diese Sache wäre doch eine ideale Gelegenheit, Euch mit einigen unnötig verärgerten Amiga-Benutzern zu versöhnen.

Jürgen Kahlert, CH-Arau

Gleich zu Beginn die erfreuliche Nachricht: Wir haben uns endlich entschlossen, "größere" Spiele, die Turbokarten unterstützen oder gar benötigten, auch für schnellere Amigas zu bewerten. So würde *Wing Commander* zum Beispiel um einige Pünktchen nach oben rutschen. In den Meinungskästen findet sich dann jeweils ein Hinweis für die A 500-pur-Besitzer (Rukeln, Flackern, etc.).

Amiga-1200-Spiele werden bereits seit *POWER PLAY* 6/93 getestet. Die Sache mit dem A 4000 ist schon etwas kniffliger. Soweit uns bekannt ist, arbeitet kein professioneller Spielehersteller an Spielen für den Amiga 4000 oder plant derartiges. Hier greift die A-1200-Produktpalette. Wer sich zudem einen A 4000 als Spielmaschine zulegt, wird etwas enttäuscht sein, daß 90% der älteren Software aus den Jahren 1988-1991 nicht auf Com-

modores High-End-Maschine läuft. Der 1200er hat zwar ähnliche Probleme, kostet allerdings erheblich weniger und ist demnach als Spielcomputer empfehlenswerter. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt beim A 4000 in Sachen Spielen gegenüber dem 1200er nicht. Grafik-Fans und Anwender sind mit dem 4000er natürlich bestens bedient.

Kommen wir nun zu leidigen Thema "486 versus A 4000" oder besser "Amiga versus PC". Was gibt es PC- oder Amiga-Besitzern sich gegenseitig zu zerfleischen? Werfen wir einen kleinen Blick in die Vergangenheit:

Vor 4 Jahren saß auch ich an meinem Amiga und bastelte, wie viele meiner Freunde an diversen Demos. Mit einem nicht zu unterschätzenden Potential an Arroganz zerfleichte man (auch ich) damals das Atari-ST-Lager. Die andere Seite schlug mit feinsten Regelmäßigkeit zurück. Warum es nicht zu einem Bürgerkrieg kam, ist mir bis heute ein Rätsel. Im Nachhinein betrachtet (Der Amiga hat den Krieg gewonnen - Tataa!) wird einem die Sinnlosigkeit solcher Auseinandersetzungen klar; man sollte sich der eigenen Ignoranz, Arroganz und mangelnden Akzeptanz schämen. Nehmen wir uns nun ein Beispiel an "führenden" Demo-Groups, wird eines klar. Auch diese Leute haben gelernt, die Vorteile der jeweiligen Rechner zu nutzen und "coden" ihr 1001stes Mega-Ultra-Cool-Demo sowohl auf dem Amiga als auch auf PCs. *kn*
(Stolzer PC- und Amiga-Besitzer)

W-1000 Berlin 21
 Oldenburger Str. 44
 Ecke Waldenserstr.7
 Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
 Osdorfstr. 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 Mönchengladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
 Ulrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
 Kölner Str. 485
 Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
 Friedrich-Ebert-Str.93
 Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 6
 Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
 Mollke 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
 Kavallerstr.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.

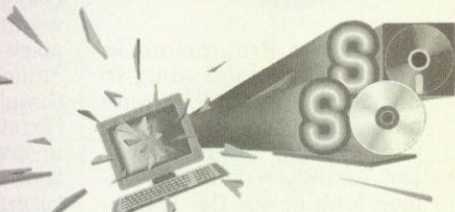
1. SENSATION DES MONATS!

Laserwave Supra 16 Soundkarte, 399,-/ *28,- mtl.

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

Kit mit Mitsuni CD-Rom LU 005 S, 798,-/ *32,- 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%.

- 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** 179,-
 - Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr** 189,-
 - Festplatten für Amiga 500:**
 - 130MB OMB RAM (bis 8MB optional)** 799,-/*32,- mtl.
 - 210MB OMB RAM (bis 8MB optional)** 999,-/*34,- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten 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 39,90
- 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 349,00
- 10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox** nur 17,90

W-4800 Bielefeld
 Schloßhofstr. 1
 Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
 Von-Verth-Str. 20-22
 Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
 Gottesweg 149
 Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
 Schiefelings Weg 24
 Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
 Markenbildchen Weg 24
 Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
 Zuckerbergstr. 21
 Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
 Friedrich-Engels-Allee 296
 Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
 Lange Wende 30
 Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
 Bergischer Ring 5
 Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte
 Friedenstr. 2
 Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
 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
 Altenberger Str.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
 Fax: 06232/49108,
 Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
 Fabrikstr. 32
 Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
 Alleestr. 3
 Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
 Jungbusch Str. 3 /
 Ecke Luisenring
 Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
 Straßburger Str. 45
 Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
 Dreilindenstr. 17
 Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
 Lessingstr. 5
 Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
 Lehener Str. 24
 Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
 Kreuzstr. 104
 Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
 Reichenbachstr. 33
 Tel.: 089/2021285
W-8134 Pocking
 Schloßberg 2/
 Im Bahnhof Pössenhofen
 Tel.: 08157/4088
W-8520 Erlangen
 Lange Zeile 82
 Tel.: 09131/26658
W-8630 Coburg
 Kasernenstr. 26
 Tel.: 09561/63831

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,- versandkostenfrei!

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



diese zwei Programme in Sachen Rennspiel völlig in den Schatten. Lotus 3 kann sich ebenfalls nicht mit Microproses Produkt messen. All diesen drei Programmen fehlt eines: Der Realismus! Wenn man seinen Rennbolden nicht auf die jeweilige Strecke abstimmen kann, die Konkurrenten von der Strecke schießen (Super Mario Kart) oder überspringen darf (SMK, F-Zero), und an der Strecke Laserschranken postiert sind (Lotus 3), so halte ich dies für alles andere als rennspieltüchtig. Schon vor einem Jahr als Ihr Lotus 2 eine höhere Wertung als Indianapolis 500 gegeben habt, war ich etwas erstaunt, doch daß Ihr jetzt drei Geschicklichkeits- oder Aktionsspiele einem reinrassigen, bei weitem länger motivierenden Rennprogramm vorzieht, finde ich mehr als unfair. Ihr steckt Wing Commander doch auch ins Action-Genre und es hatte mindestens soviel von einer Simulation wie SMK von einem Rennspiel hat. Ich fände es deshalb toll, wenn Ihr demnächst etwas mehr darauf achten würdet, ob ein Rennspiel auch wirklich ein Rennprogramm oder nicht eher ein Action-Spiel ist. Eine Alternative wäre, daß Ihr zukünftig zwischen Rennspiel (SMK) und Rennsimulation (F1 GP) unterscheidet.

Kamil Rajec, Schönberg

Auch wir sind mit der Unterteilung in verschiedene Genre nicht recht glücklich, da sich die Grenzen immer mehr vermischen. Wo hört z.B. bei einem Rennspiel die Action auf und wo beginnt die ernsthafte Simulation? Wenn wir jetzt auch noch anfangen, die einzelnen Genre weiter zu unterteilen, blickt bald keiner mehr durch und die Verwirrung ist komplett. Natürlich stehen wir zu unseren Wertungen. Die einhellige Meinung: F1 Grand Prix ist das beste Rennspiel für PCs und das Nonplusultra für Simulations-Fans, dund gern Auto fahren, macht jedoch längst nicht so viel Spaß (im eigentlichen Sinne von Frohsinn und Freude), wie Nintendos Super Mario Kart. Vor allem zu zweit fesselt

SMK beide Spieler für Stunden ans Pad. In Sachen Motivation schlägt unserer Meinung nach SMK den Microprose-Konkurrenten ebenfalls. Spaß und Motivation sind zugleich auch die Hauptkriterien der Gesamtwertung. Der Realitätsfaktor spielt dabei eine eher untergeordnete Rolle und wird nur bei Simulationen hinzugezogen. Natürlich sind die Geschmäcker unterschiedlich: Dem Simulationsfan gefällt die (Renn-)Simulation besser, dem Action-Freund das (Renn-)Action-Spiel. *kn*

Präventiver Kommentar

Ich beziehe mich auf die wahrscheinlichen Lobberichte zu "Strike Commander", die die gesamte Computerefachpresse über diese "Simulation" schreiben wird. Ich höre schon "Super" 93%, etc., etc.. Dazu nun ein kleiner Meinungsbericht von meiner Position aus. Wir streichen vielleicht erst einmal das Wort Simulation, denn für diesen müden Wing Commander-Aufguss mit Adventure-Elementen lohnt dieser Begriff nicht. Vielleicht hätte Mr. Roberts besser einmal intensiv Falcon 3.0 gespielt und die diversen Fachbücher zu dieser Simulation gelesen, anstatt nur einen Miniabschnitt des "Sudden Death"-Handbuches der Steuerung und Ähnliches einer F-16 zu widmen. Doch nun zum eigentlichen Spiel: Der Ärger fängt bei der optionalen Thrustmaster-Unterstützung an. Das WCS läßt sich mit der im Readme-File angegebenen Schalterstellung nicht aktivieren, und bevor es jetzt heißt "Tja, Alter, da hast du wohl einen Fehler in deiner Hardware..." – wir (meine Freunde und ich) haben es an drei verschiedenen Rechnern mit unterschiedlichen Konfigurationen (Hard- und softwareseitig) ausprobiert. Ergebnis: Nix!



Wir drehen nun den Ärger-Schalter noch ein wenig höher, indem wir die nur 7 MByte große Speech-Disk installieren und feststellen, daß kein Deut mehr an Sprache kommt (ich wiederhole ab jetzt nicht mehr, da dies alles mit verschiedenen Soundkarten, Harddisks, CPUs usw. geschah). Wo wir gerade beim Sound sind: Der stellt sich auch nicht von seiner Schokoladenseite dar. Ein einschläferndes "Pull up", ein furzender Jeep sind nicht gerade die Krönung, die uns Chris Roberts & Crew da hat angeeignet lassen. Jetzt läuft die Ärger-Maschine erst wirklich warm. Denn dies könnte man alles (vielleicht) noch verzeihen, wenn sonst das meiste am Spiel stimmen würde. Aber das trifft keineswegs zu. Okay, daß die Softwareentwicklung nicht auf XT- oder 286er Standard stehenbleiben kann, ist klar. Da wir dieses Spiel noch nicht einmal auf einem 486/33 mit 8 Megs und 1 MByte-Grafikkarte ohne heftiges Ruckeln zum Laufen bringen konnten (ob mit oder ohne Disc-Cache, Veränderung der Konfiguration usw., alles egal), möchte ich nicht die (vor Ärger) schwarzen Gesichter der 386er/33 oder 40 Besitzer sehen, die sich zwischen den einzelnen Frames wahrscheinlich einen Kaffee holen können. Es läuft momentan sowieso das Gerücht herum, daß Chris Roberts SC nur in 25.000 Fuß fliegt und sich nicht in Reichweite der Stadt wagt, wo dem Ruckeln noch eins draufgesetzt wird. Resümee: Ich meine, daß dieses Spiel auf Grund von finanziellem Druck (mein Gott, ich glaube, die sitzen seit der Unabhängigkeitserklärung an diesem Spiel) nun hopplahopp gepusht wurde, um die SC-Crew bis zur Landung der ersten bemannten Fähre auf dem Mars zur Fertigstellung von Privateer oder Wing Commander 3 zu bringen (dann wahrscheinlich lauffähig auf 986-Computern). Alles in allem eine Unverschämtheit, ein solch un-

fertiges Produkt auf den Markt zu bringen und ich danke dem lieben Gott, daß ich nicht in der Reklamationsabteilung von Origin sitze.

Norbert Gürich, Neuss

Norbert, mit einigen Deiner doch recht harschen Vorwürfe hast Du sicherlich recht – z.B. die Sache mit dem WCS (der Thrustmaster selbst funktioniert!). Hier hat Origin schlichtweg gemurkst. Von einem unfertigen Produkt aber kann kaum die Rede sein. Sicherlich ist Strike Commander nicht die Supersimulation, die vor Realitätstreue nur so strotzt – dies steht übrigens auch in unserem Test – aber mal ganz ehrlich: Für einen "normalen" Spieler, der keine Lust hat, 300 Seiten Handbuch zu wälzen, 50 Tastenkombinationen auswendig zu lernen und einen Aerodynamik-Kurs mitzumachen, um ein simuliertes Flugzeug zu steuern, bietet Strike Commander eine echte Herausforderung. Für mich ist Falcon 3.0 immer noch die Referenzsimulation, die Realitätstreue wird bisher von keinem anderen Programm erreicht, aber dies heißt nicht, daß Strike Commander etwa keinen Spaß macht. Im Gegenteil: Da wo's vielleicht an Simulationselementen hapert, machen es die Originleute mit dem wett, was sie am besten können – der Story.

Die Sache mit dem Speech Pack muß jeder für sich selbst entscheiden: Eins steht aber fest, Deine Behauptung, es würde mit dem Speech Pack kein Deut Sprache mehr geben, ist schlichtweg falsch. Mit dem Speech pack gibt es jede Menge Sprache mehr. Dann wäre noch das Geschwindigkeitsproblem. Zugegeben, Strike Commander ist sicherlich nicht das rasanteste Spiel, aber was erwarten wir denn von einer Firma, die seit Jahren die technischen Grenzen überschreiten will? Wir alle jammern heute, das wir vielleicht nicht das richtige System haben, um dieses oder jenes Programm zu spielen, aber im Grunde sind wir es doch, die von den Softwarefirmen immer größere, buntere und lautere Programme haben wollen. Wir erwarten von den Firmen, daß das nächste Spiel noch umfangreicher, noch komplexer und noch spannender ist – und wenn dann das ersehnte Super-Spiel endlich da ist, müssen wir entsetzt feststellen, daß die neue Software nur noch mit Abstrichen auf dem heimischen PC läuft. *mh*

WIR WOLLEN'S WISSEN

Es ist wieder Umfragezeit: Um *POWER PLAY* optimal nach Eurem Geschmack zu gestalten, müssen wir Eure Meinung wissen. Eure Mühe ist uns auch etwas wert: Der Gewinner erhält ein Superpaket mit 10 Spielen (nur PC oder Amiga) für seinen Computertyp. Nichts wie ran an die Griffel und die Fragen ausgefüllt. Sobald Ihr fertig seid, schickt ihn an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
 Kennwort: Umfrage '93
 Postfach 13 04

8013 (ab 1.7.93 neue PLZ 85531) Haar

Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der 24. Juli 1993, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Welchen Computer oder welches Videospiele-System besitzt Du und welchen/welches willst Du Dir kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga 500	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>
Amiga 1200	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>
Amiga 600/2000/3000/4000	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>
Atari ST/STE/TT	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>
C 64/128	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>
Macintosh	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 286er	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 386er	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 486er	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/>
CD-ROM	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/>
Videospiele:		
Atari VCS	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/>
Atari 7800	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/>
Atari Lynx	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/>
Neo Geo	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/>
NES	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/>
Super Nintendo	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/>
PC-Engine	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/>
Turbo Duo	<input type="checkbox"/> 21	<input type="checkbox"/>
Sega MasterSystem	<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/>
Mega Drive/ Genesis	<input type="checkbox"/> 23	<input type="checkbox"/>
Mega CD	<input type="checkbox"/> 24	<input type="checkbox"/>
Sonstige, und zwar:	<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/>

2b. Welche Soundkarte hast Du installiert?

<input type="checkbox"/> 1	Keine
<input type="checkbox"/> 2	Adlib oder Kompatible
<input type="checkbox"/> 3	Soundblaster oder Kompatible
<input type="checkbox"/> 4	Roland

3. Welche Peripheriegeräte besitzt Du oder willst Du kaufen?

	besitze ich	möchte ich kaufen
Joystick	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drucker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:		

4. Wenn Du einen Amiga besitzt: Welche Zusatzkarten hast Du installiert?

<input type="checkbox"/> 1	Turbokarte
<input type="checkbox"/> 2	Festplatte
<input type="checkbox"/> 3	Sonstiges, und zwar:

5. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Dir die Anzeigen in der *POWER PLAY*, Dich für ein bestimmtes Produkt zu entscheiden?

<input type="checkbox"/> 1	immer
<input type="checkbox"/> 2	meistens
<input type="checkbox"/> 3	selten
<input type="checkbox"/> 4	nie

5. Welche Themen sollen in Zukunft mehr (+)gleich viel (o) weniger (-) in *POWER PLAY* behandelt werden?

	(+)	(o)	(-)
Aktuelle Meldungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1
Messeberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2
Previews/Vorabberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 3
Computerspieltests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 4
Videospieltests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 5
Interviews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 6
Firmenportraits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 7
Berichte über	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 8
Spielerprogrammierer			
Hitparaden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 9
Compilation Corner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 10
Nippon Corner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 11
Schwerpunkte zu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 12
Themen			
Marktübersichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 13
Modem Allerei	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 14
Umsetzungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 15
Power Tips	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 16
Computerspiele			
Power Tips Videospiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 17
Power Tips Clue Book	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 18
Doc Düse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 19
Scenery Corner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 20
Wettbewerbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 21
Hardwaretests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 22
Leserbriefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 23
Liste der Besten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 24
Computerspiele			
Berichte über Musik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 25
Berichte über Kino- oder Videofilme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 26
Berichte über Bücher	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 27
Berichte über die	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 28
Comic Szene			
News aus der Redaktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 29
Kleinanzeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 30
Andere Themen, und zwar:			<input type="checkbox"/> 31

6. Wie ist Deine Meinung zu POWER PLAY?

Meiner Meinung nach ist die POWER PLAY: (Bewertung nach Schulnoten-Prinzip)

aktuell	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
hilfreich	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
informativ	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
kompetent	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
kritisch	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
preiswert	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
sachlich	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
übersichtlich	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
unterhaltsam	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
unverzichtbar	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
verständlich	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

2a. Wenn Du einen MS-DOS-PC besitzt: Welche Grafikkarte hast Du installiert?

Herkules	<input type="checkbox"/> 1
EGA	<input type="checkbox"/> 2
VGA	<input type="checkbox"/> 3
SVGA	<input type="checkbox"/> 4

7. Was fehlt Dir in POWER PLAY?

.....

.....

8. Welches Spiele-Genres interessiert Dich?

sehr (+)	ein wenig (x)	überhaupt nicht (-)?	
(+)	(x)	(-)	
Action- und Ballerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1
Action-Adventures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2
Geschicklichkeitsspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 3
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 4
Adventures/ Abenteuerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 5
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 6
Denk- und Logikspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 7
Strategiespiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 8
Simulationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 9
Schach	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 10

9 a. Wie viele Personen, Dich eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Dein Exemplar der POWER PLAY?

Personen:

b. Was machst Du mit Deinem Exemplar von POWER PLAY, wenn Du es ausgelesen hast?

Sammle alle Hefte	<input type="checkbox"/>
Sammle einzelne Ausgaben	<input type="checkbox"/>
Sammle Power-Tips	<input type="checkbox"/>
Sammle einzelne Beiträge	<input type="checkbox"/>
Gebe es an interessierte Bekannte weiter	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/>

10. Wieviel Mark gibst Du im Monat für Computerzeitschriften aus?

<input type="checkbox"/> 1	informiere mich kostenlos
<input type="checkbox"/> 2	unter 10
<input type="checkbox"/> 3	10 bis 20
<input type="checkbox"/> 4	21 bis 40
<input type="checkbox"/> 5	über 40

11. Wieviel Mark gibst Du im Monat für den Kauf von Computer- und Videospiele aus?

<input type="checkbox"/> 1	0 bis 15
<input type="checkbox"/> 2	16 bis 30
<input type="checkbox"/> 3	31 bis 40
<input type="checkbox"/> 4	41 bis 60
<input type="checkbox"/> 5	61 bis 80
<input type="checkbox"/> 6	81 bis 100
<input type="checkbox"/> 7	101 bis 130
<input type="checkbox"/> 8	131 bis 150
<input type="checkbox"/> 9	über 151

12. Wodurch bist Du erstmals auf das neue POWER PLAY aufmerksam geworden?

<input type="checkbox"/> 1	Auslage am Kiosk
<input type="checkbox"/> 2	Werbung in einer anderen Zeitschrift
<input type="checkbox"/> 3	Empfehlung durch Freunde/ Bekannte
<input type="checkbox"/> 4	Sonstiges, und zwar:

13. Welche Computerzeitschriften kennst Du, kaufst Du selbst beziehungsweise liest Du außer POWER PLAY?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er Magazin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1
Amiga (Markt & Technik)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2
Amiga Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 4
Amiga-Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 9
ASM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 5
Chip	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 6
Computer persönlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 10
DOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 11
Game On	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 12
Gamers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 13
Magic Disk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 14
PC-Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 8
PC-Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 16
PC-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 7
PC-Review	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 3
Play Time	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 15
ST-Computer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 17
ST-Magazin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 18
The One	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 21
TOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 19
Video Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 20
Sonstige, und zwar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 22

14. Welche Hobbies hast Du außer Computer- und Videospiele?

<input type="checkbox"/> 1	Programmieren
<input type="checkbox"/> 2	Brettspiele
<input type="checkbox"/> 3	Postspiele (PBM)
<input type="checkbox"/> 4	Spielautomaten
<input type="checkbox"/> 5	DFÜ/Modem-Spiele
<input type="checkbox"/> 6	Comics
<input type="checkbox"/> 7	Musik
<input type="checkbox"/> 8	Lesen
<input type="checkbox"/> 9	Kino
<input type="checkbox"/> 10	Science-Fiction/Fantasy
<input type="checkbox"/> 11	Video
<input type="checkbox"/> 12	Sport
<input type="checkbox"/> 13	Sonstiges, und zwar:

15. Wie kommst Du an POWER PLAY?

Ich kaufe sie im Zeitschriftenhandel	<input type="checkbox"/> 1
Ich lasse sie mir mitbringen	<input type="checkbox"/> 2
Ich leihe sie mir von Freunden	<input type="checkbox"/> 3
Ich bin stolzer Abonnent	<input type="checkbox"/> 4
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 5

16. Fragen zur Person

Geschlecht: 1 männlich 2 weiblich

Alter:

Welche Schule besuchst Du oder hast Du besucht?

Volksschule, Hauptschule	<input type="checkbox"/> 1
Weiterführende Schule	<input type="checkbox"/> 2
Hochschulreife, Abitur	<input type="checkbox"/> 3
Studium	<input type="checkbox"/> 4

Was machst Du beruflich?

Ich bin berufstätig	<input type="checkbox"/> 1
Ich bin Lehrling	<input type="checkbox"/> 2

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Du an der Preisverlosung teilnehmen willst):

Name: _____ Vorname: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____ PLZ ab 1.7.93:
 Ort: _____ Telefon: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: _____

030 694 60 43

DIE TRAUMFABRIK

030 694 48 62

10 - 18.30 h

040 490 83 94

1. Adentelefon

069 ??? ?? ??

kein Versand

10 - 18.30 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

SPIELE G m B H

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Ultima 7-2 Serpent Isle

The Guardian is back böser als jemals zuvor. Nehmt ab 22.3. (HA) teil...

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

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

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Über 5000 lieferbare Spiele

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Bei uns gibt's keinen kalten Kaffee, aber dafür jede Menge heißer Spiele !!

Lands of Lore 1

Westwood Games treibt ohne Ende. Diesmal: Throne of Chaos...

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Berlins allergrößtes Lager

Atari ST Lynx Super Nintendo Sega CD Apple Macintosh Mega Drive Game Boy Game Gear

Ab 1.7.93 : 10961 Berlin Ab 1.7.93 : 20259 Hamburg 1000 Berlin 61 2000 Hamburg 20 6000 Frankfurt Mittenwalder Str. 47 Osterstr. 50 100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße 300m vom U-Bahnhof Osterstraße Versandzentrale und Softwaretempel Softwaretempel Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

Händleranfragen erwünscht

030/6944156 Info-Anrufbeantworter 030/6944256 Fax 1-inc

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Tornado

Die Macher des Falcon 3.0 schlagen wieder zu. Diesmal werden angebahnt auch die Nicht-PC-Besitzer beachtet...

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Table with 3 columns: PC, Ami, CD. Lists various game titles and prices.

Table with 3 columns: dt., eng. Lists various solutions and prices.

Syndicate

Die Weltherrschaft ist ja wohl das mindeste, was man im Jahre 20XX erwarten kann...

Table with 3 columns: AD & D, Alle Module u. Bücher, Alle Module u. Kästen. Lists board games and prices.

Heute bestellt Gestern geliefert?! UPS-Versand zum Postpreis!!! Himmmlische Preise Himmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Verkaufspreise! Ladenpreise variieren... Alle Preise verstehen sich als Verkaufspreise! Ladenpreise variieren...

Es gibt Spiele, die würde man am liebsten mit ins Bett nehmen. Programme, in denen auch nach der fünfzigsten Weltumkreisung, der zehnten Krönung zum Kaiser aller Reussen und dem zigsten Sieg über die Römer, noch etwas Neues zu entdecken ist. Kurz und gut, wir sprechen von Eurem persönlichen Lieblingsprogramm, dem Besten aller Spiele, dem Non-plusultra.

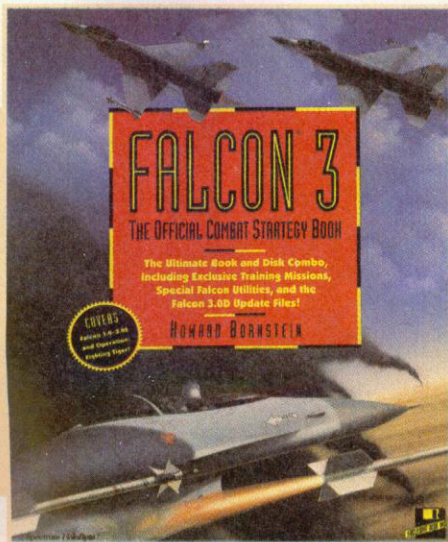
Hat man sich erst einmal einen Kandidaten auserkoren, will man mehr wissen. Wie war noch gleich die Gipfelhöhe der AH-1W SuperCobra? Bei welcher Geschwindigkeit kippt die ME 262 in den "Stall" ab, welche technischen Errungenschaften sind nötig zur Entwicklung der Atomenergie? Wer diese Fragen beantworten will und das Letzte aus seinem Programm herausholen möchte, braucht einen "Strategy Guide". Diese prallvollen Nachschlagewerke versorgen Euch, die nötigen Englischkenntnisse vorausgesetzt, mit allem was Ihr zum vollkommenen Glück mit Eurem Spiel braucht.

Der einzige Nachteil: Wer keinen Onkel in Amerika hat, muß leider auf die relativ teuren Importversionen zurückgreifen. Um Euch kostspielige Enttäuschungen zu ersparen, haben wir uns genauer im Angebot umgesehen und das Beste herausgesucht. vw

Falcon 3

Die Bibel des Jetpiloten. Auf über 350 Seiten findet Ihr neben einem ausführlichen technischen Teil jede Menge Tricks und Kniffe, wie aus einem durchschnittlichen Piloten ein absolutes

Titel: Falcon 3 - The Official Combat Strategy Book
Autor: Howard Bornstein
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-160-3
Preis: 27.95 Dollar

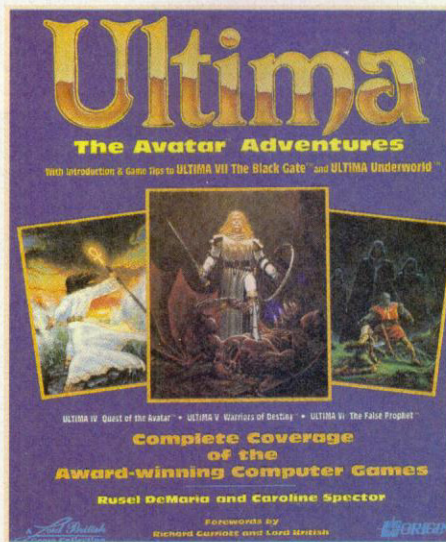


STRATEGIE PAPIER

Wer die letzten Rätsel der Spielewelt lösen möchte, braucht professionelle Hilfe und umfassende Betreuung. Wir wurden auf dem amerikanischen Buchmarkt fündig.

Flieger-As wird. Der Autor führt Schritt für Schritt in die komplizierte Welt der Jetpiloten und ihrer heißen Maschinen ein. Wir werden mit allen bekannten und versteckten Funktionen der Simulation vertraut gemacht, lernen die verschiedenen Instrumentierungen kennen und erhalten einen Überblick über die in Falcon angebotenen Missionen.

Auf der mitgelieferten Diskette findet Ihr neben diversen Patches und Editor-Programmen, drei neue "Red-Flag"-Missionen, die ausführlich im Buch besprochen werden.



Titel: Ultima - The Avatar Adventures
Autor: Rusel DeMaria und Caroline Spector
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-130-1
Preis: 18.95 Dollar

Ultima

Alles was der Avatar zum Leben braucht. Auf 400 Seiten hält das Autorengespann Rusel DeMaria und Caroline Spector die Komplettlösungen der mittleren Ultima-Trilogie bereit. Ihr erfahrt, wie man seine Charaktere möglichst schnell aufpappelt, wo alle geheimen Objekte im Spiel versteckt sind, werdet in zahlreichen Tabellen über Waf-

fen, Monster und Schätze informiert und erfahrt alles über den persönlichen Hintergrund des Avatars. Als besonderes Zuckerl stand Richard Garriott den Autoren beim ausführlichen Interview Rede und Antwort. Da weite Teile der Lösung in recht

Gunship 2000

anspruchsvollem Text gehalten sind, können wir dieses Buch nur Avataren mit guten Englischkenntnissen empfehlen.

Hubschrauber gehören zu den am schwersten beherrschbaren Fluggeräten. Wer bei der Handhabung von "Cyclic", "Collectiv", und Pedalen nicht ins Trudeln geraten möchte, braucht Hilfe von professioneller Seite. Auf 230 Seiten erfahrt Ihr alles über das harte Geschäft des Chopperpiloten. Autor Bob Guerra stellt die verschiedenen Gunship-Versionen vor, hält einen umfangreichen Plausch mit den Programmie-

rern, die aus dem Nähkästchen plaudern und verrät Interessantes über "Mission Builder" und die Szenario-Disk. Die strategischen Aspekte von Gunship 2000 werden ebenso angeschnitten, wie das Score- und Beförderungssystem.



NEU IN DÜSSELDORF
Anschaffhilfe in Essen erfragen

VIDEOSPIELE UND MEHR !

SUPER NES
MEGA DRIVE
GAMEBOY
AMIGA
ATARI
IBM

GAMESTORE

Rüttenscheider Straße 181 (nahe Messe/Gruga)
4300 Essen 1 · Telefon 0201/777225
Laden & Versand

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00–19.30 Uhr, Donnerstag 10.00–23.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr
Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken

NEU IN ESSEN

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!!!

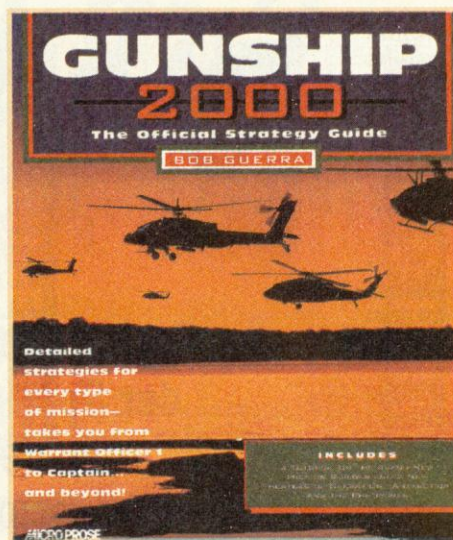
Bestellservice rund um die Uhr!
A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

SOFTWARE VERLEIH

AMIGA PC
AB 1 DISK 3,-

Öffnungszeiten:
Mo.-Sa. von 12.00 - 20.00 Uhr

Disk 1 Computersoftware Brunowstr. 17 (U-Bahn Tegel) 1000 Berlin 27 Tel. 433 74 19	Disk 1 Computersoftware Sesenheimerstr. 19 (U-Bahn Bismarckstr.) 1000 Berlin 12
---	---



Titel: Gunship 2000 – The Official Strategy Guide
Autor: Bob Guerra
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Numer: 1-55958-244-8
Preis: 18.95 Dollar

Her damit!

Wie kommt Ihr am schnellsten und billigsten an Euren "Strategy Guide"? Der einfachste Weg ist der bereits erwähnte Onkel in Amerika. Natürlich tut es auch jeder Florida-Urlauber in der Verwandtschaft. Gut sortierte Softwareshops und Buchläden findet Ihr in jeder Shopping-Mall überall in Amerika. Hört Euch um, irgend jemandem werdet Ihr den Wunschzettel schon unterjubeln.

Die zweite, leider erheblich teurere Methode ist der Gang zu Eurem Buchhändler. Mit der passenden ISBN-Nummer kann man jedes Buch auch in Deutschland beschaffen. Der

Nachteil: Die Sachen werden teuer (ab 50 Mark aufwärts) und Ihr müßt mehrere Wochen auf die Lieferung warten.

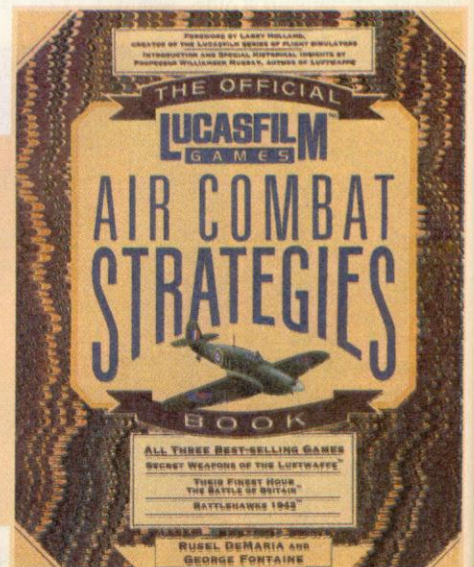
Wer sich zumindest die langen Wartezeiten ersparen will, sollte sich die Anzeigen in der *POWER PLAY* genauer ansehen. Firmen, wie etwa die **Traumfabrik** oder andere Softwareversender haben die Bücher-schätze oft am Lager.

Telefonieren und Preise vergleichen lohnt sich in jedem Fall.

Air Combat Strategies

Der gehaltvollste Schmöker in unserer Sammlung. Alle Missionsformen und Aufträge der drei Lucasfilm-Spiele *SWOTL*, *Their finest Hour* und *Battlehawks 1942* werden umfassend vorgestellt und erklärt. Besonders schön ist dabei,

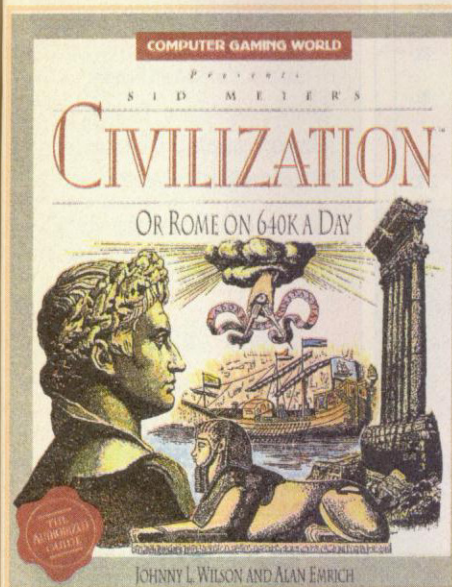
daß die Programme in ihren historischen Rahmen gestellt werden. Blinden Militarismus oder gedankenlose Geschichtsklitterung sucht man vergebens. "Air Combat Stra-



Titel: Lucasfilm Games – Air Combat Strategies
Autor: Rusel DeMaria und George Fontaine
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Numer: 1-55958-079-8
Preis: 18.95 Dollar

tegies" ist nicht nur ein hervorragender Begleiter der drei Programme, sondern ein kritisches Geschichtsbuch.

Civilization



Titel: Civilization or Rome on 640K a Day
Autor: Johnny L. Wilson und Alan Emrich
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-191-3
Preis: 18.95 Dollar

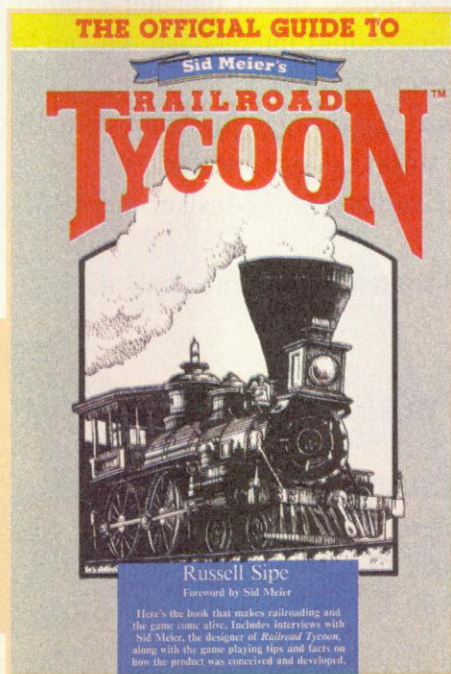
Von der Hütte bis zum Wolkenkratzer und wieder zurück in 2000 Jahren. Wer einfach kein Glück hat mit seiner Zivilisation, wer an den bösen Nachbarn verzweifelt oder der drückenden Steuerlast, findet auf 360 Seiten Hilfe und Erleichterung vom schweren Cäsarenjoch. Für die erfolgreiche Entwicklung des Volkes müßt Ihr genauestens planen, wie und wann Ihr bestimmte Erfindungen initiiert. Das Buch sagt Euch genau wie es geht und hält todsichere Wege zum Erfolg bereit.

Titel: Railroad Tycoon
Autor: Russel Sipe
Verlag: Compute Books
ISBN-Nummer: 0-87455-244-3
Preis: 12.95 Dollar

Railroad Tycoon

Sid Meiers Eisenbahnprogramm hat sich längst in die Herzen der Lokführer gefahren. Trotzdem oder gerade deshalb kann eine etwas genauere Einführung in das harte Geschäft

eines Stahlroß-Moguls nicht schaden. Ihr lernt, wie man die Mitbewerber aus dem Rennen jagt, wie man den Aktienmarkt aufrüllt und wo die besten Strecken angelegt werden. Zusätzlich gibt's reichlich Anekdoten und Geschichten aus den Anfangstagen der Eisenbahn.

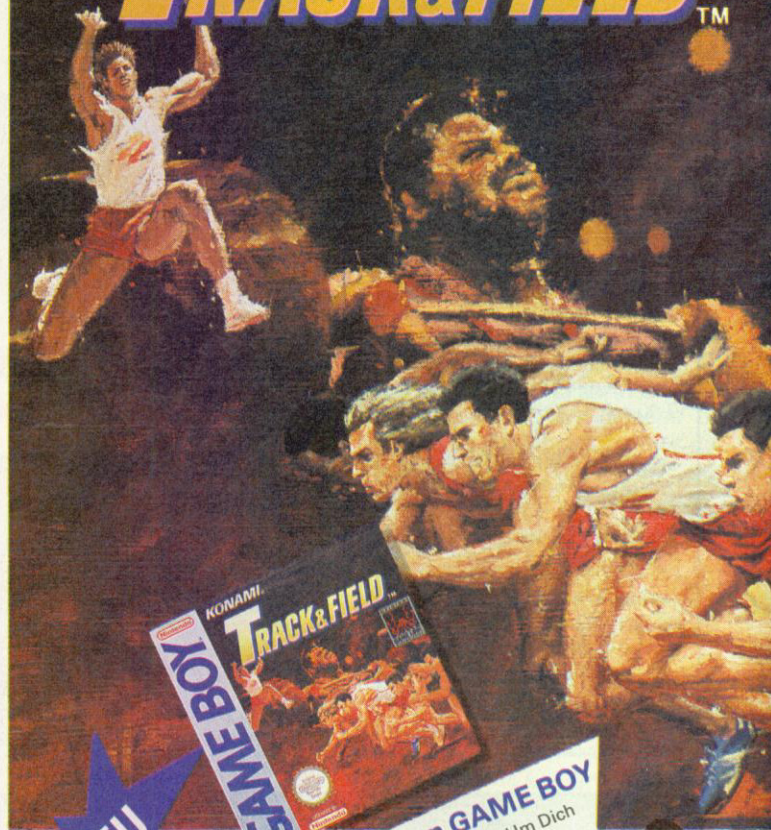


Russel Sipe
 Foreword by Sid Meier
 Here's the book that makes railroading and the game come alive. Includes interviews with Sid Meier, the designer of Railroad Tycoon, along with the game playing tips and facts on how the product was conceived and developed.

Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System

TRACK & FIELD™



NEU

Das Spitzen-Sport-Spiel für Deinen GAME BOY
 Du stehst auf dem Siegereitertreppchen. Weltrekord im Hürdenlauf! Um Dich brandet Beifall auf. ... Dies spannende Sportgame bringt Dir Olympia ins Haus - live. Du weißt: Nur schlappe Hengste hängen vor dem Fernseher. Doch Du bist fit für den Wettkampf. 100-Meter-Sprint, Weitsprung, Schwimmen, Hürdenlauf, Speerwurf, Gewichtheben, Bogenschießen, Hammer-, Diskuswerfen, Stabhochsprung ... gegen den Computer oder einen Freund. Du beweist: Du bist der Beste.
 11 Sportdisziplinen · Für 1-2 Spieler · System: GAME BOY

Das NES-Olympia-Fieber
 „Die Spiele mögen beginnen“, ruft KONAMIs Königliche Hoheit Dir im Olympiastadion zu. Um Dich die besten Sportler aus den USA, der GUS, England ...

Fordeere Deinen Freund heraus im Kampf um Medaillen.
 15 herausfordernde Disziplinen: Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tontaubenschießen, Hammerwerfen, Stabhochsprung, Kanu, Hürdenlauf, Reckturnen, Bogenschießen, Fechten, Taekwondo oder Armdrücken.
 Krönende Schlußwettbewerb: Drachenfliegen und Pistolenschießen.
 Gefragt: Geschicklichkeit und Timing. Spektakuläre Grafik.
 tolle Atmosphäre.
 15 Sportdisziplinen · Für 1-2 Spieler · System: NES



KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß



Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50
 Telefon: D-069/950812-0, Telefax: D-069/950812-77

PALGOM
 SOFTWARE

PC-Tuning

Sonderaktion!!!

Motherboards VL

386/40 128 KB Cache 219,-
486/33 256 KB Cache 698,-
486/50 256 KB Cache 948,-
486/66 256 KB Cache 1048,-

Festplatten AT BUS

174 MB 3,5" 399,-
256 MB 3,5" 429,-

Gehäuse inkl. Netzteil

Big Tower 194,-
Baby Tower 111,-

Monitore

NEC 3FG 1024 x 768 998,-
NEC 4FG 1280 x 786 1378,-

Speicher

Simm Mod. 1 MB 70 ns 55,-
Simm Mod. 4 MB 70 ns 235,-
VL Kombi Controller 99,-

Komplettsysteme

386 DX 40 1398,-
486 DX 33 1923,-
486 DX 50 2267,-
486 DX 66 2498,-

GS Computer

Versand

Tel.: 0 62 23/29 96
Fax: 0 62 23/29 49

M.K. Elektronik

TITEL	AMIGA	IBM/PC	TITEL	AMIGA	IBM/PC
Alone in the Dark	DV	89,-	Fallen Empire	DV	83,-
Abandoned Places 2	DV	62,-	Gateway to the Savage Frontier	DV	69,-
A-Train Construction Set	DV	42,-	Gunship 2000	DA	69,-
A-Train	DV	83,-	Hannibal	DV	68,-
Arabien Nights	DV	62,-	Human Race	DV	69,-
Aces over Europe	DV	83,-	Indiana Jones 4	DV	82,-
Airbus A320 America	DA	89,-	Jonathan	DV	82,-
Betrayal Kondor	DV	83,-	Lemmings 2	DA	64,-
Body Blows	DA	46,-	Pinball Dreams	DA	54,-
B17 Flying Fortress	DA	69,-	Reach for the Skies	DA	55,-
Battle Isle Data 2	DA	42,-	Strike Commander	DA	89,-
Burning Steel	DV	82,-	Strike Commander Speech Pack	DA	35,-
Burning Steel Data 1	DV	35,-	Street Fighter 2	DA	55,-
Burning Steel Data 2	DV	35,-	Space Quest 5	DV	69,-
Buzz Aldrins Race into Space	DA	89,-	The 7th Guest CD-ROM	DA	138,-
Creatures	DA	49,-	The Legacy	DA	97,-
Comanche Data 1	DV	49,-	Transarctica	DA	55,-
Chaos Engine	DA	49,-	Ultima Underworld 7, Teil 2	DA	82,-
Car & Driver	DV	75,-	Veil of Darkness	DV	83,-
Dark Queen of Kryn	DV	83,-	Walker	DA	62,-
Desert Strike	DA	55,-	X-Wing	DA	89,-
Dune 2	DV	55,-			
Eye of Beholder 3	DV	83,-	HARDWARE		
Eishockey Manager	DV	76,-	Sound Blaster 16 ASP	DV	479,-
Empire Deluxe	EA	83,-	Sound Blaster Pro Deluxe	DV	279,-
Exodus 3010	DV	55,-	Sound Blaster Deluxe	DV	169,-
Freddy Pharkas	EA	69,-	Aktiv Lautsprecher schwarz	DV	69,-
Flashback	DV	62,-			
Flies Attack on Earth	DA	69,-			

T-Shirt-Druck von einer Vorlage Ihrer Wahl inkl. T-Shirt DM 20,- z.B.: Bild vom Cover Ihres gekauften Softwarespiels!

LADENVERKAUF: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR · TELEFONISCHE BESTELLUNG RUND UM DIE UHR UNTER: 0 21 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 WERBEPARTNER! · HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

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

Stellenangebote

Sie sind Programmierer? Grafiker? Musiker?
Und Sie sind gut?

Dann sollten wir miteinander reden!

Wir sind ein führendes Unternehmen auf dem Gebiet der Computer-Promotion und beschäftigen uns in vielfältiger Weise mit multimedialen und interaktiven Anwendungen für große Unternehmen aus allen Wirtschaftsbereichen.

Wenn Sie Lust haben, Ihre Fähigkeiten und Ihre Erfahrung zu fairen Konditionen in interessante Projekte einzubringen, dann sollten Sie sofort bei uns anrufen.

Wir brauchen Ihr Know-how als Programmierer, Grafiker oder Musiker auf IBM-PC oder Commodore-Amiga.

Auch über Ihr bereits fertiggestelltes Computerspiel sollten wir uns unterhalten.

Wir freuen uns auf Sie!

PROMOTION SOFTWARE GMBH

Ferdinand-Lassalle-Straße 57

72770 Reutlingen

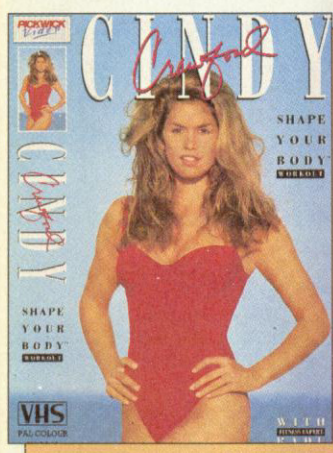
Tel.: 0 71 21/95 89 19

Fax: 0 71 21/95 89 33

Cindymania

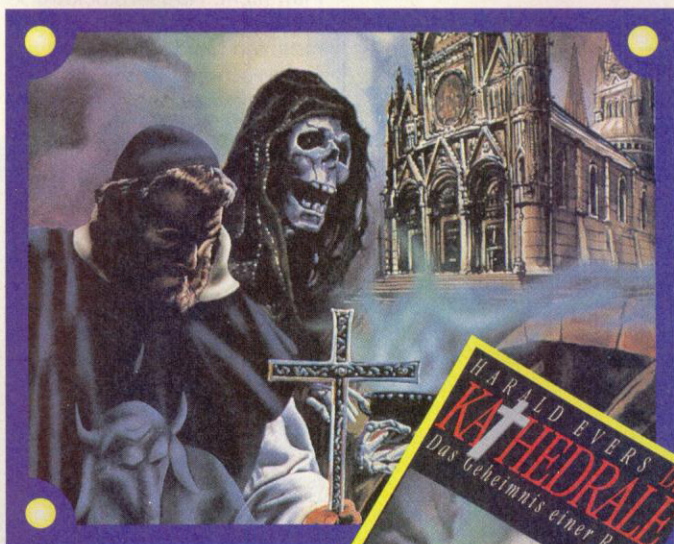
Exzessives Computerspielen gefährdet die Gesundheit. Die Muskulatur erschlafft und die Körperhaltung schließt den Kreis der Evolution, zurück zum Vorprimaten. Doch Rettung naht: Am Strand von Venice und im Studio agiert Revlon-Megamodelle Cindy Crawford 90 Minuten lang als Video-Vorturnerin für Körperbewußte. Unter der Anleitung des kalifornischen Fitneßgurus Radu wurden in *Cindy Crawford's Shape Your Body* die schweißtreibenden Aufwärmübungen und Stretchakrobatik der Schönen kunstvoll aus atemberaubenden Perspektiven eingefangen.

In Amerika und England erfreuen sich Cindys multimediale Turnübungen auf Video und LaserDisk bereits großer Beliebtheit – Kein Wunder, denn dieses sportliche Video müßte es eigentlich auf Rezept geben: Zum einen können auch Dilletanten ohne große Hilfsmittel Cindys Manöver nachvollziehen (Könner versuchen sich ohnehin am Schnelldurchlauf). Zum anderen sollte man den visuellen Aspekt nicht unterschätzen – Cindy Crawford ist nicht gerade unansehnlich und übertrifft die Fitneßvideo-Schabracken Cher und Jane Fonda um Längen. Cindy, warum hast Du Richard Gere geheiratet? js



HEADWARE

Gottesfürchtig



Und es begab sich im Jahre des Herrn, Anno 1437, daß die Christenheit auf ein neues, gewaltiges Werk zu Ehren ihres Gottes blicken konnte. Die St.-Pauls-Kathedrale zu Schönau wurde im Beisein der Kirchenfürsten des Reiches ihrer frommen Bestimmung übergeben.

Keiner der gottesfürchtigen Bauern und Handwerksburschen, die über Jahre in schwindelnder Höhe an diesem unvergleichlichen Bau gearbeitet hatten, ahnte damals, welches grausige Geheimnis sich hinter den schweigenden Mauern verbarg.

Der spanische Baumeister der Kathedrale, Victor Paz, lag in erbitterter Fehde mit der kirchlichen Inquisition und machte seine Kirche zum Werkzeug seiner Rache. Genau 555 Jahre später betreten zwei, anfangs noch unbedarft, Reisende die Kirche und machen in den weitläufigen Kellergewölben eine Entdeckung. In dem darauf fol-

genden Wettlauf gegen die Zeit bricht das Grauen der Vergangenheit in unsere rationale Welt und beginnt sie zu verändern.

Wem diese Geschichte nicht ganz unbekannt ist, der dürfte schon mit Software 2000 Text-Abenteuer *Die Kathedrale* Bekanntschaft gemacht haben. Autor und Designer **Harald Ewers**, schon immer auch ein Mann des geschriebenen Wortes, hat die spannenden und gar "schröcklichen" Ereignisse in seiner Kirche nun gekonnt zu Papier gebracht. Sein Werk ist ihm wohl gelungen – Wir können die gebundenen, 300 Seiten starke und garantiert "Bug"-freie Fassung nur wärmstens empfehlen. Lesemönche werden im Buchhandel unter folgender Bestellnummer fündig:

Harald Ewers
"Die Kathedrale – Das Geheimnis einer Rache"
 Herbig Verlag, München
 ISBN: 3-7766-1795-0

Wer nicht genug bekommt von Haralds Phantasiegebilden, der darf sich schon mal auf sein neues Computerspiel freuen. Mehr dazu in unserem Aktuell-Teil. vw

Comic-Kunst

Schon im letzten Heft beschäftigten wir uns mit einer erlesenen Auswahl japanischer Zeichentrickfilme. Waren die vorgestellten Laserdisk-Movies nur für den High-End-Freak interessant, werfen wir heute einen Blick auf den Video-Markt. Mittlerweile haben sich "Animes", so der Ausdruck für japanische Zeichen-



trickfilme, einen festen Platz in den Herzen der Comic-Fans erobert. Meistens haperte es jedoch am Nachschub der gezeichneten Kunstobjekte. Findige Firmen wie das "US-

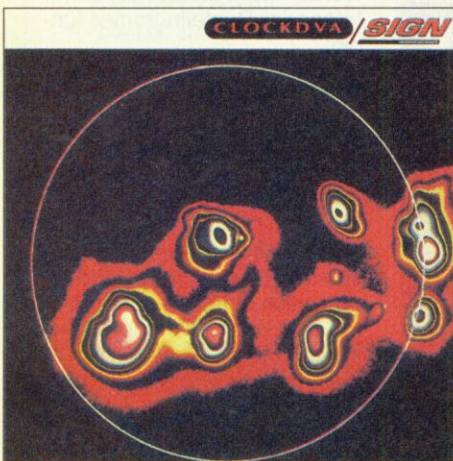
Manga-Corps" oder "Animeego" veröffentlichen schon seit Jahren in den USA japanische Filme mit englischen Untertiteln. Für Europäer etwas einfacher zu erreichen ist der **Manga Club** in London. Diese Abteilung der Medien-Firma "Island World Communications", veröffentlicht die Comic-Streifen als Videos. Besonders erfreulich: Statt der doch recht mühseligen Untertitel, werden die Filme, die unter dem Manga-Logo erscheinen, komplett ins Englische übersetzt. Unsere Redakteure decken sich (und die Kollegen) bei gelegentlichen Messebesuchen immer mit den jüngsten Video-Werken ein – bislang gibt's rund acht Videos.



Anschauen lohnt sich: **Venus Wars**, ein neuer Anime auf Video

lung ist die Venus im Jahre 2089. Zwei verfeindete Venusnationen prügeln sich um die Vorherrschaft auf unserem Nachbarplaneten. Eines Tages rumpeln Panzer der einen Fraktion (genannt Ishtar) in die Hauptstadt von Aphrodisia. Der Held des Films schließt sich einer aphrodisianischen Rebellen-truppe an, die auf rassigen, schwer bewaffneten Motorrädern gegen die Eindringlinge vorgeht. An fetziger Action mangelt es dem Film nicht: Häuserblockgroße Explosionen wechseln sich mit rasanten Motorrad-Jagden ab. Technisch gehört *Venus Wars* außerdem zu den "besseren"

Animes. Gute Zeichenqualität, geschickt eingestreute Digi-sequenzen und eine flotte Science-Fiction-Story machen den 104 Minuten langen Film zum kurzweiligen Videoerlebnis. *mh*



Clock DVA Sign

Als Mitte des Jahres 1991 ein britisches Forscherteam in geheimer Mission auf einem fremden Planeten landete, ahnte selbst Mitreisender Adi Newton, seines Zeichens Elektronikmusiker und Frontmann von Clock DVA, nichts von der Gefahr, in die sie sich begaben. Intelligente Einzeller umspannen die Neuan-kömmlinge mit künstlichen Molekülen, die im Laufe der Zeit die Körper des Teams infiltrierten und im Endeffekt gänzlich umwandelten. Adi Newton war kein Mensch mehr, sondern eine Maschine. Da die Einzeller jedoch schnell auf die Talente Ihres Wirtskörpers aufmerksam werden, wenden auch sie sich der Musik zu und entwickeln in kollektiver Anstrengung eine musikalische Zeichensprache. Nach fünf Monaten war es dann endlich soweit: Musikwirt Adi setzt sich an den Bordcomputer und komponiert und komponiert und... Das Ergebnis wurde unter dem Chiffre **Sign** (Conte

Einer der neuesten Filme ist das Endzeit-Spektakel **Venus Wars**. Schauplatz der Hand-

Reingehört

225CD) als Botschaft via Satellit dem italienischen Label Contempo übermittelt: Elektro-Fans werden mit der Botschaft umzugehen wissen, alle anderen sollten es wenigstens versuchen. Und, Einzeller, bitte laßt Techno-Humanoiden Newton weiterarbeiten. *kn*

Blind Guardian Tokyo Tales

Es war sicher kein allzu schönes Gefühl, Nikolaus einige tausend Meilen weit weg von daheim in angemessenem Rahmen zu feiern, aber die deutsche Hardrocker von Blind Guardian haben sich und nun auch ihrer Plattenfirma ein tolles Geschenk gemacht. Nicht genug damit, daß tausende japanische Mädels an den



Rand der Ohnmacht gespielt wurden, veröffentlicht Virgin nun noch die Live-Scheibe der Japan-Tour und schlägt die deutschen Metal-Fans erneut in ihren Bann. Auf der fetzig zusammengestellten CD (**Virgin 263325**) finden sich durchweg nett arrangierte Titel, die erstaunlicherweise guten Live-Klang bieten und, vorrausgesetzt Ihr habt den richtigen Verstärker (mit "Stadium"-Voreinstellung), Euer Zimmerchen in eine knusprige Musikhöhle verwandeln. Wer sich nun noch die kleinen Japanerinnen dazu-denk, kommt in den Genuß einer fernöstlichen Heavy-Metal-Nacht. Fans von zugig flotten Gitarrenriffs, schnellen Drums und abgedunkelten Texten kommen voll auf ihre Kosten. Alle anderen dürfen vorsichtig Reinhören. Den Asiaten gefällt's prächtig. *kn*

Front 242 06:21:03:11 Up Evil

Die belgische Techno-Truppe Front 242 leidet derzeit unter einem ungeheuerlichen Kreativitätsschub, so daß 1993 gleich zwei Alben erscheinen werden, die sich gegenseitig ergänzen. Ihr erstes 93iger Album **06:21:03:11 Up Evil** (RRE 21 CD) ist vor kurzem erschie-

nen und vereint erstmals den eckigen Techno-Groove der Belgier mit echten Gitarren. Zu diesem Zweck wurde eigens Andy Wallace (Nirvana, Sonic Youth) ans Mischpult gerufen, der mit seiner Rock-Erfahrung *Up Evil* eine ganz andere Farbe verlieh, als man sie von Front 242 erwartet. Auch textlich wurde fleißig aus den Vollen geschöpft. Neben abgefahrenen Auseinandersetzungen mit Identifizierungsproblemen, beschäftigt sich die Band, was



sonst, vor allem mit Problemen der Menschheit im allgemeinen, dies natürlich auf ihre ganz eigene Art. Im Endeffekt bleibt ein recht hartes Techno-Album, das den Hörer ordentlich verwirrt aber auch zum Nachdenken animiert. Passende Antworten werden wir spätestens auf dem im Juni erscheinenden Nachfolger **05:22:09:12 Off** finden. Freunde von *Front by Front* und *Tyranny for you* werden sich an den "neuen Stil" erst gewöhnen müssen. *kn*

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
Eishockey Man. (Amiga/PC)	109,90/119,90	64,90/74,90	40,95%/37,53%
Freddy Pharkas	99,95	59,90	40,08%
Might & Magic 4	99,95	59,90	40,08%
Strike Commander + Speech	179,80	119,90	33,36%
Wing Commander DV (Amiga)	99,95	49,90	50,08%

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.) von 10 - 22 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. Kostenlos 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, 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	Humans Race	DV	64,90	74,90	Strike Commander + Spe.	DA		119,90
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90	Inca	DV		84,90	Stunt Islands	DA	a.A.	84,90
A-Train	DV	79,90	89,90	Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90	Superfrog	??		49,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90	Island Dr. Brain	DV		69,90	Super Tetris	DA	64,90	69,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90	Jonathan	DV	74,90	74,90	Task Force 1942	DA		84,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90	Jordan in Flight	DA		69,90	Terminator 2029			84,90
Aces of the Europe	DV		a.A.	KGB	DV	54,90	59,90	The Greatest	DV	54,90	59,90
Aces of the Pacific		64,90	64,90	Kings Quest 5	DV	64,90	49,90	The Legacy	??		84,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90	Kings Quest 6	DV		74,90	Tracon 2		74,90	84,90
Armour Geddon 2	DA	59,90	a.A.	Leather Goddesses 2	DA		94,90	Train it	??	a.A.	
Astar	DA		a.A.	Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90	Transarctica	DV	49,90	49,90
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	Lemmings 2	DA	59,90	74,90	Trolls	DA	44,90	44,90
B. C. Kid	DA	54,90		Line in the Sand	??		a.A.	Ultima 6	DA	54,90	
Balance	DV		34,90	Links 386 Pro	DA		84,90	Ultima 7	DV		79,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90	Links Banff		54,90	39,90	Ultima 7 Data			44,90
Bat 2	DA	69,90	74,90	Links Barton Creek			34,90	Ultima 7 II	DA		79,90
Batman Returns	DA		84,90	Links Bay Hill			34,90	Ultima Underworld 1	DA		69,90
Battle Chees 4000	DA		64,90	Links Bountiful		34,90	34,90	Ultima Underworld 2	DA		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90	Links Firestone		34,90	34,90	V for Victory 1			64,90
Battle Team (B. Isle + Data)	DA	64,90	69,90	Links Harbour Town			44,90	V for Victory 2			64,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90		Links Hyatt Dorado			39,90	Veil of Darkness			54,90
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links Mauna Kea			39,90	Vision	??	a.A.	a.A.
Bitmap Br. 1	DA		49,90	Links Pinehurst			34,90	WWF European Rampagne		49,90	54,90
Body Blows	DV	49,90	64,90	Links Tron North			34,90	Walker	DA	59,90	a.A.
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	74,90	Lion Heart	DA	54,90		Waxworks	??	59,90	
Burning Steel	DV		74,90	Liverpool		49,90	49,90	Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
Buzz Adrian			84,90	Lost Treas. 1		84,90	89,90	Wing Commander 1	DV	49,90	
Caesar Pal	??		a.A.	Lost Treas. 2			64,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA		79,90
Campaign	DV	74,90	69,90	Mad TV	DA	49,90	74,90	Wing Commander 2	DV		74,90
Car and Driver	DA		69,90	Maelstorm	??		a.A.	Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Carmen USA Deluxe			a.A.	Mc Donald Land	DA	49,90	49,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Carrier Strike			69,90	Maniac Manion 2	DV	a.A.	a.A.	Wing Commander Speech			39,90
Carriers at War			64,90	Microleg. Football	??		a.A.	Winter Chall.	DA	59,90	59,90
Castles Data Disk	DA	29,90		Might & Magic 3	DV	64,90		Wizardry 7	DV	79,90	79,90
Castles 2	DA		64,90	Might & Magic 4	DV		69,90	Wordtris	DV		64,90
Chaos Engine	DA			Monkey Island 1	DV	64,90	74,90	X-Wing	DA		79,90
Civilization	DV	69,90	79,90	Monkey Island 2	DV	74,90	74,90	X-Wing	DA		74,90
Columbus	??		a.A.	Nick Faldo Golf	DA	64,90		Xenobots	DA		69,90
Comanche	DV		79,90	Nicky Boom	??		a.A.	Zool	DA	44,90	54,90
Comanche Data	DV		49,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90				
Comanche + Data	DV		124,90	No. Collection	DV	64,90	74,90				
Combat Air Patrol	DA	59,90	59,90	Origin Screen Saver	??		59,90				
Combat Classics	DA	54,90	64,90	Outlander	??		a.A.				
Creepers	DA	59,90	69,90	Patriot	DA	a.A.	69,90				
Dagger of A. RA	DV		69,90	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90				
Dark Queen of Krynn	DV	a.A.	74,90	Perfect General	DA	69,90	74,90				
Dark Sun	??		a.A.	Perfect General Data		39,90	39,90				
Dark World	??		a.A.	Pinball Dreams	DA	44,90	49,90				
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Pinball Fantasie	DA	49,90	a.A.				
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Populous 2	DA		69,90				
Der Patrizier	DV	64,90	74,90	Populous 2 Plus	DA	64,90					
Desert Strike	DA	59,90		Premier Manager		49,90					
Die Kathedrale	DV	74,90		Premiere	DA	54,90					
Dogfight	DA		89,90	Privateer	??		a.A.				
Dream Team	DA	49,90	54,90	Quest of Glory 3		64,90					
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon	DA	74,90	79,90				
Dune 2	DV	54,90	59,90	Reach for the Skies	DA	49,90	59,90				
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Red Baron	DV		64,90				
Elite 2	DA		a.A.	Red Baron Data	DV		44,90				
Elvira 2	DV	49,90	49,90	Ringworlds	DA		69,90				
Eye of Storm	??		a.A.	Roma AD 92	DV	64,90					
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90	SWOTL			69,90				
Eye of Beholder 3	DV		74,90	SWOTL DO 335			39,90				
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90	SWOTL He 162			39,90				
Falcon 3.0	DA		79,90	SWOTL P 38			34,90				
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	SWOTL P 80			34,90				
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90	Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90				
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90	Shadow of the Beast 3	DA	59,90					
Fire & Ice	DA	49,90	54,90	Shadow of the Comet	DV		79,90				
Flashback	??		a.A.	Sherlock Holmes	DV		74,90				
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90	Shuttle	DA	49,90					
Fly Harder	DA	59,90		Siege			59,90				
Football Manager 3	??		a.A.	Siege Data			34,90				
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	Silent Service II	DA	69,90	69,90				
Freddy Pharkas	DV		59,90	Sim Life	DV	a.A.	74,90				
Front Page Football	DA		69,90	Sleep Walker	??		49,90				
Goblins 2		54,90	59,90	Space Hulk	DA	69,90	79,90				
Gunship 2000	DA	64,90	79,90	Space Quest 5	DV	a.A.	64,90				
Gunship 2000 Senario			49,90	St. Thomas	DV	64,90	74,90				
Hannibal	DV	64,90	74,90	Strategie	??		a.A.				
Harrier Jump Jet	DA		84,90	Street Fighter 2	DA	54,90	59,90				
History Line 14/18	DV	74,90	74,90	Strike Commander	DA		79,90				
Hook	DA	49,90	59,90	Strike Commander Spe.	DA		39,90				
Humans	DA	49,90	49,90								

CD-Rom

360 Compalation	59,90
7th Guest	129,90
Battle Chess	a.A.
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
SWOOTL	99,90
Wincommander + Ultima 6	59,90

Super NES

Act Raiser	114,90
Another World	114,90
B.O.B.	a.A.
Dino City	114,90
Jimmy Connors Tennis	114,90
John Madden Football '93	114,90
Lemmings	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
Starfox	a.A.
Star Wars	129,90
Street Fighter	89,90
Super Mario Kart	a.A.
Tiny Toon Adv.	119,90
Tiny Toons	a.A.
Wing Commander	129,90
World Tour Basketball	a.A.



Wärmt schonmal die Joypads an: **Jungle Strike** ist im Anflug



Origin schlägt zurück: Alles über **Privateer** und die **Wing Commander Academy**

Strategie pur bietet **Starlords** von Microprose

POWER PLAY

8

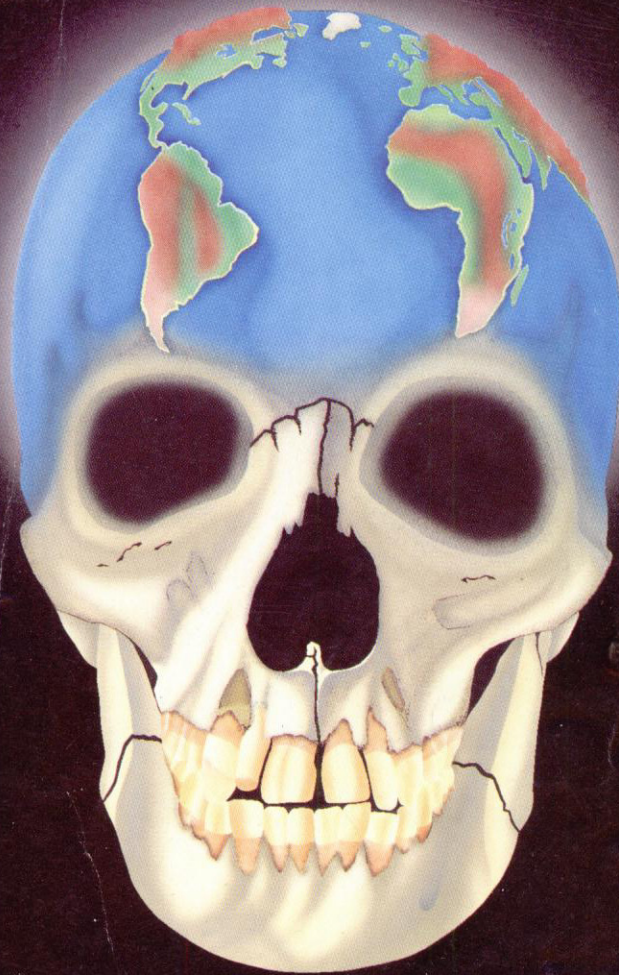
erscheint am
14. Juli 1993

POWER PLAY geht für Euch wieder auf eine große Rundreise. So erfahrt Ihr im nächsten Heft alles über die kommenden Spielhighlights von der Mega-Messe CES in Chicago. Wir folgen den Spuren von **LucasArts** und buddeln vor Ort ein paar Geheimprojekte der Edelsoftwareschmiede aus.

POWER PLAY parliert wieder mit Softwaregrößen und präsentiert Euch ein Interview mit den **Lands of Lore**-Machern sowie heiße Infos zum neuen Westwood-Adventure **Kyrandia 2**. Ebenfalls in der Spielepipeline ist **Dynamix'** U-Bootsimulation **Seawolf** sowie zwei vielversprechende Neuheiten aus den Microprose-Labors. Deshalb gibt's ausführliche Berichte über die Sf-Simulation **Subwars 2050**, das Strategieepos **Starlord** und das Opernadventure **Return of the Phantom**. Einen der schärfsten Anwärter auf den Rollenspielthron, **Origins** neusten Streich **Shadow Caster**, das **Wing Commander-Construction-Kit** und Neues über **Privateer** wollen wir Euch nicht vorenthalten.

Videospieler dürfen schon mal das Joypad anwärmen, um mit dem **Desert Strike**-Nachfolger **Jungle Strike** ein paar gemütliche Runden zu drehen.

BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,
... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - **Überleben!**



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab August 1993!
MAX DESIGN, Salzburger Straße 106, A-8970 Schladming, Tel. 0043-3687-24147

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



...WIRST DU SPIELEND FERTIG!



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

Advanced
GRAVIS