

Markt & Technik
DM 6,50
öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 6900/ hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 27,-

POWER

Die Nr.1

ADAM

Schiffe versenken

TASKFORCE 1942

Microprose auf großer Fahrt

Adventure-Marathon

SHERLOCK HOLMES

- Curse of Enchantia
- Legend of Kyrandia
- Waxworks

Ran ans Rollenspiel

KERKER-PARTY

- Might & Magic 4
- Darklands
- Legacy

Die Amiga-Meister

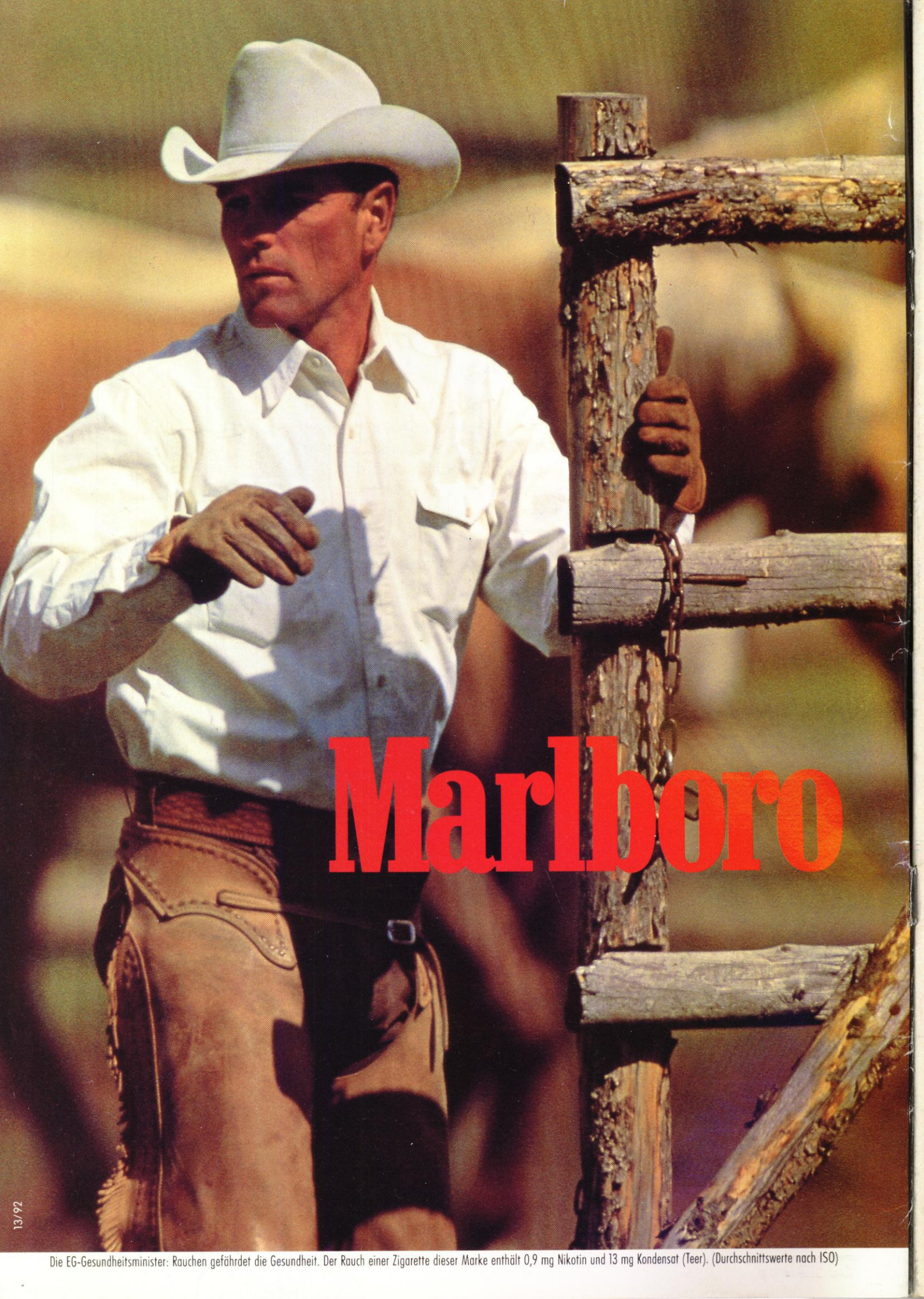
TOP SECRET
erste Infos zu
Lemmings 2

REVENGES

Spiele-Power: Beast 3 •

Microcosm • Tomato Game • Plugsy



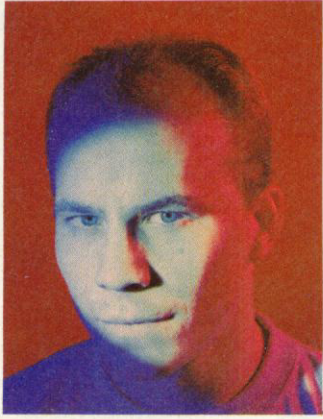


Marlboro

13/92

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

in



Christian von Duisburg verstärkt ab sofort die *POWER-PLAY*-Crew



tern

Adel verpflichtet

● Wer aus Versehen einen Blick in unsere Redaktionsräume erhascht, wird gedankenschnell kombinieren, daß wir konsequent nach dem Motto "Kreatives Chaos" arbeiten: Je mehr Schreibtische und Regale pro Redakteur, desto mehr Durcheinander. Vor einigen Wochen mußten wir allerdings zum verspäteten Frühjahrsputz antreten. Grund der unplanmäßigen Säuberungsaktion: der Arbeitsplatz für einen neuen Redakteur mußte geschaffen werden. Da unser Neuzugang trotz gutem Zureden nicht inmitten Cola-Flaschen, Verpackungsmüll mit Spieledisketten sein Lager aufschlagen wollte, schritt die Redaktion zur Tat. Wie Ihr auf den Fotos seht, war das Zimmer schon nach wenigen Stunden blitzblank — dafür stapelt sich jetzt der ganze Müll auf dem Gang.

Davon ließ sich das neue *POWER-PLAY*-Mitglied allerdings nicht beirren: Pünktlich trudelte Christian von Duisburg eines morgens in der Redaktion ein und schlug sein Quartier auf. Neben ausgezeichneten Spielekenntnissen (immerhin "verspielte" er die letzten fünf Jahre an Amigas und PCs) brachte er seine gesamte Wohnungseinrichtung mit. Die lapidaren Worte "Meine Wohnung wird erst in ein paar Wochen frei" auf den Lippen, räumte er Kisten, Schrankteile, Betten und ein Fahrrad in sein neues Büro. Kaum war der Umzug abgeschlossen, vergriff sich Christian an unserer Spielebibliothek und wurde die nächsten zwei Tage nicht mehr gesehen.

Mittlerweile hat sich der Ex-Physikstudent warmgespielt, fliegt mit Michael heiße Luftgefechte und knackt Adventures so schnell wie andere Haselnüsse. Was sich hinter dem "von" in seinem Namen verbirgt, warum Winnie hauptsächlich für die *VIDEO GAMES* testet und andere intime Geheimnisse der *POWER-PLAY*-Crew werdet Ihr in einer der nächsten Ausgaben in der lang ersehnten Fotoroman-Fortsetzung erfahren.

Einen actionreichen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team

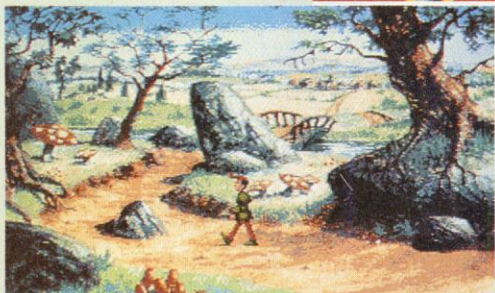


Der Arbeitsplatz von Christian vor ...

... und nach der Säuberungsaktion

30

Fetzig:
Knetgummidrama
Silly Putty.



16

Lauschig:
Curse of Enchantia mit feiner Grafik.



112

Lieulich:
Das Königreich
Kyrandia.



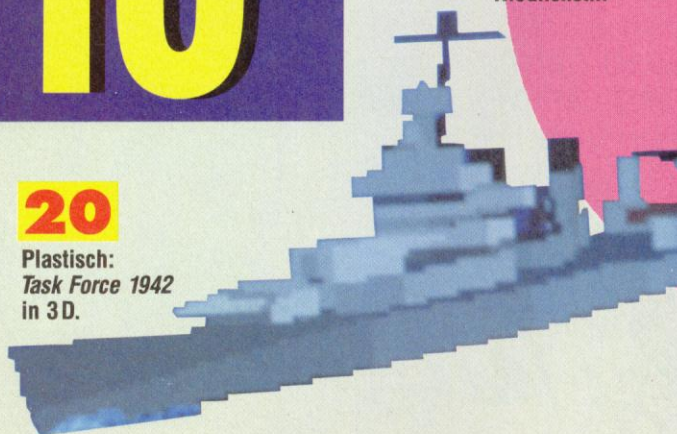
152

Putzig:
Parodius bietet
Raumschiffe im
Niedlichstil.

10

20

Plastisch:
Task Force 1942
in 3D.



Aktuell

Editorial	3
Harrier: Microprose's neuer Senkrechtstarter	6
Summer Challenge: Olympia digital	10
■ Waxworks: Da bebt der Busen — Elvira 3	12
Heaven & Earth: New Age Denkspiel	14
■ Curse of Enchantia — Cores neues Abenteuer	16
Legend of Valour: Feines Rollenspiel in 3-D	18
■ Task Force: Silent Service bekommt Konkurrenz	20
■ Might and Magic: Teil 4 der Rollenspielsaga unter der Lupe	22
■ Legacy: Gruselrollenspiel im Edeldungeon	24
Flash Back: Was ist dran am <i>Another World</i> -Nachfolger	26
Rex Nebular: Softsex-Adventure im Anflug auf diese Galaxis	28
Silly Putty: Vom Knetgummi zum Computerspiel	30
Mule: Ein Kultklassiker wird neu aufgelegt	34
Kaiko: Musik ist Trumpf mit Chris Hülsbeck	36
POWER PLAY auf der Amiga-Messe	164
Schnipsel aus der Softwareszene	38

22

Eklig: *Xeen*, der Obermott des vierten *Might & Magic*-Spiels.

Computerspieletests

Ashes of Empire	131
B 17	122
B.A.T. 2	119
Bumpy's Arcade	140
Carl Lewis	138
Catalypse	143
■ Darklands	129
Dojo Dan	143
Dungeon Master	130
Hong Kong Mahjong	139
Hook	115
■ Kyrandia	112
Links	124
Magic Pockets	144
Mega lo Mania	144
Ragnarök	139
Robosports	136
■ Sherlock Holmes	110
Siege	133
The Games	126
Tiny Skweeks	143
Kurztests Computerspiele	
Space Crusade,	
Dark Queen of Krynn	144
Budokan, Super Tetris	144

Unter der Lupe

■ Psynosis	44
------------	----

Rubriken

So bewerten wir	58
Hitparaden	43
Leserbriefe	61
Scenery Corner	147
Musik, Bücher, Filme	161
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114

Videospietests

Arcana	155
Gley Lancer	150
Hook	155
Lemmings	151
Parodius	152
Terminator	151
Thunder Force 4	148

Handheld Corner

Einleitung	157
Altered Space	157
World Class Soccer	157
Super Kick off	157
Aerial Assault	157
Olimpic Gold	158
Track & Field	158
Switchblade 2	158
Spiderman	158
Jordanh vs. Bird	158

Power-Tips

Computerspietips

Aces of the Pacific	87
Apydia	77
Armor Alley	80
Das schwarze Auge	70
Das schwarze Auge	88
Global Effect	70
Hook	72
Ishar	78
Lure of the Temptress	74
Push Over	82
Realms	74
The Simpsons	83
Ultima Underworlds	70
Vroom	70

Dr. Bobo antwortet

Heart of China, Die Antwort zu Wishbringer, Armour Geddon, Champions of Krynn, Die Antwort zu Planetfall, Bill & Ted's Excellent Adventure, Zork 2, Conan the Cimmerian, Willy Beamish, Space Ace, Suspicious Cargo, B.A.T. 1, Knightmare

Videospietips

Batman 2	90
Kid Chameleon	90
Magic Sword	96
Splatterhouse 2	90
Steel Empire	96
Super Aleste	93
Super Contra	90
Super Dunk Shot	96
The Addams Family	96
The Lucky Dime Capers	xx
Y's 3	90

Clue Books

Ultima 7 Teil 1	98
-----------------	----



110

Nebelig:
Sherlock Holmes
tastet sich durch
Londons Dunst.



20

TASKFORCE 1942

Microprose auf großer Fahrt

110

SHERLOCK HOLMES

• Curse of Enchantia
• Legend of Kyrandia
• Waxworks

22

KERKER PARTY

• Might & Magic 4
• Darklands
• Legacy

44

EXTRA
Scheitern: Info zu Lemmings
Scheitern: Info zu Lemmings
Scheitern: Info zu Lemmings
Scheitern: Info zu Lemmings

12

Mächtig: Elviras
Oberweite wagt in
Waxworks.



110

Heimlich:
Sherlock Holmes
sichtet erste
Spuren.

■ Titelthemen

Der enkrecht- tarter

Nach erfolgreicher Mission gibt es ein "Einsgesicht"



■ Eine Flugsimulation jagt die andere. Während die Konkurrenten von Origin und Lucasfilm Games ihre neuesten Flugsimulationen wie ihren Augapfel hüten, schlägt Microprose mit *Harrier Jump Jet* erbarmungslos zu.

Bisher wurden der Öffentlichkeit von Lucasarts Vorzeigesimulation *X-Wing* und von Origins sagenumwobenem *Strike Commander* nur Videos gezeigt. Programme, die zwar in dunklen Entwicklungslabors vor sich hin schmachten, aber bereits vor Monaten aufwendig angekündigt wurden. Microprose vertritt dem gegenüber eine völlig andere Firmenpolitik, denn der *Harrier* fliegt bereits. Die Alphaversion (die erste Testphase) des Programms ist abgeschlossen, Ende des Jahres werden PC-Piloten, Anfang 1993 Amiga-Piloten in ihren Jump Jet steigen können.

Die phänomenalen *Strike Commander*-Bilder setzten Maßstäbe, aus diesem Grund überarbeitete Microprose ihr 3-D-System grundlegend.

Hobbypiloten, die einen Blick durch das Cockpitfenster ihrer Lieblingsimulationen wagten, sahen bisher die ewige Ebene gespickt mit abstrakten Pyramidenbergen. Diese "Scheibenwelt" glänzte je nach Szenario in einer anderen Farbe, Europa grün, die Wüstengebiete in Gelb, das Nordkap weiß und bei Nacht in einem matten Schwarz. Die erste

Flugsimulation, die bewies, daß die Erde rund ist, war Spectrum Holobytes *Falcon 3.0*. Hobbypiloten konnten plötzlich über eine Landschaft mit fließenden Übergängen und saftigen Farbschattierungen gleiten. Wer die F-16 häufiger flog, kennt die Nachteile der verwendeten Technik. Ärger Nummer eins ist der hohe Rechenaufwand, denn ohne Coprozessor unter der Rechnerhaube fliegt sich die F-16 wie das Motorflugzeug der Gebrüder Wright. Problem Nummer zwei ist die fragwürdige Landschaftsstruktur. Ein Pixelberg wirkt zwar abgerundet, bei der Draufsicht kann ein Pilot aber kaum die Höhenunterschiede des Berges einschätzen. Für Microprose zwei Gründe, eine neue 3-D-Untergrundtechnik zu entwickeln. Der Entwicklungsaufwand scheint für die Jungs von Microprose keine Hürde zu sein, denn bei *Harrier Jump Jet* knackten sie genau die F-16-Probleme mit einem einfachen aber genialen Trick: Man stelle sich eine normale Landkarte vor. Fast unscheinbar gibt es nach Gipfelgröße jede Menge Höhenlinien und nichts ist ein-





Die Wasserflächen werden an tieferen Stellen dunkler



Der Original Harrier in voller Pracht, hier mit SNEB-Raketen bestückt



Der unscheinbare Zeiger rechts oben ist die Triebwerksanstellung



Der Harrier kann auch rückwärts fliegen

Die verschiedenen Höhenlinien werden wie auf einer Landkarte dargestellt

facher als genau diese für die Schattierung der Landschaft zu nutzen. Eine schnelle, genaue und grafisch spektakuläre Methode. In Verbindung mit plastischen Licht-Schatten-Effekten, einigen Fraktal-Routinen und einem ausgeklügeltem 3-D-Objektsystem, wird Microprose den Start in eine fast reale Welt freigeben.

Die Maschine Eures Vertrauens hat wie viele Flugzeuge, man erinnere sich an die A-10, die den nicht gerade schmeichelnden Titel "Warzenschwein" trägt, einen Spitznamen. Das Pseudonym "Jump Jet" resultiert aus der Eigenschaft, durch das Abwinkeln der Turbinen fast senkrecht starten zu können. Dies wird bei der Air Force "hovering" genannt. Damit sind auch schon die Hauteinsatzgebiete des Harriers geklärt. Denn am liebsten zieht es den "Jump Jet" auf ultrakurze Pisten, wie sie auf Flugzeugträgern oder in Buschkriegen zu finden sind. Der Haken dieser steuerbaren Düsen ist der hohe Spritverbrauch der Maschine. Die Missionen des Harriers sind damit zeitlich eingengt. Für Microprose stellte sich damit die Aufgabe, kleine aber feine Szenarien zu gestalten. Insgesamt wird es drei geben, ein historisches, nämlich den Falklandkrieg, ein erfundenes rund um das Nordkap und ein makaberes, den zukünftigen Krieg um Hong Kong. Vor Beginn eines Szenarios entscheidet Ihr die Spiellänge, zur Wahl steht ein Feldzug, der nur einige Missionen dauert oder die Vernichtung sämtlicher Feinde im Einsatzgebiet. Nach Eurer Entscheidung werden zufällige Missionen generiert, die so unbegrenzte Flugzeit sichern. Für Nachtmissionen ist der AV-8B Harrier mit einem Radar ausgerüstet, alternativ steht Euch die GR7 einer Spezialvariante für Nachtflüge zur Verfügung. Der Pilot sieht in jedem Fall außer seinem Cockpit ein grünes Infrarotbild der überflogenen Landschaft. Die Bewaffnung macht den Harrier zum universellen Kampfflugzeug. Immer dabei habt Ihr eine durchschlagkräftige 30-mm-Kanone. Raketen oder Bomben können an den Flügelträgern aufgehängt werden. Bei der Gestaltung des Spieldesigns arbeitet Microprose eng mit der Royal Air Force zusammen. Flugzeugtechnische Größen wie Gewicht, Spannweite, Steiggeschwindigkeit, maximale Flughöhe werden direkt vom Original-Harrier übernommen. Eine echte Flugcharakteristik wird von erfahrenen Harrier-Piloten gestaltet. Die Ergebnisse werden wir bald testen.

cd

Nintendo®

I WANT IT ALL!



Super Power

Du willst Action, Power, Super-Spannung? Dann brauchst Du nur eins: Das neue Super Nintendo® mit Super-16-Bit-Technologie, die neue Dimension des Videospiele!

- Mit 5 Microprozessoren.
- Mit 256 KB Speicherkapazität.
- Schon jetzt ausbaufähig auf CD-ROM.

Die Super Nintendo

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT



Super Grafik – Super Action

Klarer Fall: Mit dem einzigartigen Super Nintendo® erlebst Du die totale Action in der dritten Dimension.

- Perfektes 360° Scrolling.
- 128 Sprites gleichzeitig.
- Absolut verschärft: Die Bildschirmauflösung von 512 x 448 Pixeln.
- Das Ergebnis: Super Grafiken, Wahnsinns-3D-Effekte, realistisches Scaling und unzählig viel Scrollings.



Super Sound

In jeder Hinsicht tonangebend: Der digitale Super-Stereo-Sound der Spitzenklasse!

- Phantastische Audio-Effekte.
- Digitale Sound-Erlebnisse in Super Hi-Fi und CD-Qualität.
- Neue Klangdimensionen, die unter die Haut gehen.



BRANDNEU!

Super Farben

Mach Dich auf alles gefaßt. Das Super Nintendo® erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen hast.

- 32768 brillante Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Daneben sehen andere 16 Bit-Systeme ganz schön blaß aus.



6 Bit Power.

NTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM



Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30-40 schon 1992. Das erste liefern wir Dir gleich mit: Super Mario World™.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Mario und seinem Freund Yoshi.
- Ein Wahnsinns-Trip durch 96 phantastische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

Super Pack

Super Nintendo® – alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-Bit-Technologie, für unglaubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitalen Stereo-sound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totale Spiel-Kontrolle.
- Das ultimative Abenteuerspiel: Super Mario World™.

Super Gewinne

Mach mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du kannst was erleben!

1. Preis: Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

2. bis 10. Preis: Je ein Original Super Nintendo® Entertainment System.

Coupon

Das neue Super Nintendo® ermöglicht perfektes . . . ° Scrolling.

Super Nintendo® verfügt über Super-Farben.

Super Nintendo® ist ausbaufähig auf C.-R.M

Das Spiel S . . . r M . . . o W . . . d ist beim Super Nintendo® gleich dabei.

Einfach den Coupon ausfüllen und bis zum 31.12.1992 einschicken an: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 8754 Großostheim.

Ausreichend frankieren. Absender nicht vergessen.

Name Vorname
Straße
PLZ/Ort

Mitmachen können alle – mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo®. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SUMMER CHALLENGE

Accolade

Die Eindrücke von Barcelona '92 sind noch taurisch: Einerseits sorgten deutsche Sportler für Aufsehen, andererseits schauten heimische Computerathleten in die Röhre, denn zu sportlichen Monitoraktivitäten fehlten die goldenen Spiele. Einzige Wettbewerber im Olympischen Spielgeschehen: Oceans' *The Games* und Psygnosos' *Carl Lewis Challenge*. Platziert sich Oceans Olympiawitz am Ende der Staffel, reicht es bei Dem US-Boy auch nicht für eine Medaille. Bedeutet dies etwa das Ende heimischer Sportrangeleten rund um die olympischen Ringe oder gar eine Sportspiel-ebbe für die nächsten vier Jahre? Sicher nicht, denn *Accolades Summer Challenge* ist im Anrollen.

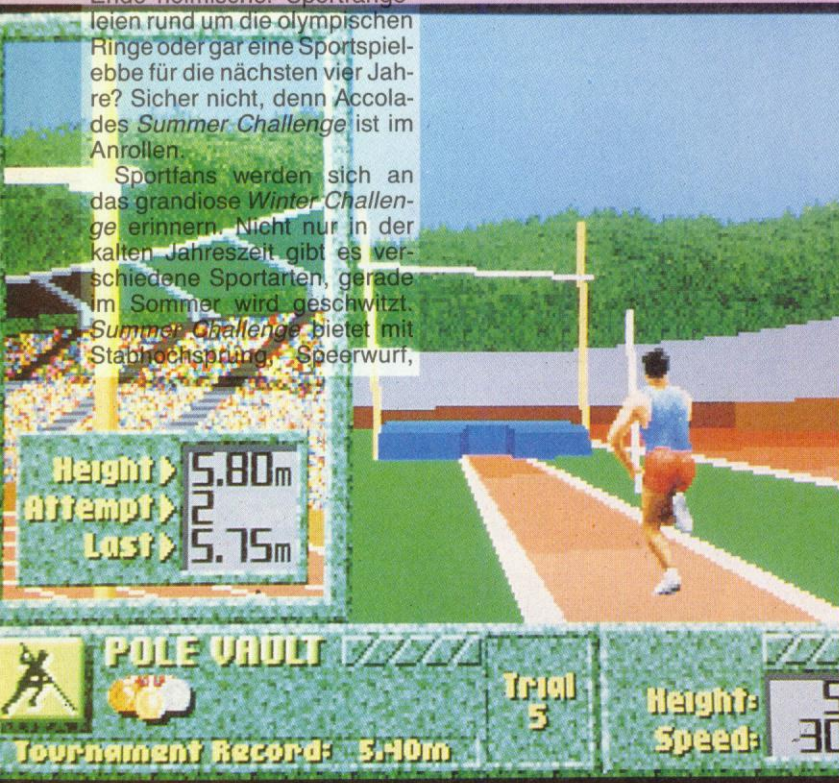
Sportfans werden sich an das grandiose *Winter Challenge* erinnern. Nicht nur in der kalten Jahreszeit gibt es verschiedene Sportarten, gerade im Sommer wird geschwitzt. *Summer Challenge* bietet mit Stabhochsprung, Speerwurf,

Holt die Turnschuhe raus, schnallt die Fahrradhelme fester und desinfiziert Eure Spritzen: Der Kampf um die Goldmedaille beginnt.

400 Meter Hürden, Fahrrad, Kajak, Bogenschießen, Hochsprung und Kunstreiten acht Disziplinen. Dabei können bis zu zehn Spieler ihre Athleten an den Start bringen. Bei Bedarf stellen sich auch Computergegner zur Verfügung, die in drei Schwierigkeitsstufen antreten. Zu Beginn entscheidet Ihr zwischen Turnier- und Trainingsmodus. Bei letzterem kann jeder Spieler nach Lust und Laune ausgiebig die gesamte Sportpalette durchtesten. Seid Ihr Euch der Sache sicher, wechselt Ihr in den Turniermodus. Hier wird bei Verstößen das Olympische Regelwerk zu Rate gezogen.

Wie im Klassiker *Winter Challenge* gut demonstriert, präsentiert sich die Grafik im schmucken 3-D-Look. Leider wird die Eröffnungszereemonie auf dem PC noch bis Mitte Oktober auf sich warten lassen.

cd

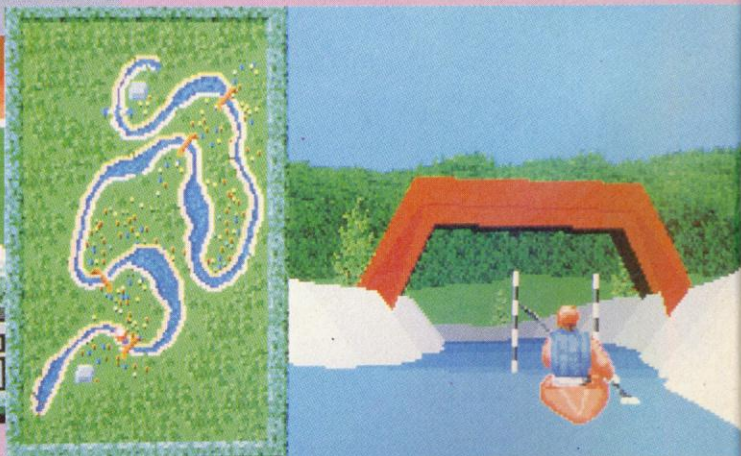


Beim Hürdenlauf kommt es auf den richtigen Absprungmoment an



Der Radfahrer braucht den optimalen Kurs zum Sieg. Verschiedene Perspektiven halten Euch immer auf dem laufenden

Das Paddeln im Kajak bringt Spaß, verfehlte Tore kosten Strafsekunden



STREET FIGHTER II™

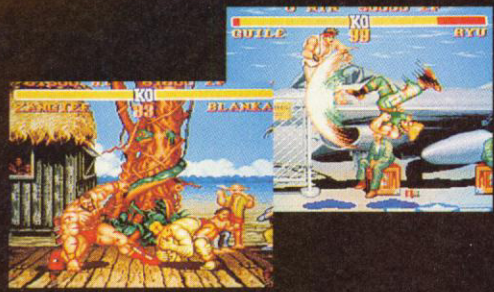
DER SPIELHALLENHIT
JETZT BEI
DIR ZU HAUSE!

SUPER – DER 16-MEGABIT-HIT!

Bestehe den Kampf Deines Lebens, Mann gegen Mann! Mit Street Fighter II, dem knallharten Super Nintendo-Kampfturnier gegen die Gladiatoren der Straße rund um die Welt. Jeder der acht Kämpfer ist geboren um zu fighten. Jeder beherrscht seine eigenen, gefürchteten Spezialattacken. Also, zeig's ihnen: dem wuchtigen Sumo Ringer E. Honda, dem

blitzschnellen Karate-Kämpfer Ken, dem gnadenlosen Vietnam-Veteranen Guile... Erst wenn Du alle Streetfighter besiegt hast, darfst Du gegen die Großmeister der Kampfkunst antreten – erst dann kannst Du Champion werden.

Zeig' was Du drauf hast. Ob allein oder im 2-Spieler Modus. Mit verschiedenen Handicap-Stufen. Hier regiert nicht nur die Faust. Okay? Let's fight!



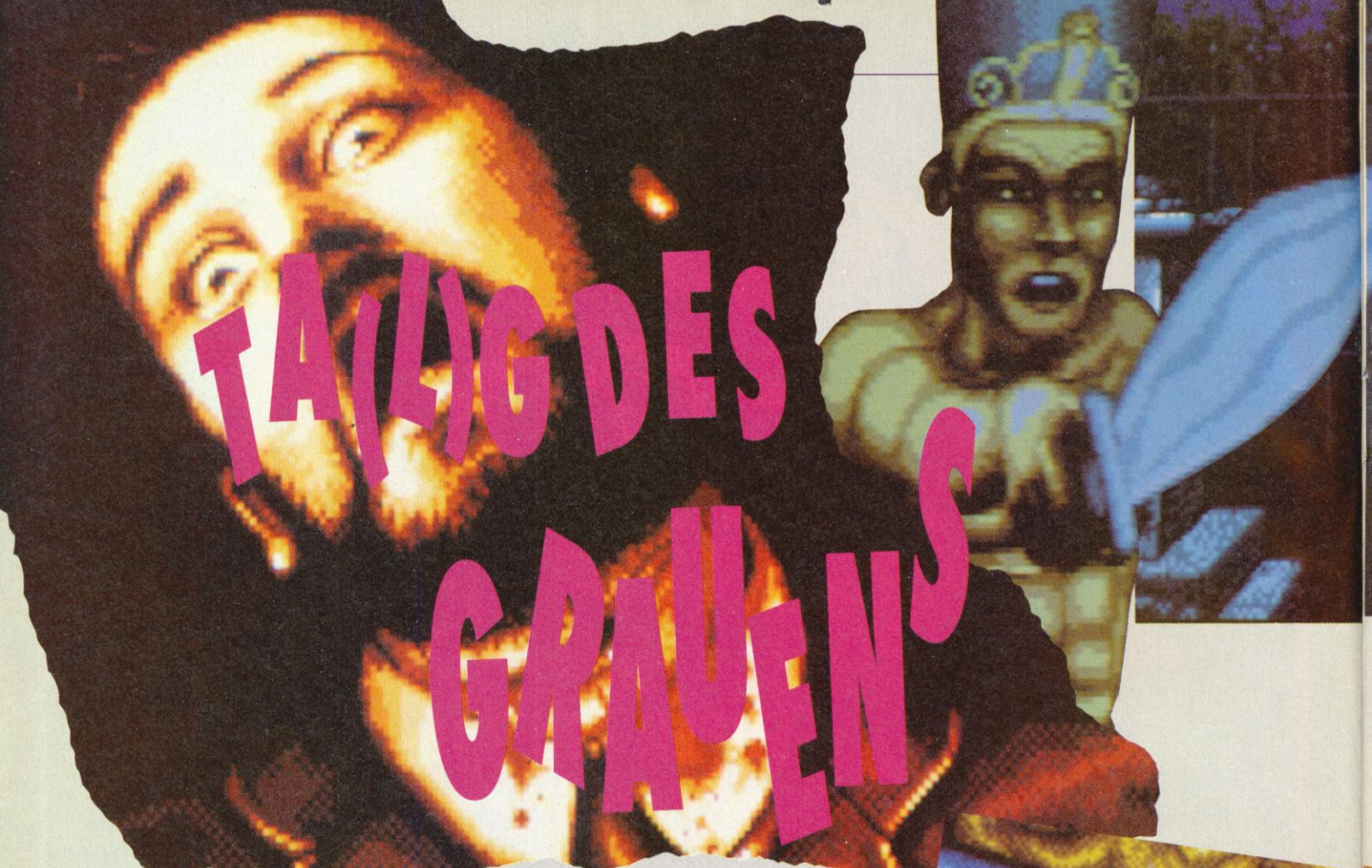
Die Super Nintendo **16** Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

**BRANDNEU
AB
SEPTEMBER**



I WANT IT ALL!

© CAPCOM 1991, 1992
Vertrieb in Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH



TA(L)IG DES GRAUENS

War Elvira Premiere ein Schlag unter die technisch und spielerisch zumutbare Gürtellinie, holte die Lady im zweiten Teil weitaus professioneller aus. Kenner erinnern sich: Nach einem magischen Crash dümpelte allerlei Ungeziefer durch die Kulissen eines düsteren Filmstudios. Elvira wurde von schleimigen Filmmonster gekidnappt und harrete ihrer Befreiung. Die schaurigen Grafiken trafen Gruselfans ins Mark und ließen einen wahren Elvira-Kult entstehen.

Das Programmiererteam um Mike Woodrofe lag seit dem Grufthit nicht auf der faulen Haut, sondern arbeitete am Auftritt des nächsten Horrorspiels.

Der Hintergrund: Es geschah in einem fernen Karpantendorf, einer Gegend, wo sich Werwölfe und Vampire noch eine Gute Nacht wünschen. Eines Abends verspürte die raufsuchtige Hexe Ixona den Drang, ihr dunkles Leben mit einer kulinarischen Köstlichkeit zu erhellen. Frohen Mutes griff sie zum nächsten Freilaufhuhn und drehte den Hals um einen Winkel von 360°. Der Hühnerhüter, ein ansässiger Bauer, griff zur Axt und befreite das Huhn aus dem Griff der Alten. Es kam wie es kommen mußte: Die nun einarmige Hexe zückte ihr Zauberbuch und verfluchte die Familie gehörig. Und wie sollte es

Mike Woodrofe ist Gänsehautfanatikern längst kein Unbekannter mehr. Das Busenwunder Elvira ließ bereits zweimal die Nackenhaare sträuben und der Schrecken hat kein Ende: *Waxworks* wird neue Horrorstandards setzen.

anders sein: Es traf die Kids. Auf Generationen sollte bei der Geburt von Zwillingen einer zum Belzebug, zu einem Helfer des Bösen werden. Gesagt, getan, die Bäuerin gebar Zwillinge. Ein Sohn wurde Farmer, der andere ein blutrünstiger Tyrann, der 1448 als Vlad IV in die Geschichte einging. Seitdem belegten verwunschene Zwillinge in der Hitparade der Übeltäter vordere Plätze. Weitere Jahrhunderte vergingen; der Bauer, Inoxa und auch das Huhn und waren längst zu Staub zerfallen. Die Fluchinfizierte Familie hatte ihren Wohnsitz in das moderne Städtchen Irontown gewech-

selt und die heranwachsenden Zwillinge führten ein völlig normales Alltagsleben. Einzig im Bilde: Hobbyexorzist Onkel Boris. In okulten Dingen gut bewandert, sieht er einschneidende familiäre Veränderungen voraus. Aus diesem Grunde investiert er seine Freizeit in die Kreation von Wachsfiguren aus der Szene Monster, Mummien, Mutationen. Erster parapsychologischer Erfolg, der Fund des inzwischen arg vergilbten Zauberbuchs der Hexe Ixona. Doch nicht zu früh gefreut, Alex, einer der Zwillingbrüder, verschwindet beim Erforschen eines Kerkers und Onkel Boris segnet urplötzlich



das Zeitliche. Bei der Beerdigung des Onkels verschwindet dieser noch auf mysteriöse Weise aus seinem Holzkasten. Aus dem Testament erfährt ihr die wahren Hintergründe des Verschwindens von Alex. Denn dämonischer Weise fällt er durch die unterirdischen Gänge des Friedhofs, sammelt Zombiekumpane um sich und bereitet sich auf die Übernahme der Weltherrschaft vor. Jetzt liegt es endgültig an Euch, als hinterbliebener Bruder der Sache auf den Grund zu gehen. Euer Ausgangspunkt ist das Wachfigurenkabinett des Onkels: Bösewichter aus verschiedenen Zeiten und Län-

dern machen ihre Aufwartung, eingeschlossen ein Rendezvous mit einer ägyptischen Prinzessin, ein Jack the Ripper Szenario und eine Antivegetarische Monsterpflanze. Zum unkomplizierten Monsterhacken wurde das Waffensystem völlig neu überarbeitet. Herumliegende Waffen werden per Mausclick aufgenommen und fliegen, schlagen oder stechen in Richtung des Angreifers. Wie im richtigen Leben, hat jedes Tierchen mehr- oder weniger empfindliche Stellen. Das heißt, ein ausgerutschter Schlag ans Monsterschienenbein knapst weniger Hitpoints ab, als ein frontaler Magenrammer. Gar langweilig wäre ein Rollenspiel ohne Magie, eine ganze Palette ultimativer Zaubersprüche heizt auch körperlosen Besuchern ein. Der Clou: Per Telepathie nehmt ihr Kontakt zum halbtoten Onkel auf und bekommt den einen oder anderen Tip. Horror-Freaks und solche die es werden wollen, müssen sich noch bis Mitte Dezember gedulden. Die grausigen Waxarbeiten wird für den PC und den Amiga geben. cd

Das Wachfigurenkabinett des Onkels ist die Ausgangsposition im Kampf gegen die Talgmumien



Verschiedene Charaktere kreuzen Euren Weg



Der Obergegner aus einem Fantasy-Szenario

Mit dem neuen Waffensystem wird das Zombiehacken zur grauenhaften Freude



Mitternachts-talk

Mike Woodrofe im *POWER-PLAY*-Interview:

Du hast bei der Vor-Info-com-Schmiede Scott Adams gearbeitet?

Mike: Richtig, das war echtes Entdecker-Feeling. Spiele wie *Savage Islands*, *Return to Pirate Islands*, *Hulk*, *Spiderman*, *Fantastic Four* waren die Basis für Generationen von weiteren Spielen.

Wie kamst Du nach Scott Adams gerade auf Horrorspiele?

Mike: Was sind denn Horrorspiele? Wir programmieren Adventures. Sieh Dir einen guten Film an. Du gruselst Dich ohne ihn gleich als Horrorfilm zu verdammten.

Woher nimmst Du Deine Inspirationen?

Mike: Meistens aus Büchern. Filme helfen mir beim Angehen von grafischen Problemen, wie Kameraführung oder den Einsatz von Effekten. Aber gute Ideen zur Spielstory bekomme ich nur aus Büchern. Deine Phantasie wird einfach stärker angeregt.

Gibt es so etwas wie ein Lieblingsbuch für Dich?

Mike: Besser als Stephen King ist Adventureland von Harris, ein geniales Werk. Du solltest es auf jeden Fall lesen!

Wie ist Deine persönliche Beziehung zu Elvira?

Mike: Ich habe sie in London bei einem Empfang getroffen. Sie ist eine tolle Frau.

Elvira 2 war ziemlich knifflig, wie lange spielt man an Waxworks?

Mike: Das ist schwer zu beantworten und hängt von der Qualität des Spielers ab. Ein Einsteiger braucht vielleicht 100 Stunden, ein Profi ist schneller.

Wird es von Waxworks eine erweiterte CD-ROM-Version geben?

Mike: Wir haben schon darüber gesprochen, konkrete Pläne gibt es aber noch nicht.

Was sind Deine nächsten Projekte?

Mike: Wir bleiben unserer Linie treu. Soviel sei verraten, daß unser nächstes Spiel in einem Vergnügungspark angesiedelt ist. Vielleicht kennst Du ja das Horrorhaus in Disneyland.

Spiele mit meditativem Anspruch hatten bis jetzt eines gemeinsam: Die gestellten Aufgaben waren so langweilig, daß der gestreßte Spieler nicht mit neuen Energien vom Monitor aufstand, sondern meist vor Langeweile vom Stuhl fiel. Ein neuer Versuch in Richtung Gehirnpflege wird jetzt von Buena Vista Software unternommen. *Heaven & Earth* startet einen Frontalangriff auf die grauen Zellen der Versuchspersonen, denn was könnte hypnotischer wirken als ein langsam schwingendes Pendel. Unter meditativer Musikbegleitung versuchen wir mit diesem Pendel positive Energien einzufangen. Die Kunst dabei: den Freischwinger mit der Maus so zu steuern, daß überall versteckte negative Energiequellen nicht berührt werden. Leider besitzt diese Antimaterie magnetische Fähigkeiten. Wir müssen also das Pendel in ständiger Bewegung halten, wollen wir im Spiel bleiben. Wie es sich für ein echtes Psychospielchen gehört, gibt's natürlich keinen Gewinner oder Verlierer. Ihr macht einfach Schluß, wenn Ihr Euch entsprechend vitalisiert fühlt.

Wem bei soviel New-Age-Kram leicht schwindlig wird, darf das Pendel aufrollen und in die Puzzleabteilung von *Heaven & Earth* wechseln. Über 600 ausgetüftelte Denksportaufgaben martern unser Hirn. Das Erstaunliche dabei: Trotz der Denkspielflut der letzten Jahre ist es den Programmierern Michael Feinberg und Kim Scott gelungen, neue Rätselformen zu entwickeln. So müssen wir z.B. in einem *Tangram*-ähnlichen Spiel durch drehen und verschieben von dreidimensionalen Formen vorgegebene Figuren nachbilden. Labyrinth und andere, überwiegend geometrische, Rätsel machen einen vielversprechenden Eindruck und bieten motivierendes Denktraining.

Wieder etwas für ruhige Naturen ist die Kartenspielabteilung von *Heaven & Earth*. In einer Mischung aus "Patience" und "Rommé" treten Ihr gegen Euch selbst an und strapaziert das Denkvermögen. Wem das alles noch nicht genug Kontemplation und Selbstbesinnung ist, macht sich auf zu den weisen Mönchen des Bergkönigreiches Shambhala. Die alten Fuzzelbärte halten noch einmal 110 unterschiedliche Grubelstufen auf der beschwer-



Schraube locker? Kein Problem! Wer Entspannung vom hektischen Alltag sucht, darf mit *Heaven & Earth* in die Abgründe seiner Seele vordringen und dort nach dem Rechten schauen.

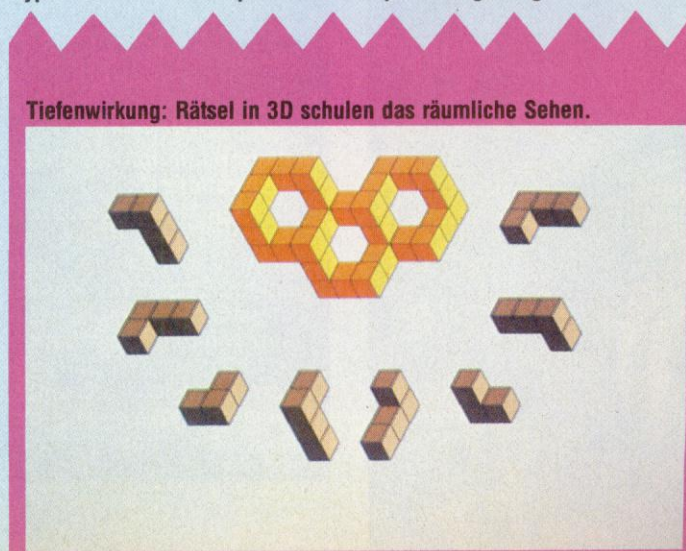
lichen Treppe zur Selbsterkenntnis bereit. Wer auch diese Königsdisziplin geschafft hat, darf in den Lotussitz sinken und sich schon mal für den nächsten Nobelpreis anmelden. Abgesehen von dem etwas übertriebenen New-Age-Anspruch (inklusive Psycho-Training), macht *Heaven & Earth* als Puzzle-Sammlung einen hervorragenden Eindruck. Man darf auf das fertige Produkt gespannt sein. Neben der obligatorischen MS-DOS-Version wird übrigens auch eine CD-ROM-Fassung mit aufgepepptem Bhagwan-Sound erscheinen. **vw**



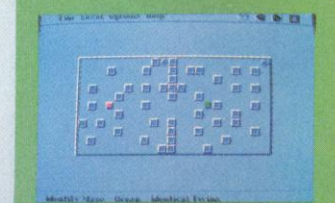
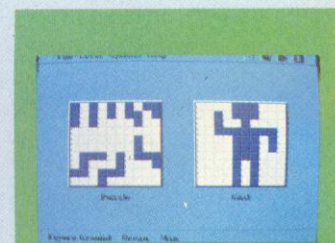
Hypnotisch: das Pendel pendelt.



Spielchen gefällig?



Tiefenwirkung: Rätsel in 3D schulen das räumliche Sehen.



Der kleine Logiker: über 600 Rätsel ohne Ende

DER (SCHIENEN-) WEG ZUM REICHTUM

Viele Städte rund um die Welt sind voll von im Stau stehenden, luftverschmutzenden, hupenden Autos.

Wir sind auf das Transportwesen angewiesen, doch örtliche und nationale Behörden sind im Moment nicht auf dem richtigen Weg.

Entwerfen Sie ein besseres Transportwesen, leisten Sie der Welt einen großen Dienst und ernten eine riesige finanzielle Belohnung – aber das ist nur der Anfang . . .

Managen Sie als erstes Ihre Eisenbahnlinie – transportieren Sie Passagiere und Fracht, vergrößern Sie Ihre Gesellschaft, und entwickeln Sie die effizientesten und profitabelsten Routen und Fahrpläne. Danach kaufen Sie, mit Hilfe von Bankkrediten, Land, erweitern Ihre Gesellschaft um Hotels, Fabriken, Urlaubsorte und Fachgeschäfte, spekulieren am Börsenmarkt und erschaffen ein Finanzimperium.

Verfügbar für: IBM PC & kompatible
MACINTOSH
AMIGA

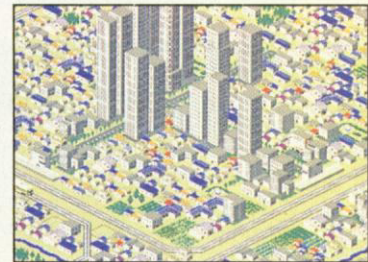


A-TRAIN™

Volker in Power Play 7/92: "Hier wird nicht etwa, wie in ähnlichen Programmen, die Intelligenz der Computergegner heruntergeschraubt oder das Konto aufgestockt, sondern gleich ein komplettes Inszenario geboten. (...) So unmittelbar wird man selten in eine Wirtschaftssimulation eingebunden".



Beginnen Sie mit einem kleinen Kredit . . .



. . . und schaffen Sie Ihr eigenes Imperium.



Wählen Sie Ihre eigenen Maschinen: 19 verschiedene Lokomotiven von 3 Kontinenten



Bauen Sie Schienenwege und Industrieimperien mit leichten Menüauswahlen. Vermessen Sie Ihr Reich und prüfen den Standort Ihrer Züge mit Hilfe des Satellitenbildes.



BONNICO
IHR SOFTWARE PARTNER

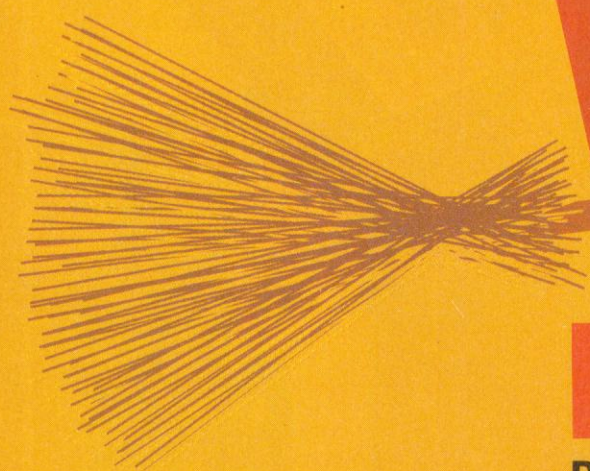
MAXIS

CREATORS OF SIMCITY®

CREATED BY

ARTDINK

VERHEXT



Es war einmal...

Es war einmal, in einem weit entfernten Land mit Namen Zeloria. In diesem Land lebte die schlimmste Hexenbrut, die die Welt je gesehen hatte. Und am schlimmsten war die Oberhexe Malefizia. Mit eiserner Hand führte sie die Geschicke des Landes, quälte Landmann und Städter, Mann und Weib ohne Unterlaß. Das Land stöhnte unter ihrer furchtbaren Herrschaft, doch nirgends fand sich ein edler Retter — kein weißer Prinz erlöste die Menschen von ihrem schweren Joch. Wieder nähern sich hundert Jahre ihrem Ende. Es wird Zeit für Malefizia, den Verjüngungstrank zu brauen, ohne den das grauslige Weib zu Staub zerfällt. Der Kessel steht auf glühendem Feuer — Krötenbein und Mäuseblut, Spinnenfuß und Hahnentritt — doch halt, eine Zutat fehlt noch im Gebräu. Ein kleiner Junge, durchgebraten und pikant, wird erst die rechte Würze bringen.

Erfahrene Adventure-Helden werden spätestens jetzt wissen, was passiert. Der kleine Junge, Bradley mit Namen, gehorcht natürlich unseren Mauskommandos. *Curse of Enchantia* beginnt in der Zaubertadelle von Malefizia. Wir hängen kopfüber an der Wand und warten auf unsere Weiterverarbeitung zu einer schmackhaften, lebensverlängernden Bouillon. In der Folgezeit besucht Klein-Bradley mit uns das Tal der Verlorenen, springt vom Ende der Welt, rauft sich mit einem Drachen und räumt in der Tiefsee auf. Zum Schluß geht's natürlich noch mal ordentlich in die Vollen: Nach einer handfesten magischen

Amiga-Spannung ohne Ende: Core Designs *Curse of Enchantia* ist ein farbenfroher Neuzugang im stark umkämpften Adventure-Genre.

Prügelei mit der Hexenbrut können wir uns vor der Liebe und Dankbarkeit der Zelorianer kaum retten.

Wie in den Abenteuern der Konkurrenz wird auch in *Curse of Enchantia* eifrig die Grafik gescrollt. Verlassen wir einen Raum, wird logischerweise ohne große Verzögerung umgeklappt.

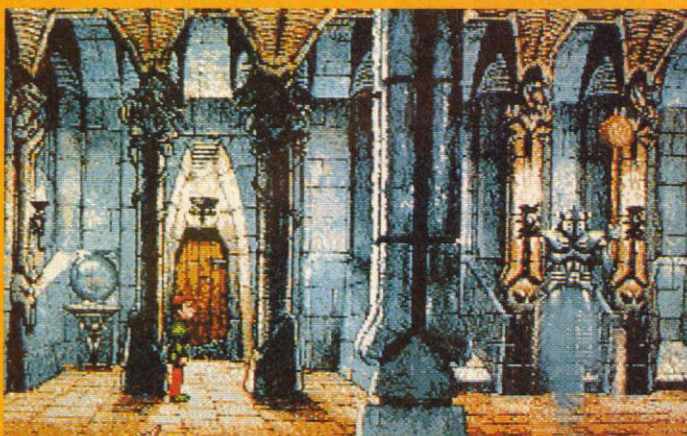
Vorwärts marsch

Soll Bradley in eine bestimmte Richtung laufen, genügt ein Klick mit der Maus. Komplizierte Aktionen werden über eine Icon-Leiste ausgelöst, die je nach Cursor-Position am oberen oder unteren Bildschirmrand erscheint. Bradley kann





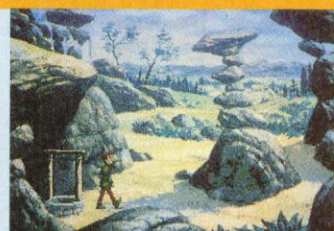
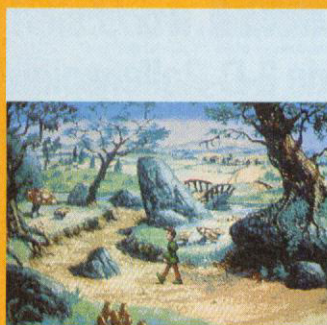
Lauschig: Das mittelalterliche Städtchen mit Springbrunnen.



Mysteriös: Hinter jeder Tür wartet das Grauen.



An der Wand: Held Bradley hängt fest.



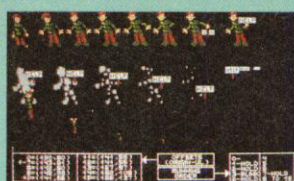
Sierra läßt grüßen. Das Märchenland in unterschiedlichen Perspektiven. (Amiga)

Gegenstände mitnehmen, manipulieren und als Geschenke verteilen. Er darf springen, laufen oder kämpfen, essen oder reden. Eine unmögliche Aktion wird sofort vom Cursor angezeigt und Rätselsackgassen elegant vermieden.

Wie es sich gehört, darf auch ein magisches Inventory nicht fehlen. In diesen unergründlichen Rucksack paßt so ziemlich alles, was wir unterwegs finden. Das Programm sortiert automatisch alle Gegenstände aus, die für eine Aktion zur Verfügung stehen. Im Gegensatz zu vielen anderen Helden ist unser Bradley nicht stumm, sondern verfügt über

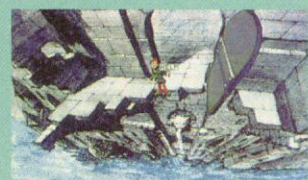
einen begrenzten digitalisierten Wortschatz. Wiederum genügt ein Mausklick und das jeweilige Gegenüber wird mit englischen Wörtern bombardiert.

Sollte sich der gute erste Eindruck von *Curse of Enchantia* bestätigen, dürfen Amiga- und PC-Besitzer auf einen farbenfrohen Herbst hoffen. vw



Bastelstunde

Selten genug lassen sich Programmierer in ihre Karten schauen. Hier ein paar Beispiele für Sprite-Animationen in *Curse of Enchantia*.



Vorher, nachher: Unser Held Bradley in Action.

3-D LEGENDEN

Vorbei die Zeiten von sprunghafter Fortbewegung und groben 90-Grad-Schwenks. High-Tech-Helden marschieren locker und gelöst durch ihr dreidimensionales Abenteuer. Was technisch inzwischen alles machbar ist, zeigt Origin mit seiner spektakulären *Underworlds*-Reihe. Ein anderer Vorreiter des weichen Schwenks ist Kevin Bulmer. Kevins erster kommerzieller Versuch in diese Richtung hieß *Corporation*. Spielerisch konnte dieses Science-fiction-Rollenspiel zwar nicht überzeugen, verriet aber zumindest, wohin der technische Trend ging. Mit der Maus bewegen wir uns zwar langsam, aber relativ frei in einem riesigen Bürohaus, konnten in alle Ecken schnuppern und Böden und Decken betrachten.

Bulmers neues Software-Kind ist von ganz anderem Ka-

Seit *Ultima Underworld* sind scrollende 3-D-Rollenspiele im Kommen. U.S. Gold serviert mit *Legends of Valour* einen neuen Leckerbissen.



Mal wieder ein weiser und gerechter König



Frischlufft: *Legends of Valour*, oberirdische Abteilung. (MS-DOS/VGA)

liber. Das bei U.S. Gold erscheinende Rollenspiel *Legends of Valour* verwöhnt nicht nur mit weich scrollenden 3-D-Dungeons, sondern entführt uns sogar an die frische Luft — Genauer gesagt in das Fantasy-Städtchen Mitteldorf. Dort beginnt unser thematisch ausschweifendes Abenteuer als Einzelheld. Dort startet Ihr als Mensch, Zwerg oder Elf, als Männlein oder Weiblein, mit dünnem, normalem oder dickem Körperbau. Selbstverständlich fehlen auch die rollenspielüblichen Charakterwerte nicht: Kraft, Intelligenz, Gesundheit und Geschwindigkeit steigen mit wachsender Erfahrung.

Mit einer kleinen Geldbörse und ein paar kärglichen Handelswaren landet Ihr im dreidi-



mensionalen Mitteldorf und steckt schon bald im schönsten Schlamassel. Wie bereits erwähnt, seht Ihr Feld, Wald, Wiesen und Keller in ausgefüllter 3-D-Grafik, die ruckelfrei und flüssig je nach Blickwinkel scrollt. Anders als in *Ultima Underworld* gibt's leider keine Kurven, Steigungen oder Gefällstrecken. Dafür läuft das Spiel auch auf langsamen Rechnern ohne Probleme. Im Städtchen Mitteldorf könnt Ihr alle Gebäude betreten, die bis zu zwei Stockwerke haben, oder Euch an Bäumen und dem freien blauen Himmel, plus Wolken, erfreuen. Entsprechend blinken des Nachts die Sterne und in den Straßen brennen die Fackeln.

Nach soviel Sightseeing kann ein Besuch im Gasthaus nicht schaden, wo wir uns z.B. an einem Bugburger stärken, ein kleines Geschäftchen ma-

chen, oder ein paar sturz-
brunkene Monster aushorchen
können. Gespräche und Ge-
schäfte werden über Menüs
abgewickelt.

Leider sind die vielfältig ani-
mierten Bitmap-Monster der
Legends of Valour-Welt nicht
immer so friedlich. Keine Fra-
ge, was eine erfahrenen Hel-
den da einfällt: Den Kampfmo-
dus einschalten und Draufhau-
en. Wie bei *Ultima Under-
worlds* erscheint entweder ei-
ne Waffe oder die blanke Faust
auf dem Bildschirm und die
mausgestützte Prügelei kann
beginnen.

Wer sich lieber auf die im
Spiel versteckten Rätsel kon-
zentriert, kann das Metzeln
auch vom Computer überneh-
men lassen, darf sich dann
aber nicht wundern, wenn

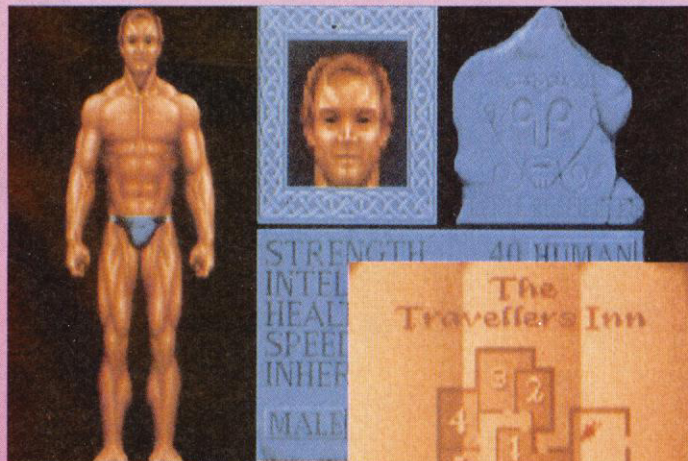
Charakterwerte und Zufallsge-
nerator gegen ihn sprechen.
Esoterisch angehauchte Per-
sonen werden subtilere Takti-
ken zur Monsterdezimierung
anwenden und in zwei Magie-
Gilden ein paar Zaubersprü-
che lernen. Priestersprüche
werden im Tempel gegen ein
kleines Opfer gehandelt.

Der Untergrund von Mittel-
dorf ist löchrig wie ein Schwei-
zer Käse. Abwasserkanäle,
Keller, Höhlen und Verliese ver-
wirren auch den cleversten
Scout. Den Programmiergöt-
tern sei Dank, ein Automap-
ping ist eingebaut und erweist
sich bald als segensreich.
Jetzt heißt es nur noch Däüm-
chen drehen und ungeduldig
warten, bis *Legends of Valour*
für Amiga, Atari ST und MS-
DOS-Ritter erscheint. vw



Der freundliche Werwolf
von nebenan

Kampfmodus: Wir schlagen mit der Faust zu.



Muskelmann: Das gleiche
Exemplar gibt's in weiblich.
Automapping in der Kneipe.



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 03/2 83 83

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



		Amiga	PC
1869	DV	64,99	79,99
A 320 Airbus		86,99	99,99
Aces of the Pacific	DV		76,99
Air Support		54,99*	
ATAC (Anf. September)			98,99*
AV8B Harrier (Ende September)			98,99*
B 17 Flying Fortress		79,99*	98,99
Bard's Tale Trilogy		72,99*	79,99
Battle Isle	DV	64,99	79,99
Battle Isle Data Disk	DV	43,99	43,99
Birds of Prey		72,99	89,99*
Bug Bomber		39,99	54,99
Bundesliga Manager Professional	DV	64,99	64,99
Civilisation	DV	76,99	92,99
Covert Action	DV	76,99	86,99
Darklands (Ende August)	DV		104,99*
Daily Sports Cover Girl Strip Poker		54,99	59,99
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge (Amiga September)	DV	64,99*	79,99
Der Patrizier	DV	64,99	79,99
Double Dragon 3		52,99	59,99
Dune		62,99	72,99
Dungeon Master	DV		69,99
DUNGEON Master & Chaos Strikes Back (September)		59,99*	
Dyna Blaster (für PC Mitte September)		59,99	68,99*
Eco Quest	DV	68,99	79,99
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	DV	64,99	79,99
Epic		79,99	79,99
Espana '92		59,99	72,99
Eye of the Beholder 2 (Amiga in engl.)	DV	79,99	79,99
Falcon	DA		92,99
Falcon 3.0 Mission Disk 1 (September)	DA		52,99*
Fire & Ice		54,99	
Formula One Grand Prix		69,99	92,99*
Global Effect		64,99	76,99
Global Conquest			98,99
Grand Master Chess			64,99
Grand Prix Unlimited			64,99
Great Courts 2	DV	59,99	59,99
Hägar	DV	39,99	
Indiana Jones 4 (engl.)			79,99
Ishar-Legend of Fortress			72,99
Jaguar XJ 220		54,99	
Laura Bow 2: The Dagger			79,99
Legend	DV	59,99	59,99
Leisure Suit Larry 5	DV	64,99	79,99
Les Manley in: Lost in LA			64,99
Links 386 Pro			98,99
Locomotion	DV	39,99	54,99
Lord of the Rings	DV	64,99	72,99
Lord of the Rings 2			76,99
Lure of Tempress	DV	59,99	64,99
Mad TV	DV	64,99	79,99
Mantis (Mitte September)			104,99*
Microprose Master Golf (Anf. September)			98,99*
Might and Magic 3	DV	64,99	79,99
Monkey Island 2	DV	79,99	79,99
Myth		56,99	
Oh No! More Lemmings (Stand Alone)		49,99	54,99
Perfect General	DV	76,99	79,99
PGA Tour Golf Plus	DV	64,99	72,99
PGA Tour Golf Windows			89,99
Pinball Windows			79,99*
Plan 9 from Outer Space	DV	89,99	108,99
Powermonger			76,99
Police Quest 3		69,99	79,99
Rampart			64,99
Red Zone		54,99*	
Risky Woods		59,99	64,99*
Robin Hood (Conquest of the Longbow)		64,99*	79,99
Scenario (Ende August)	DV	59,99*	64,99*
Sensible Soccer		54,99	
SOUND GALAXY NX CARD (Incl. deutsches Handbuch)	DV		249,-
Space Quest 4	DV	64,99	79,99
Space Max		54,99	76,99
Special Forces		76,99	86,99
Sports Collection (Inianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tiebreak)		59,99*	64,99*
Star Trek			72,99
Task Force (Mitte Oktober)			98,99*
Theatre of War			76,99
Ultima 7: The Black Gate			79,99
Ultima Underworld: The Stygian Abyss			79,99
Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6)			79,99
Wing Commander (Oktober)	DV	88,99*	
Wing Commander 2	DV		89,99
Wing Commander Spez. Operation 2			34,99
Wing Commander 2 Spez. Operation 2			39,99
Wing Commander 2 Speech Accessory Pack			34,99
Wing Commander de Luxe (Wing. 1 und Spez. 1&2)			94,99
Joysticksangebote für Amiga und PC mit kostenloser Preisliste anfordern!			

IBM PC · IBM PC

Alle oben genannten Preise sind inkl. 14% MwSt.
Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. Die mit DV markierten Spiele sind komplett deutsch, alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert, außer die mit „englisch“ 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). Vorbestellungen sind grundsätzlich möglich. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme zzgl. DM 8,50 oder per Vorkasse zzgl. DM 8,- (per Scheck oder per Banküberweisung Kto. 121 511 69, BLZ 391 501 00, Kreissparkasse Eschweiler) zuzüglich MwSt. Ab einem Bestellwert von DM 240,- Versand- und Portokostenfrei. Bestellungen aus dem Ausland nur per Vorkasse plus DM 16,- (Euroscheck oder Banküberweisung). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/2 83 83 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

Illustration: Thomas Klump



SÜDSEEZAUBER

Beim Wort "Südsee" denken wir an lauschige Sandstrände, freche Hula-Mädels, kühle Cocktails und Sonne satt. So richtig idyllisch, im Stile kitschig-süßer Postkarten waren die palmengesäumten Atolle nicht immer. Wo heute Urlauber in den Wellen plantschen, tuckerten vor 50 Jahren fette Schlachtschiffe durch die aufgewühlte See. Wo heute Segeljollen um die Wette rasen, versanken damals ganze Flottenverbände in den Fluten.

1942 war der Pazifikkrieg zwischen den USA und Japan in vollem Gange. Die Amerikaner hatten sich von den ersten Schlägen, die die japanische Flotte ausgeteilt hatte, erholt und setzten nun zum Gegenangriff an. Die beiden wichtigsten Wendepunkte im Pazifikkrieg waren sicherlich die Schlacht um Midway (3. bis zum 7. Juni — vier japanische Flugzeugträger sanken dabei) und die großangelegte "Salomon"-Offensive. "Salomon"-Offensive deshalb, weil amerikanische Verbände die Südsee-Inselgruppe der Salomonen in monatelangen Kämpfen eroberten. Der berühmteste Schauplatz dieser Kämpfe war die Insel Guadalcanal, deren Eroberung fast ein halbes Jahr dauerte (vom 7.8.1942 bis zum 8.2.1943).

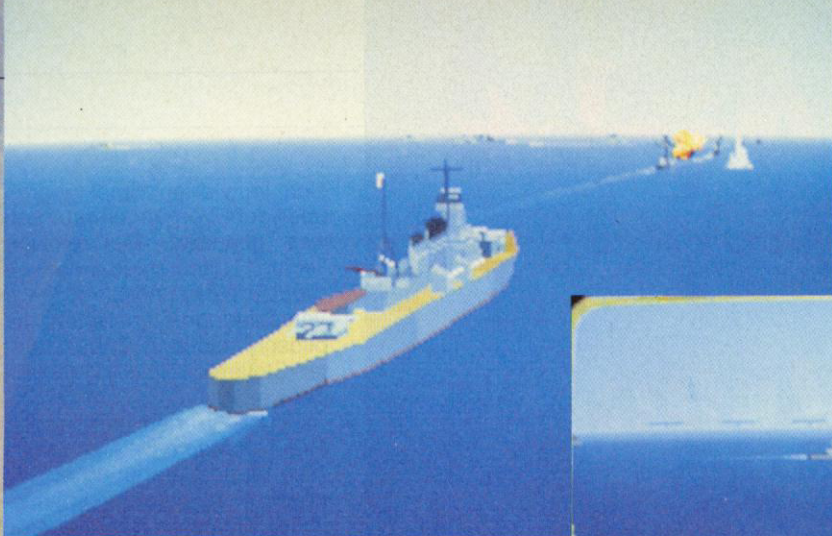
Genau dieses Szenario, die "Salomon"-Offensive, dient als historischer Hintergrund für

die neueste Microprose-Simulation *Task Force 1942*. Ganz neu ist die Wahl des Schauplatzes für die Microprose-Designer nicht — denn schon in *Silent Service 2* tuckerten wir auf Feindfahrt durch pazifische Wellenberge. Der größte Unterschied: In Gegensatz zum U-Boot-Klassiker dümpeln in *Task Force 1942* nur Überwasserschiffe.

Wahlweise führt Ihr Eure Schiffe, entweder unter amerikanischer oder japanischer Flagge, in historisch vorgebene Einzelmissionen, schip-

Microprose taucht auf: Tuckerten Hobbykapitäne in *Silent Service 2* noch unter der Meeresoberfläche, pflügen in *Task Force 1942* wehrhafte Dick-schiffe durch die Wellen.

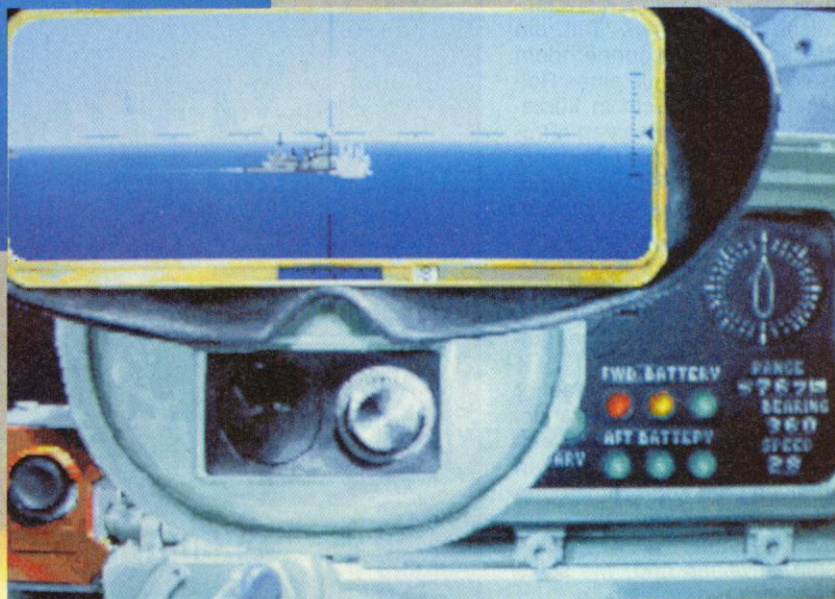




Blickwinkel satt: Das Spielgeschehen kann durchs Fernglas (rechts) oder von außen (links) betrachtet werden.



Ihr steuert einen ganzen Flottenverband



pert durch das ganze Komplettszenario oder bastelt eigene Seeschlachten per Editor zusammen. Dank des Bastelbogens rücken sogar ungewöhnliche Seebegegnungen und historische Kuriositäten in den Bereich des Möglichen. So könnten beispielsweise die Schlachtschiffe "Iowa" (USA) und "Yamato" (Japan) ein paar Salven austauschen. Wer möchte, kann ein einzelnes Schiff ins Gefecht schicken oder einen kompletten Flottenverband aus mehreren Zerstörern, Kreuzern und Schlacht-

schiffen befehligen. Um in der Hitze des Gefechts die Übersicht zu behalten, können gewiefte Kapitäne die verschiedensten Schiffstationen wie z.B. die Brücke, Torpedorampen, Geschütztürme und Maschinenräume jeder Einheit selbst unter die Lupe nehmen oder Ihr überlaßt dem Computeradmiral die Arbeit.

Im Gegensatz zu einer Flugsimulation sind bei einem Seeprogramm die technischen Anforderungen an die Grafik normalerweise etwas höher. Mühsen doch Dutzende Schiffe

möglichst originalgetreu, inklusive der Aufbauten, Geschütztürme und Schornsteinen, gleichzeitig über realistische Wellenberge tuckern. Grafiker Max Remington und Programmierer John Paquin schnappten sich kurzerhand das bestehende 3-D-System aus *F-117 A* und verfeinerten es in monatelanger Kleinarbeit. Die Mühe scheint sich auszuzahlen — die ersten bewegten Bilder aus *Task Force 1942* sahen höchst beeindruckend aus. Immerhin werden über 40 verschiedene Schiffsklassen mit entsprechender Grafik in das Programm gequetscht. Zudem taucht die komplette Salomonen-Inselgruppe im Spiel auf — von seichten Stränden bis zur Vulkaninsel, soll die Inselgruppe in 3-D und als zoombare Übersichtskarte in *Task Force 1942* Verwendung finden.

Besonderen Wert legten die Microprose-Spezialisten auf Realitätstreue. Damit im Spiel später alles stimmt, wurden nicht nur Ballistiker und

Schiffsbauingenieure befragt, sondern ein waschechter Admiral rekrutiert, der die "Salomon"-Offensive hautnah miterlebte. Vice Admiral William P. Mack, im zweiten Weltkrieg Bordschütze auf einem Zerstörer und heute Verfasser verschiedener Bücher zu dem Thema, stand der Microprose-Crew hilfreich zur Seite.

"*Task Force 1942* soll das erste Spiel einer ganzen Serie sein", so Lawrence Schick und Ed Fletcher, beide Chefdesigner bei Microprose und Hauptinitiatoren für *Task Force*. Die beiden weiter: "Als nächstes planen wir eine Flugzeugträgersimulation. Findest Du in *Task Force* hauptsächlich Seengefechte, mixen wir beim nächsten Spiel eine gehörige Portion Flugsimulation mit hinein."

Noch vor Weihnachten werdet Ihr in See stechen dürfen — vorausgesetzt Ihr habt einen PC, eine VGA-Karte und rund 130 Mark in der Tasche. Ob andere Computerversionen folgen, stand noch nicht fest. mh



◀ Mit Volldampf ins nächste Gefecht: Im Hintergrund brennt der erste Zerstörer.

▲ Knapp daneben — diese Granate wühlt nur das Wasser etwas auf



Die Kommandozentrale eines Schiffes — die Brücke

Auf eines können sich Rollenspielfans in aller Welt sicherlich verlassen: Daß es immer genug Oberbösewichte gibt, die heimelige Märchenreiche unterjochen. Tritt ein Fiesling unter donnerndem Getöse beim Finale eines Rollenspiels ab, taucht in kürzester Zeit im nächsten Programm ein frischer Obermütz auf. So wundert es wenig, daß ein neues digitales Ekelpaket die Rollenspielbühne betritt, kaum der Leib-und-Magen-Finsterling der *Might & Magic*-Serie, der Magier Shelthem, im dritten Teil *Isle of Terra* endgültig besiegt wurde.

Die *Might & Magic*-Macher kuren in der vierten Episode, die rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheinen soll, den dunklen Lord Xeen zum neuen bösen Buben. Xeen treibt auf dem gleichnamigen Planeten sein Unwesen und, wie sollte es auch anders sein, nur Ihr könnt dem Treiben ein Ende bereiten. Technisch und spielerisch wird sich der neueste Teil der *Might & Magic*-Serie deutlich am Vorläufer orientieren. Wie gewohnt, steuert Ihr eine Truppe aus sechs selbstgebastelten Helden, sowie zwei Instantsöldnern, durch eine 3-D-Umgebung. Am geschicktesten läßt sich die Crew mit der Maus durch Städte, freie Wildbahn und tiefe Labyrinth führen. Neben einem komfortablen Steuerkreuz werden viele Funktionen durch zahlreiche Icons ausgelöst. Grafisch hat

Might and Magic[®]

CLOUDS OF XEEN

Kaum ist der Obermütz der Rollenspielsaga *Might & Magic* im dritten Teil der Reihe endgültig besiegt worden, kommt vom Hersteller New World Computing schon die nächste Episode *Clouds of Xeen*.

sich im vierten Spiel gegenüber dem Vorgänger kaum etwas geändert. Der einzige "echte" Unterschied zwischen *Cloud of Xeen* und *Isle of Terra*: Verschiedene Filmszenen, die bildschirmfüllend an bestimmten Stellen im Spiel eingeblendet werden.

Schon in den ersten drei *Might & Magic*-Spielen stellte New World Computing fast einen Rekord in puncto spielerischer Zutaten auf. Ohne eine Hundertschaft Zauberformeln, knapp 500 Gegenständen und rund 300 Monsterarten, kommt auch New World Computings neuestes Werk nicht aus. Um in dem Gewimmel der Feindeschar und Itemlisten die Übersicht zu bewahren, wurde dem Programm wieder das bekannte Automapping sowie eine Art elektronisches Notizbuch verpaßt. Dieses hält automatisch alle wichtigen Ereignisse fest. Dies ist besonders wichtig, da neben dem eigentlichen Ziel, Lord Xeen zu erledigen, zahlreiche Minimissionen gelöst werden müssen, für die es einen Extrabatzen Erfahrungspunkte, einen fetten Goldschatz oder einen feinen Gegenstand gibt.

Unsere Bildschirmfotos stammten noch von der englischen Version von *Cloud of Xeen*. Eine komplett von Softgold ins Deutsche übersetzte Fassung erscheint rund einen Monat nach dem englischen Original. Ebenfalls in Arbeit ist ein Hilfsbüchlein. mh



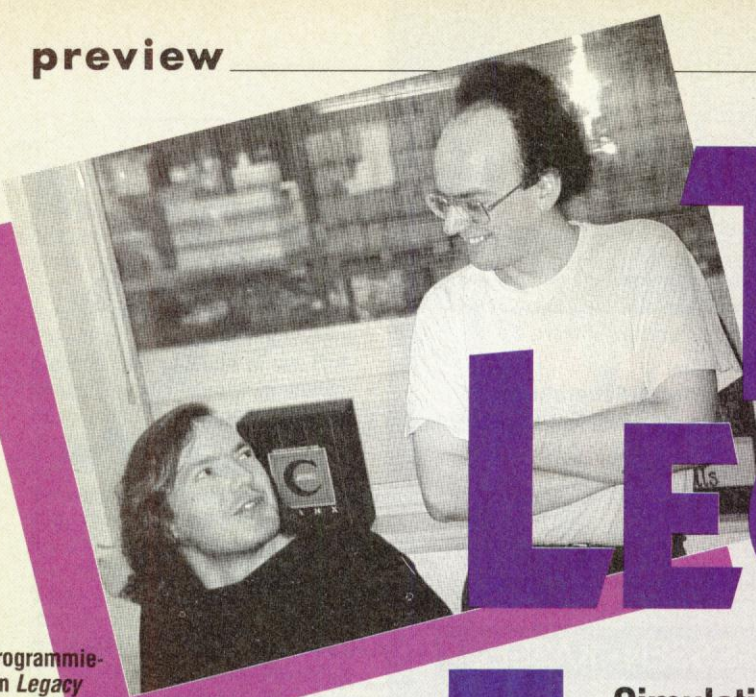
Noch ist Obermiesling Xeen frohen Mutes



Im Dungeon lauern fiese Gesellen



Auf der Oberwelt geht's heiß her



Die Programmierer von *Legacy* haben gut lachen

THE LEGACY



Vor gut zwei Monaten statteten unsere beiden Simulationsfans Michael und Volker den englischen Büros der Firma Microprose einen Besuch ab. Hinter verschlossenen Türen zeigten die Programmierer ihre neusten Projekte. Größter Knüller und bis dato als streng gehütetes Geheimnis bewahrt, war die Entwicklung des Horrorrollenspiels *Haunted House*. Volker und Michael waren von den ersten gezeigten Bildern derart beeindruckt, daß sie unbedingt mehr über das Spiel erfahren wollten. Doch alle neugierigen Fragen wurden mit der Bemerkung, "Das ist alles noch streng geheim", abgeblockt. Mittlerweile sikerten die ersten spärlichen Informationen, gespickt mit ein paar Bildchen, an die Presse. Wir gaben uns damit allerdings nicht zufrieden: Beharrlichkeit zahlt sich bekanntlich aus, und nach dem dreißigsten Telefonanruf gaben die Programmierer endlich auf — "Nun gut! Wir sagen Euch alles!"

Mittlerweile wurde das Projekt klammheimlich umbenannt. *Haunted House* heißt jetzt *Legacy*. Das Grusel-Szenario von *Legacy* erinnert fatal an den Klassiker *Don't go alone*. Hier wie dort spielt ein Spukhaus die Hauptrolle, und Ihr könnt dem Treiben böser Geister ein Ende breiten. Als Chef einer Gruppe Geisterjäger macht Ihr Euch mit Kreuzifix und Weihwasser auf, die Geheimnisse des Hauses zu lüften. Bis auf ein ähnliches Szenario wird *Legacy* allerdings nur noch wenig mit dem Oldie gemeinsam haben. Vor allem technisch liegen zwischen den beiden Spielen Welten. Begnügte sich *Don't go alone*

■ **Simulationsprofi Microprose geht fremd. Neben *Darklands* kommt ein weiteres Rollenspiel aus den Microprose-Labors auf uns zu. *The Legacy* heißt der neue Knaller, der selbst die *Ultima Underworlds* in ihre Schranken weisen könnte.**

noch mit Magersound und EGA-Grafiken, schöpfen die Programmierer von *Legacy* aus einem reichhaltigen Fundus technischer Möglichkeiten.

So gibt sich das britische Team nicht mit "simpler" VGA-Grafik zufrieden; es mußte schon etwas Besonderes sein. Alle Monster und Hintergrundgrafiken z.B., werden in einem besonders aufwendigen Zeichenverfahren nicht einfach "gemalt", sondern via 3-D-Programm mühsam konstruiert, nachbearbeitet und zusätzlich mit Raytracing-Effekten versehen. Die Mühe macht sich bezahlt: Die animierten Monstergrüppchen und Edel-Dungeons sahen schon in einer frühen Vorabversion höchst beeindruckend aus. Neben den 3-D-Gängen werkeln die High-Tech-Grafiker an besonderen Dungeon-Räumen. Öffnet Ihr beispielsweise eine Tür, taucht ein Raum auf, der von der Seite zu sehen ist — besondere Begebenheiten sind wiederum animiert. In einem Badezimmer tropft Blut aus dem Wasserhahn, und eine Morddro-

hung erscheint von Geisterhand geschrieben an den gekachelten Wänden. Was Euren horrorgeplagten Helden noch passieren kann: Eine Bildergalerie, in dem die Bilder "lebendig" werden und aus dem Rahmen steigen.

Interessant ist ein weiterer grafischer Clou, den die Monstermacher in petto haben. Eine neue Fenstertechnik, die wir aus Anwendungsprogrammen im "Windows"-Stil kennen, sorgt für so manche Überraschung. Die Fenster, in denen die 3-D-Umgebung zu sehen ist, lassen sich stufenlos vergrößern oder verkleinern. Die Grafik verändert sich entsprechend und bleibt absolut flüssig. Dieser Effekt wird vor allem bei einem Spezial-Feature des Spiels Verwendung finden. Die Programmierer planen eine Option, mit der Ihr Eure Party aufteilen könnt. Jeder Charakter bekommt dann ein extra Fenster zugeteilt, das Ihr in der Größe ebenfalls vari-

Im Spukhaus ist der Teufel los: Nur Ihr könnt dem Geheimnis von *Legacy* auf die Spur kommen. Da zittern die Knie: Ein Geist erscheint und das Weihwasser ist alle.





Fenstertechnik in Vollendung: Für alles gibt's ein extra Fenster.



Im Vorzimmer der Hölle: Die Stufen führen geradewegs in das Gruselgemach.



Das Klo des Grauens: Wer hier auf die Toilette muß, hat nichts zu lachen.



Die Monstergrafiken werden in einem besonders aufwendigen Verfahren erstellt: Hier ein paar hübsche Kostproben aus Microprose's Schreckens-kabinett — ein Geist, ein Zombie und ein Fabeltier.

Horror-Hommage

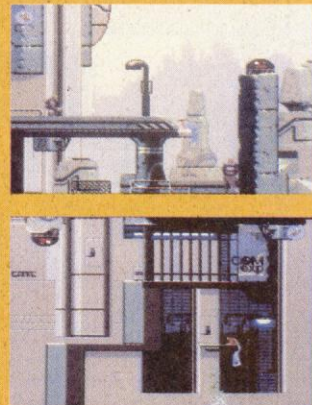
Optisch liegen Welten zwischen diesen beiden Spielen, Inhaltlich ähnelt der Klassiker dem Neuling wie ein Ei dem anderen: Das Gruselszenario aus *Don't go alone* gibt's auch bei *Legacy*. Ein schummeriges Spukhaus, miese Geister und ein Grüppchen unerschrockener Helden, die dem finsternen Treiben ein Ende machen wollen. *Don't go alone* zeigte, daß Rollenspiele auch ohne Fantasy-Szenario Spaß machen können. Bis heute sucht der Horrorfreund jedoch vergeblich nach Rollenspielen, die in einer Gruselwelt spielen. Dies sollte sich im Laufe des Jahres dramatisch ändern. Einige Softwarehersteller versuchen die ausgetretenen Märchenpfade zu verlassen. So arbeitet z.B.SSI zur Zeit an einer Umsetzung der AD&D-Horror-Welt *Ravenloft*, in der Vampire, Werwölfe und Gespenster zum Alltag gehören — wir sind gespannt. Die ersten Kommentare der Programmierer: Technisch wird *Ravenloft* sich an *Ultima Underworld* orientieren, aber erst Mitte 1993 gibt's was von *Ravenloft* zu sehen.

ieren dürft. In weiteren Fenstern gibt's Informationen über den aktuellen Charakterstatus, eine automatisch mitgezeichnete Karte der erforschten Gänge oder eine Auflistung der Gegenstände.

Spielerisch birgt *Legacy* auf den ersten Blick wenig Aufregendes — Microprose geht hier auf Nummer sicher und läßt sich auf keine Experimente ein. Geboten werden soll ein "Normal"-Rollenspiel im High-Tech-Look. Per Maus klickt Ihr Eure Helden durch die 3-D-Gänge, löst das eine oder andere Puzzle und vertrimmt bergeweise Pixelmonster.

Ein passender Grusel-soundtrack mit dazugehörigen Digieffekten (eine Soundblasterkarte vorausgesetzt) soll die Gruselatmosphäre weiter steigern. Wann *Legacy* erscheint, steht noch in den Sternen — geplant ist es zum Weihnachtsfest. Allerdings wird's wohl nur eine MS-DOS-Version geben. Die Fülle der Grafikdaten schreit geradezu nach einem schnellen PC (ab 386er aufwärts) und einer großen Festplatte. Bei Microprose im Gespräch ist derzeit nur noch eine CD-ROM-Version. mh

MANAGER DES GRAUENS



Joystickbewegungen: Nichts hält uns auf.

Paranoiker wußten es schon immer, jetzt haben wir es schriftlich: Die ganze Geschichte ist eine einzige Verschwörung von dunklen Kräften. Zu verdanken haben wir diese Erkenntnis dem Physiker Conrad B. Hart. Bei Routineuntersuchungen in seinem Institut stellt er fest, daß führende Mitglieder der Gesellschaft eine so hohe molekulare Zelldichte haben, daß sie unmöglich menschlichen Ursprungs sein können. Keine Frage, die Außerirdischen sind unter uns, haben Politik und Wirtschaft unterwandert und arbeiten an unserem Untergang. Leider bleiben die aufklärerischen Bemühungen vom wackeren Conrad nicht unentdeckt. Die Aliens saugen seine Erinnerung ab, stecken ihn in ein Hochsicherheits-Sanatorium auf ihrem Heimatplaneten und lachen sich tot.

Nach einem aufwendigen Intro, in dem all das und noch viel mehr erzählt wird, beginnt Conrad's Flucht und unser *Flashback*-Abenteuer. Wie im Vorgänger *Another World* steuern wir den fixen Physiker mit dem Joystick durch fünf riesengroße Levels, die von der Seite gezeigt werden und mit auf-

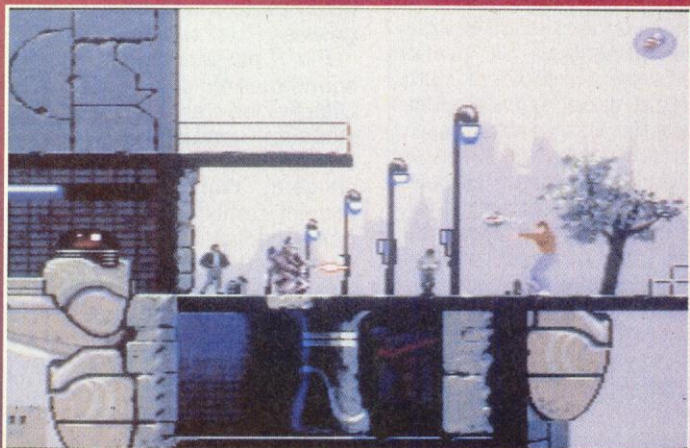
Wo *Another World* endet, beginnt *Flashback*. Die französischen Grafikzauberer von Delphine laden ins Edelabenteuer einer ungewissen Zukunft.



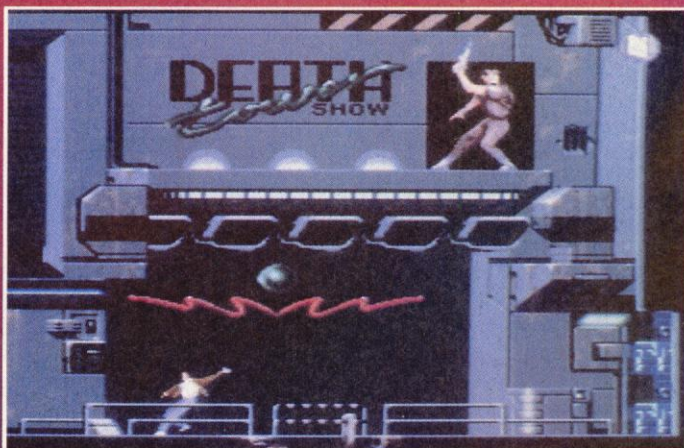
Der Sprung über den Abgrund: Carl Lewis ist nichts dagegen (Amiga).

wendigen Grafiken vollgepackt sind. Unser Held kann laufen, rennen, springen, klettern, sich abrollen oder in Deckung gehen. Er nimmt Gegenstände auf, verstaut sie im Inventory oder wirft damit nach Feinden. Gemeinerweise sind die meisten dieser technischen Gimmicks anfangs noch unbekannt — ihren Verwendungszweck bekommt man erst durch leidvolle Versuche am eigenen Leib heraus. Zusätzlich findet ihr auf dem Alien-Planeten ausländische Währung, die in Space-Aldis gegen bessere Wummen und andere Hardware eingetauscht wird. Angreifende Feinde werden mit dem Laser beseitigt, die zahlreichen Hindernisse mit den richtigen Joystick-Kommandos überwunden. Erfolgreiche Fluchtversuche dürfen auf der Diskette gespeichert werden.

Kann Conrad alle Gefahren des Planeten heil überstehen? Wird er sein verschwundenes Gedächtnis wiederfinden? Können wir die Invasion der Außerirdischen noch aufhalten? Das alles, und noch viel mehr erfahren wir in *Flashback*, demnächst auf Eurem Amiga oder PC. vw



Im Dschungel der Großstadt überlebt der schnelle Schütze



Kanonenfutter für die Fernsehshow: Kandidat gesucht

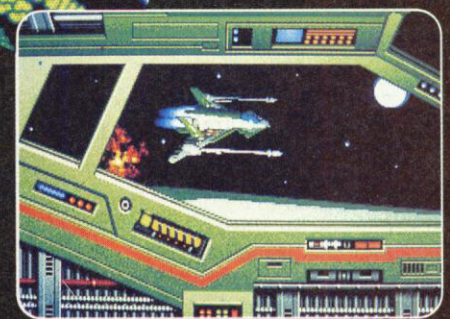
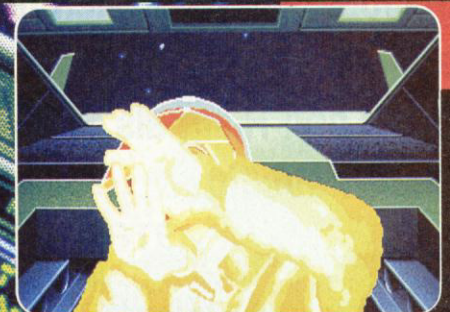
WING COMMANDER. JETZT ENDLICH
AUCH FÜR DEN AMIGA!



Navigieren Sie durch Asteroidenschwärme!



Kämpfen Sie gegen außerirdische Fliegerasse!
Sind Sie der Aufgabe gewachsen?



Die Abbildungen zeigen PC-Bildschirme; auf dem Amiga kann die Darstellung etwas variieren.

Können Sie den Kilrathi Einhalt gebieten?

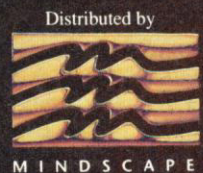
- Die packenden 3D-Actionsszenen werden Sie als Pilot bis an die Grenzen Ihrer Belastbarkeit fordern!
- Stimmungsvolle Zwischensequenzen in toller Grafik, die Sie auf Ihre einzelnen Missionen vorbereiten, sorgen für echte Kino-Atmosphäre!
- Start- und Dock-Szenen wie man sie bislang nur im Film bewundern konnte!
- Umwerfender Stereo-Sound sorgt auch akustisch für Realitätsnähe!

WING COMMANDER

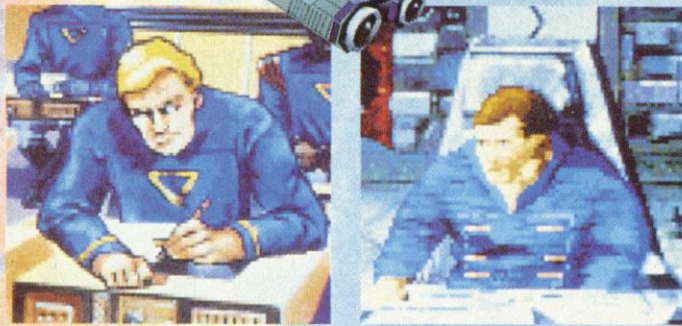
DER 3D-WELTRAUM-SIMULATOR



AMIGA-VERSION
KOMPLETT IN DEUTSCH!



Für nähere Informationen wenden Sie sich bitte an:
Mindscape International, Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, Sussex RH15 9PQ. Tel: (44) 444 246333



Die Ähnlichkeit zur Konkurrenz ist nicht zu übersehen: *Rex Nebular* (rechts) orientiert sich an der erfolgreichen *Space-Quest*-Reihe (links).



Bytes'n'Babes

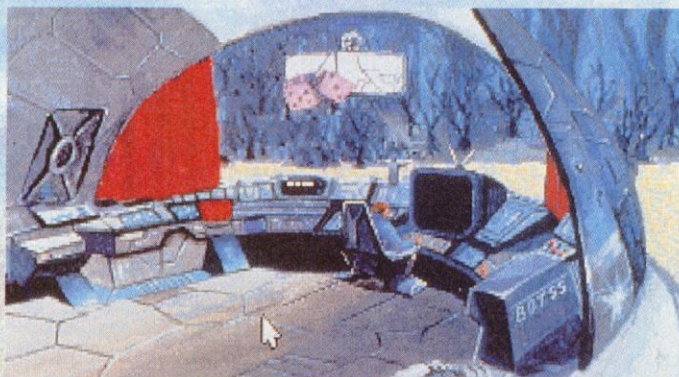
Sierras Weltallhero Roger Wilco bekommt ernsthafte Konkurrenz: *Rex Nebular* wird von Microprose ins Rennen geschickt und macht dem Kollegen den Rang als Space-Chauvi streitig.

Mag sich der *Space-Quest*-Held Roger Wilco momentan noch sicher in seinem gemütlichen Raumschiff aalen; Bald könnte es aus und vorbei sein mit dem lustigen und ruhigen Raumfahrerleben. Denn aus der heimischen Milchstraße ist jetzt ein Konkurrent mit Lichtgeschwindigkeit hinter dem *Sf-Adventure*-Thron Rogers her. *Rex Nebular* heißt der wackere Bursche, der dem berühmten Kollegen den Rang ablaufen will.

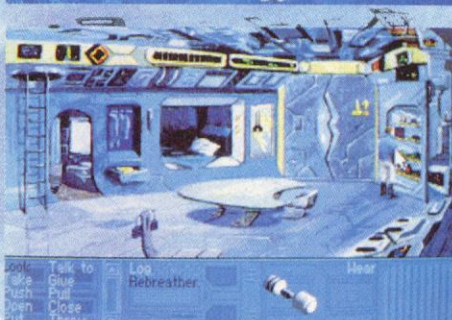
In das Rennen um den Titel "Bester Space-Chauvi" wird *Rex Nebular* nicht etwa von einer renommierten Adventure-Firma geschickt, sondern von einem Softwarehaus, das bislang mit Abenteuerprogrammen nicht viel im Sinn hatte: Microprose. Trotz des, für die Simulationsprofis untypischen Backgrounds, machte die erste Vorabversion von *Rex Nebular* einen vielversprechenden Eindruck — Roger Wilco muß sich ernsthaft in acht nehmen.

Die Story um das erste *Rex Nebular*-Adventure (eine Serie ist geplant) vermischt einen eisen-

Stilvoll: Rex' heimeliges Raumschiff — komplett mit Rückspiegel und Kamin



harten Science-fiction-Krimi á la "Terminator" mit krachender Erotik im Stil des RTL-Abendprogramms und einer gehörigen Portion Monty-Python-Slapstick. In *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender* (auf deutsch etwa "Rex Nebular und die kosmischen Geschlechtsumwandler") übernimmt der gestreifte Space-Detektiv Rex die Aufgabe, eine



... und sinkt auf den Meeresgrund.

Gerettet: Rex stürzt auf einen Planeten...

nicht etwa, um konstruktive Gespräche zwischen den Geschlechtern zu führen, sondern um die angeblichen Chauvis zu kosmischen Staub zu zerstrahlen. Rex' Raumschiff wird über einem unbekanntem Planeten von den furiosen Feministinnen nach kurzer Jagd erwischt und in kleine Stücke gesprengt. Nur mit letzter Not und einer Rettungskapsel kann unser Held auf dem Planeten notwassern. Was Rex nicht weiß: Diese Welt wird ausschließlich von weiblichen Aliens bewohnt. So ganz friedlich sind die forschenden Alien-Mädels dummerweise nicht: Männer werden mit Vorliebe in eine Geschlechtsumwandlungsmaschine gesteckt.

Technisch orientiert sich *Rex Nebular* an den Erfolgsspielen der Konkurrenten Lucas Arts und Sierra. Hier wie dort dient die Maus als bitter benötigtes Steuerinstrument. Per Klick wandert Rex durch die teilweise digitalisierte Grafikumgebung. Via Druck auf den Mausknopf werden Gegenstände untersucht, mitgenommen, weggeworfen oder abgegeben. Wie bei den Kollegen werden dabei konsequent beide Mausknöpfe genutzt. Mit dem linken Knopf betrachtet Ihr erst einen Gegenstand oder eine Person, mit rechts wird das gewünschte Objekt manipuliert.

Ehe *Rex Nebular* den Emmas des Weltalls gegenüber treten darf, wird es noch ein Weilchen dauern. Kurz vor Weihnachten soll eine PC-Version erscheinen. Ob es je eine Amiga-Fassung geben wird, steht zu diesem Zeitpunkt noch in den Sternen. mh

kostbare Vase wiederzubeschaffen.

Auf dem Weg zu einem möglichen Fundort der Vase bekommt Rex jede Menge Astroärger. Eine miesgelaunte Gruppe von Weltallemanzen flitzt mit einem schwerbewaffneten Raumschiff durchs Weltall. Die Damen sind immer auf der Suche nach Raumern, die von Männern besetzt sind —

**DEN KÖNNEN
SIE
GERN HABEN!**



**DER NEUE SEGA-VIDEOSPIELE-KATALOG. EINFACH ANFORDERN,
PER TELEFON 05241 / 18 28, FAX 05241 / 130 43 ODER MIT POSTKARTE
BEI: KORONA-SOFT, CARL-BERTELSMANN-STR. 53, 4830 GÜTERSLOH.**

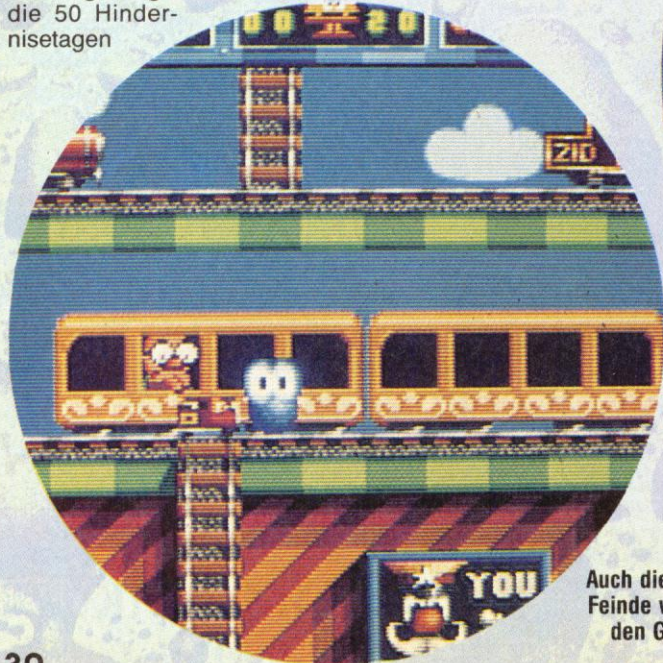


Weich und elastisch. Silly knetet sich durch. (Amiga)

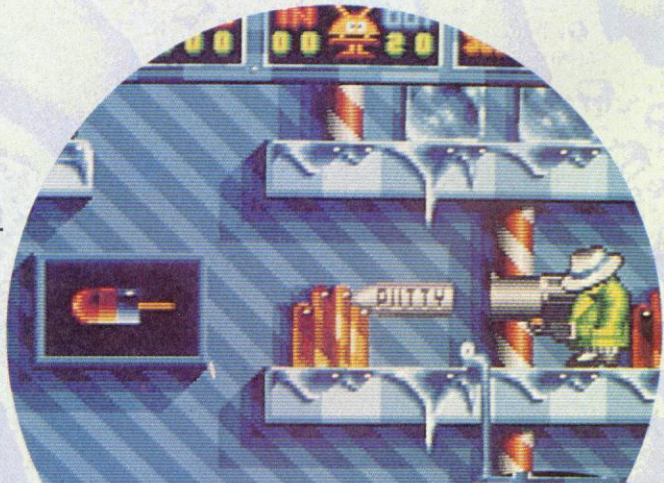
Vor gut zwanzig Jahren erfand der amerikanische Spielersie Mattel das Ei des Columbus: *Silly Putty* war der Knetgummi des Raumzeitalters. Der Spaceblob wurde in einem rosa Plastikei verkauft, ließ sich zu Figuren formen, sprang wie ein Superball durch die Gegend und veränderte die Farbe. Im neuen Plattformspiel des englischen Softwarehauses System 3 kommt dieser einmalige und leider unterschätzte Werkstoff endlich zu seinen verdienten Ehren.

Kaum haben wir *Silly Putty* geladen, erreicht uns ein herzergreifender Hilferuf vom Planeten "Silly Moon". Ein kosmischer Erzbösewicht hat die Bevölkerung als Geiseln genommen und will die Gummis als Bubblegum-Ersatz an die Erde verkaufen. Natürlich konnte einer der Hüpfen entkommen und wird unter unserer Hilfe an der Rettung seiner weitläufigen Verwandtschaft arbeiten.

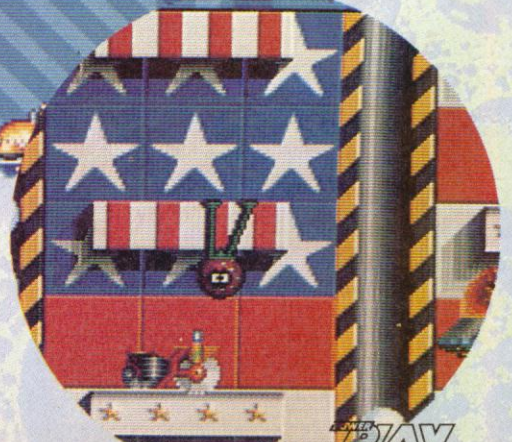
Während konventionellere Pixelhelden der Wirkung von Laserwumme und Smartbomben vertrauen, setzt unser *Silly Putty* ganz auf seine geistigen Fähigkeiten. Mit der nötigen Willensstärke und leichter Joystick-Unterstützung kann unser Schutzbefohlene jede beliebige Form annehmen und so halbwegs elegant durch die 50 Hindernissetagen



Cool: Wir hüpfen durch die Eiswelt.



Stars & Stripes: Jeder Level steht unter einem anderen Thema.



Auch die niedrigsten Feinde wollen uns an den Gummikragen.

DER BLOB

Plaste & Elaste: Der Plattformheld von System 3 ist eine aufgeblähte Kaugummikugel mit erstaunlichen Fähigkeiten.

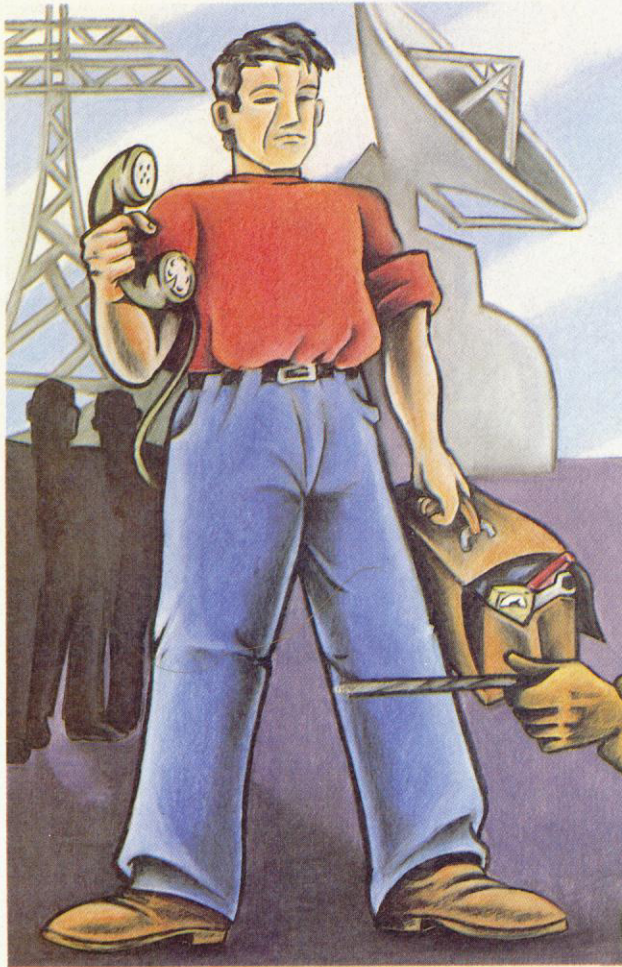
gleiten, hüpfen und kleben. Richtig interessant ist eine andere Fähigkeit der Gummikugel: Mit dem nötigen Geschick werden die zahlreichen Feinde einfach geschluckt und verdaut. Für kurze Zeit kann Silly dann die Form eines Feindes annehmen und so besonders schwierige Stellen in den Leveln überwinden. Droht z.B. ein tiefer Abgrund, dann warten wir einfach, bis ein fliegender Bösewicht vorbeikommt und verwandeln uns in einen Gummihubschrauber. Solche Metamorphosen kosten natürlich Energie, die wir in Form von Obst und Gemüse einsammeln müssen.

Als wäre das nicht schon alles schwer genug für einen kleinen außerirdischen Kaugummi, müssen wir auch noch niedliche Spielzeugroboter unter Zeitdruck einsammeln und vor den Feinden verstecken.

Silly Putty machte bei ersten Spielversuchen einen erstaunlich kompetenten und durchdachten Eindruck, der deutlich über ein gewöhnliches Geschicklichkeitsspiel hinausgeht. Amiga-, ST- und MS-DOS-Versionen werden im Herbst erscheinen. Geschicklichkeitsprofis, die witzige Knoteleinlagen mögen, dürfen schon mal mit dem Probehüpfen beginnen. vw

DAS TELEKOMMANDO!

Sie wollten die Verbindung unterbrechen.
Doch ein Mann kam Ihnen zuvor.



Sonntag, 1. 4. 1999.

S. T. Ö. R., die skrupellose Organisation der Kommunikationsgegner, versucht, die kleine Stadt Sabbelheim von der Außenwelt abzuschneiden. Übertragungen werden sabotiert, Fernmeldeämter blockiert. Doch da naht KURT, das Ein-Mann-Telekommando. Wird es ihm gelingen, mit seinem ganzen Wissen und Können das Kommunikationssystem zu retten? Du kannst in seine Rolle schlüpfen! Denn Telekom verlost 20.000 Computerspiele.



3 Jahre hatte er gelernt. Jetzt kam die Stunde, sein Wissen einzusetzen.

COUPON

Ein dramatisches Computerspiel um Technik, Wissen und Karriere.



Genießen Sie zurück mit ATAC!
Die strategische Flugsimulation
von MicroProse

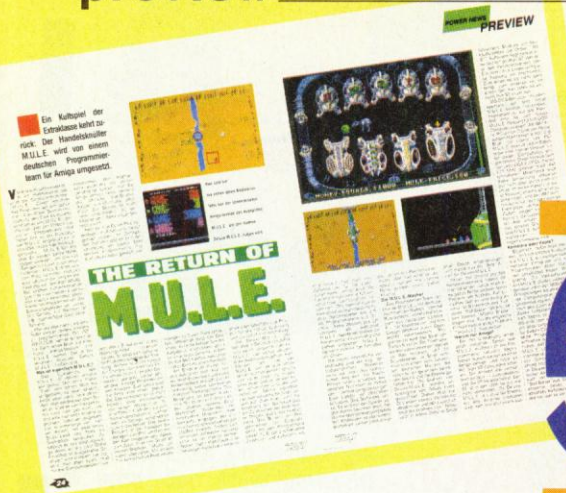
MICRO PRO
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssimulation



Erste Ausgabe herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga
Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 06

SUBTRADE



8-Bit-Besitzer erinnern sich an das Kultspiel M.U.L.E. — Century Software wagt sich mutig an eine neue 16-Bit-Konvertierung für den Amiga.

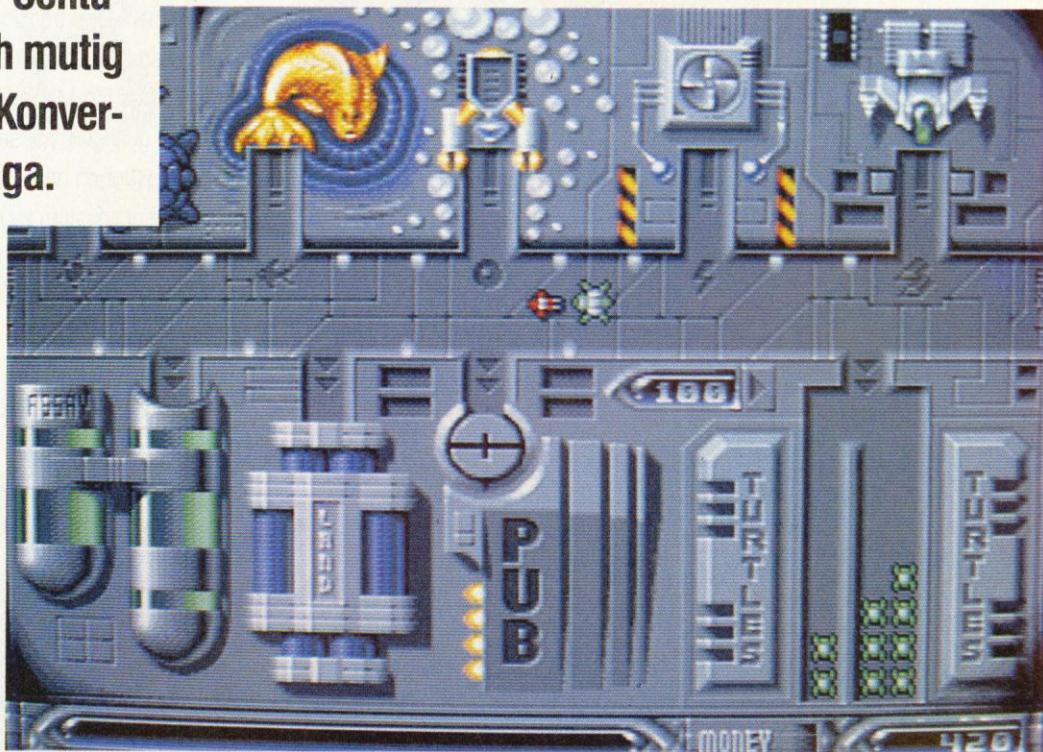
Eine gute Dekade ist es nun her, seit Atari 800-XL- und C-64-Besitzer vom M.U.L.E.-Virus befallen waren. M.U.L.E. gilt als der Urvater aller Multi-Player-Strategie-Spiele und ist heute noch bei nostalgischen Kultspiel-Treffs zu finden. Was lag also näher, dieses erfolgreiche Spiel 16-Bitern zugänglich zu machen. Das versuchte vor zwei Jahren bereits ein Entwicklerteam unter der Leitung von Julian Eggebrecht. Leider scheiterte die löbliche Unternehmung



zuerst daran, daß einem Programmierer die Lust verging und danach an dem Publisher (Electronic Arts). So bastelt derzeit das junge Softwarehaus Century an einer aufgemotzten Super-Deluxe-Version.

Was ist eigentlich M.U.L.E.?

Die Spielidee von Planet Irata wird von vier Spielern kolonisiert (bei 16-Bit-Versionen ersetzt die restliche Spieleranzahl durch den Computer). Jeder Spieler steuert ganz privaten Charakteren in einem sogenannten Plot. Jeder bestimmt Produkte für verschiedene Waren wie Nahrungsmittel



Ein Blick in die Unterwasserstadt: Schildkröten (statt Mulis) können jetzt auch angebaut werden.

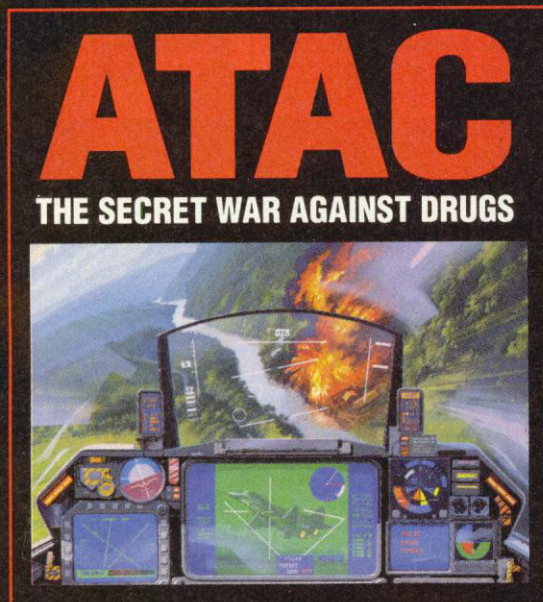
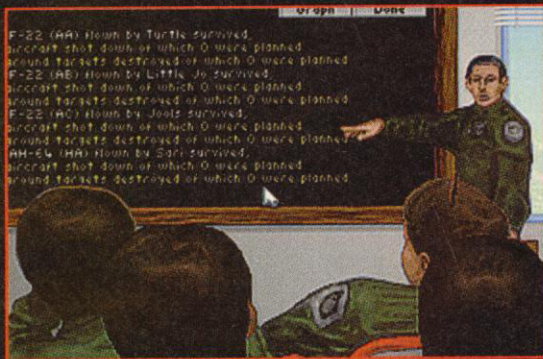


Stars & Stripes: Jeder Level steht unter einem anderen Thema

oder Mineralien. Je günstiger der Standort, desto produktiver arbeitet die Maschinerie — Nahrungsmittel beispielsweise werden am besten in Flußnähe angebaut, das Schürfen von Mineralien funktioniert gut in Bergplots. Die Erde ist Euer Land bebaubar, wenn Ihr ausreichende Produkte dorthin schafft. Die Mules müssen in der Stadt Iratas gekauft und mit einer Produktionsmaschine ausgerüstet werden. Innerhalb eines knappen Zeitlimits müßt Ihr nun das Muli zum Plot schleifen. Haben

Auch die niedrigen Jahresende kräftig gefeilscht. Feinde wollen um den Gummik...

ATAC



Schlagen Sie zurück mit ATAC!

Eine strategische Flugsimulation
von MicroProse

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse



Man schreibt das Jahr 2003. Ein Problem, das die Menschheit schon im letzten Jahrhundert heimgesucht hat, wirft bereits einen dunklen Schatten auf die Zukunft. Drogen!

Es ist an der Zeit, etwas dagegen zu tun. Deshalb wird eine geheime Elitetruppe aufgestellt, deren verschlossene Akten mit den Buchstaben ATAC gekennzeichnet sind: Das *Advanced Tactical Air Command*.



Ihnen stehen acht Piloten, acht F-22-Jäger und acht Apache-Kampfhubschrauber zur Verfügung, die auf einem geheimen Flugplatz in Kolumbien stationiert sind. Sie müssen nun eine Strategie entwickeln und durchsetzen, mit der die vier unermeßlich reichen und mächtigen Drogenbarone in die Knie gezwungen werden können.



Bauen Sie ein Geheimdienstnetz auf, studieren Sie die Aufklärungsberichte, und schicken Sie dann Ihre Piloten los, um Kokainfabriken, Plantagen oder Drogen, die auf dem Land-, See- oder Luftweg transportiert werden, zu vernichten. Machen Sie sich aber auf erbitterte Gegenwehr gefaßt! Die Drogenbarone werden technisch hochentwickelte Flugzeuge und Raketen gegen Ihre Truppe einsetzen.



ATAC ist die erste in einer Reihe neuartiger *strategischer Flugsimulationen* von MicroProse. Um darin Erfolg zu haben, reicht es nicht aus, ein guter Pilot zu sein. Sie müssen außerdem eine gute Strategie ausarbeiten. *In dieser Simulation zählen also vor allem Ihre Entscheidungen!*

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute *Unterhaltungssoftware*

ATAC. Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd: Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326

SUBTRADE

alle Spieler ihre Ländereien mit Mules bestückt, kommt der Handelspart. In Auktionen verschreibt oder kauft Ihr Nahrung, Energie oder Erze. Unbedingt zu beachten: Um Eure Plots zu unterhalten, benötigt Ihr ein Minimum an Nahrungsmitteln und Energie. Gewonnen hat der Spieler am Ende einer bestimmten Rundenzahl, der das meiste Geld (Bares, Waren & Grundstücke werden zusammengerechnet) besitzt.



Erschwert wird das mehr oder weniger friedliche Multi-Siedlerdasein durch Naturkatastrophen, Multi-Ausreißer und Weltallpiraten.



Century Software

Century Software wurde Ende 1990 von Jörg Schwiezer und Felix Unger gegründet. Die Angebots-Palette soll möglichst breit sein: Von der Softwareberatung für Firmen und Privatpersonen, bis hin zur computergesteuerten Multimedia-show. In Hannover will das Team sogar einen Shop für Video- und Computerspiele eröffnen. Der Laden würde weniger zum Zwecke des Profits, als vielmehr zur Kommunikation zwischen Anwendern und Spielern entstehen.

Das Spiel *Cyberzerk* (testen wir in dieser Ausgabe) wird der erste Schritt in die Spielebranche. Am meisten verspricht sich das Team aber von *Subtrade*, der längst erwarteten M.U.L.E.-Umsetzung für den Amiga. Century nahm sich des Projekts an und kam zum Schluß, sich einen besonderen Vertriebsweg auszusuchen. Das Softwarehaus kooperiert neuerdings mit dem bekannten Computerzubehör-anbieter Boeder, der hiermit den Startschub für die erste Vollpreis-software gibt.



Boeder

Boeder, der führende europäische Anbieter von Computerzubehör und Disketten legt als solcher natürlich großen Wert auf den Softwarebereich. Dabei wandte er sich erst vor zwei Jahren dem Computermarkt zu, zunächst mit Public Domain und Shareware. Aufgrund der positiven Resonanz entschloß man sich, eigene Software für private, professionelle und edukative Zwecke zu etablieren. Seit knapp zwei Jahren betreut Ralph Lämmche, selbst begeisterter Spiele-Freak, die Division "Boeder-Games". Resultat bislang: über 60 Spiele (darunter *Hostages* und *Kult*) im Budget-Bereich. Ab September gibt es bei Boeder weitere Spiele: *Cyberzerk*, *Super Desaster-Zone*, ein *Jump 'n' Shoot à la Turrican* und natürlich *Subtrade*.

Was gibt's Neues?

Ursprünglich spielte M.U.L.E. auf der Oberfläche des Planeten Irata. Century versetzen Ihr Softwarekind, das den Namen *Subtrade* tragen soll, auf den



Super Desaster Zone erscheint ebenfalls in diesem Jahr

Meeresboden. Statt Mulis sorgen Schildkröten für den wirtschaftlichen Nah- und Fernverkehr. Außerdem müssen die Tiere nicht unbedingt in der zentralen Stadt gekauft werden. Man kann die Schildkröten sogar züchten (ebenfalls mit einer Produktionsanlage machbar) oder von anderen Spielern einkaufen. Natürlich kommen, dem feuchten Szenario entsprechend ein halbes Dutzend neuer Störenfriede ins Spiel: Elektro-Aale, alte Seeminen, Tintenfische und anderes Unterseegetier terrori-

siert die Kolonie. Neben der neuen überarbeiteten Grafik und einem flotteren Sound ändert sich sonst nichts am alten Spielkonzept. Trotzdem sind alle Änderungen und Neuerungen ein gewagtes Unterfangen. Das alte M.U.L.E. hat sich über Jahre hinweg etabliert und durchgesetzt. Kann oder soll man da noch etwas besser und größer machen? Oder ist die Spielidee vielleicht zu alt, um sich erneut zu etablieren. Ende dieses Jahres werden wir schlauer sein — dann nämlich erscheint *Subtrades*. ri



Subtrade spielt auf dem Planeten Irata. Lest das doch mal rückwärts.

NEU. Für Euren **GAME BOY**. NEU. Für Euer **Nintendo** Entertainment System.

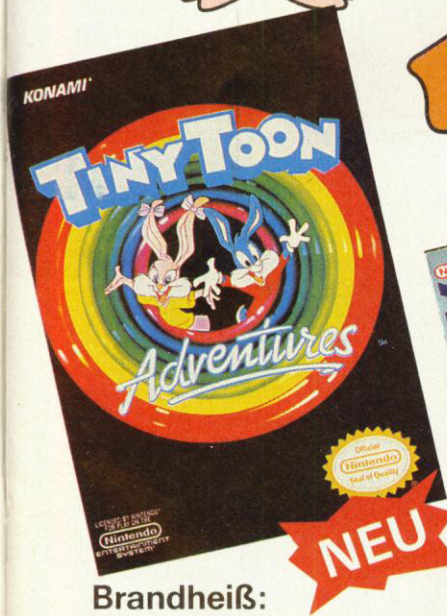
TINY TOON



Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber, Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-Spiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
 Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhaltst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
 POP 10/92

Funny-Game mit TV-Stars



**Brandheiß:
 VollgeTOONT ins NES**

Im Land der Toons jagt ein Gag den anderen, wenn Buster Bunny seine Freundin Babs rettet. Sie wurde vom bösen Montana Max gekidnappt. Für Buster heißt das: Ran an die Karotten – hinterhältige Fledermäuse... und Max besiegen.

- Für 1 Spieler
- 6 Level
- System: NES



**Im GAME BOY
 ist der Hase los**

Buster Bunny™, Plucky Duck™ und Hamton™. Das sind die kleinen, frechen und sympathischen Stars dieses Superstarken VideoSpieleSpaß. Ständig erleben sie Neues. Verrückte Comic-Abenteuer. Es geht durch finstere Wälder und hektische Städte. **Cleverness und Reaktionsvermögen sind gefragt.**

- Für 1 Spieler
- 4 Level
- System: GAME BOY

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
 Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

PALCOM™
 SOFTWARE



TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

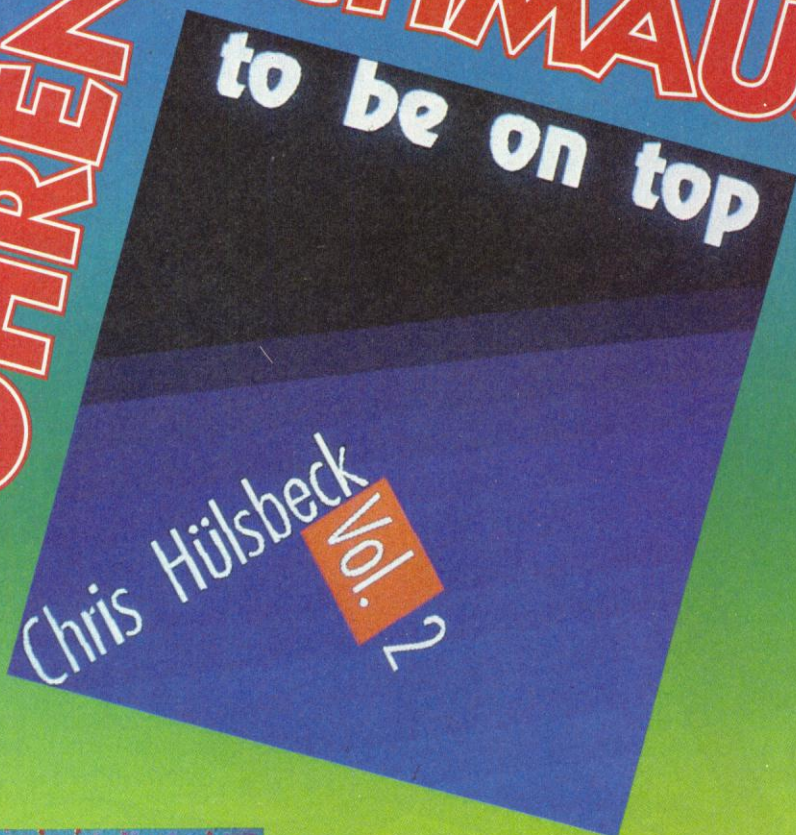
Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel



KONAMI

Superstarker VideoSpieleSpaß

OHREN SCHMAUS



CD-Vorgänger übrigens auf der Amiga Messe in Köln sichern. Am Kaiko-Stand (Halle 1, Gang A) wird hoffentlich ein ausreichend großer Vorrat bereitliegen. Wer nicht mehr so lange warten kann, richtet seine Bestellungen an:

A.U.D.I.O.S Entertainment
Südliche Ringstr. 214
6070 Langen

Möglichst gegen Vorkasse von DM 30,- inkl. Versandkosten oder per Nachnahme (etwas teurer).

Super Gem'Z

Daß auch die anderen Mitglieder des Kaiko-Teams nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen, zeigt ein neues Tüftel- und Geschicklichkeitsspiel. Denker, die sich bereits an *Gem'X* die Zähne ausgebissen haben, werden auf alte Bekannte treffen, denn wieder kommen die bunten Glitzersteinchen aus dem Vorgänger zum Einsatz. Im aktuellen Fall müssen wir mit den Diamanten keine vorgegebenen Muster nachbauen, sondern die Klunker à la *Sokoban* auf dem Bildschirm sortieren. Immer wenn drei Steine einer Sorte aufeinanderreffen, gibt's eine kleine Explosion und weg ist der Reichtum. Habt Ihr den ganzen Bildschirm abgeräumt, wird ein neuer Level geladen. Um die Plackerei zu erschweren, wuseln in den verwinkelten Etagen kleine Monster umher, die unseren Spielfiguren an's Leben wollen. Wer also nicht aufpaßt, muß wieder von vorne beginnen. Der Clou bei der Sache: Durch einen Vierpieleradapter dürfen vier Pixelhelden gleichzeitig loschieben und den Kumpels die Klunker abjagen. Damit nicht genug, kann man im richtigen Moment eine Bombe legen und sich den Weg wahlweise freisprengen.

Die Amiga-Version von *Super Gem'Z*, die übrigens bei Software 2000 erscheint, dürfte noch in diesem Jahr fertig werden. vw



Wo ist der Weg zum richtigen Ausgang?

Chris Hülsbeck is back! Der Meister der wohltemperierten Sinuswelle meldet sich mit seiner dritten CD "To be on Top" bei seinen Fans zurück

Es gibt wohl kaum einen Computerspieler in Deutschland, der nicht schon den einen oder anderen Hülsbeck-Titel im Ohr hatte. Damit auch in Zukunft der Nachschub an fetzigen Stücken nicht ausgeht, erscheint in diesen Tagen seine dritte CD mit dem Titel "To be on Top". Neben dem Titeltrack findet Ihr unter anderem das Intro von Psygnosis "Carl Lewis Challenge", die Titelmusik zu Blue Bytes "Battle Isle" und Themen aus Kaiko's Tüftelspiel "Gem'X". Aufgenommen wurden die 14 Titel im A.U.D.O.S. Studio, das zu diesem Zweck technisch noch einmal kräftig aufgerüstet wurde. Diverse Synthesizer, Sampler und Effektgeräte kamen ebenso zum Einsatz, wie akustische Instrumente und einige Sangeskünstler. Ihr könnt Euch das gute Stück und ihre beiden



Süß: Eine japanische Elfe mit ihrem wertvollen Schatz. (Amiga)



Verzwick: Welcher Stein gehört zu wem?

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

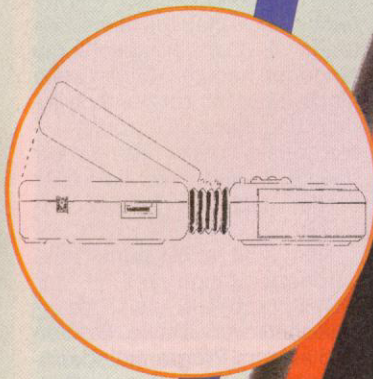
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

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

GÜNSTIGER!

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



Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

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

*unverbindliche Preisempfehlung

SUPERVISION Video-Action mit System!

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

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



Die Spiele mit dem Panda.

**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**

Mega Drive • Master System • GameGear
Game Boy • S. Nintendo • NeoGeo

VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18
von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.

Flying Carpet Software

Ihr Softwareversand in Österreich

Aktuelles für PC und Amiga immer lagernd.
Direkte Bestellung möglich! (System angeben)

Gratiskatalog anfordern!

Postfach 38 · 1204 Wien · FAX (1) 330 77 23

Binnen 24 Stunden geht die Post ab!

Stationen : DM Computer
: Wundtstraße 58-60
wo Sie : 1000 Berlin 19
: DM Computer
uns auch : Lahnstraße 94
: 1000 Berlin 44
erreichen : Ihlow Computer
: Bizetstraße 74
können. : O-1120 Berlin



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

Wir führen die neueste Soft- und Hardware zu vernünftigen Preisen. Rufen Sie uns an oder kommen Sie bei uns vorbei, wenn Sie Soft- oder Hardware für AMIGA und PC suchen.

NEU

Zahlen Sie mit Ihrem guten Namen,
zahlen Sie mit VISA-, MASTER-
oder EURO-CARD.



PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

Amiga	
1869	72,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator (kpl. dt.)	109,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
B. A. T. II	* a. A.
Battle Isle Data Disk I	43,50 DM
Black Crypt	61,00 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	64,50 DM
Civilisation	79,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Dark Queen of Krynn	65,50 DM
Das schwarze Auge	* 76,00 DM
Der Patrizier (kpl. dt.)	72,50 DM
Dyna Blaster	69,00 DM
Elvira II	71,50 DM
Epic	69,00 DM
Exodus 3010	69,00 DM
Eye of the Beholder II	79,50 DM
Grand Prix	78,50 DM
Golf (Microprose)	79,50 DM
Harpoon	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Links	79,50 DM
Lotus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	85,00 DM
Mad TV	74,50 DM
Might and Magic III	72,00 DM
Pacific Island	69,00 DM
Perfect General	79,50 DM
Populous 2	69,00 DM
Space Shuttle	* 105,00 DM
Sim Ant	95,50 DM
Simpsons	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wolfpack 1 MB	72,00 DM

MS-DOS	
1869	86,50 DM
Ace of Pacific	79,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
B. A. T. II	* a. A.
Battle Isle	HD 86,50 DM
Battle Isle Data Disk I	43,50 DM
Birds of Prey	* 94,00 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
B 17	96,50 DM
Civilisation (dt.)	97,50 DM
Darklands	* 99,50 DM
Das schwarze Auge	86,50 DM
Der Patrizier (kpl. dt.)	86,50 DM
Dune	79,50 DM
Epic	76,50 DM
Eye of t. Beholder II (kpl. dt.)	89,50 DM
Elvira II	83,00 DM
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	99,00 DM
Heart of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Indiana Jones IV (kpl. dt.)	* 95,00 DM
Lemmings 2 more L.	69,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Links Pro	* 99,50 DM
Lord of Rings II	76,50 DM
Mad TV	86,50 DM
Mega Lomania	* a. A.
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	37,50 DM
Powermonger	82,00 DM
Pacific Island	76,50 DM
Perfect General	86,50 DM
Rex Nebula	* a. A.
Sherlock Holmes (kpl. dt.)	* 94,00 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Twilight 2.000	* 86,50 DM
Ultima VII (kpl. dt.)	* 99,50 DM
Ultima Trilogie (IV, V u. VI)	86,50 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Comm. II (kpl. dt.)	VGA 94,50 DM

ATARI ST	
Airbus A320	99,00 DM
Bundesliga Manager prof.	* 74,50 DM
Castles	* 71,50 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Elvira II	72,00 DM
Epic	69,00 DM
Gate of Dawn	79,00 DM
Golf	79,50 DM
Grand Prix	79,50 DM
Knight of the Sky	79,50 DM
Pacific Island	69,00 DM
Populous II	74,50 DM
Powermonger Data Disk	38,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Wolfpack	65,00 DM

*Vorkündigung, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an!
(Bitte Computertyp angeben!!!)
Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork. DM 6,-; Postnachr. DM 9,-; Ausland Vork. DM 25,-
Vorbestellungen möglich.

Telef. oder schriftl. Bestellung bei
PEROKA SOFT
Petra Schurig
Postfach 100527, 4019 Monheim
**Telefon: 02173/51351
02173/56906**

Endlich: Elite 2

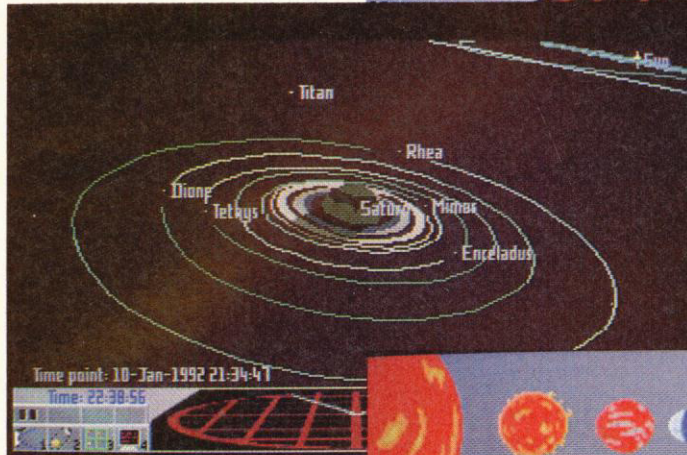
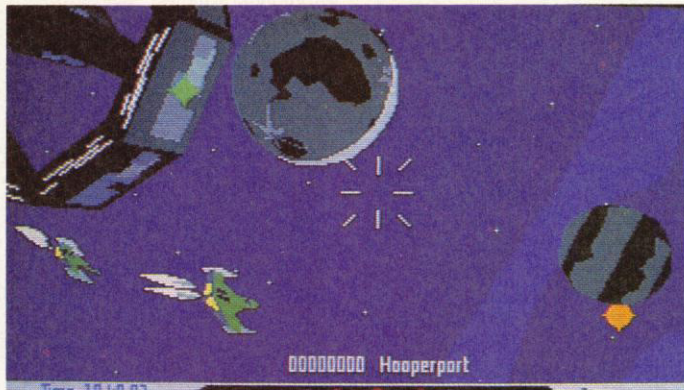
Schon beim Namen *Elite* zittert das Spieleuniversum. *Elite* ist nicht einfach ein Computerspiel, *Elite* ist ein Phänomen. Der Programmierer und Erfinder der Sci-fi-Mischung aus 3-D-Weltallaction, Handelsspiel und spröder Taktik, David Braben, hätte sich nicht träumen lassen, als vor acht Jahren die erste *Elite*-Version erschien (damals für den BBC-Micro), daß sein Programm einmal als eines der erfolgreichsten Kultspiele aller Zeiten in die Softwaregeschichte eingehen sollte. Mittlerweile gibt's *Elite* für so ziemlich jeden populären Computer — die neueste Version ist *Elite* für das NES (einen Test findet Ihr in der nächsten *VIDEO GAMES*).

Nun sind acht Jahre eine verdammte lange Zeit in der Spielebranche. Neben *Elite* erschienen von David Braben und seinem Programmierkumpen Ian Bell in diesem Zeitraum nur noch zwei neue Spiele (*Zarch/Virus* und *Conqueror*) sowie weitere *Elite*-Computer-Versionen.

Doch seit zwei Jahren mehrten sich die Gerüchte, daß Braben & Co. an einem Nachfolger zum Kultspiel *Elite* arbeiten. Acht Jahre nach dem *Elite*-Original ist es endlich soweit. Die Fortsetzung *Frontier: Elite 2* ist fast fertig und wird dieser Tage in den Handel kommen. Die Erwartungshaltung ist natürlich enorm — *Frontier: Elite 2* muß sich an der Spielelegende *Elite* messen. Das Grundprinzip des Oldies wird auch bei *Elite 2* beibehalten. In einem Universum mit 100 Sonnensystemen, die allesamt Originalsonnen der Milchstraße entlehnt sind, steuert Ihr Euer Raumschiff durch das 3-D-Weltall. Damit nicht genug: Ihr dürft in *Elite 2* nicht nur mehrere Raumschiffstypen (die gute alte Cobra MK III ist natürlich mit dabei) fliegen, sondern auch über Planetenoberflächen brausen und in Städten landen. Vier verschiedene Spielstarts soll es für den künftigen Schrecken des Universums geben. Entweder führt Ihr mit der Cobra MK III die Händlerkarriere aus *Elite 1* weiter, oder Ihr fangt mit einem frischen Schiff auf der Erde an, betätigt Euch als Pirat von einer Piratenbasis aus oder fliegt in ei-

nem Sternenkreuzer als Kanonier mit.

Frontier: Elite 2 ist bereits im Anflug auf diese Galaxis. Alle Sternepiloten mit einem Amiga, ST oder PC sollten schon mal die Sicherheitsgurte schließen. Ob *Frontier: Elite 2* dem hohen Erwartungsdruck gerecht werden kann und an den Kulterfolg des Vorgängers anknüpft, verrät Euch ein ausführlicher Test in einer der nächsten Ausgaben. mh



Elite 2: Zoff im All — Piraten greifen Euer Raumschiff an.

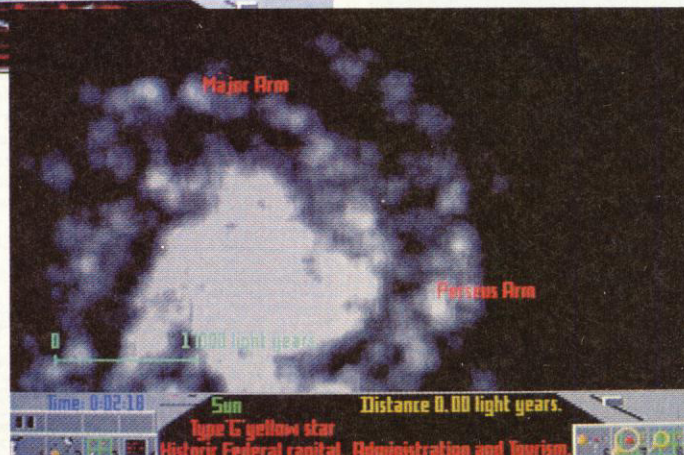
Elite 2: Astronomisch — ein Planetensystem im Überblick.



Elite 2: Statistisch — alle Werte eines neuen Sonnensystems auf einen Blick.



Frontier: Elite 2 bietet Landungen auf fernen Planeten (Amiga).



Das *Frontier: Elite 2*-Universum ist "real": Es ist unsere Milchstraße (Amiga).

SUPER SPIELE - SUPER PREISE

Die Video LCD Spielehits

SUPER VISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:

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

-BlockBuster	SV100/01	29.90DM
-HashBlocks	SV100/02	29.90DM
-Carrier	SV100/04	29.90DM
-EaglePlan	SV100/05	29.90DM
-P52SeaBattle	SV100/06	29.90DM
-LinearRacing	SV100/07	29.90DM
-PacBoyandMouse	SV100/08	29.90DM
-Ssnake	SV100/09	34.90DM
-Alien	SV100/10	29.90DM
-HeroKid	SV100/11	29.90DM
-MahJongg	SV100/12	29.90DM
-ChallengerTank	SV100/13	29.90DM
-PoliceBust	SV100/14	29.90DM
-ProTennis	SV100/15	29.90DM
-Chimera	SV100/16	34.90DM
-SpaceFighter	SV100/17	29.90DM
-HoneyBee	SV100/18	29.90DM
-OlympicTrias	SV100/19	34.90DM
-MatraBlatta	SV100/20	34.90DM

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

-GoBang	GM6622/01	19.95DM
-ContinentalGalaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-SpaceCastle	GM6622/04	19.95DM
-BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
-KungFu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM

Zu bestellen bei:
 JC Service Center
 Mozartstr. 39
 O-1633 Mahlow

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

Busen, Po & heiße RAMs

Deutschlands Sexkönigin Teresa Orłowski bringt in den nächsten Monaten etliche Computerspiele auf den Markt. Neben dem obligatorischen Strip-Poker inklusive jeder Menge Digi-Busen und sündhaft viel Animation, wartet Teresas eigener Verlag (VTO) mit einem Adventure auf, um

das sich zur Zeit Eclipse-Boss Mark Rosocha den Kopf zerbricht. Zur Handlung nur so viel: Teresa wird (im Spiel) entführt und es liegt an Euch, auf der ganzen Welt nach der Erotik-Queen zu suchen. Natürlich geht's nicht ohne Intimitäten zur Sache, was jedoch nicht bedeutet, daß anstößige Techtelmechtel oder obszöne Veranstaltungen des Spielers Auge ergötzen. Vielmehr wird Safer Sex à la Larry praktiziert und die schönste Nebensache der Welt eher mit einem Augenzwinkern quittiert. *kn*



Teresa Orłowski ist bald auch auf heimischen Computermonitoren zu begutachten

Berühmter als die Turtles — die Battleloads (Amiga)



Krötenpower: Satte 13 Actionlevel soll das Battleloads-Computerspiel haben. (Amiga)

Krötenkampf

In den USA sind sie schon eine große Nummer und haben sogar den berühmten Turtles den Reptilienrang abgelaufen: Die Battleloads, schleimhautgestählte Kampfkröten sorgen bei amerikanischen Kids für Furore. Frisch vom Zeichenbrett der Comic-illustratoren verschlägt es die ultimative Froschtruppe nun auf den Computermonitor.

Mindscape läßt derzeit die bereits auf Videospielekonsolen überaus erfolgreich zuschlagenden Kröten für die populären Heimcomputer Amiga, ST und PC umsetzen. In 13 Spielstufen steuert Ihr allein oder im Duett einen bzw. zwei Krötenkrieger auf der Suche nach der lieblichen Froschprinzessin Angelica. *mh*

Drive'n'Beat

Um dem etwas ausgelutschten Rennspielgenre einen besonderen Kick zu geben, haben sich Mindscapes Designer

SOFTPOWER Berlin

Special News

FLIGHT OF THE INTRUDER und WOLFPACK DEUTSCHE Version

DM 39.- per Stück!

Für AMIGA und PC

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

Hauptgeschäft

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

030 / 492 20 56


Wir kämpfen für

SAUBERE FLÜSSE!

GREENPEACE

Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken

d o n g l e  w a r e

Wollten Sie nicht schon immer einmal nervenzerschützendes Abenteuer in äußerst fremdartigen und exotischen Landschaften bestehen?

Nun, das können Sie jetzt und hier für nur

5 Mark

haben. Und zwar auf Diskette. Mit Oxyd, jenem legendären Computerspiel, das schon unzählige Anwender zu nächtelangen Mäuserallys getrieben hat.

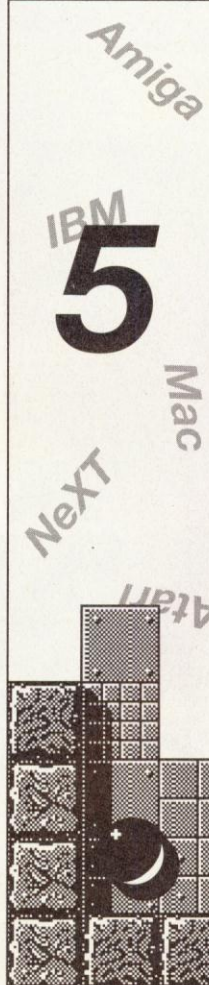
Begeben Sie sich also mit Ihrem Rechner auf die nicht ungefährliche Expedition in die über 100 digitalen Labyrinth von Oxyd, lediglich mit einer Glasmurmur und ein paar zufällig am Wegesrand gefundenen Gegenständen ausgerüstet.

Spielbar sind ohne weiteres 10 Ebenen. Um allerdings in den vollen Genuß des Spieles zu kommen, empfiehlt es sich, das Oxyd-Buch hin und wieder zu Rate zu ziehen. Schlappe 60.- DM für viele viele nützliche Tips und Tricks und noch mehr Zaubersprüche, um Oxyd einigermaßen unbeschadet durchstreifen zu können. Bestellen Sie noch heute Ihr persönliches Oxyd.

Oxyd ist ab 1. Oktober 92 lieferbar. Erhältlich im Fachhandel, über Public-Domain Versender oder direkt bei uns. Diskettenbestellung 5.- in Briefmarken, Buchversand per Nachnahme (zzgl. 10.- Porto) oder per Verechnungsscheck.

Vertrieb Deutschland:
Dongleware Verlags GmbH
Postfach 11 63
W-6903 Neckargemünd
Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 113
Fax und BTX (0 62 23) 87 40

Vertrieb Schweiz:
Bossant-Soft
Postfach 51 46
CH-6020 Emmenbrücke
Telefon (0 41) 45 82 84
Fax (0 41) 45 92 84



EUROGAMES

64 AM ST PC CD Mac VideoGames

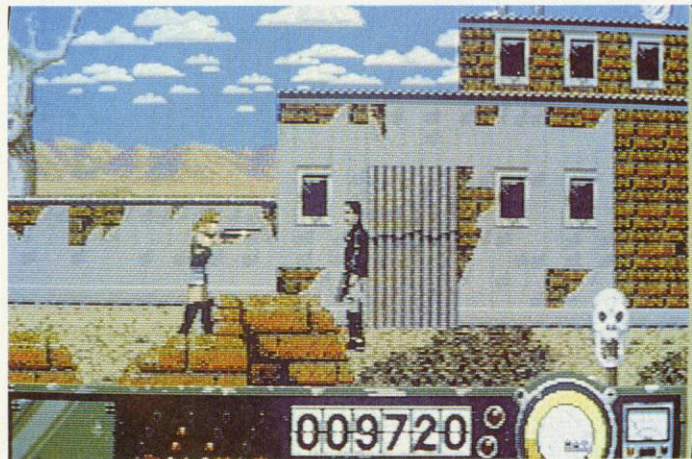
etwas Neues einfallen lassen: Das "Drive'n'Beat", auf Deutsch das "Fahr & Prügel". In Outlander schlüpft Ihr in die Rolle eines Pixel-Mad-Max, der einen wichtigen Geningeieur befreien soll.

Ihr kurvt mit einem passenden Endzeitmobil der Gang

hinterher. Die Fahrt durch radioaktiv verseuchte Wüsten ist, wie von anderen Rennspielen gewohnt, in 3-D-Grafik zu sehen. Unterbrochen wird die Zukunftsraserei durch Spielstufen, die von der Seite zu sehen sind und am Ende jeder Renn- etappe auftauchen. Hier vertrimmt Ihr Mitglieder der Gang oder ballert Sie einfach über den Haufen.



Outlander führt ein neues Element in das Rennspielgenre ein: die Prügelvariante. Oben ist das Rennen in 3D zu sehen, unten werden in der Seitenansicht Feinde verhauen.



Letzte Meldungen

Computerhersteller Amstrad will den Mega-Drive-286er-AT, das Teradrive, in Europa anbieten

Sony veröffentlicht demnächst Video & Computerspiele in Europa

Adapter erhältlich: Findige Importeure bieten schon jetzt einen Adapter für das deutsche Super Nintendo an, mit dem sowohl japanische, als auch amerikanische SNES-Module funktionieren sollen.

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was z.Zt. im Handel ist.

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

Table listing game titles and prices for various systems (64, AM, ST, PC). Includes titles like Amiga500 Speicher auf 1MB, Gravis UltraSound Card, and various racing and action games.

... plus die 7 Fantasti+Punkte :

Jedes Computer-Spiel, das wir liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 Fantasti+TreuePunkt!

Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Treue-Prämien).

Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Table listing 7 Fantasti+Punkte games and their prices. Includes titles like Shanghai 2, Sim Ant!, Sim Earth, Soccer (by Sensible Soft), etc.

NICE PRICE HITS

Table listing Nice Price Hits games and their prices. Includes titles like 3D Construct.Kit+Video dt., 5 Internat. Strategy Games, Aces of Great War FS, etc.

...und noch viel mehr starke Nice-Price-Hits!

... alle stehen in unserer aktuellen Liste!

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden.

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac ab sofort: SegaMega / NES / GameBoy / Lynx

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 11. Aug. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

- 1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.

FUNTASTIC ComputerWare: EuroGames GmbH Postbox 14 02 09 Müllerstraße 44 (kein Laden) D - 8000 München 5

Die besten ComputerSpiele. Seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen - gerne auch aus dem Ausland (bitte Gew.-Anmeld.!).

Ultima® VII

THE BLACK GATE™

DIE GROßARTIGE ROLLENSPIEL-SAGA NIMMT
UNGLAUBLICHE DIMENSIONEN AN!

Mit Ultima VII hat Origin wieder einen gewaltigen technischen Vortschritt erlangt. Aufgrund der vollen Nutzung neuester Errungenschaften der PC-Technik, hat die Ultima-Welt eine neue Dimension angenommen. Fantastische Grafiken in Bildschirmgröße, die eine enorme Realitätsnähe während des gesamten Spiels vermitteln.

Statt das laufende Geschehen durch ein kleines Fenster zu verfolgen, stehen Sie nun mitten *in* Britannia! Nehmen Sie die Atmosphäre in sich auf, *fühlen* Sie die Spannung und *dirigieren* Sie jede einzelne Bewegung, die Sie und Ihre Begleiter machen, mit einer perfekten Mouse-Steuerung.



System-Anforderungen:

IBM PC und Compatible 386 SX, 386 oder 486

Laufwerk für High-Density 3.5" oder 5.25"

2MB Speicher

VGA/MCGA Farbmonitor

Tastatur- und/oder Mouse-Steuerung

AdLib, Roland MT-32, LAPC-I, CMS Soundblaster

(Soundkarte für den Speech)

JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH!

 **ORIGIN™**
We create worlds.™

RUSHWARE MBH
Bruchweg 128-132, D-4044, Kaarst 2, Germany
Tel: 0 2101/6070
Fax: 0 2101/607112

Distributed by



MINDSCAPE
INTERNATIONAL

STAR

PRÄSENTIERT VON

Theo
KRANZ
VERSAND

& LADEN

Theo Kranz Versand & Laden, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg,
Tel.: 0931/57 16 01

POWER-PLAY-Leser aufgepaßt! Neben der englischen und amerikanischen Hitparade habt Ihr eure eigenen Charts. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Ihr findet sie nach Seite 50. Bitte zart heraustrennen! Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und eure Adresse eintragen, abschicken und dabei sein. Unter den mutigen Einsendern verlosen wir, unter Ausschluß des Rechtsweges, fünf aktuelle Computerspiele und das offizielle Sega-Mega-Drive-Set: Grundgerät, Joypad und Sonic the Hedgehog. Ein dickes Dankeschön geht an den Theo Kranz Versand in Würzburg, der uns das Gerät zur Verfügung stellte. *cd*

Der Hauptpreis: ein Mega Drive inklusive *Sonic the Hedgehog*. Die Gewinnerin des Mega Drive plus CD-ROM aus *POWER PLAY 8* ist Pamela Leicht.



1. Aces of the Pacific
Dynamix
2. Hardball III
Accolade
3. Ultima VII: The Black Gate
Origin
4. Jack Nicklaus Signature Ed.
Accolade
5. Ultima Underworld:
Origin
6. Black Crypt
Electronic Arts
7. Where in the World is C.S.D.?
Broderbund
8. Wing Commander Special Op.
Origin
9. Simcity
Maxis
10. A-Train
Maxis



1. Lure of the Temptress
Virgin
2. Sensible Soccer
Renegade
3. Formula 1 Grand Prix
Microprose
4. Monkey Island 2
Lucasfilm Games
5. Fire and Ice
Renegade
6. Dune
Virgin
7. Epic
Ocean
8. J. White Whirlwind Snooker
Virgin
9. G. Taylor Soccer Chall.
Krisalis
10. Civilization
Microprose

Amiga

1. Monkey Island 2
2. Monkey Island
3. Bundesliga Manager Professional
4. Formula One G. P.
5. Battle Isle

MS-DOS

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

C 64

1. Turrigan 2
2. Pirates
3. Zak McKracken
4. Ultima 6
5. Death Knights of Krynn

	TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4) The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	6. Monat
2.	(2) The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	19. Monat
3.	(3) Bundesliga Manager Pro	Software 2000	9. Monat
4.	(5) Lemmings	Psygnosis	18. Monat
5.	(4) Battle Isle	Blue Byte	9. Monat
6.	(9) Wing Commander II	Origin	10. Monat
7.	(7) Indiana Jones IV	Lucasfilm Games	2. Monat
8.	(-) Formula One Grand Prix	Microprose	4. Monat
9.	(12) Populous 2	Electronic Arts	7. Monat
10.	(-) Mad TV	Rainbow Arts	1. Monat
11.	(-) Civilization	Microprose	5. Monat
12.	(18) Eye of the Beholder II	SSI	4. Monat
13.	(14) Special Forces	Microprose	2. Monat
14.	(8) Pirates	Microprose	59. Monat
15.	(-) Amberstar	Thalion	1. Monat
16.	(16) Pinball Dreams	21st Century Ent.	3. Monat
17.	(-) Ultima Underworld	Origin	1. Monat
18.	(-) Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	4. Monat
19.	(11) Turrigan 2	Rainbow Arts	16. Monat
20.	(-) Star Trek — 25th Anniversary	Interplay	4. Monat

Atari ST

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

Mega Drive

1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Wonderboy 5
4. Desert Strike
5. Castle of Illusion

Handheld

1. Sonic the Hedgehog
2. Tiny Toons
3. Final Fantasy Legend 2
4. Game Boy Wars
5. Castle of Illusion

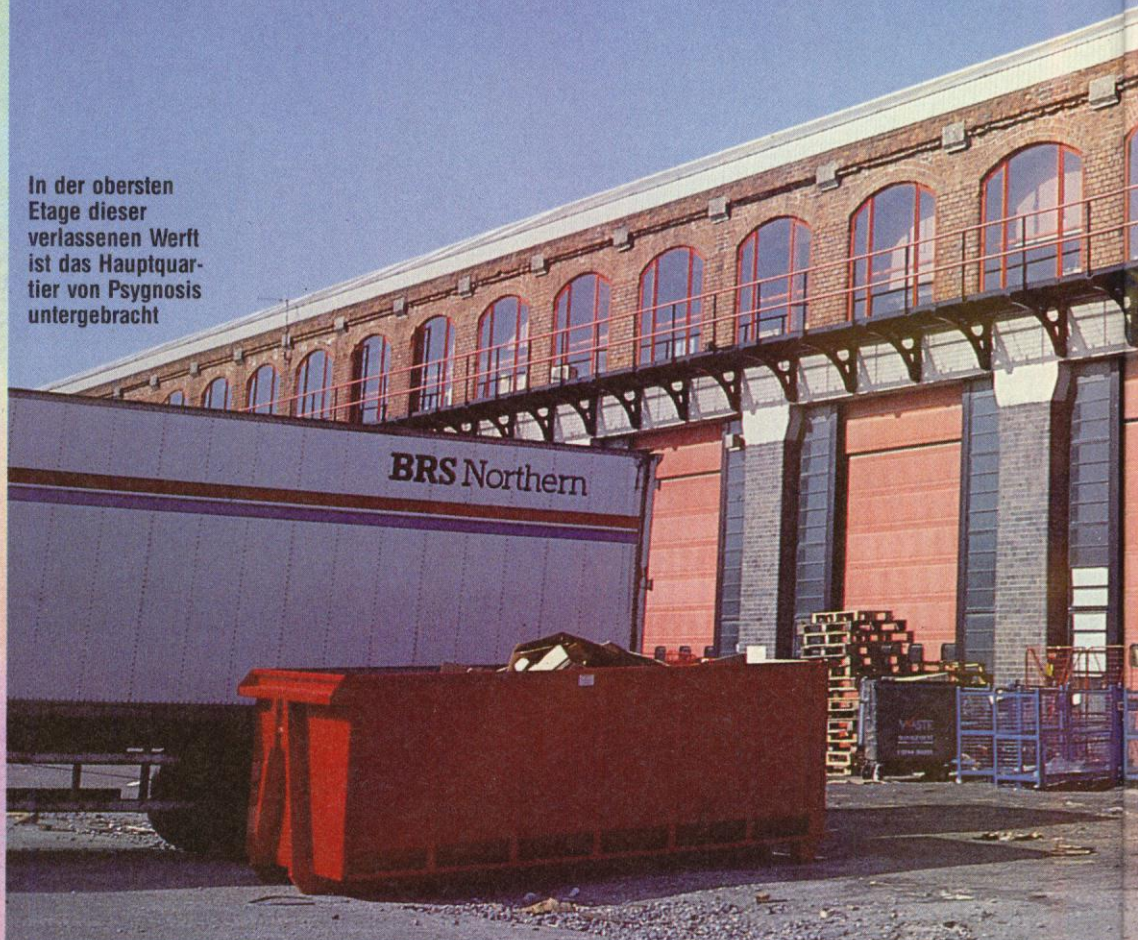
PSYGNOSIS

In einer ausgedienten Werft in Liverpool sitzt eines der größten englischen Softwarehäuser, berühmt geworden durch *Blood Money* und *Lemmings*. Wir blicken bei Psygnosis hinter die Kulissen.

Ein ungewöhnliches, aber luxuriöses Ambiente empfängt den Besucher im Psygnosis-Hauptquartier. Zwar befinden sich die etwa 300 qm Bürofläche in der obersten Etage eines alten Werftgebäudes, für jeden erdenklichen Komfort ist jedoch gesorgt. Nicht nur Verwaltung und Vertrieb sind hier angesiedelt; ein großer, schwach beleuchteter Raum mit mannshoher Decke wurde zum Programmierer-Dungeon ernannt. Während über den einen Bildschirm kilometerlange Assembler-Listings flimmern, hört man verschiedenartige Testsounds aus anderen Monitoren. Im Raum nebenan geht's nicht minder unruhig zu: auch Spieletester sitzen in der Psygnosis-Zentrale.

Auf Deutsch heißt Psygnosis soviel wie "Wissen des Gedächtnisses"; mag zwar interessant klingen, hat allerdings keinerlei Hintergrund — die Gründer Jonathan Ellis und Ian Hetherington fanden einfach, daß er gut klingt. Das englische Softwarehaus existiert nun seit sieben Jahren und hat sich im Amiga-Softwaremarkt bestens etabliert. Gestartet wurde die Liverpooler Firma mit sechs Mitarbeitern. Als Psygnosis in England u.a. mit *Shadow of the Beast* riesige Erfolge einspielte, sammelten sie gleichzeitig Dutzende Preise für beste Grafik oder besten

In der obersten Etage dieser verlassenen Werft ist das Hauptquartier von Psygnosis untergebracht





David Crawford ist für den Verkauf zuständig

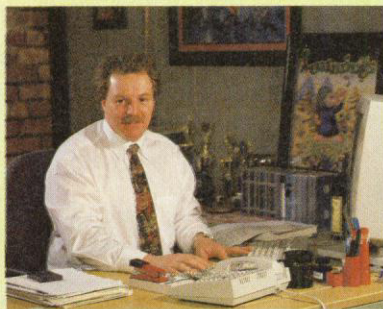


Der Macher

Ian Hetherington ist Technical Director bei Psygnosis und damit einer der Entscheidungsträger. Wir haben ihm einige Fragen gestellt.

POWER PLAY: Hallo Ian, wie hat die Computerei bei Dir angefangen?

Ian Hetherington: Ich bin seit 1969 Programmierer, das war in der Zeit, als Rechner mit den Fähigkeiten



ten eines Super NES einige Räume einnehmen. Ich programmierte schon in vielen Branchen, bis ich schließlich mein eigenes Softwarehaus gegründet habe.

POWER PLAY: Wie genau wird die CD-Zukunft aus Eurer Sicht aussehen?

Ian: Ich glaube, daß andere Softwarehäuser nicht einmal einen Gedanken an die CD verschwendet haben. Ich bin sicher, die silbrige Scheibe wird das Speichermedium der Zukunft schlechthin, in zwei Jahren werden wir deshalb hauptsächlich auf CD-Basis entwickeln.

POWER PLAY: Viele andere Spiele-Softwarehäuser geben den Amiga auf und steigen auf PCs um. Glaubt Ihr, daß der Amiga stirbt?

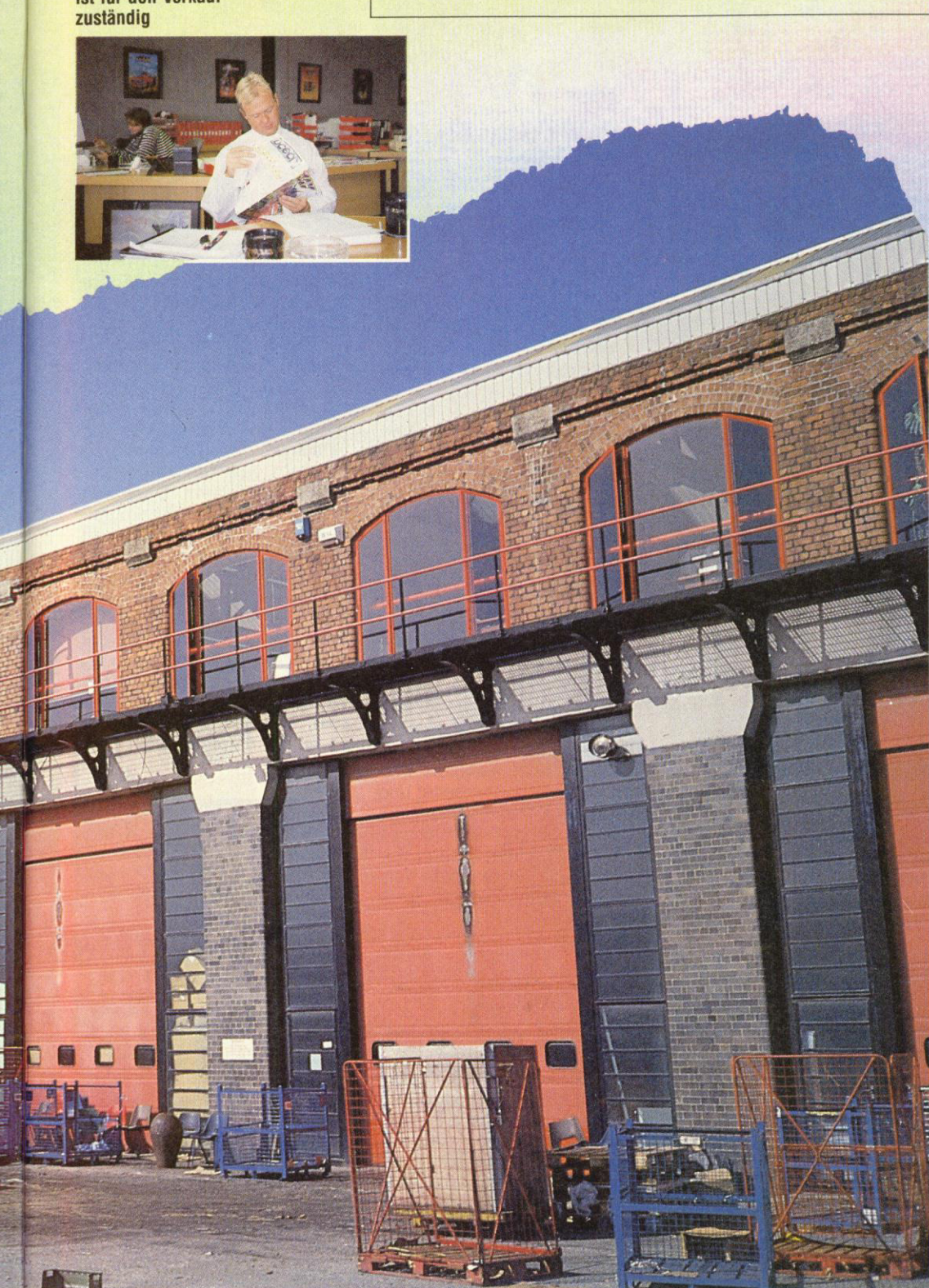
Ian: Der Amiga wird noch verdammt lange existieren.

POWER PLAY: Was haltet Ihr vom PC? Warum ist der britische Markt für ihn so klein?

Ian: Der PC-Markt ist momentan nicht so groß, weil jeder Haushalt hier nur einen Computer hat — entweder einen Amiga oder eine Konsole. Außerhalb von England findet man meist mehr Computer in einem Haus.

POWER PLAY: Deine aktuellen Lieblingsspiele?

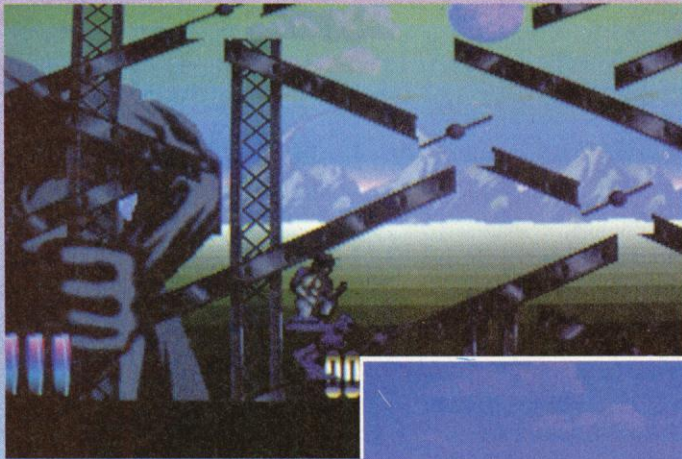
Ian: Lemmings und Tetris, beide wegen ihrer Originalität.



Sound. Das Startkapital für die Expansion war eingefahren: Heute werkeln fast 100 Spiele-Spezialisten in internen und externen Entwicklerteams an neuen Produkten.

In England behauptet der Amiga standfest seine Führungsrolle im Spielemarkt. MS-DOS-kompatible Rechner sind lange nicht so verbreitet wie in Deutschland. Das liegt daran, daß in den meisten Haushalten nur ein Computer steht, der für alles herhalten muß: meistens der Amiga. Folglich steht Psygnosis zu dem Hobby-16-Biter und kann sich die Zukunft ohne den Amiga nicht vorstellen. Dennoch wird auch für Konsolen und PCs entwickelt, um sich in anderen Marktsegmenten des Spiele-Business zu etablieren.

Großgeschrieben wird die CD: Mit einem Vorsprung von etlichen Jahren glaubt Psygnosis, die Konkurrenz im CD-Spiele-Markt zu übertrumpfen. Hinter den Kulissen wird eifrig an mehreren Projekten gewerkelt. Von dem langersehten *Microcosm* zeigen wir Euch ein paar Seiten weiter einige Bildschirmfotos. ri



Beast 3: Mehr Puzzles, weniger Monsterschlachten.

Beastialisch

In Großbritannien feierten die ersten beiden Teile um *Shadow of the Beast* Erfolge, während sich die Fangemeinde um die Jump'n'Runs in Deutschland in Grenzen hielt. Psygnosis streicht mit der Geschicklichkeitsserie einen Preis nach dem anderen ein; in der Trophäenhalle findet man "Beste Grafik" und "Bestes Spiel" — klar, daß die Jungs mit einem dritten Teil an den Erfolg in England anknüpfen wollen: **Beast 3: Out of the Shadow!** wird sehnsüchtig von den Beast-Fans erwartet.

Nachdem der Spieler den bösen Zelek im zweiten Teil besiegte, erhielt er eine normale menschliche Gestalt. Das war aber noch kein Grund zum Feiern: Maletoth, der Beast Lord, treibt nach wie vor im Land sein Unwesen und verbreitet Angst und Schrecken. Das Hauptaugenmerk bei dem letzten Teil der Beast-Trilogie liegt mehr auf Puzzles denn stupidem Herumlaufen und Monsterkloppen. So bastelt Ihr beispielsweise Rammböcke zusammen oder befreit Vögel mit Hilfe mehr oder weniger komplizierter Maschinerien. Grafik und Sound sind wie immer bombastisch. Geplanter Veröffentlichungstermin für das MByte-Epos ist der September.

Abgefangen

Flugsimulatorenfans aufgepaßt! Wer ein bißchen auf Funkfeuer, Dreieckspeilung und Windgeschwindigkeiten verzichten kann, bekommt mit **F14/18** eine halbwegs realistische Simulation zu Gesicht. Mit einer F14 Tomcat oder einer F18 Hornet dürft Ihr Euch in die imaginären Computerlüfte er-



F14/18: Psygnosis erster richtiger Flugsimulator



Beast 3: In England feiert die Beast-Serie Riesenerfolge, alle fiebern nach dem dritten Teil.



F14/18: Ein Blick ins Cockpit — der Bordcomputer.



F14/18: 3-D-total — sogar das Höhenruder bewegt sich mit.



F14/18: Leider nur mit Golfkrieg-Szenario...

heben und *Interceptor*-ähnlich nacheinander mehrere Missionen erfüllen. Ausgangsbasis für beide Flieger ist ein Flugzeugträger, stationiert im Na-

hen Osten in der Zeit des Golfkrieges. Bei Bedarf starten alle verfügbaren Jäger, um Eurem Einzelkämpfer zur Seite zu stehen. Im Psygnosis-Büro konnte man bereits erste Loopings und Rollen drehen sowie Carrier-Landungen üben. In **F14/18** steckt vieles, auf das Tomcat- und Hornet-Liebhaber stehen: Außenansichten, sichtbares Fahrwerk, das Höhenruder bewegt sich und der Sound ist ziemlich realistisch. Allerdings wird es noch etwas dauern, bis Psygnosis alle Missionen präsentieren kann, denn die werden gerade ausgearbeitet und zusammengebastelt. Bis Oktober soll's dann voraussichtlich soweit sein. Einen kleinen Vorgeschmack der rasanten Vektorgrafik zeigen einige Fotos der Tomcat.

Saftig

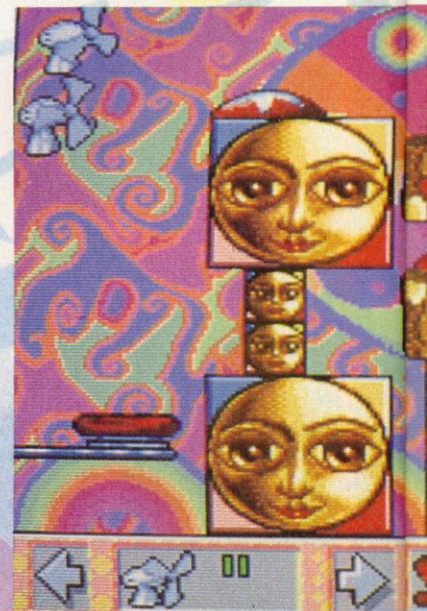
Lächeln erntet man bei Psygnosis, wenn das Spiel **Bill's Tomato Game** erwähnt wird. Die gesamte Liverpool-Crew setzt viele ihrer Erwartungen auf die neue Idee dieses Gemüsespiels. Der Hintergrund entspricht dem der meisten Spiele: Freundin wurde entführt — jugendlicher Held macht sich auf, seine Holde zu retten. Wie der Name des Spiels verrät, wurde hier aller-

dings ein Tomatenpärchen auseinandergeführt. Und wie es Tomaten so an sich haben, sind sie nicht sehr robust: Gerät eine Tomate unter eine Presse, sind ihre Überlebenschancen nicht besonders hoch. Während also das Tomatenweibchen gebannt am Ende des hundertsten Levels harret, begibt sich Indiana-Tomato in tödliche Gefahr. Die Reise führt durch zehn gra-



Tomato Game: Zehn mit allen Feinheiten gefüllte Welten wollen erforscht werden.

fisch unterschiedlich aufgemachte Welten: Zirkus, Friedhof und Weltraum bis hin zur Psychedelic-World mit konfusen Hintergrundmustern und chaotisch-verwirrten Sprites. Die Aufgabe des Spielers ist es, Tomatos Weg zum Ausgang eines Bildschirms mit verschiedenen Hilfsmitteln zu pflastern, damit dieser dort unbehelligt ankommt. Da wären z.B. Ventilatoren, Sprungfelder, Trampoline und andere Werkzeuge, die einen Weitertransport ermöglichen. Für jeden Level habt Ihr eine begrenzte Anzahl bestimmter Tools zur Verfügung. Obwohl einige Levels den Anschein erwecken, mit den verfügbaren Werkzeugen nicht lösbar zu sein, schwört Psygnosis, daß es keine unfairen Stellen gibt.



Die meisten Abschnitte lassen sich sogar mit verschiedenen Methoden überwinden.

Ein Mausklick auf das Start-Icon löst eine Sprungfeder aus, die unseren saftig-roten Toma-

tenheld in die Luft katapultiert: jetzt greifen Eure eingesetzten Hilfsmittel. Die Tomate wird von einem Ventilatorluftzug erfaßt, treibt zum Trampolin und wird ins Ziel am anderen Bild-

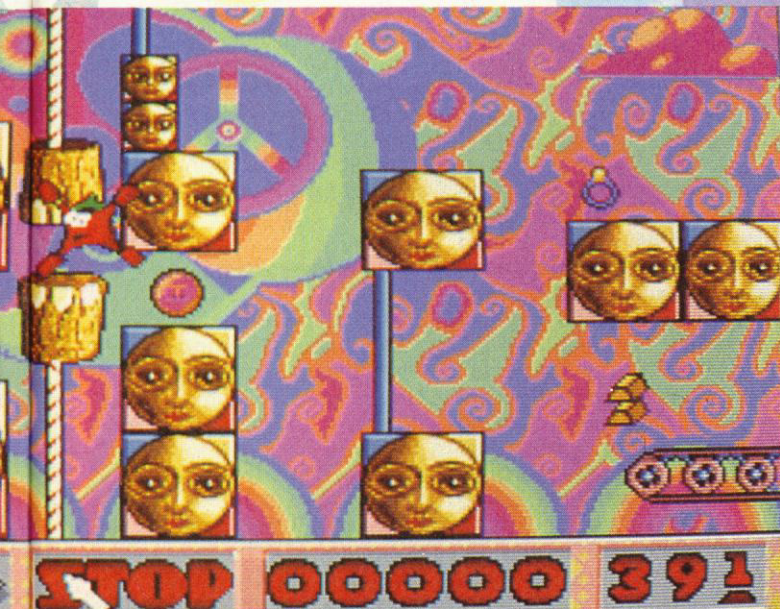


Tomato Game: In Bonuslevels gibt's keine Hindernisse, sondern nur Extrapunkte.



Tomato Game: Viele witzige Animationen schmücken die Bildschirme und erhöhen den Schwierigkeitsgrad.

Tomato Game: In der Psychdelic World geht's am verrücktesten zu.



Liebeshungrige Frauen auf einem fernen Planeten
 suchen freiberuflichen Weltraumfrauenheld, der Aufregung und Spannung in den langweiligen Alltag der Bevölkerung bringt. Muß ein superschnelles Raumschiff, Lust auf Abenteuer und die "richtige Ausstattung" haben. Rufen Sie Terra Androgena an und hinterlassen Sie eine Nachricht. Schnellkommer brauchen sich erst gar nicht zu melden!

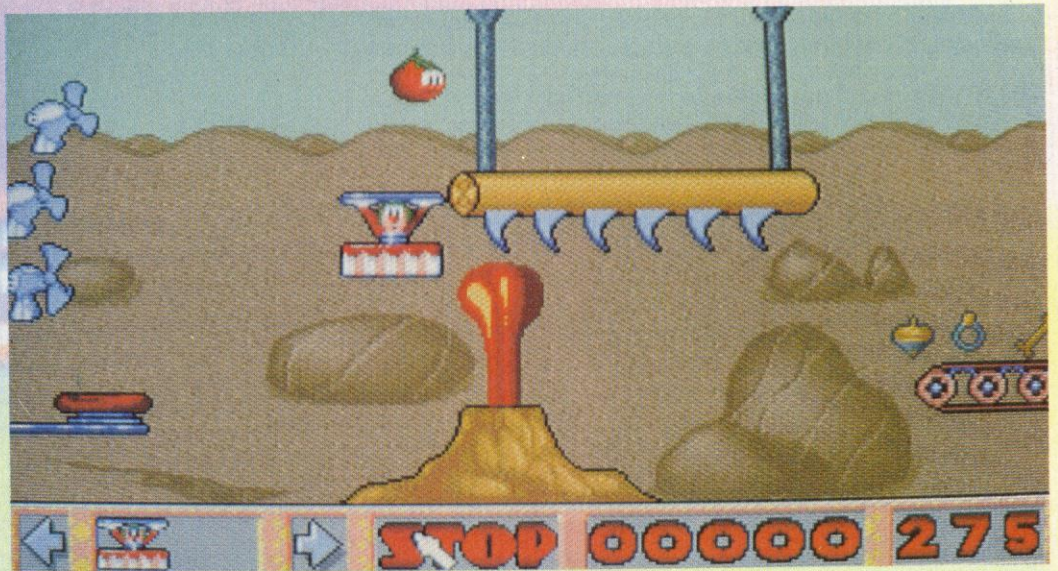
Sobald Rex Nebular auf der Bildfläche erscheint, wird es ganz rasant hergehen. Werden die Frauen es wohl in den Griff kriegen?

MICRO PROSE™
 SIMULATION • SOFTWARE

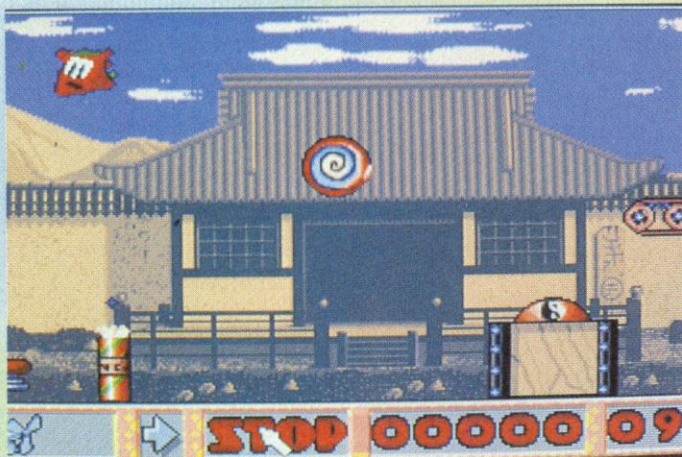
Die absolute Unterhaltungssoftware

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

schirrand gefeuert. Viele trickreiche Störenfriede und Maschinerien verengen die Flugbahn der Tomate auf wenige Pixel — alle Trampoline und Ventilatoren wollen geschickt eingesetzt sein. Fällt die Tomate zu hart auf den Boden oder wird sie von einigen Bösewichtern zerquetscht, ist die Reise zu Ende. Zur Abwechslung spritzt kein Blut, sondern Tomatensaft. *Bill's Tomato Game* ist keines der üblichen Jump'n'Runs, in denen der Spieler nach drei verspielten Leben, die Chance eines totalen Neuanfangs erhält. Die unendliche Inkarnation der Tomate und die zehn paßwortgeschützten Welten ermutigen mehr zum spielerischen Experimentieren als zum unbeirrten Spiel lösen.



Tomato Game: Mit verschiedenen Werkzeugen bastelt Ihr der Heldentomate einen Weg zum Ziel.



Tomato Game: Statt Blut spritzt Ketchup.



Tomato Game: Stößt die Tomate irgendwo zu hart auf, platzt sie.

Während das *Tomato Game* nur auf Amigas zu spielen sein wird, realisiert Psygnosis ein ähnliches Spielkonzept für MS-DOS-Rechner: Vorläufiger Arbeitstitel: **Rebound**. Durch Dutzende von Levels müßt Ihr erbsengroße Wiz-Bälle in einen Kochtopf lenken. Zu Eurer Verfügung stehen wieder Ventilatoren und andere Bausteine, die dem Tomatenbaukasten entsprungen sein könnten. Zusätzlich gibt's noch ein Tennisschläger-Icon: Per Mausklick könnt Ihr einen Wiz-Ball in eine bestimmte Richtung prügeln. Bleibt er dort liegen, drescht Ihr einfach wieder auf ihn ein, bis er in die gewünschte Richtung hüpfet. Das ist der Unterschied zum Amiga-Spiel, wo die Tomate nach einem gescheiterten Versuch wieder auf ihren Ursprungsplatz zurückgelegt wird. Des weiteren sind die *Rebound*-Levels meist um einiges breiter als die des Tomatenspiels. Spätestens wenn die Länge zwei scrollende Bildschirme übersteigt, wird die Kamerafunktion sinnvoll, mit

der man einen markierten Abschnitt der Landschaft in ein kleines Fenster kopieren kann, um Übersicht zu bewahren. Ein Tutorial darf dann natürlich nicht fehlen: Tips vom Computerprofessor gibt's am Beginn jedes Levels. So wirkt *Rebound* auf dem PC ein wenig solider und flexibler als *Bill's Tomato Game*. Ob sich das bewahrheitet, werden wir Euch natürlich so schnell wie möglich in einem ausführlichen Test mitteilen.

Militant

Dieses Mal gab's **Walker** von DMA Design life zu sehen — der erste Level war so gut wie fertig: Ihr stapft mit einem StarWars-ähnlichen Geher durch eine endzeitangehauchte Szenerie und lenkt ein Fadenkreuz auf arme selbstmörderische Truppen, Hubschrauber, Panzer und andere Kriegsgefährte. Brillant und beeindruckend waren die Animationen aller

auf dem Bildschirm befindlichen Sprites inklusive kleiner drei-pixel-hoher Soldatenmännchen.

Der Ursprung ihrer Bewegung ist leicht zu erraten; es kostet allerdings nicht viel Überwindung, die kleinen Kampfanzuglemminge zu eliminieren. Überraschende Feinheiten schmücken zumindest diesen Level: Vom Helicopter seilt sich ein Söldner herunter; (überraschend für ihn, wenn sich sein Hubschrauber gerade in Rauch auflöst — der Weg nach unten ist weit), einige lästige Sprites laufen Eurem Walker hinterher, werfen einen Enterhaken hoch und versuchen, das High-Tech-Gerät zu sabotieren. Natürlich darf bei all der militanten Action ein bombastischer Sound nicht fehlen. All die Explosionen und Schüsse mögen Alpträume in Pazifisten auslösen; wer sich allerdings ungehemmt abregieren will, wird seine Freude daran haben, den Amiga an die heimische Stereoanlage anzuschließen. Im späteren

Verlauf des Spiels übernehmt Ihr die Rolle eines einzelnen Männchen-Sprites, das sich in zahlreichen Plattform-Levels seinen Weg zu bestimmten Plätzen in einem Gebäudekomplex bahnen muß. Zweck der Unternehmung ist es, einige Bomben an diesen Punkten zu plazieren, damit das Haus des bösen Obermotzes mit samt seinen üblen Plänen das Zeitliche segnet. Jeder *Walker*-Fan betet, daß DMA-Design das Spiel bis Weihnachten noch auf die Reihe bekommt.

Lebensmüde

Und dann waren da noch diese putzigen grünhaarigen Viecher mit dem spielerischen Drang zum Selbstmord. Das originale und offizielle **Lemmings 2** soll ebenfalls bis Weihnachten fertig werden. Bitte verwechselt diesen neuen zweiten Teil nicht mit der bereits erhältlichen Datendiskette *Oh no! More Lemmings*, die bei einigen Händlern fälschli-

REX NEBULAR



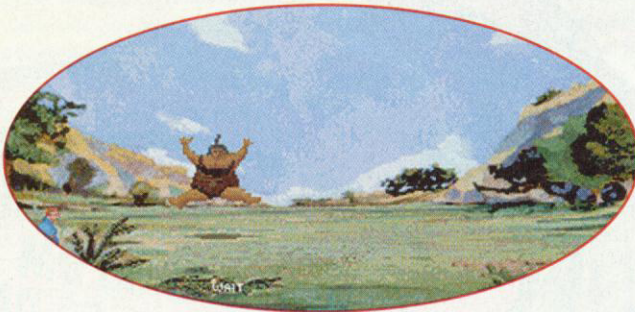
And The Cosmic Gender Bender™



Weltraumfrauenheld Rex stürzt über dem Planeten Androgena ab, der ausschließlich von Frauen bewohnt ist. Die Einheimischen sehen ihn schon als Vater einer ganzen Generation von Männern, doch Rex kann sich einfach nicht entscheiden. Soll er weiter nach einer seltenen Vase suchen oder lieber die Rolle des Casanovas übernehmen?



Wird es Ihnen gelingen, Rex sicher an einem abscheulichen Monster vorbeizuführen, das im tiefen Wasser lauernd die Höhle bewacht? Vielleicht können Sie es ja mit einem schleimigen toten Fisch besänftigen, der bis zum Bersten mit einem saftigen Hamburger, knackigen Larven und anderen leckeren Tierchen gefüllt ist!

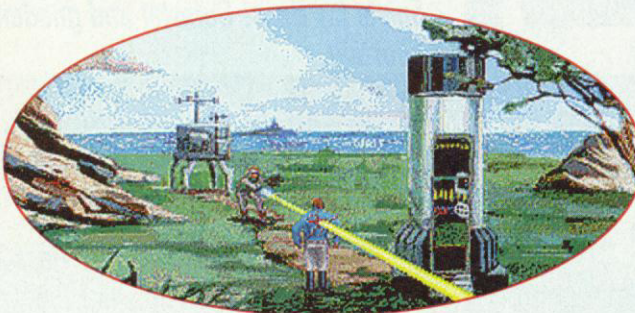


Sie müssen unseren Helden davor schützen, von einer gräßlichen Riesenkanibalin verschlungen zu werden. Können Sie nur mit exotischen Früchten und einer Handvoll Blätter Ihren Untergang heraufbeschwören?



"Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender" wird bald zur Landung ansetzen.

Holen Sie sich Rex bei Ihrem MicroProse-Händler!



Können Sie die bösartige Zartox daran hindern, Rex fertigzumachen? Setzen Sie ihn so schnell wie möglich in den Teleporter, und bringen Sie ihn in der Stadt in Sicherheit. Helfen Sie ihm, ungeschoren davonzukommen!

MICRO PROSE™

Die absolute Unterhaltungssoftware

Nur weil die Lady auf Twinkifrüchte scharf ist!

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

Super!

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

Markt & Technik
DM 6,50
OS 50,- / Str. 6,50
Lit. 6900 / Hft. 8,-
okr. 35,- / Trnk. 24,-

50 SPIELE-TESTS

Commander 2
Pockets
Magie 3
u.v.a.

Tatsachen
**PF DER
EME**

**Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!**

Dein Geschenk!

**Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!**

✌ POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

✌ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

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

Ab in die Post!

Her mit Abo + Geschenk!



er Situation selbstmörderisch wäre, einen menschlichen Kämpfer zu beauftragen, vergrauten Mathematiker retten. Also darf sich ein Roboterprototyp an die Mission versuchen. Ihr klopft in die Rolle von Cytron, mit der Lizenz, Feindroboter zu töten. Das unterirdische Forschungsgebäude ist in Dutzende Levels unterteilt, die Ihr alle mit Hilfe von Überwachungskameras von oben...

... mit dem Joystick lenkt Ihr beauftragte Robotergetriebe durch Gänge und Räume, bis auf der Hut vor angreifenden Gegnern. Einige kleine Puzzles gibt's in Form von Teleportern und Schaltern, die, einzeln in die richtige Kombination geschaltet, eine oder mehrere Türen öffnen. Auch Extras liegen massenweise herum; darunter verschiedene Waffensysteme und Schilde.

Grundsätzlich ist es Eure Aufgabe, alle Wissenschaftler unter größtmöglicher Energieeffizienz aufzusammeln und durch ein Loch im Boden in die oberste Ebene vorzudringen. Dabei gilt, je weniger Zeit Ihr braucht, desto höher klettert die Punktzahl. Wenn Ihr also anderen Robotern ohne einen Schuß abzufeuern aussieht, wartet sogar ein Pazifik-Bonus auf Euch. Eine

kleine Besonderheit ist der "Schizophren-Modus" des Rettungs-Droiden. Bei Druck auf die Space-Taste teilt sich der Spielerroboter in zwei Hälften, die erst in dieser Größe durch engere Gänge tapfen können.

Cytron soll bis Oktober fertiggestellt sein. Welche Feinheiten bis dahin noch in das Spiel eingebaut werden, teilen wir Euch natürlich unverzüglich in einem Test mit. Übrigens: Laßt Euch nicht allzu sehr von der Grafik auf den Bildschirmfotos abschrecken. Aus dem blauen Punkt soll bald ein hübsches Roboter-Sprite werden. Über Form und Farbe des Blechkumpels wird in der Entwicklungsabteilung noch eifrig gebrütet. Man darf gespannt sein. vw

(Sonder)hefte & Sammelordner

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

Ich bestelle:

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

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

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

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

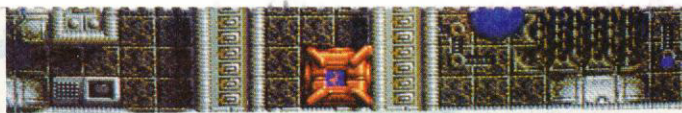
"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

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

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

Gesamtrechnungsbetrag _____ DM

schirm wenig ändert. Grati... war in einem Test-Level noch derselbe Stil wie im ersten Teil zu bewundern. Lediglich zum horizontalen Scrolling ist ein



Cytron: Ein schizophrener Droid in Rettungsaktion...

Cytron: Schalterkombinationen öffnen versteckte Räume

Schizophren

Man stelle sich einen unheimlich geheimen Gebäudekomplex unter der Erde vor, in den zahlreiche feindliche Roboter eindringen, die wichtigsten Forschungsstationen zerstören und besetzen und die armen Wissenschaftler gefangenhalten. Klar, daß es in solch

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



POWER PLAY-Abokarte

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. Ich will: Trantor Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

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

Ich bezahle

jährlich (69,60 DM) halbjährlich (34,80 DM)

vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10049

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwort

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 1163

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8000 München 5

Dein Geschenk!



**Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!**

☺ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☺ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT



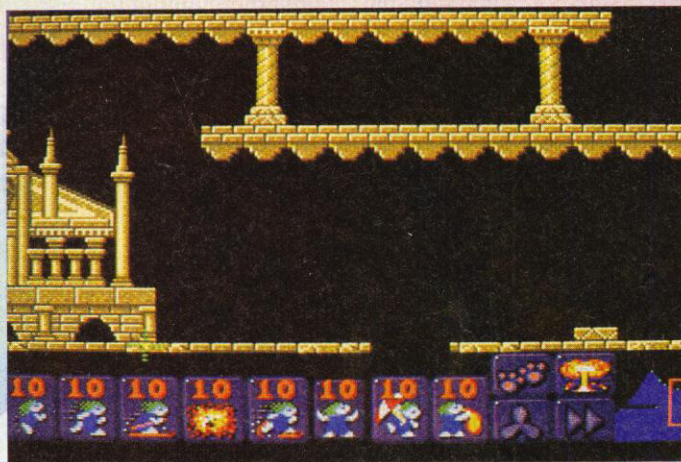
Lemmings 2:
Neue Icons, neues Glück.

cherweise als *Lemmings 2* angeboten wird. Was den offiziellen Nachfolger der Knuddel-sprites betrifft, werden die Erwartungen an Psygnosis bzw. DMA-Design extrem hochgesteckt: ein Spiel, das genialer als *Lemmings* sein soll...

In *Lemmings 2* stecken deshalb ein Haufen neuer Ideen. Gab es im ersten Teil nur zehn verschiedene Aufgaben für die Lemmings, erstreckt sich das Skill-Repertoire der neuen Grünhaarer auf satte 70. Aber keine Angst, deshalb wird das Spiel noch lange nicht komplizierter und unübersichtlicher. Jedem Level wird ein Tribe (Stamm oder Volk) zugeordnet, der sieben dieser Fertigkeiten vereint. Was ist dabei: Lemmings können nun laufen, springen, Skifahren und mit Kaugummiblasen nach oben fliegen. Die ersten Animationen durften wir bereits bewundern. Man stelle sich einen Muskel-T-Shirt-Lemming vor, der über den Bildschirm fetzt und nach oben springt. Wegen einer zu niedrigen Decke stößt er sich allerdings kräftig die Birne an, fällt verwirrt zu Boden, um nach einigen Sekunden wieder aufzustehen und weiterzudüsen. Bislang spricht alles dafür, daß *Lemmings 2* lustiger, komplexer und interessanter wird, obwohl sich auf dem Spielbildschirm wenig ändert. Grafisch war in einem Test-Level noch derselbe Stil wie im ersten Teil zu bewundern. Lediglich zum horizontalen Scrolling ist ein

vertikales hinzugekommen. Die Levels sind also größer und etwas umfangreicher gestaltet. Aus Sicherheitsgründen war es uns leider nicht erlaubt,

mehr Fotomaterial über *Lemmings 2* zu veröffentlichen. Nichtsdestotrotz seht Ihr in der *POWERPLAY* weltexklusiv das erste Foto von *Lemmings 2*.



Lemmings 2: Das erste Bild vom neuen Teil.



Cytron: Schalterkombinationen öffnen versteckte Räume

Cytron:
Ein schizophrener Droid in Rettungsaktion...

Schizophren

Man stelle sich einen unheimlich geheimen Gebäudekomplex unter der Erde vor, in den zahlreiche feindliche Roboter eindringen, die wichtigsten Forschungsstationen zerstören und besetzen und die armen Wissenschaftler gefangenhalten. Klar, daß es in solch

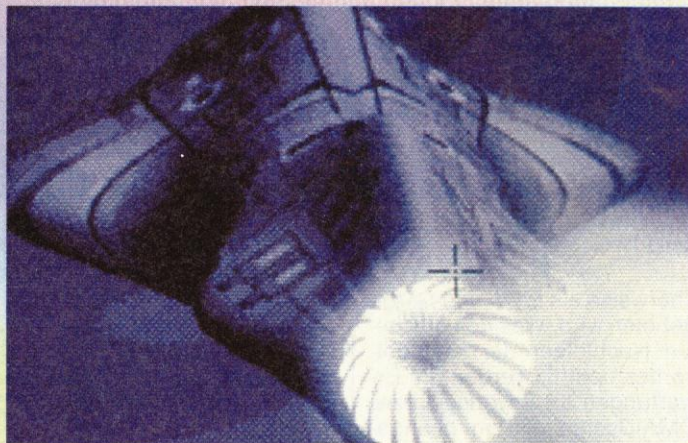
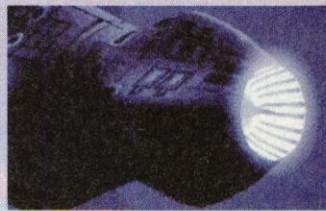
einer Situation selbstmörderisch wäre, einen menschlichen Kämpfer zu beauftragen, die vergrauten Mathematiker zu retten. Also darf sich ein neuer Roboterprototyp an dieser Mission versuchen. Ihr schlüpft in die Rolle von **Cytron**, mit der Lizenz, Feindroboter zu töten. Das unterirdische Forschungsgebäude ist in Dutzende Levels unterteilt, die Ihr alle mit Hilfe von Überwachungskameras von oben seht.

Mit dem Joystick lenkt Ihr das beauftragte Robotergerät durch Gänge und Räume, stets auf der Hut vor angreifenden Gegnern. Einige kleine Puzzles gibt's in Form von Teleportern und Schaltern, die, einmal in die richtige Kombination geschaltet, eine oder mehrere Türen öffnen. Auch Extras liegen massenweise herum; darunter verschiedene Waffensysteme und Schilde.

Prinzipiell ist es Eure Aufgabe, alle Wissenschaftler unter möglichst niedrigem Energieaufwand aufzusammeln und durch ein Loch im Boden in die nächste Ebene vorzudringen. Dabei gilt, je weniger Zeit Ihr verbraucht, desto höher klettert die Punktzahl. Wenn Ihr allen anderen Robotern ohne einen Schuß abzufeuern ausweicht, wartet sogar ein Pazifisten-Bonus auf Euch. Eine kleine Besonderheit ist der "Schizophren-Modus" des Rettungs-Droiden. Bei Druck auf die Space-Taste teilt sich der Spielerroboter in zwei Hälften, die erst in dieser Größe durch engere Gänge tapsen können.

Cytron soll bis Oktober fertiggestellt sein. Welche Feinheiten bis dahin noch in das Spiel eingebaut werden, teilen wir Euch natürlich unverzüglich in einem Test mit. Übrigens: Laßt Euch nicht allzu sehr von der Grafik auf den Bildschirmfotos abschrecken. Aus dem blauen Punkt soll bald ein hübsches Roboter-Sprite werden. Über Form und Farbe des Blechkumpels wird in der Entwicklungsabteilung noch eifrig gebrütet. Man darf gespannt sein. vw



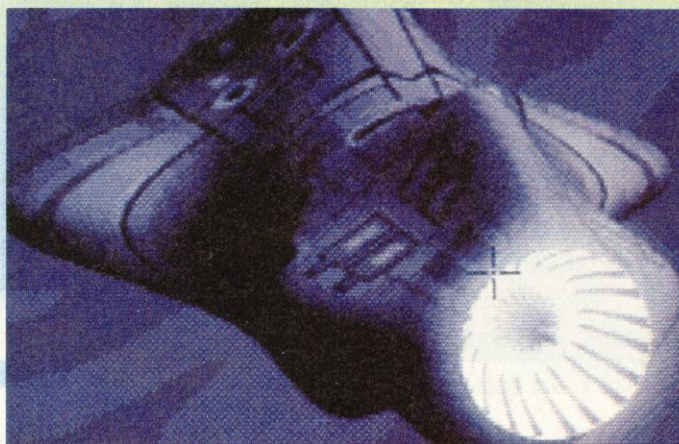


Intro gefällig! Der Digital-Raumer verschwindet im nächsten Schwarzen Loch.

Angekommen: Noch brennen die Düsen...

Intravenös

Wie man sieht, bleibt Psygnosis mit ihren Entwicklungen selbst dem kleinsten Amiga-Anwender treu. Auf die Frage, ob und in welche Richtung das Softwarehaus geht, wenn der Amiga 500 mal ausgedient hat, bekommt man — wie so oft — einen Verweis auf die CD-Technologie zu hören. Seit fünf Jahren ackern die Burschen an Konzepten von Spielen, die nur CD-ROM-Besitzern zugänglich sein werden. Der Grund liegt auf der Hand: etwa 600 MByte Daten passen auf eine



CD, das sind 680 normale Amiga-Disketten. Das erste reine CD-Projekt, mit dem die High-Tech-Jungs bei Psygno-

sis ihren Vorsprung sichern wollen, handelt von einer Reise in den menschlichen Körper. Vielleicht erinnert sich

... bis wir das Schiff zum Stillstand bringen und das Abenteuer beginnt.

noch der eine oder andere an ein veröffentlichtes Bild in der Power Play 5/92 (Seite 26), auf dem man eine Vene von innen sieht; das fertige Spiel soll eines Tages den Namen **Microcosm** tragen. Im Psygnosis-Hauptquartier waren erste CDTV-Animationen der Großrechnervorlagen zu bewundern: Tatsächlich sahen wir einige Szenen, die aus einem Film herausgenommen sein könnten — Aus der Augenperspektive eines Piloten besteigt man ein ominöses Raumschiff; ein menschlicher Körper in allen Details wird herangezogen und gedreht, besagte Raumschiffe düsen durch menschliche Adern.

Wie diese Szenen gemacht werden, behält Psygnosis für sich. Soviel sei allerdings verraten: die 400 fertigen Raytracing-Bilder benötigen einiges an Rechenpower. Mit etwas Phantasie kann sich jeder den Aufwand vorstellen. Ein ganzes Team von Programmierern und Grafikern sitzt derzeit an der Entwicklung dieses und ähnlicher Projekte. Fertige Konzepte wurden leider nicht präsentiert, erst recht keine Erscheinungsdaten — wir bleiben am Ball.



Microcosm: Wer kauft schon ein Spiel mit 680 Disketten, Psygnosis entwickelt auch CD-only.



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
TURTLES IN TIME



POP 10/92
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesichert, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Neu

Debut der Reptilien im Super NES

4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Action-kost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.

Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen ...

Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.

Dazu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlägt Flick-Flacks, Saltos, surft ... zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.

Die 8-Megabit-Turtles-Power
10 Level
Für 1 – 2 Spieler
System:
Super Nintendo Entertainment System

Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
6000 Frankfurt 50
Telefon 0 69-95 08 12-0
Telefax 0 69-95 08 12-77

PALCOM
SOFTWARE



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

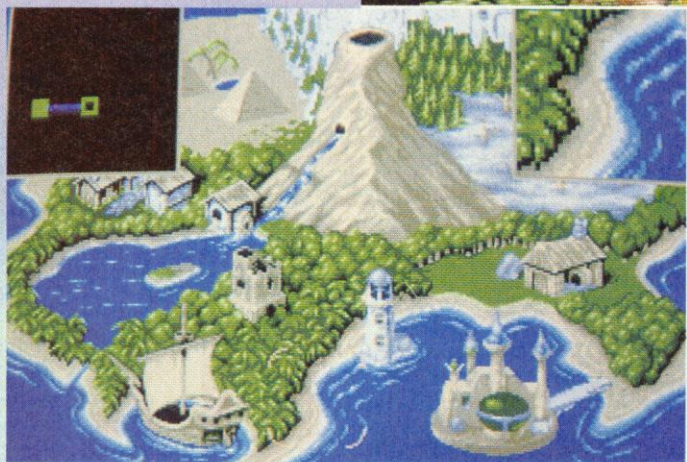
Weitere KONAMI-Video-spiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel.



KONAMI
Superstarker Videospielspaß

F&P 92/351 P1

Plugsy: Diese Insel will der kleine Held erforschen.



Exklusiv

Nebenbei beschäftigt sich Psygnosis neuerdings mit Konsolenspielen. Während die Umsetzungen von *Lemmings* von der japanischen Firma Sunsoft übernommen wurden, entwickelt Psygnosis das Spiel **Plugsy** selbst. *Plugsy* ist ein humanoider Außerirdischer, den es auf eine terranische Insel verschlagen hat, die er nun nach und nach entdeckt. Wie sein irdischer Adventure-Bruder Guybrush tritt *Plugsy* auf dem Eiland gegen Piraten, Geister und Eingeborene an. Neben vielen Geschicklichkeits-Elementen muß unser kleiner Alien auch einige Rät-



Plugsy: Nach getaner Arbeit ruhen wir uns auf einem Faß aus.

Plugsy: Ein witziges Jump'n'Run auf dem Mega Drive.

sel lösen um in der Piratenwelt weiterzukommen. Per Knopfdruck nimmt *Plugsy* ein Objekt auf und hält es in den Händen. Er kann es benutzen oder wieder fallenlassen, um beispielsweise daraufzusteigen. So sind auf der Insel einige kleine Aufgaben zu lösen, nach denen jeweils ein neuer Ausgang in den nächsten Level frei wird.

Unter anderem findet *Plugsy* eine Wasserpistole, die er nach Auffüllen an einer Wasserpumpe dazu benutzt, ein Feuer zu löschen. Hinter der Brandstelle wartet dann der Obermotz. Was sofort ins Auge sticht, ist die beeindruckende Grafik von *Plugsy*. Nicht nur, daß der kleine Kerl schnucklig animiert ist; extrem bunte Parallax-Ebenen und beachtliche Effekte schmücken das Action-Adventure. An der Steuerung wird derzeit noch gefeilt; momentan ist *Plugsy* etwas unhandlich über Strohütten, Grashügel und Piratenschiffe zu steuern. *Plugsy* soll für beide 16-Bit-Konsolen erscheinen, das Mega Drive und das Super NES. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest. ri



Plugsy: Der Außerirdische kann Gegenstände schleppen und benutzen.

Geschmack unbegrenzt

NEU!
25's BOX
100 mm / DM 5,50

Smoke
**GOLDEN
AMERICAN
25's**

**GOLDEN
AMERICAN**

100's
AMERICAN CIGARETTE COMPANY

50 getests!

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

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 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 Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafik-Wertung 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 Freude vor dem Monitor verbringen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Knut, Michael, Martin, Richie, Volker und Christian geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Ein-

druck das Programm auf den Tester machte. 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 "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive 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

Martin Gaksch mg

Knut Gollert kn

Richard Eisenmenger ri

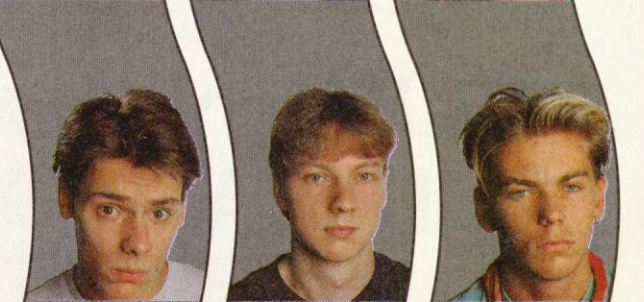
SPITZENKLASSE



GUT



DURCHSCHNITT



MÄSSIG



MISERABEL



POWER-PLAY-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurzttests vorgestellt. 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 Euch 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 vorbehalten, 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?".

Michael Hengst mh

Christian von Duisburg cd

Volker Weitz vw

SPITZENKLASSE

GUT

DURCHSCHNITT

MÄSSIG

MISERABEL



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte POWER-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



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

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

... **Martin Gaksch**

Thunder Force 4 (Mega Drive), Parasol Stars (Amiga), Sensible Soccer (Amiga), Moon Patrol (Arcade), Links 386 Pro (MS-DOS)

... **Richard Eisenmenger**

Kyrandia (MS-DOS), Gateway (MS-DOS), Indiana Jones 4 (MS-DOS), Street Fighter 2 (Super Nintendo)

... **Winnie Forster**

Street Fighter 2 (Super Nintendo), Sim City (Super Nintendo), Dynablasters (Amiga)

... **Christian von Duisburg**

Sherlock Holmes (MS-DOS), Street

Fighter 2 (Super Nintendo), RoboSport (MS-DOS), Last Resort (Neo Geo)

... **Volker Weitz**

Dungeon Master (MS-DOS), Siege (MS-DOS), Parodius (Super Nintendo), Aces of the Pacific (MS-DOS)

... **Michael Hengst**

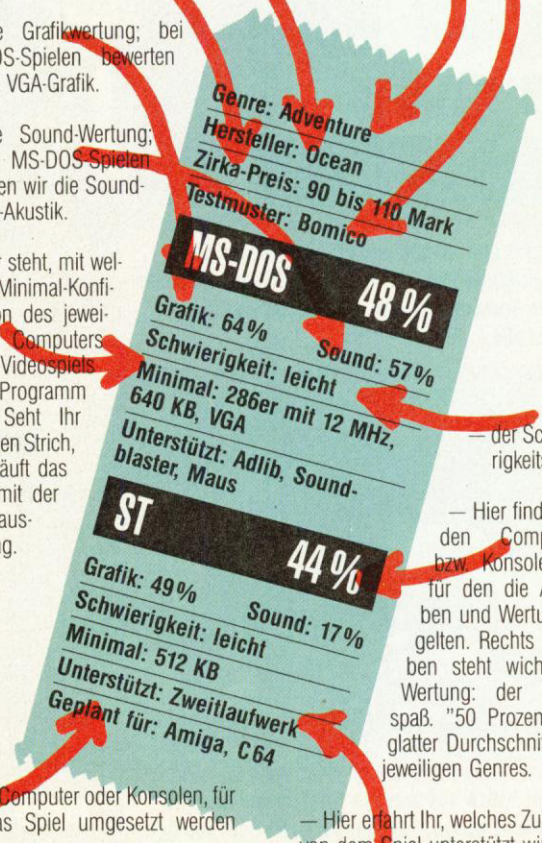
Spelljammer (MS-DOS), Aces of Pacific (MS-DOS), Parodius (Super Nintendo), Kyrandia (MS-DOS)

... **Knut Gollert**

B.A.T. 2 (MS-DOS), Push Over (MS-DOS), Sensible Soccer (Amiga), Thunder Force 4 (Mega Drive)

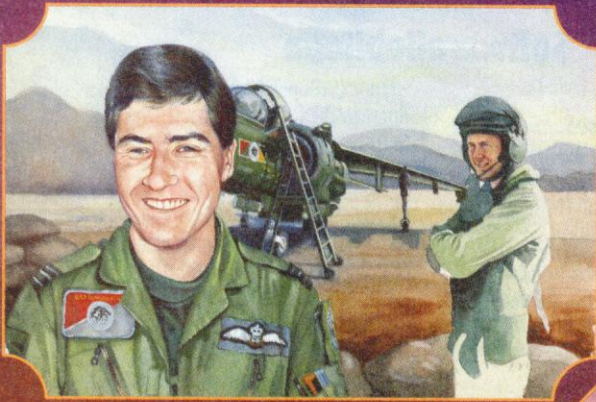
Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- den Zirkapreis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt.
- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Soundwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik.
- Hier steht, mit welcher Minimal-Konfiguration des jeweiligen Computers oder Videospieles das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung.
- die Computer oder Konsolen, für die das Spiel umgesetzt werden soll.
- das Spielgenre
- die Bezugsquelle, die uns das Spiel zum Testen zur Verfügung gestellt hat.
- der Schwierigkeitsgrad
- Hier findet Ihr den Computer- bzw. Konsolentyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- Hier erfahrt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstützt wird.

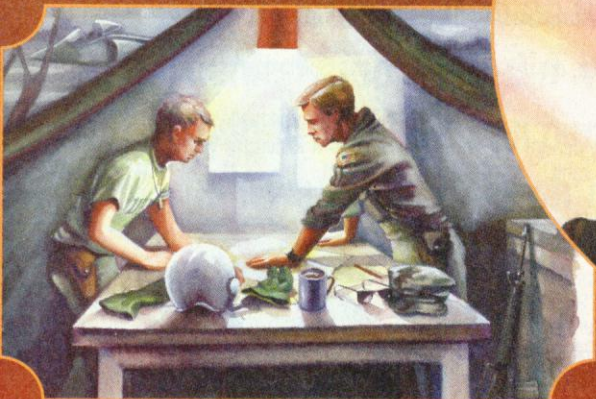


HARRIER

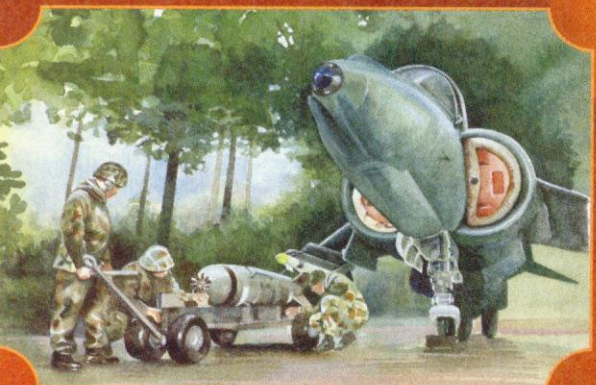
Jump Jet



Nach monatelanger Grundausbildung, Weiterbildung und hartem Einsatztraining gab mir mein Kommandeur das Okay. Er glaubte, daß ich jetzt gut genug sei, um die Harrier in echten Kampfeinsätzen zu fliegen.



Eine Woche später traf unsere Staffel an der chinesischen Grenze auf einen wirklichen Gegner. Daraufhin wurden wir auf 'Verstecke' an der Front verteilt.



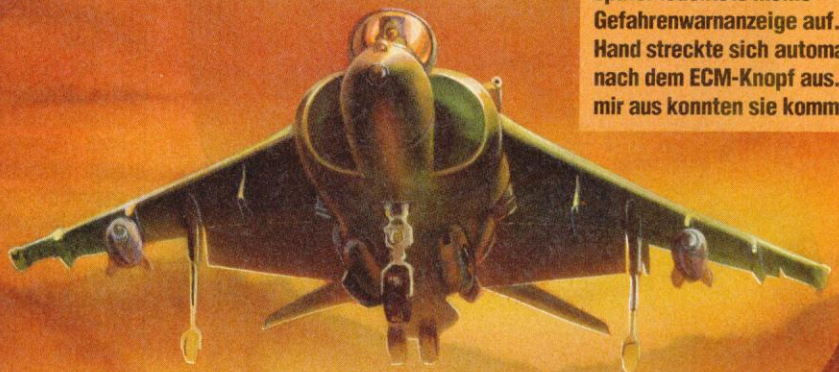
Der Kampf tobte nur wenige Meilen vor uns. Es dauerte nicht lange, bis wir aufgefordert wurden, für umfassende Unterstützung aus der Luft zu sorgen. Die Harriers wurden mit Sidewinder-Raketen und Clusterbomben ausgerüstet.



Die Jungs von der Waffenabteilung arbeiteten hart, um die Raketen scharfzumachen. Sie wollten dafür sorgen, daß wir da draußen die besten Chancen hatten, und wir fühlten uns alle als Teil eines Teams.

Als die Vorbereitungen abgeschlossen waren, kletterte ich in das Cockpit meiner GR7. Mein Herz begann wild zu klopfen, ich spürte, wie ein Adrenalinstoß durch meinen ganzen Körper ging, und wartete nur noch auf das grüne Licht.

Dann war keine Zeit mehr, lange nachzusinnen. Ein schneller Start, und schon wenige Minuten später leuchtete meine Gefahrenwarnanzeige auf. Meine Hand streckte sich automatisch nach dem ECM-Knopf aus. Von mir aus konnten sie kommen!



MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor!
"Harrier Jump Jet" von MicroProse.



Schreibt doch mal

Früher habt Ihr, wenn Ihr die Briefe schon nicht gedruckt habt, sie wenigstens beantwortet, indem Ihr einen Brief zurückgeschrieben habt, Ich hoffe, daß Ihr das in Zukunft wieder macht.

Niko Tiedke, Wesseling

Unsere postgeplagten Assistenten tun, was sie können, um den Papierfluten unserer Fangemeinde Herr zu werden. Hinzu kommt noch, daß viele der Fragen, die Ihr an uns habt, nur ganz speziell von einem Redakteur beantwortet werden können. Diese arbeiten dann meist schon wieder an ihrem nächsten Spezialthema. Bei der Frage "verspäteter Artikel und dafür 10 Leserbriefe beantwortet oder rechtzeitiger Artikel" muß ich als Redaktionsdrachen immer auf Termintreue dringen. Also liebe Freunde, nehmt es nicht krumm, wenn es uns nicht gelingt, jeden Brief und jede Frage von Euch zu beantworten. Wir bemühen uns, die dringendsten Fragen mit Vorzug zu bearbeiten, bzw. direkt auf der Leserbriefseite abzuhandeln. up

Der Große Preis

Es ist Freitag mittag, ich bin todkrank und überlege mir, ob ich nicht mal schauen soll, was so in der Glotze kommt. ARD — irgendeine Beisetzung, ZDF — Der Große Preis. Mein Gott, gibt's den Toelke immer noch, da — was hören meine Ohren? Ultima Underworld, Richard Garriot etc... — und dann, ich kann's kaum glauben, sehe ich Martin die Antworten bestätigen. War es eine Sinnestäuschung oder Realität, wenn letzteres zutrifft. Mann, so etwas muß doch angekündigt werden! Tobias Reich, München

Nichts hätten wir lieber getan, als den Auftritt von Martin rechtzeitig anzukündigen. Leider ließen unsere Vorlaufzeiten (eine POWER PLAY ist etwa fünf Wochen vor Erscheinen

redaktionell bereits abgeschlossen) und die kurzfristige Terminplanung beim ZDF dies nicht zu. Sollte ein POWER-PLAY-Teammitglied demnächst in Funk und Fernsehen auftreten, werden wir es gebührend anpreisen.

Banale Briefe

Ich habe folgende Punkte zu bemängeln:

1. Schreibt Eure Texte bitte mit mehr Gags. In anderen Magazinen findet man immer Zeilen wie "... konnte ich mir auch nach mehrmaligen Spielen keinen anderen Ausweg als Selbstmord mehr vorstellen." Und Ihr? Ab und zu mal ein verstaubter Witz.

2. Eure Antworten auf Leserbriefe sind ja auch zu komisch. Immer wieder lese ich Wörter wie "harsch" oder

"trivial", geschweige denn "pauschaliert". Verdammst noch mal, wenn Ihr schon so was druckt, dann bitte mit Erklärung.

3. Sagt mal, Ihr bekommt doch sicher viele lustige Briefe zugeschickt. Sucht Ihr Euch die heraus und heizt damit im Winter die Redaktion? Wie sonst ist zu erklären, daß ich mich immer an ein medizinisches Lehrbuch erinnert fühle, wenn ich Eure Leserbriefe lese. A. Schleißbinger, F'Bach

1. Gags kann man sich leider nicht aus den Fingern saugen. Ehe wir Euch aber solche abgelutschten "Selbstmord"-Formulierungen zumuten, bleiben wir lieber sachlich. Mal ehrlich, wie oft hast Du über obigen Kommentar gelacht?

2. Wir erhalten zwar keine regelmäßigen Witzbriefe, sollte uns aber ein origineller und witziger Brief erreichen — klar kommt der rein! Trotzdem dienen die Leserbriefseiten überwiegend der Problemfindung und -lösung, vergiß das nicht. Auf infantiles Cracker Bla-Bla (Cyber-Heinz grüßt Lamer-Jonny!) werden wir auch in Zukunft verzichten. ri

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, für AMIGA 500	39,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	89,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	219,- DM
RAM-Karte, 8 MB mit 2 MB bestückt für A2000	239,- DM
RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	288,- DM

Laufwerke

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

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000	698,- DM
Aufpreise: 120 MB 350,-DM, 240 MB 900,-DM, 425 MB 1400,- DM	

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	79,- DM
SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024, 70Hz, HiColor	199,- DM
Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500	259,- DM
Multifrequenz-Farbmonitor 14" 1024x768, 0.28 dots	498,- DM
Eizo F550i Farbmonitor 17" 1280x1024, 0.28 dots	2298,- DM
Monitor Commodore 1084S D2 neuestes Modell	448,- DM

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

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

Telefon: 02 09 / 49 58 04 Fax: 02 09 / 49 58 41
Club der Computerfreunde e. V.
4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

Besuchen Sie uns. ➔



Commodore Amiga 500

Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version	598,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version	698,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, 30 MB HD, neueste Version	798,- DM
Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x	1098,- DM
Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum	3298,- DM

Software für PC's Windows 3.0

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

Software für den Amiga

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

Zubehör und Modems

Kickstart 2.x ROM	89,-DM, Kickstart 1.3 ROM	49,- DM
Umschalteplatine passend für oben aufgeführte ROM's		29,- DM
US Robotics Modems 16800 bps, verschiedene Modelle		ab 1398,- DM

Der Anschluß unserer Modems an das Postnetz der BRD ist bei Strafe verboten.

Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen. Wir besorgen fast alles!

3 Jahre Garantie

erhältet Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte.

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

Sie finden uns in Halle 2, Stand F 22.



Programmierertadel

Da ich sehr stark annehme, daß auch Programmierer POWER PLAY lesen, hätte ich hier ein paar Vorschläge:

Keine unfairen Stellen! Keine langen Ladezeiten! Speicherbare Highscore-Listen! Aufwendige Adventures und Rollenspiele in Deutsch! Spiele, die auf dem Amiga 1 MByte unterstützen. Neue Genres entwickeln, wie z.B.: ein Adventure für zwei Spieler im gesplitteten Bildschirm! Ja, das wäre toll!

Thomas H. Schrodi, A-Salzburg

Amiga-Indy

In der POWER PLAY Ausgabe 8/92 stellt Peter Stark die Frage, wann Indy 4 für den Amiga umgesetzt wird. Eure Antwort lautet: "Indy 4 wird definitiv nicht für den Amiga umgesetzt." Ich war gerade dabei, mich damit abzufinden, als ich auf der Seite 43 derselben Ausgabe auf eine Anzeige gestoßen bin, in der Indy 4 auch auf dem Amiga angeboten wird. Was jetzt? Ich hoffe, Ihr könnt Licht hinter die ganze Sache bringen!

Daniel Nix, Bad Soden

Die einen (Lucasarts offiziell) sagen mit dem Brustton der Überzeugung "Ja, es kommt", die anderen (die Programmierer) sagen mit gleicher Inbrunst "Nein, es kommt nicht" — Angeblich, dies ist jedoch ohne Gewähr, soll die Amiga-Version von Indy IV nun doch noch rechtzeitig vor Weihnachten erscheinen. Ob das komplette

Spiel auf Amiga umgesetzt wird, oder ob Abstriche zu machen sind, werden wir Euch dann sagen können, wenn wir eine testfähige Version in Händen halten.

mh

Echt ätzend

Was fällt Euch eigentlich ein, die Hobbys Eurer Redaktionsmitglieder zu veröffentlichen (s. Cock-tail). Das ist ja fast genauso schlimm wie die Medien, in denen Ihr veröffentlicht, was Ihr zufällig gerade privat seht, hört oder lest. Schämt Euch!

Michael Bierbrauer, Wiesbaden

Die Idee mit der Cock-tail-Corner in der letzten Ausgabe war toll! Natürlich mußten wir (mein Freund und ich) den Monkey Grog gleich ausprobieren — an meinem kleinen Bruder Frank (5 Jahre alt). Nachdem er nun schon 5 Minuten schreiend und hechelnd auf dem Boden lag, machten wir uns ernsthafte Gedanken über den Teppich. Mein Bruder hatte nämlich das Glas fallengelassen und der Grog fraß sich langsam durch unseren Boden. Es mußte etwas geschehen! Wir liefen schnell in das Arbeitszimmer meines Vaters, um die Videokamera zu holen. Als wir wieder bei Frank ankamen und das Filmen beginnen wollten, kamen meine Eltern und regten sich furchtbar auf. Eigentlich konnte ich sie sogar verstehen. Der Teppich war nämlich total hin.

Falcon & Maverick, Saarbrücken

"Virus-Ex" (Thorsten Kroll, Berlin)



PC/IBM

Table listing PC/IBM products and prices, including titles like '1689 HANDELS-SIMULATION', 'A TRAIN', 'ACES OF THE PACIFIC', etc.

PC/IBM

Table listing PC/IBM products and prices, including titles like 'THEIR FINEST HOUR MISSION DISK', 'TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA', etc.

PC/IBM Sonderposten

Table listing PC/IBM Sonderposten products and prices, including titles like 'ADV. DESTROYER SIMULATOR', 'AUSTR. TACTICAL FIGHTER 2', etc.

CD-Rom

Table listing CD-Rom products and prices, including titles like '360 COMPILATION - MINDSCAPE', '4 GIGABYTE SHAREWARE', etc.

Soundkarten/Zubehör

Table listing Soundkarten/Zubehör products and prices, including titles like 'PC SOUNDMAN INCL. BOXEN', 'AD LIB KARTEN MIT JUKEBOX', etc.

Leerdisketten

Table listing Leerdisketten products and prices, including '3.5" 2 DD NoName 10er', '3.5" 2 HD NoName 10er', etc.



Einladung erwünscht

Unsere 10. Klasse macht vom 28.4.1993 bis zum 2.5.1993 eine Exkursion nach München. Uns ist sehr viel Freizeit gegeben und dadurch bin ich auf die Idee gekommen, Euch einmal zu fragen, ob Ihr es erlauben würdet, daß Euch ca. 5 bis 10 Personen einmal in der Redaktion besuchen kommen. Sehr viele **POWER PLAY**-Leser in meiner Klasse interessiert es nämlich sehr, wie es bei Euch in der Redaktion so abläuft. Zwar hat man durch den Comic letztes Jahr einen kleinen Einblick bekommen, aber das reicht uns nicht. Außerdem wäre dann auch die Möglichkeit gegeben, einmal mit Euch persönlich zu sprechen, was auf Messen ja leider fast ein Ding der Unmöglichkeit ist (ich erinnere mich nur an die letzte Amiga-Messe in Köln, als ich mir halb die Seele aus dem Hals schreien mußte, bis Volker auf mich aufmerksam wurde). Natürlich ist es nicht zu vermeiden, daß ein kleines Computermatch entsteht. Deshalb entschuldige ich mich schon mal im Voraus, daß Ihr verliert.

Stefan Hartmann, Ilvesheim

So viel Interesse an unserer Arbeit — und dann wollt Ihr uns auch noch in einem Match aus dem Ring boxen. Das hört sich stark nach Jubel-Trubel-Heiterkeit an! Eingedenk des Fotoromanes, den Du selbst angesprochen hast, fällt Dir bestimmt die Frau mit dem dicken Knüppel ein, die ständig die armen Redakteure knechtet und die hat ganz bestimmt etwas dagegen. Aber Scherz beiseite: So sehr wir uns freuen würden, einmal mit unseren Lesern so richtig einen aufzuspielen, so wenig läßt sich das mit unserem immer knapp bemessenen Terminplan vereinbaren. Wir werden allerdings in absehbarer Zeit einen Wettbewerb starten, bei dem der Hauptpreis ein Besuch in der Redaktion ist. up

Panther & Jaguar

In Ausgabe 8/92 schreibt Ihr, daß der Panther eine 32-Bit-Konsole sei und daß er dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen könnte. Nach Informationen der englischen Computerzeitschrift "The One", die im August '91 einen Besuch bei Atari machten, handelt es sich beim Panther um eine 16-Bit-Konsole, die nicht nur dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen könnte, sondern alle derzeitigen Spielkonsolen um Längen schlagen würde. Technische Daten gefällig?

Hauptprozessor:	68000/16 MHz
Grafikhardware:	Palette: 262 144
Gleichzeitig:	8384 (32 pro Scan-Line)
Sprites:	83840 (!)
3-D-Chip in Arcadequalität	
Blitter-Chip	
Sound:	32-Kanal- Stereo
Speicher:	320 KByte 16 MByte auf Modul

Spiele wie z.B. Shadow of the Beast oder Pit-Fighter waren schon fertiggestellt, als Atari diese Wahnsinnskonsole fallenließ. Bei der Nachfolgekonsole, dem Jaguar handelt es sich laut Angabe der amerikanischen Videospielezeitschrift EGM um eine 32-Bit-Konsole (RISC-Prozessor), die mit CD-ROM und Keyboard ausgeliefert werden soll. Ich hoffe, Ihr teilt Euren technikinteressierten Lesern diese Berichtigung mit.

Die beiden Atari-Neuentwicklungen, der Panther und der Falcon 030 sind sicherlich

Wertendes

Die neuen Wertungskästen (7/92) finde ich gut, aber es fehlt vor allem bei MS-DOS-Spielen eine Angabe, wieviel Platz das Spiel auf der Festplatte benötigt. Denn wenn man sich einige der heutigen Mammutspiele (Ultima 7, Ultima Underworld, Monkey Island 2) zulegt, dann ist neben diversen Textverarbeitungen und Betriebssystemen schnell eine Festplatte voll. Darum finde ich es sinnvoll, eine Zeile für die MByte-Angabe zu opfern, damit man in etwa weiß, was beim Kauf dieses Spieles auf einen zukommt.

Knut Brandenburg, Bad Gandersheim

Was die Wertungskästen betrifft: Die Neuerung war dringend nötig und ist Euch gut gelungen.

hoch interessante Maschinen für den Spiele-Freak. Sobald wir seriöse Informationen bzw. ein Testmuster in die Finger bekommen, werden wir die Systeme ausführlich vorstellen.

Mül(l)heim

Aufgeregt las ich Euren Bericht der Mülheimer Softwarefirma Blue Byte durch, war aber gleich nach den ersten beiden Sätzen entrüstet. Das darf doch nicht wahr sein: Mülheim-trist? Eine Trabantstadt? Habt Ihr eine Ahnung! Mülheim gehört zu den schönsten Städten des Reviers und besitzt viele Sehenswürdigkeiten, so z.B. das Schloß Broich, das aus

Die flotten Vier: Cowabunga. (Jorgo Tonnas, Backnang)



gen. Was haltet Ihr von folgenden Zusätzen:

— Kopierschutz: ja/nein (wenn ja, in welcher Form)

Tobias Pfeiffer, Wiesbaden

Wir haben nächtelang darüber diskutiert, welche Angaben in den Wertungskästen kommen sollen. Schließlich wurde ein Kompromiß gefunden, der einerseits sicherstellt, daß die wichtigsten Angaben zu finden sind und andererseits der Umfang nicht ins Gigantische steigt. Würde der Wertungskasten zu groß, hätten wir bei einem Halbseitentest kaum mehr Platz, das Spiel zu beschreiben oder unsere Meinung kund zu tun. Sollte einer von Euch genannten Punkte bei einem bestimmten Spiel höchst ungewöhnlich sein, gehen wir auf alle Fälle im Fließtext gezielt darauf ein.

dem 8. Jhdt. stammt, der Wasserturm, der im Rahmen der Landesgartenschau NRW'92 zu einem Museum umgebaut wurde und jetzt die zweitgrößte Camera obscura Europas beherbergt, das Ruhrtal, die Ruhrtalbrücke, die die größte Stahlbrücke Europas und über 2,5 km lang ist und vieles mehr. Im Rahmen der MüGa'92 hat sich in Mülheim einiges geändert, es wurden Parks und andere Grünflächen angelegt, Kulturplätze geschaffen und Häuser in ganz Mülheim renoviert, damit die Stadt für die Besucher aus aller Welt besonders schön ist. Nicht nur deswegen unterscheidet sich Mülheim von anderen Revierstädten! Ihr braucht nicht zu glauben, wenn Ihr einmal eine Stadt im Kohlepott gesehen habt, daß dann alle so aussehen, zumal es noch andere Städte im Ruhrgebiet gibt, die so schön wie Mülheim sind. Außerdem habt Ihr eine Vorstellung, wie hier die Luft sein soll! Klar, es gibt Gesünderes in der BRD, aber trotzdem gibt's keine Erstickungstoten mehr als in andere Städte Deutschlands auch.

Matthias Schrör, Mülheim an der Ruhr

Michael Hengst hat seine vorgefaßte Meinung inzwischen geändert und wird demnächst der Stadt Mülheim und dem ganzen grünen Ruhrgebiet in angemessener Form huldigen. vw

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ... Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIE · SEGA KONSOLEN

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB	222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr	248,- DM
- auf 1 MB	59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr	69,- DM
- Laufwerk 3.5	139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version

jetzt nur **199,- DM**
- mit CMS CHIPS

jetzt nur **289,- DM**

Soundblaster pro 3 dt. Version

jetzt nur **398,- DM**

- mit Windows 3.1

jetzt nur **498,- DM**

Adlib compatible Soundkarte

jetzt nur **129,- DM**

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- Bi TURBO SYSTEM 68020 nur 399,- DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 1 MB RAM nur 499,- DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 4 MB RAM nur 699,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten nur 179,- DM

Ab sofort wird keine Mark mehr in die Werbung gesteckt!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten SOFT & SOUND Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zum: Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL; MEGA DRIVE oder GAME GEAR: 2 TAGE SPIELEN ...
... NUR 1x BEZAHLEN – Preise von heute bis morgen! –

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

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage

O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067

O-1071 Berlin
Rohdenbergstr. 6
Telefon auf Anfrage

O-1330 Schwedt/Oder
Ringsstr. 8
Tel.: 03332/31620

W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633

2000 W-Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115

2820 W-Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404

W-2300 Kiel
Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz)
Tel.: 0431/970046

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage

W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411

W-3300 Braunschweig
Holwederstr. 10
Tel.: 0531/508231

O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Telefon auf Anfrage

W-3340 Wolfenbüttel
Heimatstättenweg 23
Tel.: 05331/61820

W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/465663

W-4000 Düsseldorf 30
Gneissenastr. 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-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973

W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123

W-4300 Essen 1
Malkes Str. 36
Tel.: 0201/207629

W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370

W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage

W-4400 Münster
Ferdinandstr. 8
Tel.: 0251/278515

W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219

W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809

W-4600 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage

W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

W-4690 Herne
Hauptstr. 178
Tel.: 02325/53643

W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033

W-5000 Köln 1
Van-Weerth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806

W-5000 Köln 41
Gottesweg 149,
Tel.: 0221/446499

W-5400 Koblenz
MarkenbildchenWeg 24
Tel.: 0261/31848

W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118

W-5787 Olsberg
Bahnhofstr. 19
Tel.: 02962/6753

W-5800 Hagen,
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813

W-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.: 02371/224338

W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900

W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967

W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332

W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917

W-6600 Saarbrücken
Stengelstr. 8
Tel.: 0681/582771

W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142

W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850

W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: auf Anfrage

W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage

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
Telefon auf Anfrage

W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690

W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/533716

W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088

W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376

W-8500 Nürnberg
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744

W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290

W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993

W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762

O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

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

CRÖMÉ DÖ

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Gerüchten zufolge arbeitet Lucasfilm bereits an einem neuen Adventure. Lassen wir uns überraschen.

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana Jones and the Fate of Atlantis	MS-DOS	94%	6/92	11	(12) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
2	(2) Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(13) Secret of Monkey Island 2	Amiga	87%	8/92
3	(3) Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	13	(14) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
4	(4) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92	14	(15) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
5	(5) Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	15	(16) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
6	(7) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	16	(-) Sim Ant	Amiga	86%	9/92
7	(8) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	17	(18) Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
8	(9) Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91	18	(19) Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	8/92
9	(10) Populous 2	Amiga	90%	1/92	19	(20) Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92
10	(11) Civilization	MS-DOS	88%	1/92	20	(-) Amberstar	Amiga	85%	6/92

AMIGA

ATARI

Die September-Special-Chart zeigt Euch die zehn grauenhaftesten Software-Unfälle der letzten Power-Play-Jahre. Hütet Euch vor diesen Beispielen schlechtester Programmierkunst, schlechter geht's kaum. Wenn Ihr übrigens bei einer Wertung unter 15% keine Gurke findet, so ist das unser Fehler, den wir bitten, nachträglich zu entschuldigen. So geschehen in Ausgabe 8/92: Winter Supersports '92 bekommt eine häßliche grüne Gurke!

ri

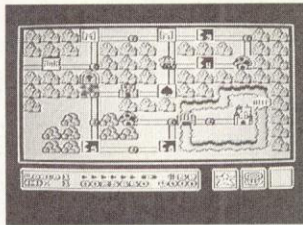
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Populous 2	90%	1/92
2	(3) Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
3	(4) Silent Service 2	87%	9/91
4	(-) Sim Ant	86%	9/92
5	(5) Sensible Soccer	85%	7/92
6	(6) Amberstar	85%	6/92
7	(7) Fire & Ice	85%	5/92
8	(8) Shadowlands	85%	4/92
9	(9) Dynablasters	85%	1/92
10	(10) Battle Isle	85%	10/91

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Exile	80%	2/92
7	(9) Flames of Freedom	78%	7/91
8	(10) Rodland	76%	12/91
9	(-) Elvira 2	72%	7/92
10	(-) The Killing Game Show	72%	1/92

LA CRÈME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Achtung Game-Boy-Fans: Der nächste Mario-Teil steht vor der Vollendung!

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	11	(11) Sim City	Super NES	86%	12/91
2	(2) Super Contra	Super NES	90%	5/92	12	(12) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
3	(-) Street Fighter 2	Super NES	89%	9/92	13	(13) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
4	(4) Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	14	(15) Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
5	(5) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	15	(16) Starflight	Mega Drive	84%	12/91
6	(6) Zelda 3	Super NES	88%	3/92	16	(17) Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
7	(7) Formation Soccer	Super NES	88%	3/92	17	(18) Mystical Ninja	Super NES	82%	6/92
8	(8) Final Fantasy 2	Super NES	88%	2/92	18	(19) Desert Strike	Mega Drive	82%	6/92
9	(9) Super Aleste	Super NES	86%	7/92	19	(20) Sagaia	Game Boy	82%	5/92
10	(10) Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	5/92	20	(-) Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91

C 64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Creatures 2	78%	8/92
2	(2) Bug Bomber	76%	5/92
3	(3) Gateway	73%	1/92
4	(4) Pang	71%	10/91
5	(5) Conquestador	69%	12/91
6	(6) Teenage Turtles 2	68%	2/92
7	(7) World Class Rugby	67%	2/92
8	(8) Smash TV.	65%	2/92
9	(9) Volfied	64%	2/92
10	(10) Extreme	64%	8/91

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2) Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3) Wizardry 7	94%	2/92
4	(4) Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(5) Lemmings	92%	10/91
6	(6) Falcon 3.0	91%	1/92
7	(7) Civilization	88%	1/92
8	(8) SWOTL	88%	11/91
9	(9) Sim Ant	87%	5/92
10	(10) Prophecy of the Shadow	85%	8/92

SPECIAL

Platz	Titel	System	Soundwertung
1	Rorke's Drift	Amiga, ST	4%
2	Operation Com Bat	Amiga	6%
3	Winter Sports '92	C 64	7%
4	Dino Wars	C 64	7%
5	Dick Tracy	Amiga, ST, C 64	8%
6	U.S.S. John Young	Amiga	9%
7	Badlands Pete	Amiga	10%
8	Sophie	Amiga	10%
9	Int. Championship Wr.	Amiga	10%
10	Line of Fire	C 64	11%

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 59,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 129,—

Advanced Gravis Joystick IBM-PC • 84,95

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 239,—

Sound Blaster 2.0
C /MS-Chips • 49,—

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A-Train /dt	—	109,—	—	—
Aces of the Pacific /dt	79,95	84,95	79,95	—
Amberstar /dt	89,95	V,mö	—	—
Ashes of Empire /dt	69,95	89,95	—	—
Battle Isle /dt	44,95	44,95	—	—
Battle Isle Data Disk. /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Birds of Prey /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Bundesliga Manager Professional /dt	59,95	79,95	59,95	—
Carl Lewis Challenge /dt	69,95	79,95	—	—
Castles /dt	29,95	29,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	79,95	79,95	—	—
Chessmaster 3000 /dt	79,95	94,95	—	—
Civilization /dt	74,95	74,95	*74,95	54,95
Conquistador /dt	59,95	—	—	—
Crazy Cars 3 /dt	—	84,95	—	—
Dagger of Amon Ra /dt	V,mö	99,—	—	—
Darklands /dt	66,95	74,95	—	—
Dark Queen of Krynyn	—	94,95	—	—
Dark Seed /dt	*74,95	84,95	V,mö	—
Das schwarze Auge /dt	59,95	—	59,95	—
Deliverance /dt	74,95	89,95	—	—
Der Patritier /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Double Dragon 3 /dt	74,95	79,95	—	—
Dune /dt	69,95	*74,95	*69,95	*39,95
Dyna Blaster /dt	66,95	74,95	69,95	—
Epic /dt	—	89,95	—	—
Eternam /dt	V,mö	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2 /dt	—	94,95	—	—
Falcon 3.0 /dt	59,95	—	59,95	—
Fire & Ice /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Formula One Grand Prix /dt	—	74,95	—	—
Gateway /dt	79,95	84,95	—	—
Global Effect /dt	59,95	74,95	59,95	—
Gods /dt	69,95	—	V,mö	—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	—	79,95	—	—
Grand Prix Unlimited /dt	59,95	89,95	—	—
Gunship 2000 /dt	59,95	69,95	59,95	—
Hook /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Hotelmanager /dt	29,95	29,95	29,95	—
Imperium /dt	V,mö	84,95	—	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis	66,95	79,95	66,95	—
International Sports Challenge /dt	74,95	79,95	74,95	—
Ishar /dt	59,95	—	59,95	—
Jaguar XJ220 /dt	59,95	—	—	—
John Barnes European Football /dt	59,95	—	—	—
John Madden Football /dt	59,95	—	—	—
Kick Off 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Kick Off 2 — Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
Legend /dt	72,95	79,95	72,95	—
Legend of Kyrandia	—	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	74,95	82,95	—	—
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links 386 Pro	—	99,—	—	—
Lord of the rings 2 /dt	—	79,95	—	—
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V,mö	—
Might & Magic 3 /dt	74,95	89,95	—	—
Parasol Stars /dt	59,95	—	59,95	39,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—	—
Perfect General Data Disk.	59,95	59,95	—	—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space /dt	79,95	89,95	V,mö	—
Police Quest 3 /dt	74,95	79,95	—	—
Pools of Darkness	66,95	74,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	—	69,95	—
Prophecy of the Shadow	—	74,95	—	—
Push-Over /dt	59,95	69,95	59,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Rampart /dt	V,mö	79,95	—	—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—	—
Risky Woods /dt	59,95	—	—	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission	je	37,95	—	—
Sec. Wea. P-38, P80 Mission Disk.	je	29,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	82,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek /dt	—	79,95	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Striker /dt	59,95	—	—	—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95	—
The Humans /dt	74,95	V,mö	V,mö	—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	72,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Treasures of Savage Frontier	72,95	74,95	—	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95	9,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95	19,95
Ultima 6 /dt	69,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—	89,95	—	72,95
Ultima Underworld /dt	—	84,95	—	—
Utopia Data Disk. /dt	37,95	—	37,95	—
Wing C. Secret Missions 1 o. 2 je	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—	—
-Wing Commander + Secret Missions 1&2	—	—	—	—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—	89,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 /dt	je	44,95	—	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	V,mö	V,mö	—	—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95	39,95

8,1.92
V,mö = Vorbestellung möglich

1869 /dt 75,— Amiga
89,— IBM-PC

Battle Isle Data Disk /dt 45,—
Amiga & IBM-PC

B17 Flying Fortress /dt 89,—
IBM-PC

Das schwarze Auge /dt 79,—
Amiga 95,— IBM-PC

Dungeon Master /dt 79,—
Amiga 85,— IBM-PC

Sensible Soccer /dt 59,—
Amiga & Atari ST

Spelljammer /dt 89,—
IBM-PC

The Games '92 /dt 73,—
Amiga

79,— IBM-PC

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— 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 1 13 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

POWER TIPS



Heft
10/92

**ZUM
SAMMELN!**

Power-Tips

Computerspieletips

Aces of the Pacific	87
Apydia	77
Armor Alley	80
Das schwarze Auge	70
Das schwarze Auge	88
Global Effect	70
Hook	72
Ishar	78
Lure of the Temptress	74
Push Over	82
Realms	74
The Simpsons	83
Ultima Underworlds	70
Vroom	70

Dr. Bobo antwortet

Heart of China, Die Antwort zu Wishbringer, Armour Geddon, Champions of

Krynn, Die Antwort zu Planetfall, Bill & Ted's Excellent Adventure, Zork 2, Conan the Cimmerian, Willy Beamish, Space Ace, Suspicious Cargo, B.A.T. 1, Knightmare

Videospieletips

Batman 2	90
Kid Chameleon	90
Magic Sword	96
Splatterhouse 2	90
Steel Empire	96
Super Aleste	93
Super Contra	90
Super Dunk Shot	96
The Addams Family	96
The Lucky Dime Capers	96
Y's 3	90

Clue Books

Ultima 7 Teil 1	98
-----------------	----

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

Ultima Under-worlds

Blutvergiftung? Grüne Gesichtsfarbe? Ab heute kein Problem mehr. Erste Hilfe für vergiftete Helden, die noch nicht den "Cure-Poison"-Spruch kennen, kommt von Ark Hoegen aus Halstenbek. Schnappt Euch einfach einen der herumliegenden Blutegel und zapft Euch etwas Blut ab. So eine Saugaktion wirkt erstaunlich belegend.

Ganz clevere Helden halten immer ein paar von den kleinen Saugern auf Vorrat und sind so für alle Eventualitäten gerüstet.

Das schwarze Auge (MS-DOS)

"Her mit den Goldstücken", dachte sich Thomas Hümmer aus Sobernheim und machte sich skrupellos einen Programmfehler im *Schwarzen Auge* zunutze. Wie immer kann man nur abraten von solchen Machenschaften. Echte Helden verdienen sich ihre Moneien selber.

1. Nach dem Start in Thorwal begibt man sich in den Dungeon unter der Kämpferakademie (ganz im Westen der Stadt).

2. Dort läßt man sich in einem Kampf verwunden.

3. Anschließend geht man in den nächsten Tempel und spendet alles Geld was man hat (Nicht beten!).

4. Man geht zum nächsten Heiler und läßt sich heilen.

Nach dieser Prozedur hat man sein Konto überzogen und ein negativer Wert erscheint in der Geldanzeige. Man kann jetzt einkaufen wo und was man will, ohne sich Sorgen über das Finanzielle machen zu müssen. Denn anders als im richtigen Leben kann man nicht Bankrott gehen.

Global Effect

Torsten Fehling aus Berlin beweist per Mausclick, daß man mit einem "Grünen" Bewußtsein besonders weit kommt. Wahrscheinlich ist einer der Programmierer bei Greenpeace aktiv und hat sich einen Spaß gegönnt. Wer am Anfang eines Szenarios genügend Bäume pflanzt, hat auch ohne stinkende Kraftwerke keine Energieprobleme. Schade, daß das in der Wirklichkeit nicht auch so einfach geht.

Hallo Computer-Freaks



Während jeder "normale" Mensch die sommerliche Affenhitze in Freibad oder Gartenlaube mit einem erfrischenden Elektrolyt-Drink aussitzt, wird in den verdunkelten Räumen der *POWER PLAY* Redaktion eifrig weitergewerkelt. Türen und Fenster sind abgedichtet, die Ventilatoren und Lüfter laufen auf Hochtouren, die Eismaschinen liegen in den letzten Zügen und die Stapel auf unseren Schreibtischen werden immer höher. Doch offensichtlich sind nicht nur wir dem Computerspielevirus hoffnungslos verfallen: Trotz heftigster Sonneneinstrahlung scheint auch Ihr unermüdlich an der Lösung der letzten Rätsel zu arbeiten — so viele Lösungen wie in diesem Monat sind noch nie bei uns eingegangen. Ihr

könnt Euch denken, daß die Sortierarbeit eine Weile dauert. Also, nicht gleich in den Joystick beißen wenn's mal etwas länger dauert mit der Rücksendung Eurer kostbaren Werke.

Übrigens, was haltet Ihr von unseren Player's Guides? Gefällt Euch so eine bebilderte Umsetzung von Lösungen oder bevorzugt Ihr "bei der Arbeit" den guten alten POWER-TIP? Eure Meinung zu diesem Thema würde uns brennend interessieren. Also, den Bleistift gespitzt, den Füller gefüllt und einen Brief geschrieben an die zur Zeit eisgekühlte *POWER-PLAY* Redaktion. Einen kühlen Kopf und warme Füße wünscht,

Volker

TIP DES MONATS

Vroom

Andreas Schlechtiger aus Merseburg gab sich besonders viel Mühe und hat alle Rennstrecken genauestens ausgemessen und kartografiert.

Allgemeines:

Das automatische Getriebe schont zwar den Motor, ist aber zu lahm für den Sieg. Wenn man tanken muß, so sollte man schauen, ob die Box leer ist, ansonsten kann es passieren,

daß man länger als nötig steht. Passiert dies, oder die Reifen sind fast hinüber oder der Vorsprung ist mehr als ausreichend, oder muß man wegen Reifenproblemen schon am Anfang an die Box (Unfall), so sollte man auch gleich die Reifen wechseln. Von den zwei Mauseinstellungen ist für Anfänger die unempfindlichere scheinbar einfacher, aber so richtig gefühlvoll kann man sich aus brenzligen Situationen nur mit der empfindlicheren Einstellung retten. Dabei bedarf es aber viel Übung, um nicht ständig ins Rutschen oder Schleudern zu kommen. In jedem Falle ist die Maus dem Joystick vorzuziehen; sie ist wesentlich präziser. Das Quiet-schen der Reifen ist übrigens Abnutzung!

Beim Lenken gilt allgemein, niemals ruckartige Bewegungen machen und: je geringer der Lenkeinschlag, desto höhere Kurvengeschwindigkeiten sind drin. Deshalb z.B. vor einer Rechtskurve leicht links bleiben und kurz vor der Kurve langsam nach rechts lenken,

so daß man die Kurven innen durchfährt. Jetzt sollte man schon den optimalen Lenkeinschlag haben. Dann braucht man nur noch nach links hin zu korrigieren und nur wenig nach rechts. Ansonsten quietschen die Reifen und man rutscht links ins Grün. Man wird bei dieser Methode sozusagen von selbst durch die Kurve getragen. Kennt man die Kurve, kann man also so schnell fahren, daß man am Ausgang der Rechtskurve durch die Fliehkraft wieder auf die linke Seite gedrängt wird. Wenn man merkt, daß man zu schnell ist, dann sollte man nicht gleichzeitig bremsen und scharf lenken. Niemals sollte man so bremsen, daß die Reifen blockieren. Die Anzeige im Cockpit ist ziemlich sinnlos. Bremsst man so, daß die Anzeige für das Bremspedal etwas anzeigt, kommt man mit qualmenden Slicks zum Stehen. Also nur etwas Gas wegnehmen und vorsichtig korrigieren.

Beim Überholen gilt die Devise: lange Geraden sind Überholspuren. Beim Herausbeschleunigen aus Kurven läßt einen nämlich so mancher Computerfahrer stehen.

In der Qualifikation sollte man zwar alles geben, aber auf keinen Fall zu risikofill fahren; ein Unfall killt den Traum von der Pole Position sofort und man geht schon mit zerschundenen Reifen ins eigentliche Rennen. Deshalb ohne Unfall und ohne quietschende Reifen diese Runde überstehen! So kann man von einem der vorderen Plätze aus starten und die erste Zieldurchfahrt mit einer Superzeit an der Spitzenposition erleben.

Beim Start sollte man nicht ständig anecken, lieber noch einen Moment auf die nächste Lücke warten. Wenn es sich ergibt, so sollte man natürlich jede Chance nach vorn zu kommen gleich nutzen.

Sieht man im Rückspiegel einen Gegner, der sich zum Überholen abschießt, so kann man ihn ziemlich behindern, indem man einen leichten Slalom fährt.

Aufpassen sollte man in der zweiten und dritten Runde, wenn die ersten Fahrer überrundet werden. Diese sind sehr langsam und fahren manchmal mit gerade 200 Stundenkilometern, während man selbst mit über 300 km/h dabei ist. Da kommt es schnell zu einem Crash! Also immer auf die Soundeffekte lauschen, wo sich solche Hindernisse durch

einen jammernden Motor ankündigen. Oft lohnt es sich, nach einer mißlungenen Aktion, bei der die Reifen gelitten haben, die Box anzusteuern. Ist man allein, so kann man dies in kurzer Zeit hinter sich bringen. Mit den nagelneuen Reifen kann man anfangs sehr schnelle Runden fahren. Auf diese Weise ist es durchaus möglich, sich von ganz hinten in weniger als zwei Runden wieder ganz vorn einzureihen (außer in Anderstorp). Ein scheinbar riesiger Rückstand wird durch die Überlegenheit in der Maximalgeschwindigkeit schnell wieder wettgemacht.

Noch etwas Allgemeines zu den Karten für die einzelnen Kurse:

Wenn ich irgendwo schreibe "dritte Kurve", so zähle ich meist ab Start und Ziel. Alle Geschwindigkeitsangaben sind nur Richtwerte, wichtiger ist die Wahl des optimalen Gangs.

Die Geschwindigkeit ist immer vom Zustand der Reifen abhängig; hier wurde stets von noch ganz guten Reifen ausgegangen (2. Runde), außerdem schwankt die Geschwindigkeit innerhalb der Kurve, von behindernden Gegnern ganz zu schweigen. Wo 300 km/h angegeben ist, ist die Maximalgeschwindigkeit gemeint, die an dieser Stelle zeitlich erreicht werden kann (bevor die nächste Kurve kommt).

1. Kurs:

Dieser Kurs ist das Richtige für Anfänger, ein reiner Speedtrack mit recht wenigen Kurven, die zudem alle sehr einfach sind. Wenn man die scharfe Kurve nach der Zielgeraden gut hinbekommt und auf dem Rest der Strecke gefühlvoll fährt, dann dürfte dem ersten 10-Punkte-Erfolg nichts im Wege stehen. Sind die Reifen schon abgefahren, so muß man die dritte Kurve etwas vorsichtiger nehmen (immer innen bleiben) und die nachfolgenden beiden Linkskurven lieber etwas langsamer fahren (so um die 280 Sachen), dann kann eigentlich überhaupt nichts passieren.

2. Kurs:

Viel Übung sollte man spätestens hier in die optimale Einfahrt in die Box investieren, da fast alle späteren Kurse ebenso komplizierte Boxengassen enthalten. Nicht zu spät bremsen, da man ja auch den Eingang noch finden muß... Baut man einen Unfall, so muß man eine weitere Runde zurücklegen und das ist das Ende der

Tankfüllung. Also sollte man nur wenig riskieren! Der Tankinhalt reicht hier gerade für sechs Runden, aber das hängt von der Fahrweise ab. Ist man sehr schnell und aggressiv unterwegs und fährt die Gänge munter aus, kann man damit rechnen, in der letzten Kurve stehenzubleiben.

Ansonsten ist diese Strecke recht einfach, man hat viel Platz zum Überholen auf den langen Geraden und beim Top-speed ist unser Wagen einfach unschlagbar.

Ist man nicht sicher, ob der Sprit ausreicht, sollte man auf jeden Fall tanken. Lieber nur Zweiter oder Dritter werden, als gar keine Punkte zu bekommen. Ist man der Leader des Feldes, so schafft man es oft noch, auch nach dem Boxenstopp noch Erster zu bleiben. Denn die besten Computerfahrer steuern auch erst häufig in der letzten Runde die Box an. Als Rundenbestzeiten kann man 1:35 Min. erreichen, als Gesamtfahrzeit für alle sechs Runden kann man mit exakt 10 Minuten rechnen.

3. Kurs:

Dies ist eine sehr schöne Strecke, nicht zu schwer und auch nicht zu leicht. Hier braucht man glücklicherweise auch nicht nachzutanken, kann aber bei Bedarf schnell mal die Reifen wechseln, da die Box schön hinter einer langsamen Kurve liegt.

Die Schikane ist bei dieser Strecke etwas Besonderes: Man kommt mit Maximalgeschwindigkeit in ein Tal, das von Bäumen umsäumt ist und hat dann in einer engen Kurve einigermaßen zu tun, den Wagen nicht ins Rutschen kommen zu lassen. An einem Punkt kann man außerdem noch tüchtig abkürzen, das geht übrigens bei vielen anderen Strecken auch. Aber dort

machen meist Bäume der Aktion ein vorzeitiges Ende, oder die Reifen melden sich zu Wort.

Aber hier in Castellet kann man sich, freie Bahn vorausgesetzt, wenigstens einmal das Bremsen sparen und die Gänseblümchen Gummi riechen lassen...

Die vorletzte Kurve vor der Box ist eine schier unlösbare Aufgabe für Anfänger. Erst sieht es nach einer langgezogenen, schnellen 4.-Gang-Kurve aus, doch plötzlich knickt sie steil nach rechts weg. Links steht natürlich ein Baum...

Hier hilft nur präzises, kurzes Abbremsen auf 200 Sachen und dann im 4. Gang die Maschine bis auf 270 zur nächsten Kurve jagen. Wechselt man dabei die Straßenseite, nimmt man dem Gegner die meisten Überholchancen sofort weg. Aber dann das Bremsen nicht vergessen, die folgende Kurve ist ziemlich eng!

Hier in Castellet kann man Rundenbestzeiten von 0:59 Min. und Gesamtfahrzeiten im Gebiet um (reichlich) 6 Minuten erreichen.

4. Kurs:

Silverstone ist eine sehr ausgeglichene Rennstrecke mit nur wenigen gefährlichen Kurven, gleich nach der Boxengasse und nach der Zielgeraden, in denen man mit abgenutzten Reifen schnell ins Schleudern kommt. Aber auf diesem Kurs hat man bei fehlerfreier Fahrt durch die langen Geraden oft einen größeren Vorsprung, wodurch sich auch Reifenwechsel lohnen können. Aber auch hier ist die Einfahrt in die Boxen nicht einfach.

Die erste Kurve nach den Boxen und die erste Kurve nach Start und Ziel verlaufen beide bergauf nach rechts, und sind von Anfängern etwas vorsich-

tig anzugehen, da man durch die Unebenheiten auf dem Hügel schnell die Bodenhaftung verliert und besonders schnell ins Rutschen kommt.

Bei vorsichtiger Fahrweise sind dies aber keine größeren Probleme. So kommt man bald auf Rundenbestzeiten von 1:15 und Gesamtfahrzeiten von 7:50 Min.

5. Kurs:

Diese Piste ist ein ganz heißes Pflaster, eine Kurve folgt auf die andere. Hier kann der Nachwuchsfahrer zeigen, was er schon draufhat!

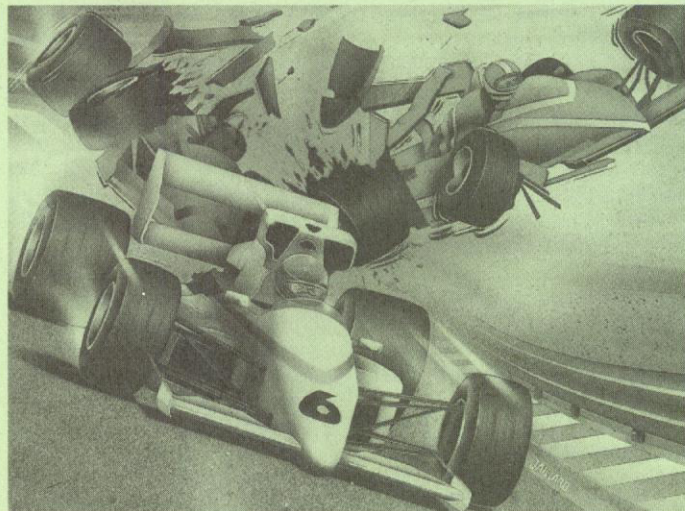
Zum Glück ist die Strecke nicht zu lang, so daß eine Tankfüllung ausreicht. Komischerweise fahren aber in jedem Rennen immer alle Computerfahrer einmal an die Box. So gewinnt man als Zweitplatzierter manchmal doch noch ein Rennen, bloß weil der Spitzenreiter in der allerletzten Runde nochmal an die Box fährt. Man kann auch zum Beispiel in der ersten Runde in die (eingezäunte) Box fahren und warten, bis sich alle Fahrer hinter einem versammelt haben, und dann, mit etwas Glück, nach der halben Runde das Ziel als Leader zu erreichen...

In Anderstorp kann man oft auf diese Weise siegen: Man verzichtet auf einen Boxenstopp und gewinnt.

Ähnlich wie in Castellet kann man sich auch hier einen kleinen Vorteil verschaffen, indem man an der in der Karte eingezeichneten Stelle einfach etwas abkürzt. Hier sollte man aber ruhig ein wenig mehr ins Grün fahren als auf der französischen Rennpiste, hier ist viel Platz.

Am Ausgang der Kurve warten aber links und rechts je ein Schild. Ansonsten sollte man erst einmal versuchen, mit den rechnergesteuerten Fahrern mitzuhalten, um dann auf der einzigen Geraden immer einige zu überholen. Auf dieser Strecke ist Risikobereitschaft überhaupt nicht gefragt, dazu ist sie zu schwer. Hier zählt sich nur Beharrlichkeit und Perfektion aus. Die zweite Kurve nach der Schikane ist übrigens sehr schwer optimal hinzukriegen. Der 4. oder 5. Gang katapultiert einen zwar flott mit 250 Sachen durch die Kurve, aber links wartet dieses fiese Schild...

Während die Computerfahrer durch diese Kurve mit hoher Geschwindigkeit brettern, heißt es für die Normalsterblichen: Bremsen! Wenn man nicht zuviel bremst, kommt man auf Rundenbestzeiten



1. Kurs:

Start/Ziel
6. Gang 310 km/h
Gesamtfahrzeit 7:00 sek.
3. Gang 180 km/h
5. Gang 280 km/h
5./6. Gang 380 km/h
Schikane
6. Gang 300 km/h
6. Gang 310 km/h (mit alten Reifen vorsichtig fahren!)

Rundenbestzeiten um 1:05 sek. sind anzustreben

STRECKE Nr.1 FUJIMMA JAPAN

- * einfache Boxeneinfahrt
- * kein Tanken nötig

(1): Möglichkeit zum Ausbremsen, da die Computerfahrer hier unnötig bremsen
(2): Minischikane mit Bäumen, also nicht zu hastig lenken!

2. Kurs:

4. Gang 240 km/h
Schikane
4. Gang 220 km/h
4. Gang 240 km/h
3. Gang 170 km/h
5. Gang 260 km/h

Strecke Nr.2 Zeltweg Austria

- * komplizierte Boxeneinfahrt
- * bei aggressiver Fahrweise ist Nachtanken nötig

- auf den langen Geraden kann man sehr schön überholen, da immer viel Platz ist...

(1): überraschend auftauchende Kurve hinter Hügel nach rechts

3. Kurs:

Bremsen!
4. Gang 240 km/h
4. Gang 200 km/h
3. Gang 190 km/h
4./5. Gang 270 km/h
Vorsicht: Bäume und Rutschgefahr!
3. Strecke Castellet / France
4. Gang 240 km/h
4. Gang 220 km/h
6. Gang 300 km/h
5. Gang 270 km/h
Bergab + Schikane
6. Gang 380 km/h
6. Gang 300 km/h !

- * einfache Boxeneinfahrt
- * kein Tanken nötig

(1): Hier kann man mit Vollgas die Kurve schneiden, wenn kein fremdes Fahrzeug in der Nähe ist (aber Vorsicht vor dem hellen Schild!)

4. Kurs:

3. Gang 170 km/h
6. Gang 300 km/h
5. Gang 300 km/h
4. Strecke Silverstone / England
4. Gang 240 km/h
4. Gang 250 km/h
6. Gang 300 km/h
Schikane
3. Gang 190 km/h

- * schwierige Boxeneinfahrt
- * bei normaler Fahrweise kein Tankstopp nötig

5. Kurs:

4. Gang 210 km/h
4. Gang 250 km/h
5. Gang 290 km/h
Schikane
4. Gang 250 km/h
4. Gang 240 km/h
4. Gang 250 km/h
4./5. Gang 250 km/h
5. Gang 260 km/h

- * schwierige Boxeneinfahrt
- * kein Nachtanken nötig (aber meist Reifenwechsel also auch gleich Tanken!) ...wer tankt, verliert!

(1): hier Kurve ein wenig schneiden !

6. Kurs:

4. Gang 250 km/h
5. Gang 270 km/h
Schikane
BOX
4. Gang 240 km/h
6. Gang 300 km/h
4. Gang 240 km/h
3. Gang 180 km/h
Gesamtfahrzeit etwa 10:00 sek.
4. Gang 240 km/h
6. Gang 300 km/h
5. Gang 300 km/h
3. Gang 170 km/h
6. Gang 300 km/h

- * schwierige Boxeneinfahrt
- * Tankstopp ist immer nötig

Rundenzeiten um 1:30 sek. sind anzustreben

von 1:09 und auf eine Gesamtfahrzeit von 7:20 Min.

6. Kurs: Neben Anderstorp ist dies die anspruchsvollste Strecke, da hier sehr lange zu fahren ist und sehr verschiedene Kurven warten. Nach der dritten Runde sollte man, sobald die Box mal leer sein sollte, seine Chance zum Tanken sofort nutzen. Vor der Schikane ist eine Ecke nach rechts, wo man auf den rechts liegenden Felsen achten muß, aber auch nicht zu weit nach links darf, da dann schon die rechts liegende Fahrbahnverengung folgt. Hier muß man sehr genau steuern.

Eine sehr schwierige Kurve ist die nach der Box folgende Links-Rechts-Kombination.

Flotter als etwa 240 Sachen geht's einfach nicht. Am Ende kommt dann ein plötzlicher, leichter Knick nach links, wo man anfangs sehr leicht nach rechts ins Grün abkommt. Nur gut, daß es dort bis zu den nächsten Hindernissen noch ein paar Meter sind... Tja, was soll man noch sagen? Wenn Ihr

nach den angegebenen Werten fährt und mehrere Trainingssessions macht, solltet Ihr bald alle Kurvenfolgen im Gedächtnis und die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung im Griff haben.

Der Arcade-Modus eignet sich eigentlich nur zum Erlernen der Streckenführung, hier ist das Kurvenverhalten und die Steuerung grundlegend anders. Deshalb hier auch nur wenige Worte dazu:

Das im Handbuch angesprochene Thema der Motorexplosion durch zu hohe Drehzahlen ist überhaupt kein Thema! Wenn man nicht gerade bei Vollgas schlagartig zwei Gänge zurückschaltet oder permanent in einem niedrigen Gang Vollgas fährt ohne endlich hochzuschalten, ist mir das trotz ständigem Ausfahren der Gänge (vor allem 4. und 5. Gang) bis kurz vor den roten Bereich noch nie passiert. Selbst der "versprochene" Leistungsabfall war noch nie zu spüren. Noch etwas: Die Wahl der Perspektive ist belanglos.

Hook

Timo Henke und Stefan Franetky aus Norheim wuselten sich durch Steven Spielbergs Geschichte um den erwachsenen Peter Pan und schicken eine Grußkarte aus Nimmerland.

Die Piratenuniform

Auf dem "Platz der Piraten" müßt Ihr nach links gehen, "Hinter dem Platz der Piraten". Dort findet Ihr eine hölzerne Stange und einen Anker. Der Anker ist auf der linken Seite am KAI befestigt. Die Stange lehnt an der Wand. Nachdem Ihr die beiden Items genommen habt, geht's zurück zum "Platz der Piraten". Jetzt müßt Ihr nach rechts zum "Einkaufspier" gehen. Bei dem Fischer findet Ihr ein Seil, das zusammengerollt am unteren Bildschirmrand liegt. Nachdem Ihr es aufgehoben habt, müßt Ihr alle Krüge einsammeln, die Ihr finden könnt (es müssen drei Stück sein). Zwei befinden sich hinter der schwingenden Tür, der andere in dem "Köder und Angel"-Raum. Jetzt müßt Ihr

im "Köder und Angel" die Treppe rauf ins Freie gehen. Benutzt jetzt das Seil mit dem Anker. Ihr habt jetzt ein Wurfschiffchen.

Benutzt es zum Wurf auf das Dach über dem großen Krokodil mit der Uhr. Nach dem dritten Versuch klappt es dann. Dem Piraten, der unten auf dem Platz hin- und hergeht, müßt Ihr im FLUGE den Hut klauen (linke Maustaste). Kleiner Tip: Nach dem zweiten Versuch solltet Ihr warten bis der Pirat genau unter dem Krokodil ist, dann paßt das ganz genau. Auf der anderen Seite angekommen, klopft einfach an die Tür und schwingt Euch dann gleich wieder zurück. Versucht so schnell wie möglich wieder dahin zu kommen, wo Ihr den Anker und die Stange aufgenommen habt. Wenn Ihr zu lange braucht, dann müßt Ihr wieder zurück und nochmal klopfen, da die Frau sonst aus dem Fenster sieht und Euch daran hindert, die Jacke zu nehmen. Benutzt jetzt die Stange mit der Jacke, die an der Leine hängt. Nachdem Ihr sie Euer eigen

nennen könnt, solltet Ihr sie mal genauer anschauen. Jetzt müßt Ihr Dr. Chop finden. Geht einfach rechts neben dem Krokodil in die Gasse. Seine Praxis ist am Ende des Weges, neben dem an der Wand lehnenen Boot. Hier müßt Ihr das Rollo mitgehen lassen und Euch (gegen Geld) zwei Zähne ziehen lassen. Jetzt müßt Ihr drei Goldstücke haben. Eins aus der Jacke und zwei von Dr. Chop. Geht jetzt in die Kneipe "zum Fröhlichen Rogers" (gleich nebenan bei dem schlafenden Piraten mit der Flasche) und gebt dem Wirt die drei Becher und das Geld. Wenn alles klappt solltet Ihr jetzt drei gefüllte Becher haben, die Ihr dem am Tisch sitzenden Pirat geben müßt.

Nachdem dieser eingepennt ist, könnt Ihr seine Hose stibitzen. Alle Teile der Uniform sind beisammen. Aber Peter Pan will sich partout nicht vor Dir und den anderen Leuten umziehen. Der einzige Ort ist der, an dem Ihr die Stange geholt habt. Stellt Euch neben die Wand und benutzt das Rollo. Nachdem er sich eingekleidet hat, müßt Ihr wieder Richtung DR.CHOP. Gegenüber der Pra-

xis geht es 1. zum "Gute Form Pier" und 2. zum "Gute Form Strand". Ihr müßt zum Pier. Geht jetzt zu Hooks Schiff und nehmt Euch eine Handvoll Gold aus den Töpfen auf der rechten Seite des Schiffes. Jetzt müßt Ihr wieder zurück auf den "Platz der Piraten". Auf der linken Seite befindet sich der "Piratenschneider".

Dort kauft Ihr mit dem Geld einen Magneten, den Ihr auf dem "Gute Form Strand" auf dem Kreuz in der Mitte des Strandes benutzen müßt. Da gibt es dann das letzte Item dieser Runde, einen Wecker. Mit diesem geht Ihr wieder auf Hooks Schiff und geht jetzt so weit wie möglich nach links. Wenn es anfängt aus Euren Lautsprechern zu ticken, ist es keine Bombe, sondern das Ticken des Weckers, das Euch den Zugang zu Hook ermöglicht. Nach einer langen, langweiligen Diskussion zwischen Tink und Hook springt Peter Pan von Bord.

Die Muschel

Dieser Teil ist weniger kompliziert. Als erstes müßt Ihr die Stange auf das Metallstück am Seil benutzen. Danach solltet

Ihr Euch mal die Muschel genauer angucken. Ihr findet eine kleine Muschel. Jetzt einfach nur noch die Muschel benutzen und ... voila, das war's.

Die verlorenen Jungs

Als erstes solltet Ihr die Aussicht über Nimmerland genießen (einfach auf den oberen Bildschirmrand schauen)! Geht dann nach rechts, immer dem Baumstamm entlang. Dieser Weg führt in den Labyrinth-Wald "Nimmerwald". Hier gibt es keinen bestimmten Weg. Einfach immer irgendwo hingehen. Nach kurzer Zeit (kann auch ein wenig länger dauern) kommt Ihr zu einem riesigen Baum, der mit Moos und Kletterpflanzen bewachsen ist. Wenn Ihr versucht an diesem vorbeizugehen, werdet Ihr in einer Fußfalle gefangen, aber das ist in Ordnung. Dann meldet sich auch Tinkerbell wieder zu Wort. Sie gibt Euch noch ein paar Hinweise und dann betretet Ihr den Speisesaal der verlorenen Jungs. Geht ganz rechts zum "runden Teich".

Dort befindet sich Tinkerbell und ein großer Baum. Den abstehenden Ast müßt Ihr nehmen. Wer will, kann auch noch

ein bißchen mit Tink reden und die Musik genießen. Wenn Ihr wieder im Speisesaal seid, müßt Ihr nach links in die Werkstatt gehen. Nehmt den Pfeil, der auf dem Tisch liegt und geht weiter nach links. Durch den Fitneßraum müßt Ihr durchgehen und in die "Vier Jahreszeiten" gehen. Dort nehmt Ihr das Stück Holz was auf dem Boden liegt und die Blume, die neben dem ersten Baum steht. Geht bis zur Gans und benutzt die Muschel. Wenn die Gans hochfliegt, dann nehmt Euch ihre Eier. Jetzt könnt Ihr wieder zurück in den Fitneßraum gehen und von dort zum Rächer. Dort nehmt Ihr euch das Netz, das auf den Fässern liegt und schaut es Euch an.

Jetzt könnt Ihr das Seil aus dem Netz und den starken Ast vom See benutzt und Euch einen Bogen basteln. Geht jetzt in die Werkstatt und gebt dem Tischler die Eier. Nachdem er Euch das Gummi gegeben hat, müßt Ihr den Bogen auf die Panflöte benutzen. Wenn Ihr sie abgeschossen habt, müßt Ihr sie aufheben. Geht jetzt wieder in den Speisesaal. Von dort aus wieder zum See. Dort

**Jetzt
3 x in München
1 x in Nürnberg**

**GAMES
WORLD**

Computerspiele für:

Amiga
Atari ST
C 64

Sega Mega Drive

Lynx
CDTV

IBM

Game-Gear

SUPER NES
Gameboy
CD-Rom

NEUERÖFFNUNG

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

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046
Mo.-Fr.13-18 Uhr

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

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

Computershop und Gamesworld



gebt Ihr Tinkerbelle die Blume und erhaltet einen Fingerhut. Jetzt wieder in den Speisesaal und nach oben zur Schleuder.

Benutzt jetzt das Gummi mit der Schleuder. Jetzt müßt Ihr auf die Klippen, aber oben drauf, nicht nach unten, denn dahin kommt Ihr von allein. Geht jetzt bis zum Rand und "benutzt" die Klippe (einfach das Benutze-Icon anklicken und unter Euch auf den Rasen anwenden)!

Jetzt müßte Peter eigentlich runterhüpfen. Das Ganze macht Ihr drei Mal. Nach jedem Sprung den Typen neben der Pfütze fragen wie es war. Wenn er sagt, daß Ihr die Schleuder benutzen könnt, tut das. Ihr müßt dreimal die Schleuder benutzen. Nach dem dritten Mal den dicken Typen am Schlammloch nach seinen fröhlichen Gedanken fragen. Danach erhaltet Ihr drei Murmeln.

Nun wieder zum See. Dort geht Ihr in die Richtung des Baumes. Kurz vor dem Baum bekommt Ihr eine weiße Kugel an den Hinterkopf und werdet auf die kleine Insel geschleudert, wo Euch Tinkerbelle schon erwartet. Ihr findet dort ein Paar alte Besitztümer von Pe-

ter. Schaut Euch jedes Teil genau an und versucht danach jedesmal mit Tinkerbelle zu reden.

Vergeßt den Kamin und die Kerze darauf nicht. Wenn die Bildergeschichte beginnt, könnt Ihr Euch zurücklehnen und zuschauen, da Ihr bis zum Schlußgefecht nichts mehr machen könnt.

Das letzte Gefecht

Dieses Gefecht erinnert sehr stark an Monkey Island, wie sehr viele Stellen in diesem Spiel. Es geht darum, durch die richtige Wortwahl den Gegner (Hook) in die Enge, bzw. auf die Planke zu treiben. Wenn Ihr den richtigen Satz gesagt habt, geht Hook einen Schritt zurück.

Dies kann sehr schnell gehen, wenn man immer den Satz sagt, der neu hinzukommt. Sätze, die Hook auffordern den Kampf doch zu beenden, sollte man nicht benutzen, da man dann von Hook zurückgetrieben wird. Wenn Ihr es dann geschafft habt, Hook von der Planke zu schubsen, ist das Spiel schon zu Ende. Wer möchte, kann sich noch die Schlußmusik anhören. Es hat sich "ausgehooht". Na endlich.

Realms (Amiga)

Sascha Vagts aus Neu Wulmstorf stellte für alle Fantasy-Rassen die passende Ausrüstung zusammen.

Elfen:

— Langes Schwert: Handlich, stark, beliebte Waffe.

— Pfeil und Bogen: Zehn Pfeile, große Reichweite.

— Schild aus Korbgeflecht: Leicht und wirksam gegen Wurfgeschosse.

— Rüstung: Gut gepanzert, aber recht schwer.

Orks:

— Streithammer: Unhandlich, doch tödlich bei Kämpfen.

— Speer: Mittlere Reichweite, zwei Würfe.

— Bronzeschild: Schwer, doch guter Schutz.

— Helm und Rüstung: Sehr gut gepanzert, aber auch sehr schwer.

Barbaren:

— Langes Schwert: Handlich und stark, beliebte Waffe.

— Lanze: Geringe Reichweite, ein Schuß.

— Bronzeschild: Schwer, aber wirksamer Schutz.

— Rüstung: Gut gepanzert, aber schwer.

Zwerge:

— Axt/Streithammer: Unhandliche, aber tödliche Waffen.

— Speer: Mittlere Reichweite, zwei Würfe.

— Holzschild: Schwer, bietet ausreichend Schutz.

— Helm: Reicht als Schutz.

Amazonen:

— Langes Schwert: Handlich, stark, beliebte Waffe.

— Pfeil und Bogen: Zehn Pfeile, große Reichweite.

— Holzschild: Schwer, bietet ausreichend Schutz.

— Helm: Ausreichend als Schutz.

Wikinger:

— Langes Schwert/Axt: Handlich/unhandlich, starke und beliebte Waffen.

— Speer: Mittlere Reichweite, zwei Würfe.

— Bronzeschild: Schwer, bietet guten Schutz.

— Rüstung: Schwer, ausreichend Schutz.

Menschen:

— Langes Schwert: Handlich, stark, beliebte Waffe.

— Lanze: Geringe Reichweite, ein Schuß.

— Holzschild: Schwer, bietet ausreichend Schutz.

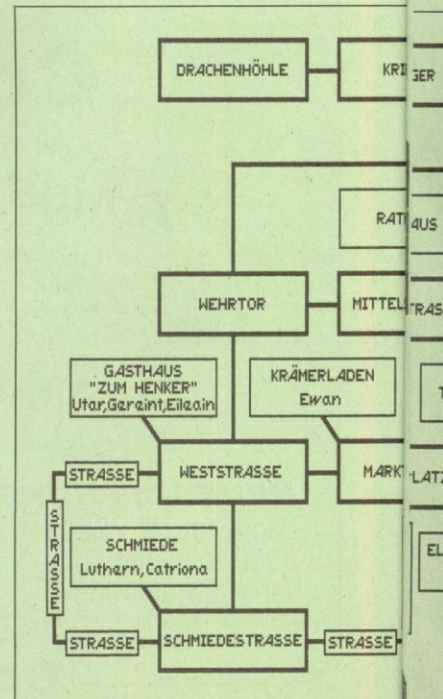
— Helm und Rüstung: Sehr gut gepanzert, aber auch sehr schwer.

Lure of the Temptress

Renate Lomsche aus Quickborn entwickelt sich zur eifrigen Tips-Lieferantin und schlägt in dieser Ausgabe gleich zweimal zu. Hier ihre Adventure-Komplettlösung.

Kapitel 1: Die Flucht aus dem Verlies

Als erstes zieht man an der Fackel, die dann auf den Strohaufen fällt und diesen entzündet. Nun stellt man sich neben die Zellentür und wartet, bis der Skorp-Wächter diese öffnet. Sobald der Wächter auf das Feuer schaut, geht man aus der Zelle und schließt und verriegelt die Zellentür. Jetzt geht man in die Wachstube und nimmt das Messer auf, das auf dem Faß liegt. Außerdem nimmt man noch die grüne Flasche mit und schneidet mit dem Messer den Sack auf. Wenn der Sack dann noch einmal betrachtet wird, findet man eine Silbermünze. Danach geht man in die Folterkammer. Dort schneidet man die Leder-



schnur durch, mit der der Leibeigene Ratpouch an die Folterbank gefesselt ist. Man geht zurück in die Wachstube und betrachtet das Faß. An dem jetzt entdeckten Hahn füllt man die Flasche auf und gibt diese dann dem Häftling Wulf, der sich in der äußeren Zelle befindet. Wulf verrät einem jetzt einen geheimen Ausgang aus dieser Zelle. Da man selber nicht stark genug ist, befiehlt man Ratpouch, die lockeren Mauersteine an der rechten Wand wegzudrücken. Der Weg nach draußen ist jetzt frei und nach einer Rutschpartie landet man in der Kanalisationsöffnung.

Kapitel 2: Goewins Befreiung

Man geht jetzt in die Schmiede zu Luthern. Nachdem man mit ihm gesprochen hat, nimmt man das auf dem Boden liegende kleine Pulverfaß mit. Nun sucht man Malin auf (der Mann in Grün) und spricht ihn an. Man bekommt von ihm einen Metallbarren, den man zum Händler Ewan im Krämerladen bringt. Für den Barren erhält man zwölf Silbermünzen als Bestechungsgeld und eine Silberkette mit einem Edelstein. Diesen Edelstein gibt man Nellie in der Elsternschänke. Als Dankeschön erhält man von ihr eine Flasche mit einem seltsamen Gebräu. In der Elsternschänke spricht man auch Morkus an. Dieser gibt einem — nachdem man ihn mit einer Silbermünze bestochen hat — die Information, daß Goewin im Rathaus gefangen gehalten wird. Man sucht sofort Luthern auf und gibt diese Information an ihn weiter.

Außerdem bietet man ihm noch die Flasche von Nellie an, deren Inhalt für einen selber ungenießbar ist. Luthern trinkt die Flasche jedoch bereitwillig aus und gibt sie einem danach leer zurück. Man kann die Flasche jetzt am Brunnen vor der Burgmauer auffüllen und sich eine Erfrischung gönnen, lustiger ist es aber, die Flasche mit dem Abwasser aus der Kanalisationsöffnung aufzufüllen und sie Morkus in der Elsternschänke anzubieten, der einen Gratisdrink nie ausschlägt (igitt).

Man geht jetzt zu Grub, der sich im Elsternhof aufhält und spricht ihn direkt auf die schwarze Ziege an. Grub händigt einem daraufhin einen Dietrich aus. Man geht jetzt zu Eileain im Gasthaus "Zum Henker" und fragt sie nach Taidgh. Sie reagiert etwas seltsam und gibt einem Taidghs Tagebuch, in dem man natürlich sofort blättert und sich danach zum Marktplat begibt. Da man selbst zu ungeschickt ist, gibt man den Dietrich Ratpouch und beauftragt ihn, die Tür zu Taidghs Haus aufzuschließen und sie zu öffnen. Da das Haus gut bewacht wird, sollte man jedoch darauf achten, daß man die Tür öffnet, direkt nachdem die Skori-Patrouille vorbeigekommen ist. Im Inneren des Hauses betrachtet man die Apparatur und erkennt die Teile wieder, die schon im Tagebuch erwähnt wurden. Man zündet jetzt mit Hilfe des kleinen Pulverfasses den Ölbrenner an und wartet, bis der Destillationsvorgang abgeschlossen ist. Danach öff-

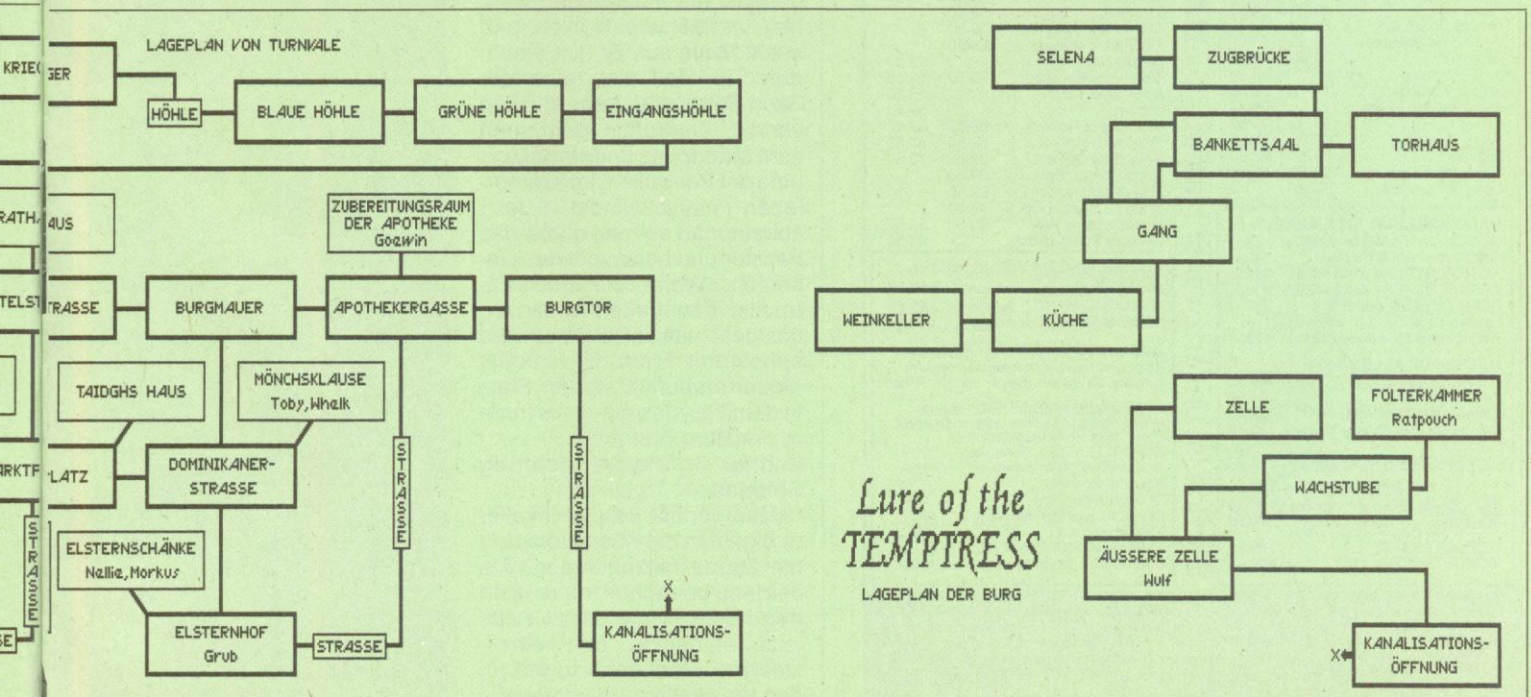
net man den Hahn und füllt den Trunk in die Flasche von Nellie. Jetzt geht man zur Mittelstraße und trinkt den Inhalt der Flasche, worauf man sich in Selena verwandelt und den Skori-Wächter passieren kann. Im Rathaus befiehlt man den beiden Skori-Wächtern, Goewin freizulassen.

Kapitel 3: Das Öffnen des Wehrtores

Man geht in den Zubereitungsraum der Apotheke und redet mit Goewin. Danach macht man so lange einen Stadtbummel, bis man sich in Diernot zurückverwandelt hat. Während des Stadtbummels kann man als Selena einige sehr interessante Gespräche führen. Jetzt sucht man wieder Goewin auf und spricht nun zweimal als Diernot mit ihr. Danach hängt vor der Mönchsklausur ein Plakat, daß ein Buch gestohlen wurde. Man sucht jetzt Malin auf und läßt sich das Buch aushändigen. Man gibt es jedoch nicht - wie befohlen - Morkus, sondern geht in die Mönchsklausur. (Wenn man Ratpouch das Buch gegeben und ihm gesagt hat, er solle es Morkus geben, muß man, um es zurückzubekommen, zu Whelk gehen, mit ihm sprechen und danach Ratpouch's Dienste bei Morkus gegen das Buch eintauschen).

In der Mönchsklausur gibt man Whelk das Buch und fragt ihn, was dort so merkwürdig riecht. Daraufhin gibt einem Whelk ein Bündel Zweige. Jetzt redet man noch mit Toby und bittet ihn um Hilfe im Kampf gegen Selena. Toby verrät einem nun, wie man den

Drachen aufwecken muß. Man geht also zu Goewin in den Zubereitungsraum der Apotheke und fragt sie nach dem Gemisch aus den Kräutern Hahnentritt, Wasserschierling und Eisenkraut und sagt ihr, daß man es gegen den Drachen benutzen will. Da das giftige Kuhkraut gerade nicht vorhanden ist, geht man zur Schmiede und gibt Catriona das Bündel Zweige. Sie sagt einem daraufhin, daß in ihrem Vorgarten giftiges Kuhkraut wächst. Man pflückt also in der Schmiedestraße das Kraut (zu erkennen an der hellblauen Farbe, rechts) und geht damit zurück nach Goewin in den Zubereitungsraum der Apotheke. Man händigt Goewin das giftige Kuhkraut aus, wartet bis sie den Zauber zubereitet hat und fragt sie dann nach dem fertigen Zaubermittel. Jetzt geht man in das Gasthaus "Zum Henker" und spricht dort mit dem Barbaren Utar. Er verrät einem die Namen der beiden Wasserspeier vor dem Wehrtor, die man rufen muß, damit sich das Tor öffnet. Man geht also zum Wehrtor und spricht mit einem der Wasserspeier. Dieser sagt einem, daß sich das Tor nur öffnet, wenn eine Frau die Namen ausruft. Man sucht Goewin auf und bittet sie um ihre Mithilfe beim Öffnen des Tores. Man geht zurück zum Tor und wartet, bis auch Goewin eingetroffen ist. Dann spricht man mit Goewin und sagt ihr, daß sie jetzt den Namen der beiden Wasserspeier ausrufen soll. Das Wehrtor öffnet sich und gibt den Weg zu den Höhlen frei.



HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



Software Titel	MS-DOS	AMIGA
AMOS deutsch	-	99.50
AMOS EASY	-	89.50
AMOS 3 D	-	79.50
AMOS Compiler	-	59.50
1869 d	89.50	79.50
Abandoned Places d	89.50*	79.50
A-Train	109.50	-
Aces of Pacific d.A.	89.50	-
Addams Family	-	59.50
Ashes of the Empire	89.50*	79.50*
ATAC	89.50*	-
Air Bucks	79.50	69.50
Air Support	-	64.50*
Airbus 320 d	99.50	99.50
Amberstar d	-	89.50
Another World	79.50	69.50
AquaVentura	-	59.50
B 17 d	119.50*	-
Bards Tale Trilogy	89.50	79.50*
Battle Isle d	89.50	79.50
Battle Isle Datadisk	49.50	49.50
Birds of Prey	99.50*	79.50
Black Crypt d	79.50*	59.50
Bravo Romeo Delta	-	89.50
Bundesl. Man. Pro.	79.50	79.50
Carl Lewis Challenge	79.50	79.50
Championship Man.	-	59.50
Civilisation D	99.50	89.50
Conquestor	79.50	79.50
Cool Croc Twins	59.50	59.50
Covert Action	99.50	89.50
Crime City	69.50	-
Crisis in the Kremlin	99.50	99.50*
D-Generation	-	54.50
Dagger of Amon Ra	89.50	-
Daemonsgate	89.50*	79.50*
Dark Queen o Krynn	79.50	79.50
Darklands	119.50*	-
Darkseed	89.50	-
Das Schwarze Auge	89.50	79.50
Death Knights Krynn	79.50	79.50
Dyna Blaster	-	69.50
Discovery	79.50*	69.50
Documentum 2.0	-	189.00
Dune Wüstenplanet	89.50	69.50
Eco Quest	89.50	-
Elvira 2 d	89.50	79.50
Epic	79.50	69.50
Europ. Championship	69.50	59.50
Eye of Beholder 2	89.50	89.50
Falcon Mark 3.0 D	109.50	-
Fighter Command	69.50	69.50
Fire & Ice	79.50*	69.50
Floor 13	-	69.50
Free D.C.	99.50	-
G-Loc	-	59.50
Gateway	79.50	-
Global Effect D	79.50	69.50
Gobliins	79.50	69.50
Golden Eagle	69.50	59.50
Graham Taylor Soccer	-	59.50
Grand Prix Unlimited	79.50	-
Gunship 2000 d	99.50	a. A.
Hardball 3	79.50	-
Harpoon neue Version	99.50	79.50
Harpoon Scenarios	39.50	39.50
Heart of China d	89.50	79.50
Heroes of the 357th	89.50	-
Home Alone	69.50	59.50
Hong Kong Mahjong	89.50	-
Hook	89.50	59.50
Indiana Jones 4 d	89.50	-
INFOCOM Sampler	109.50	-
Ishar	79.50	79.50
J. B. Football	-	69.50
Jaguar XJ 220	-	59.50
John Madden Footb	-	69.50
Kaiser d	99.50	99.50
Kings Quest 5 d	99.50	79.50
Legend	79.50	69.50
Links d.A.	99.50	89.50
Links 386 pro d.A.	109.50	-

- Versand & Leden - Ladenpreise können variieren.

HAMO oHG Meier & Resges - Diergardplatz 67 - 4060 Viersen 1

Service ist unser zweiter Name...

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Lord of the Flings	89.50	79.50
Lord of the Flings 2	89.50	-
Lotus Esprit 2	-	59.50
LS Larry 5 d	89.50	79.50
Lure of Temptress	79.50*	69.50
Mad TV d	89.50	79.50
Magic Pockets	69.50	69.50
Megafortress	64.50	69.50
Mega Sports	69.50	69.50
Microprose Golf d	a. A.	89.50
Microprose G. Prix d	a. A.	89.50
Might & Magic 3 d	89.50	79.50
Monkey Island 2 D	89.50	89.50
Myth	-	59.50
Pacific Island	79.50	69.50
Paperboy 2	69.50	59.50
Patrizier	89.50	79.50
Patton Strikes Back	89.50	79.50*
Pinball Dreams	a. A.	59.50
Plan 9 Outerspace	89.50	79.50
Planets Edge	89.50	-
Police Quest 3 d	89.50	79.50
Pools of Darkness	89.50	69.50
Populous 2 Datadisk	-	49.50*
Powermonger	89.50	79.50
Powermonger Data	-	39.50
Prophecy of Shadows	79.50	-

AT-BUS-Festplatte für AMIGA incl. Controller, Gehäuse und dt. Handbuch, komplett anschlussfertig installiert, bis 8 MB aufrüstbar
 105 MB/0 MB RAM 998.-
 105 MB/2 MB RAM 1.198.-

Project X	-	59.50
Psyborg	-	59.50
Race Drivin	69.50	69.50
Railroad Tycoon d	99.50	89.50
Realms	79.50	69.50
Red Baron deutschl	89.50	89.50
Regent	-	79.50
Riders of Rohan d	89.50	79.50*
Risky Woods	79.50*	64.50
Rocketeer	69.50	69.50*
Sargon 5	89.50	-
Sensible Soccer	-	59.50
Shadowlands	69.50	69.50
Silent Service 2	89.50	89.50
Sim Ant d	89.50	89.50
Sim City Windows	109.50	-
Space Max	-	69.50
Space Quest 4 d	79.50	79.50
Special Forces	99.50*	89.50
Star Trek 25. Anniv.	89.50	-
Steel Empire	69.50	69.50
Stone Age	69.50	59.50
Storm Master d	69.50	79.50
Striker	-	59.50
Super Tetris	99.50	84.50
S.W.O.T.L.	89.50	-
S.W.O.T.L. DO 332	49.50	-
Synchro Express 3	-	99.50
Teenage Turtles 2	69.50	59.50
Tennis Cup 2	-	79.50
Titus the Fox d	69.50	59.50
Treasure Savage Emp	79.50	79.50*
Ultima 6	89.50	79.50
Ultima 7	89.50	-
Ultima Underworld	89.50	-
Uncharted Waters	129.50	-
Utopia New Worlds	-	49.50
Vengeance Excalibur	79.50	69.50
Viruscope 1.6	-	59.50
Vroom	-	59.50
Warriors of Releyne	69.50*	69.50
Wayne Gretzky 2	69.50	59.50
Willy Beamish d.A.	89.50	79.50
Wing Comm. Spec.Ed.	99.50	-
Wing Commander 2 d	99.50	-
Wing C. Special Op. 2	49.50	-
Wrestlemania WWF	69.50	59.50
X-Copy Tools (NEU)	-	84.50

Advanced GRAVIS Joysticks der Allerbeste schwarz 89.95 für AMIGA und PC transparent 99.95 GRAVIS-Maus-Stick Amiga 199.95

Advanced ELIMINATOR die Nobel-Game-card bis 50 MHz, 2 Analog-Ports inkl. Software, bei uns zu haben für nur 89.95

Wir sind MAGIC MUSIC Partner: Roland Hard und Software stets vorrätig in unserem Ladenlokal!!!

ROLAND LAPC-1, dt. Version	989.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	989.-
Soundblaster 2.0	279.-
Soundblaster Pro	499.-
CD-ROM zum Soundblaster Pro	749.-
Thunderboard	259.-
Multimedia - CD Rom - Hard und Software in großer Auswahl Lieferbar.	

powertips

Kapitel 4: In der Drachenhöhle
 Man geht durch das Wehrtor und befindet sich jetzt in der Eingangshöhle. Hier zieht man am rechten Schädel, der die Tür zur grünen Höhle öffnet. Bevor man die Eingangshöhle verläßt, wirft man noch einen Blick auf den linken Schädel. In der grünen Höhle angekommen, betrachtet man, während man auf Goewin wartet, den rechten Schädel. Man gibt Goewin nun den Befehl, zurück zur Eingangshöhle zu gehen, dort am linken Schädel und danach am rechten Schädel zu ziehen, dann zurück in die grüne Höhle zu gehen und dort am rechten Schädel zu ziehen. Jetzt stellt man sich schnell vor die linke Tür und wartet, bis sie sich öffnet. Durch die Tür gelangt man in die blaue Höhle. Dort wartet man wiederum, bis sich die linke Tür öffnet. Durch diese Tür gelangt man in eine kleine Höhle, die man durch den oberen Ausgang verläßt. Jetzt ist man in einem Raum, in dem einem ein mächtiger Krieger den Weg versperrt. Hat man den Krieger besiegt und den Raum durch die linke Tür verlassen, steht man dem Drachen Auge in Auge gegenüber. Man benutzt jetzt den Trank von Goewin, um den Drachen aufzuwecken. Danach befiehlt man ihm, einem zu helfen. Daraufhin händigt er einem das magische Auge Gethryns aus. Man geht zurück zur blauen Höhle und öffnet dort durch Ziehen am linken Schädel die Tür zur grünen Höhle. Dort zieht man wiederum am linken Schädel, wodurch der Weg zur Eingangshöhle freigegeben wird. Man verläßt die Höhlen und sucht Malin auf. Er gibt einem den Tip, daß sich eine der Skorl-Patrouillen sehr auffällig verhält. Daraufhin geht man zum Marktplatz und wartet, bis eine der Patrouillen im Krämerladen verschwindet. Jetzt schaut man schnell durch das Fenster und belauscht das Gespräch. Wenn die Skorl-Patrouille den Laden verlassen hat, geht man selbst hinein und spricht mit Ewan. Er überläßt einem daraufhin seinen Platz in dem Faß, das einen ins Innere der Burg bringt.

Kapitel 5: Die Vernichtung Selenas
 Man verläßt den Weinkeller und geht in die Küche, um dort die Zange mitzunehmen. Außerdem betrachtet man noch den Kadaver, um danach das jetzt entdeckte Fett einzustecken. Man geht zurück in den Weinkeller und wartet, bis

der fremde Junge auftaucht. Wenn man ihn anspricht, erfährt man, daß er Minnow, der Sohn von Morkus ist und von seinem Vater an die Skorl verkauft worden ist. Jetzt betrachtet man das obere Faß in der linken unteren Ecke und stellt fest, daß es nicht — wie alle anderen Fässer — leer ist. Man zieht jetzt mit der Zange den Spundzapfen heraus und sagt Minnow, daß er dem Skorl-Wächter Bescheid sagen soll, daß eines der Weinfässer ausläuft. Man folgt Minnow schnell und im Gang den Ausgang zur oberen Etage des Bankettsaals. Dort wartet man so lange, bis der Skorl-Wächter sich in den Weinkeller begeben hat, wo er nach dem Genuß des ausgelaufenen Weines volltrunken und somit kampfunfähig liegenbleibt (es ist übrigens derselbe Wächter, den man schon am Anfang des Spieles reingelegt hat). Jetzt geht man in das Torhaus und benutzt das Fett, um den verrosteten Hebel wieder beweglich zu machen. Danach befiehlt man Minnow, am Hebel zu ziehen, während man selbst die Winde betätigt. Dadurch wird die Zugbrücke



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

herabgelassen, die nun den Weg zu Selenas Gemächern freigibt.

Man geht also wieder zurück auf den Gang und nimmt dort den oberen Ausgang, der zur oberen Etage des Bankettsaals führt. Am rechten Ende gelangt man dann über ein paar Stufen zur Zugbrücke, auf der ein mächtiger Krieger auf einen wartet, den es nun zu besiegen gilt. Hat man auch das geschafft, begibt man sich zu Selena, die sich daraufhin in ein Monster verwandelt. Man zeigt ihr jetzt das Auge von Gethryn, dessen Anblick Selena auf der Stelle umbringt. Somit sind die Bürger Turnvales für immer von ihrer bösen Tyrannie befreit.

Apydia

John Wenzel aus Berlin hat für jeden der lästigen Endgegner eine spezielle Beseitigungsmethode ausgetüftelt.

Raupe:

Bereits bevor die Raupe im Bild zu sehen ist, einen Superschuß laden und diesen dann

sofort auf den Kopf des Krabbelviechs abfeuern. Nun dürfte kaum noch Gegenwehr zu erwarten sein.

Maulwurf:

Hier gilt: immer draufhalten und geschickt ausweichen. Eine besondere Taktik gibt es hier nicht.

Gottesanbeterin:

Ständig den Kopf attackieren, dabei das Ausmanövrieren der gegnerischen Schüsse nicht vergessen. Zieht sich die Riesenheuschrecke so zurück, daß nur noch die Fangarme zu sehen sind, bleibt man auf Kopfhöhe und ballert Superschüsse.

Aal:

Erstmal schnell an den unteren Bildschirmrand, da der tückische Aal von hinten angreift. Dann ganz knapp unter die Seerose stellen - wenn das glikschige Ungeheuer zu nahe kommt, nach hinten ausweichen. Nachdem der Gegner aus der Bildschirmmitte in Zick-Zack-Formation angegriffen hat, beginnt man mit den Bewegungen von vorn. Bei all diesen Aktionen selbstverständlich immer kräftig auf den Kopf des Aals schießen.

Krebs:

Den Kopf treffen und den Schüssen ausweichen.

Hecht:

Ständig auf das Auge zielen. Der Gegner schwimmt zuerst von schräg oben, dann von schräg unten auf uns zu. Bleibt er in der Bildschirmmitte stehen, begibt man sich in die linke obere Ecke des Screens. Der Hecht drängt Euch nun ganz nach links. Danach weiter nach vorne fliegen und zwischen Rücken- und Schwanzflosse abwarten. Bewegt sich der Fisch wieder nach vorne, fliegt man um die Schwanzflosse herum in die rechte untere Ecke. Hier wartet man, bis der Hecht erfolgreich versucht, einen zu zerquetschen. Dann sofort in die linke untere Ecke flüchten (auf die Schüsse der Schnecken achten und ausharren, bis der Gegner wieder hervorschnellt. Nun flink in die Mitte des linken Bildschirmrands eilen, der Hecht schießt aus der rechten Screenhälfte bis in die Mitte hervor. Nachdem er zum zweiten Mal dieses Manöver ausgeführt hat, fliegt man schleunigst an den unteren Rand und läßt den Hecht vorbeischwimmen. Jetzt in die Ecke oben rechts und anschließend in der Screen-Mitte den Attacken des Gegners ausweichen.

Ratte: Einen Superschuß laden und damit gleich die erste

MEGA TRADE

ACHTUNG SUCHTGEFAHR!

Wir stellen die Frage der Fragen!



NATÜRLICH BEI

MEGA TRADE

Die NR. 1 im Bodenseeraum VIDEO- UND COMPUTERSPIELE

Marktpassage, 7700 Singen, Telefon 07731/66634, Fax 64521

Öffnungszeiten:
10.00-17.00 Uhr,
Samstag 9.00-13.00 Uhr

TEL:
02274/
3404

AMIGA	PC	GAMEBOY CARTRIDGE
1869	82,95 DM	89,95 DM
A 322 ARBUS	84,95 DM	109,95 DM
AMIG TV	74,95 DM	89,95 DM
CIVILISATION	86,95 DM	104,95 DM
POPULOUS 2	88,95 DM	-
BUNDLES MANAGER PROF	75,95 DM	75,95 DM
MORE LEARNINGS	81,95 DM	88,95 DM
MONKEY ISLAND 2	75,95 DM	91,95 DM
BATTLE ISLE	75,95 DM	75,95 DM
BATTLE ISLE DATA	45,95 DM	45,95 DM
WING COMMANDER 2	-	91,95 DM
DYNABLASTER	88,95 DM	75,95 DM
DER PATRIOTER	75,95 DM	91,95 DM
LURE OF TEMPRESS	88,95 DM	-
AIR BUCKS	-	75,95 DM
PINBALL	61,95 DM	-
MIGHT & MAGIC 3	75,95 DM	91,95 DM
BLACK GOLD	88,95 DM	75,95 DM
COOL CROC TWINS	61,95 DM	41,95 DM
SUPER NABO LAND	D 47,95 DM	-
GOLF	D 47,95 DM	-
TENNIS	D 47,95 DM	-
PINBALL	D 47,95 DM	-
DYNABLASTER	D 51,95 DM	-
F1 RACE	D 51,95 DM	-
R TYPE	D 51,95 DM	-
MEGA MAN	D 57,95 DM	-
PROBOTOTOR	D 62,95 DM	-
BLADES OF STEEL	D 62,95 DM	-
TERMINATOR 2	D 62,95 DM	-
CHORLEUTER 2	D 60,95 DM	-
AX BATTER	D 54,95 DM	-
PICMAN	D 66,95 DM	-
BUBBLE BOBBLE	D 66,95 DM	-
GAMEBOY INKL. TETRIS	JETZT	149,00 DM
NES CARTRIDGE	-	-
SUPER NABO 3	D	89,95 DM
LEGEND OF ZELDA	D	89,95 DM
NORTH & SOUTH	D	106,95 DM
MEGA MAN 3	D	91,95 DM
GRÜNDKONSOLE NES	JETZT	159,00 DM
SEGA MASTER DRIVE	-	-
POPULOUS	91,95 DM	109,95 DM
SONIC T. HEISEHOG	82,95 DM	96,95 DM
KLAX	82,95 DM	96,95 DM
JOE MONTANA	82,95 DM	109,95 DM
SEGA MASTER SYSTEM 2	139,00 DM	-
SEGA MEGA DRIVE (OHNE GAME)	249,00 DM	-
SEGA GAME GEAR (COLUMNS)	269,00 DM	-
ATARI LYNX 2	189,00 DM	-
ATARI LYNX	-	-
HARD DRIVING	65,95 DM	-
KLAX	65,95 DM	-
SHANGHAI	65,95 DM	-
CHESSMASTER	D 65,95 DM	-
SONIC T. HEISEHOG	D 85,95 DM	-
AX BATTER	D 59,95 DM	-
FANTASY ZONE	D 45,95 DM	-

DIES IST NUR EIN AUSZUG AUS UNSEREM ANGEBOT. EINE KOSTENLOSE LISTE KOMMT MITTELBAR ANGEBENDES COMPUTERTYPENS INS HAUS!!!

HARRY'S SOFT- & HARDWARE
GLADBACHERSTRASSE 155, 5013 ELSDORF, TEL.: 02274/3404

Computersoftware Junker Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
1869	76,90	89,90
A-Train	-	99,90
Aces of the Pacific	-	89,90
Addams Family	64,90	-
Air Bucks	69,90	76,90
Ashes of Empire	82,90	89,90
Bane of Cosmic F.	76,90	64,90
Battle Isle	76,90	76,90
Battle Isle Datadisk	49,90	49,90
Bonanza Brothers	64,90	-
Bumpys Arcade F.	64,90	69,90
Carl Lewis Chall.	64,90	76,90
California Games 2	64,90	69,90
Castle of Dr. Brain	80,90	89,90
Centerbase	69,90	-
Civilisation	84,90	99,90
Cool Crock Twins	64,90	64,90
Cruise for a Corpse	69,90	76,90
D/Generation	59,90	76,90
Darkseed	-	89,90
Das Schwarze Auge	76,90	89,90
Dojo Dan	69,90	-
Dune	69,90	82,90
Dungeon Master	-	76,90
Dynablaster	69,90	-
Elvira 2 ADV.	76,90	89,90
EPIC	69,90	82,90
Espania 92	69,90	82,90
Fire and Ice	64,90	-
Formula One GP	84,90	-
Global Conquest	-	99,90
Global Effect	76,90	82,90
Gobliins	64,90	69,90
Grand Prix Uni.	-	76,90
Guy Spy	69,90	76,90
Hong Kong Majong	-	69,90
Hook	64,90	82,90
Indiana Jones 4	-	89,90
Int. Sports Chall.	64,90	76,90
Ishar	76,90	76,90
Jaguar XJ 220	64,90	-
Jim Power	64,90	-
John Madden Footb.	64,90	-
Killerball	64,90	69,90
Laura Bow 2	-	89,90
Les Manley 2	-	76,90
Links	82,90	94,90
Links 386 Pro	-	99,90
Lords of the Rings	76,90	82,90
Lords of the Rings 2	-	82,90
Lure the Tempress	76,90	82,90
Mad TV	76,90	89,90
Magic Pockets	64,90	69,90
Mega Sports	69,90	69,90
Monkey Island 2	89,90	89,90
Pacific Island	69,90	76,90
Patrizier	76,90	89,90
Perfect General	82,90	89,90
Pinball Dreams	64,90	-
Push-Over	64,90	69,90
Rampart	-	76,90
Regent	76,90	-
Robocop III	64,90	-
Sexy Droids	49,90	59,90
Sim City Collection	-	99,90
Space Max	69,90	76,90
Special Forces	84,90	94,90
Stallingrad	64,90	-
Stone Age	64,90	64,90
Super Tetris	80,90	84,90
SWOTL	-	89,90
SWOTL Zusatz je	-	49,90
The Humans	69,90	-
Theatre of War	-	89,90
Ultima Underworld	-	89,90
Utopia	69,90	-
Utopia - New World	49,90	-
Vroom Datadisk	49,90	-
Winter Supersp. 92	64,90	64,90

PC- und AMIGA-Spiele schon ab 19,90 DM

Beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf diese Anzeige, so erhalten Sie

2,- RABATT !!!

Lösungen: DM 29,90

Konsolen und andere Systeme auf Anfrage!!

**Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00
Frei ab DM 100,-**

**Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach
Telefon 06029/7192**

Made umnieten. Die restlichen lassen sich dann ohne Gefahr zerbröseln.

Dose:

Zuerst verpaßt man ihr einen Superschuß, danach sollte man sich ganz nah am Boden in der rechten unteren Ecke positionieren und draufhalten.

Puppe:

Hier ist der Streuschuß von großem Nutzen. Man plaziert sich so, daß der unterste der fünf Lichtdolche genau das Auge der Puppe trifft. Fängt Gevatter Nußknacker an, seine Würmchen zu verschließen, wartet man den ersten ab und flüchtet dann in die Ecke links oben. Dort weitere zwei Geschosse abwarten und danach die erste Position wieder einnehmen.

Technospinne:

Nur die Läufer an der Decke sind zerstörbar. Wer hier überleben will, sollte sich stets zwischen den unteren Beinen der Spinne bewegen.

Maschine:

Achtet besonders gut auf den Laser! Öffnet sich der komische Satellit, Feuer frei!

Fisch:

Schießen, was das Zeug hält und immer ausweichen. Teilt sich der Fisch, so konzentriert man das Feuer auf die oberen Fische und zerstört mit den (hoffentlich vorhandenen) Bomben den unteren.

Muschel:

Warten, bis sich die Muschel öffnet, dann kräftig ballern. Vorsicht: Man darf die Schale der Muschel berühren, nur ihr Innenleben nicht!

Fledermaus:

Ständig in der Bildschirmmitte bleiben, gegebenenfalls ausweichen. Schießen nicht vergessen!

Mutant:

Keine besondere Taktik; ausweichen und draufhalten.

Riesenwespe:

Die kleinen Bienen ausmanövrieren und auf das Auge der Wespe zielen.

Ishar

Kaum in den Läden, schon gelöst: Oliver Lach aus Hagen kann wichtige Tips und Karten aller Level bieten.

— Im Dorf im Süden von Angarahn findet man einen Kameraden von Jarel.

— In Lotharia findet man Azalghorm, den Geist. Östlich von ihm ist eine Runentafel verborgen.

— Der magische Talisman ist im Verlies in Valanhtar.

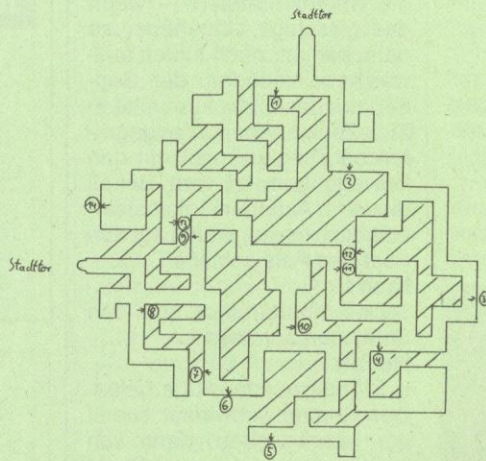
— Die Hexe ist in Fhulgrod. Um

KENDORIA



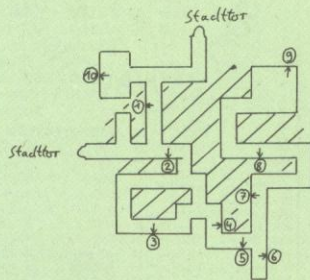
- Dorf
- ⊗ Dungeon-Eingang

Die Stadt Urshurak



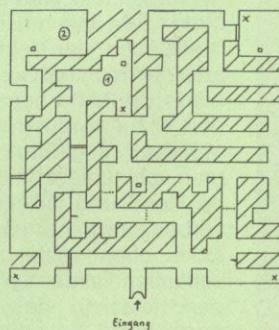
- Eingang
- ① Magieschule
- ② Zaubersprüche
- ③ Gasthaus
- ④ Intelligenstraining
- ⑤ Krafttraining
- ⑥ Geschicklichkeitstraining
- ⑦ Händler (Waffen)
- ⑧ Gasthaus
- ⑨ Händler (Tränke)
- ⑩ Gasthaus
- ⑪ Gasthaus
- ⑫ Händler (Rüstung)
- ⑬ Gasthaus
- ⑭ Gasthaus
- ⑮ "Ol' bar"

Die Stadt Elwingil



- ① Händler (Tränke)
- ② Geschicklichkeitstraining
- ③ Zaubersprüche
- ④ Gasthaus
- ⑤ Intelligenstraining
- ⑥ Gasthaus
- ⑦ Händler (Waffen)
- ⑧ Magieschule
- ⑨ Prinzessin Deloria
- ⑩ Thron

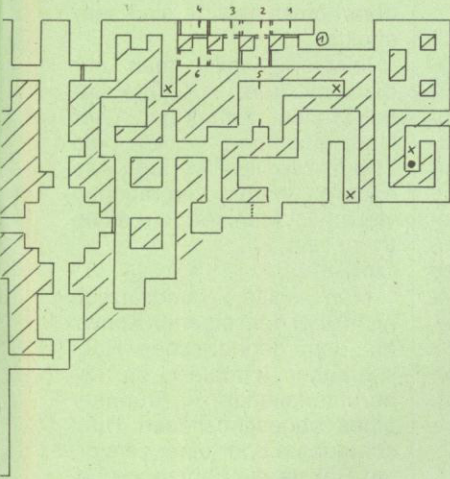
Dungeon im Wald von Rhudgast



- ① Magischer Flacon
- ② Runentafel
- x Schlüssel
- Kiste
- + Heist
- ... Gitter
- || Türen

Dungeon in Valathar

1. Ebene

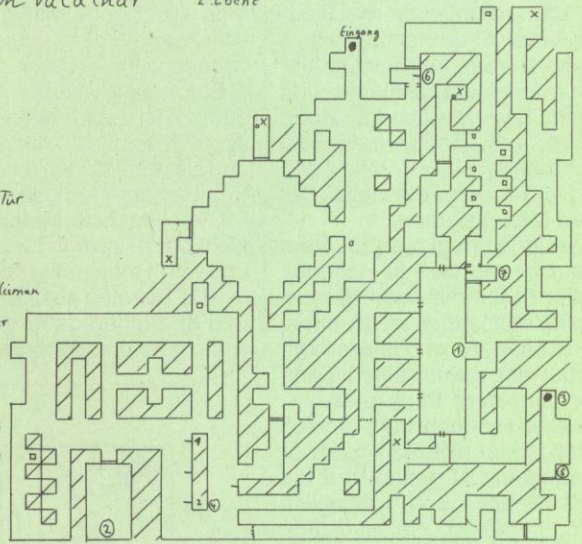


ⓐ Hebel in der Reihenfolge
3 4 5 4 bedienen.

- || geschlossene Tür
- : offene Tür
- x Schlüssel
- o Kiste
- Teleportfeld
- ! Gift
- Hebel

Dungeon in Valathar

2. Ebene



- Teleportfeld
- x Schlüssel
- Hebel
- ≠ Geheimtür
- || offene Tür
- || geschlossene Tür
- o Kiste
- ⓐ Runentafel
- ⓑ Magischer Talisman
- ⓒ Weg nach Ishar
- ⓓ Hebel 1 und 2 bewegen
- ⓔ Monchs Katten tragen
- ⓕ Bei Betätigung des Hebels öffnet sich die Tür und das Gebiet bis ⓓ wird mit Gas überflutet.
- ⓖ
- ⓗ

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- Amberstar
- Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
- Lure of the Temptress
- Dungeon Master
- Chaos strikes back
- Dragonflight
- Indiana Jones and the Last Crusade
- Indiana Jones 4
- Bane of the Cosmic Forge
- Legend
- Monkey Island 1
- **Monkey Island 2**
- Ultima 5-7
- Ultima Underworld
- Prophecy of the Shadow
- Bards Tale III

- Pool of Radiance
- Secret of the Silver Blades
- Champions of Krynn
- Death Knights of Krynn
- **Dark Queen of Krynn**
- Eye of the Beholder 1
- Eye of the Beholder 2
- Might & Magic II
- Might & Magic III
- Elvira 1
- Elvira 2
- Legend of Faerghall
- Space Quest 4
- Kings Quest 1-5
- Larry 1-3/ Larry 5
- Eternam

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

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102



PROBLEME BEIM LÖSEN EINES ROLLENSPIELES

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Pläne und Erläuterungen) zu (fast) allen neuen Rollenspielen. Zum Beispiel:

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| Amberstar | Might and Magic 3 |
| Abandoned Places | Monkey Island 2 |
| Buck Rogers 2 | Obitus |
| Eco Quest | Police Quest 3 |
| Elvira 2 | Robin Hood |
| Eternam | Space Quest 4 |
| Fate - Gates of Dawn | Spirit of Adventure |
| Indiana Jones 4 | Star Trek Adventure |
| Kings Quest 5 | Treasures Savage. Front |
| Larry 5 | Ultima 7 |
| Legend | Ultima Underworld |

! NEU !

Jetzt auch Lösungen für Konsolenspiele. Zum Beispiel: Arcana, Exile, Shining in the Darkness, Zelda 3

Natürlich können Sie bei uns auch Lösungen für ältere Rollenspiele bestellen. Einfach anrufen oder eine Liste zum Preis von 1 DM anfordern
Neu: Ishar, Darkseed

! EINZIGARTIG IN DEUTSCHLAND. !
daß Sie bei uns auch das erste Computer- und Konsolenrollenspielmagazin **Magic Worlds** zum Preis von 4 DM (plus Portokosten) bestellen können. Das Magazin beinhaltet Berichte und Lösungen zu den neuesten Rollenspielen.

Preise für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 8 DM bzw. 3 DM bei Vorauskassa. Bei Bestellungen ab 50 DM entfallen die Versandkosten. Druckfehler, Irrtum und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller
Gerhardstraße 2
1000 Berlin 21
Tel.:(030) 391 84 95
*** Tag und Nacht ***



Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie JETZT!!!



Best.Nr.	Titel		PC 3,5 o. 5,25	Amiga
7.61	Secret of Monkey Island II	dt.	82,50	82,50
7.62	Indy 4	dt.	82,50	82,50
7.63	Epic	dt.	82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.65	Kings Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt.	89,90	-
7.67	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt.	85,50	-
7.69	Simant	dt.	82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt.	82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt.	82,50	78,50
7.72	Popolous II	dt.	-	82,50
7.73	Might & Magic	dt.	82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.75	Civilisation	dt.	82,50	-
7.76	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt.	-	69,50
7.78	Castles	dt.	-	79,90
7.79	Amberstar	dt.	-	89,50
7.80	Ultima 7	dt.	82,50	-
7.81	Battle Isle	dt.	82,50	82,50
7.82	Elvira II	dt.	82,50	79,50

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)
TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/586822 und 586823, Fax: 0209/586824**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

sie aus der Schweinegestalt zu befreien, benutzt man den "Arbool"-Trank.

— Weitere Runentafeln befinden sich im Verbotenen Haus in Zendoria, in Gil-Aras und im Verlies in Rhudgast.

— Der magische Flacon befindet sich ebenfalls im Verlies in Rhudgast.

— Das magische Schwert von Jarel befindet sich im Norden von Baldaron. Um es nehmen zu können, müssen alle Figuren Level 10 erreicht haben.

— Im Norden von Silmatil findet man eine Schildkröte.

— Im Turm von Jon im Lande Kandomir nimmt man die Schriftrolle mit.

— Bei Thorm in Elwingil findet man Mönchskutten.

— Deloria bringt man zu ihrem Vater in das Dorf in Halindor. Dafür erhält man den Schlüssel für das Verlies in Valanthar.

— In Zendoria und in Aragarth findet man jeweils einen Mann für besondere Trankzutaten.

— Gelangt man zum Schluß nach Ishar, so braucht man nur geradeaus zu gehen und die drei Gegner und schließlich Krogh selbst ausschalten. Jetzt kann man sich die grandiose Schlußsequenz ansehen!

— Für Besitzer von Diskmonitoren:

In jedem .sav-File findet man bei Sektor 01/232 beginnend die Eigenschaftswerte der Figuren. Bei 07/409 und 410 ist ein Eintrag für den Goldbesitz der ersten Figur.

Armour Alley

Das wurde auch langsam Zeit: Andreas Fröhlich aus Bad Aibling liefert als erster hilfreiche Tips und Karten zu Three Sixtys unterschätzter Strategie-Geschicklichkeitsperle.

Superbunker:

Diese Bunker können nicht zerstört werden. Es lohnt sich aber, sie zu erobern, denn sie können von gegnerischen Fahrzeugen (bis auf Panzer) nicht passiert werden. Am einfachsten ist es, wenn man Fallschirmspringer so abwirft, daß sie möglichst nahe bei der Bunkertür landen (s. Bild 1).

Die zweite Möglichkeit besteht darin, einen Panzer vorzuschicken, der den Bunker mit dem Flammenwerfer "ausräuchert". Danach können Infanterie oder Fallschirmspringer den Bunker besetzen (s. Bild 2).

Ballonbunker:

Die gegnerischen Bunker können mit ca. 10 Bomben oder 2 Raketen zerstört wer-

den. Um einen Bunker zu erobern, setzt man eine Truppe Infanteristen oder Fallschirmspringer vor dem Bunker ab. Die Soldaten, die nicht im Bunker bleiben können, sammelt man dann wieder auf.

Flugabwehrgeschütz:

Die gegnerischen Geschütze zu zerstören oder zu übernehmen ist eine Aufgabe, die man gleich am Anfang einer Mission erledigen sollte, wenn man nicht regelmäßig abgeschossen oder beschädigt werden will.

Eine waghalsige Angelegenheit ist es, im toten Winkel der Geschütze anzufiegen und sie dann mit Kanonen oder Bomben zu erledigen.

Die einfachste Methode besteht darin, sehr tief zu fliegen und wenn man außer Sichtweite ist, 2 Raketen abzufeuern (S. Bild 3). Stehen dabei gegnerische oder unzerstörbare Ge-

bäude im Weg, so muß man sie entweder zerstören oder einnehmen, denn durch eigene Bunker kann man hindurchfeuern (s. Bilder 4 und 5).

Auch Infanteristen und Fallschirmspringer können ein Geschütz demontieren, wenn man sie vor dem Geschütz absetzt (s. Bild 6). Nach der Aktion kann man die Soldaten dann wieder einsammeln.

Panzer eignen sich nur bedingt dazu, Geschütze auszuheben, denn einige Geschütze können auf Fahrzeuge schießen (jedoch nicht auf Infanterie).

Ist das Geschütz zu weit von der eigenen Basis entfernt, sollte man es durch Ingenieure wieder aufbauen lassen.

Gegnerkonvois:

Gegnerkonvois kann man leicht aufreiben, indem man vor ihnen landet oder vor ihnen einige Millimeter über dem Bo-

den rückwärts fliegt und Raketen und die Bordkanone sprechen läßt (s. Bild 7).

Auch Bomben, die man über dem Konvoi abwirft, sind sehr effektiv.

Infanterie sollte man nur dann mit dem Hubschrauber bekämpfen, wenn man über Napalmbomben oder die "Dumb-Missiles" verfügt. Alle anderen Waffen verbrauchen viel zuviel Munition, um effektiv zu sein.

Luftkampf:

Man sollte grundsätzlich nicht über dem eigenen Konvoi mit dem gegnerischen Hubschrauber kämpfen, da die herunterfallenden Trümmer eines abgeschossenen Hubschraubers oder einer zerstörten Rakete die Fahrzeuge beschädigen oder zerstören können. Kämpfe über dem gegnerischen Konvoi sind aus demselben Grund willkommen. Die

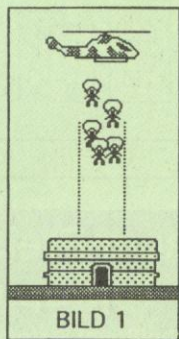


BILD 1

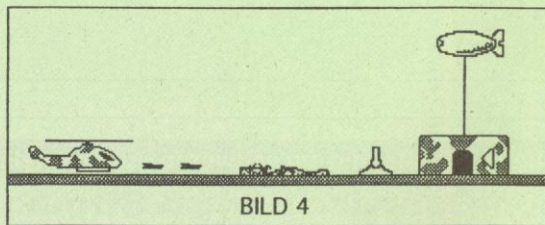


BILD 4

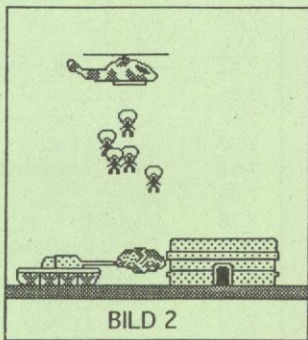


BILD 2

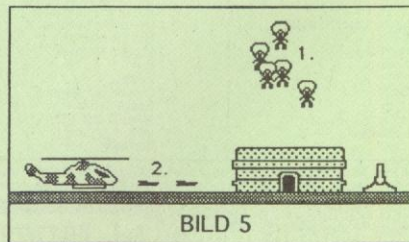


BILD 5

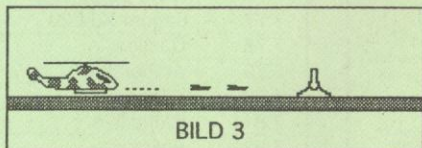


BILD 3

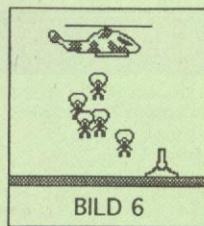


BILD 6

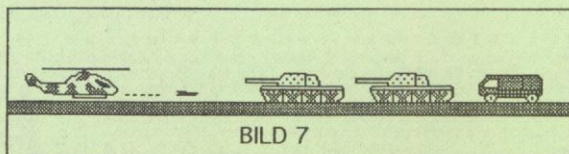


BILD 7

Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

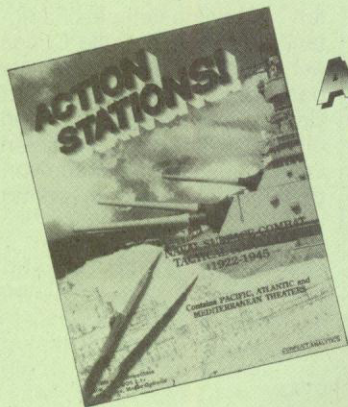
Viele Direktimporte aus den USA

Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe
04531/87821

Do you live in the 51st state of the USA?

Wahrscheinlich nicht; deshalb erhalten Sie bei uns alle hier aufgeführten Spiele mit

deutschen Regelübersetzungen!



ACTION STATIONS!

(Storm Computers) Die definitive Simulation von Seegefechten auf taktischer Ebene. Über 180 Schiffstypen (vom Schnellboot bis zum Schlachtschiff) der Zeit von 1922-1945 sind mit vielen typspezifischen Eigenschaften/Daten enthalten...

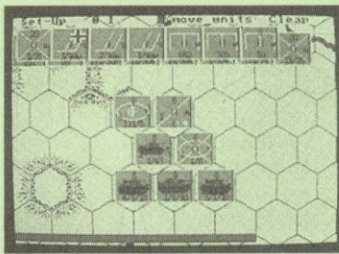
Action Stations Utility Disk (Storm Computers) 3 Hilfsprogramme, 28 zusätzliche Schiffsklassen und 13 neue Szenarien für Action Stations!

Bei uns mit deutscher Anleitung!

Für IBM, Amiga: 59,95 DM

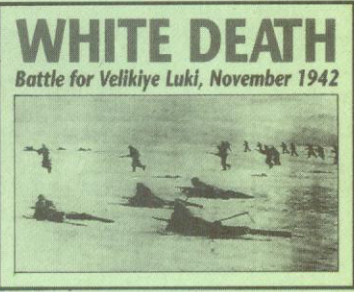
NAPOLEON I

(Storm Computers) Simulation von 4 Feldzügen (1805, 1806-07, 1809, 1813-14) auf Korps-Ebene. Bei Schlachten kann auf die taktische Ebene herunter-"gezoomt" werden.



WHITE DEATH

(Storm Computers) Sehr detaillierte Simulation der Schlacht um Velikiye Luki Ende 1942 auf operativ-taktischer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Waffengattungen: Vom T-34-Bataillon bis zum Kradschützenbataillon...



Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Second Front

(SSI) Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene, 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Luftversorgung, Lenkung der Produktion, Truppenführern usw.

Für Amiga: 99,95 DM, IBM: 109,95 DM

Western Front

(SSI) Frankreich und Italien 1944/45. Gleiches Spielsystem wie Second Front. Für IBM: 109,95 DM

Carrier Strike South Pacific 1942-44

(SSI) Flugzeugträgereschlachten im Pazifik auf operativ-taktischer Ebene. Vom selben Programmierer wie Second & Western Front.

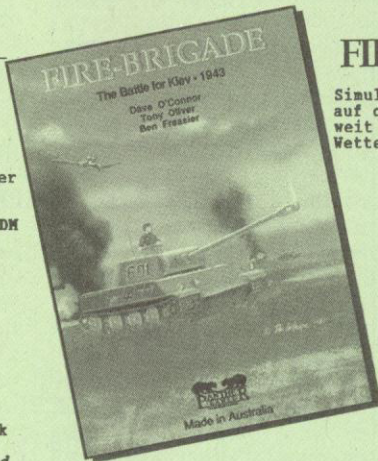
ARMADA 2525

(Interstel) Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw.

LOST ADMIRAL

(QQP) EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariengenerator.

Vorankündigung: Carriers at War (SSG), in Kürze für IBM lieferbar. Preis ca. 109,95 DM



FIRE-BRIGADE

Simulation der beweglich geführten, hin und her wogenden Schlacht um Kiev Ende 1943 auf operativer Ebene. Fire Brigade besitzt einen hohen Authentizitätsgrad, eine sehr weit entwickelte "künstliche Intelligenz" sowie eine vorbildliche Benutzerführung.

Amiga Special Nr. 6/92: "Fire Brigade ist in der Tat das wohl zur Zeit ernsthafteste und beste historische Strategiespiel, das es (nicht nur für den Amiga) zu kaufen gibt!"

Bei uns mit deutscher Anleitung (37 Seiten). Für IBM, Amiga (1 MB) und ST: 99,95 DM



- Blitzkrieg at the Ardennes (Storm), für Amiga (1 MB), IBM: 99,95 DM
Breach 2, Vers. 2.0 (OmniTrend), für IBM, Amiga (1 MB): 89,95 DM
Conflict: Korea (SSI), für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM
Conflict: Middle East (SSI), für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM
Medieval Lords (SSI), für IBM: 99,95 DM
Panzer Battles (SSG), für Amiga, IBM: 89,95 DM
Patton Strikes Back (Broderbund), für IBM: 99,95 DM
Perfect General (QQP), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DM
Perfect General Scenario Disk (QQP) für IBM und Amiga: 79,95 DM
Storm Across Europe (SSI), für Amiga: 99,95 DM
Typhoon of Steel (SSI), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DM

Deutsche Anleitungen einzeln:

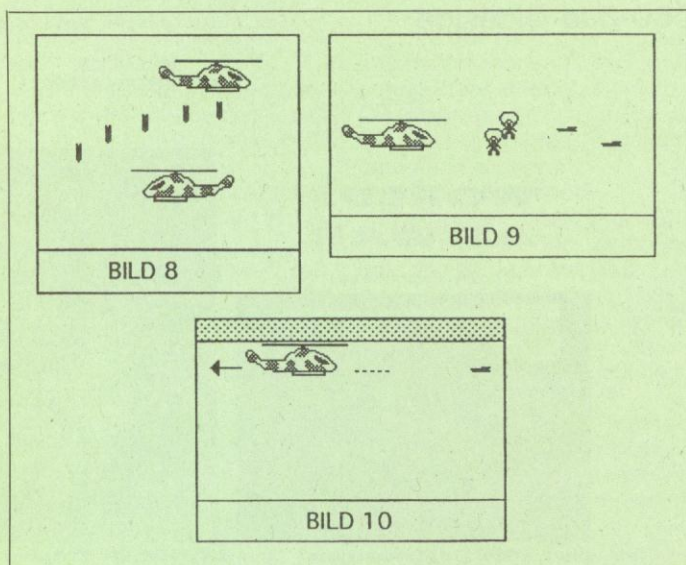
- Action Stations: 25 DM
Carrier Strike South Pacific: 23 DM
Conflict: Middle East: 19 DM
Conflict: Korea: 20 DM
Fire Brigade: 25 DM
Fire Team 2200: 16 DM
Lost Admiral: 19 DM
Medieval Lords: 16 DM
Overrun: 25 DM
Panzer Battles: 25 DM
Perfect General: 19 DM
Rules of Engagement: 19 DM
Storm Across Europe: 20 DM
Sword of Aragon: 21 DM
Typhoon of Steel: 25 DM
Warship: 21 DM
Western Front: 21 DM
White Death: 25 DM
Worlds at War: 14 DM

Für führen auch KoSims ohne Computer, z.B.:

- Zitadelle: Duel for Kursk (3W), mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 400 Countern, Regiments- und Bataillonsebene. Preis: 59,95 DM
Stalingrad Pocket (The Gamers), mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 420 Countern, Divisions- und Regimentsebene. Preis: 59,95 DM

Info-Material mit Spielschreibungen gegen Einsendung von 2 DM in Briefmarken erhältlich

Versandkosten: Vorkasse: 4,90 DM Nachnahme: 7,90 DM



Bordkanone ist nur in den Anfangsleveln gegen den Feind hilfreich — später kann man sie getrost vergessen.

Auch durch Raketen läßt sich der Gegner nur anfangs ab und zu abschießen. Sie haben aber den Vorteil, daß der Feind einige Zeit mit Ausweichmanövern und ähnlichem beschäftigt ist. Dadurch kann man hervorragend Zeit schinden.

In späteren Leveln läßt sich der gegnerische Hubschrauber am besten mit Bomben zerstören. Man fliegt rückwärts vor ihm her und weicht gegebenenfalls seinen Schüssen aus. In einem günstigen Moment fliegt man über ihn drüber, während man einen Bombenteppich wirft (s. Bild 8). Aber Vorsicht — der Gegner versucht dies natürlich auch!

Wird man selber von Raketen verfolgt, so gibt es vier Möglichkeiten, sie loszuwerden:

1. Man wirft ein oder zwei Fallschirmspringer ab und versucht, die Rakete in die Fallschirmspringer zu locken (s. Bild 9).

2. Man versucht, die Raketen in den Ballon des eigenen Bunkers zu leiten.

3. Man fliegt rückwärts am oberen Bildschirmrand entlang (der Heli muß nach hinten geneigt sein). Die Rakete tut dann dasselbe und sobald sie 2 bis 3 cm entfernt ist, holt man sie mit einem kurzen Dauerfeuer vom Himmel (s. Bild 10).

4. Man weicht ihr so lange aus, bis ihr der Sprit ausgeht (sie fängt dann an zu rauchen). Aber Vorsicht: die herunterfallende Rakete könnte zufällig eines Eurer Fahrzeuge treffen und zerstören.

Konvoizusammenstellung:

Viele Panzer schaden nie,

und auch die Raketenwerfer sind aus obengenanntem Grund (Zeit schinden!) sehr nützlich (Abschüsse werden damit leider nur anfangs erzielt). Ganz am Ende des Konvois sollten die Vans folgen. Alle Fahrzeuge sollten mit ca. 2 Wagenlängen Abstand fahren (Bombenteppiche und Splitter verlieren so etwas von ihrer Wirkung).

Generelles:

— Zerstört sowenig Gebäude wie möglich, denn auch sie bringen Geld ein, ist der Level einmal geschafft.

— Habt immer mindestens einen Hubschrauber in Reserve.

— Zerstört bei einem Gegnerkonvoi immer erst alle Panzer. Mit dem Rest hat der eigene Konvoi dann keine Probleme mehr.

— Sorgt für einen stetigen Angriffsfluß.

— Lieber zwei kleinere Konvois als einen großen.

— Erschöpft Euren Geldvorrat nie vollständig (nicht unter 20 gehen).

— Bevor Ihr einen Konvoi loschickt, zerstört erst alle gegnerischen Geschütze.

— Ihr habt einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil dem gegnerischen Hubschrauber gegenüber.

— In einen Superbunker passen bis zu 5 Soldaten, in einen Ballonbunker bis zu zwei.

— Gelingt es Euch, ein paar Fallschirmspringer über dem gegnerischen Endbunker abzuwerfen, gibt es zusätzliches Geld (die Soldaten müssen den Bunker natürlich zuerst erobern).

— Erlaubt dem gegnerischen Heli auf keinen Fall, Fallschirmspringer über dem eigenen Hauptquartier abzuwerfen, andernfalls geht Eure Kohle flöten.

— In den letzten zwei Leveln befindet sich in der Mitte des Schlachtfeldes ein Landepfad.

(In den jeweiligen Spalten wird die benötigte Schußanzahl für eine Waffe angegeben, mit der man ein spezielles Fahrzeug zerstören kann. Ein "—" bedeutet, daß die Waffe gegen diesen Fahrzeugtyp nicht besonders effektiv ist. Die Werte in der Infanteriespalte gelten für eine Gruppe von fünf Infanteristen.

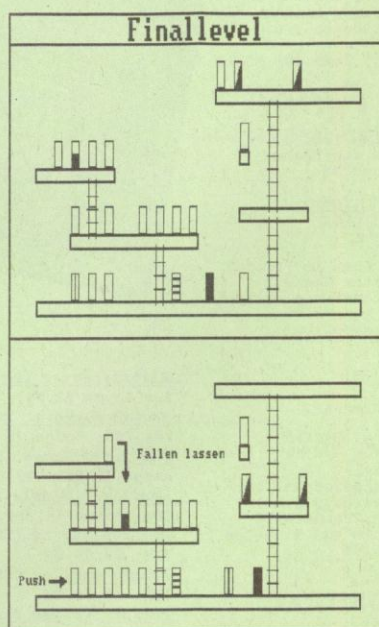
Push Over

Ameisen-Power! Auf vielfachen Wunsch aller verzweifelten Dominosteingeschädigten, hier endgültig alle Codes der hundert Grübel-Level. Als besonderen Service liefert Bernd Przybylski aus Berlin eine Zeichnung des letzten Levels, auf der die genaue Vorgehensweise grafisch erklärt wird.

PUSHOVER

=====

01536	09222	23070	80.	28927
01024	09734	55.	22558	29439
03072	30.	08718	18494	30463
05.	03584	08206	19006	29951
02560	24590	20030	31999	
02048	25102	19518	85.	32511
06144	26126	60.	17470	31487
06656	35.	25614	17982	30975
10.	07680	27662	16958	26879
07168	28174	16510		27647
05122	27150	16511	90.	28671
05634	26638	65.	17023	28159
04610	40.	30734	18047	26111
15.	04098	31246	17535	26623
12290	32270	19583	25599	
12802	31758	20095	95.	25087
13826	29726	70.	19071	08703
13314	45.	30238	18559	09215
20.	15362	29214	22655	10239
15878	28702	23167	09727	
14854	20510	24191	44543	
14342	21022	75.	23679	
10246	50.	22046	21631	
25.	10758	21534	22143	
11782	23582	21247		
11270	24094	20735		



The Simpsons

Thomas "Bartman" Kling aus München ist heil aus Springfield zurückgekommen und bringt eine komplette Chronik aller Ereignisse mit. Man sieht, auch ein Geschicklichkeitsspiel läßt sich hervorragend zu einem schönen Tip verarbeiten.

Level 1: Die Straßen von Springfield

In diesem Level kann man fast alles umsprühen, was einem an purpurroten Objekten in den Weg kommt — ausgenommen natürlich die Ausnahmen:

Die Kugel und das Pferdchen deckt man mit der an der Leine hängenden Wäsche ab. Den Farbeimer kann man durch einfaches Durchgehen umwerfen. Sein Inhalt ergießt sich dann über die Markise und färbt sie rot. Die frische Farbe des Sonnendaches spült man mit Wasser aus dem Hydranten ab, dazu kauft man im Werkzeugladen den Schraubenschlüssel, stellt sich dann an den Hydranten und dreht ihn damit auf.

Die Leuchtreklame des Bowling-Centers wird mit einem gezielten Raketen schuß in dessen rechte obere Ecke eingeschaltet.

Ebenso leicht lassen sich die roten Rollos an den Fenstern des Altenheimes mit gezielten Raketen schüssen öffnen. Den Vogel im Schaufenster muß man mit einer Knallerbse erschrecken. Dazu stellt man sich in die linke untere Ecke des Fensters und wirft eine Cherry Bomb nach rechts (Vorsicht Hund)! Den Vogel auf der Statue beseitigt wieder eine Rakete.

Was, Ihr habt alles umgefärbt und es fehlt immer noch ein Objekt? Tja, dann könnte es sein, daß Ihr den Parkwächter vergessen habt. Um ihm ebenfalls ein neues Outfit zu verpassen, geht man am besten so vor:

Man stellt sich direkt vor das Schild "Keep Off" und springt. Jetzt geht man ein bißchen nach rechts, bis man etwa in der linken Hälfte des Busches steht. Kommt der Wächter, beginnt man sofort zu sprühen und springt dann nach rechts weg. Achtung — diese Aktionen verlangen ein gutes Timing. Der geringste Fehler kann schlimme Folgen haben. Entweder erwischt der Aufseher Bart (was ein halbes Leben kostet, aber das kleinere Übel wäre) oder er entkommt uns,

bevor wir ihn umfärben können. In diesem Falle ist das Spiel gelaufen, denn er kommt nicht wieder. Man muß also von vorne beginnen.

Noch einige besondere Tips zu Level 1:

Man kann praktisch auf alle Bewohner springen, die man trifft. Lediglich der Typ, der vor dem Werkzeugladen erscheint, ist nicht mutiert.

Die Blumenschalen kann man nur von einem tiefer liegenden Standplatz erreichen; mit dem Schlüssel kann man den Durchgang zum Altenheim benutzen.

Um beim Skateboard-Fahrer Jimbob aus dem Weg zu gehen: Sobald man ihn sieht, so schnell wie möglich die obere Kante des Gehwegs ansteuern und Stoff geben! Im Gebüsch unter der Wäscheleine ist ein Krusty versteckt. Erreichen kann man ihn, indem man von links kommend über das erste Monster springt und dann wartet, bis das zweite den rechten Rand des Busches verlassen hat. Dann loslaufen und im Sprung (an der rechten Kante des Busches) den davonfliegenden Krusty einsammeln.

Wer partout den Krusty auf dem Kinodach haben will — einfach nur ein wenig nach rechts gehen, bis man knapp vor einem springenden Monster steht. Dann Feuertaste drücken und einen langen Sprung auf den Abfallkübel machen. Den Joystick weiter nach rechts gedrückt halten (Feuertaste auch) und im Flug den Clown einkassieren.

Um Nelson zu besiegen, braucht man eigentlich nur am linken Bildschirmrand stehen zu bleiben und fleißig Wasserbomben zu werfen. Kommt eine solche von Nelson, muß man natürlich springen. Hat man Maggie dabei, so kann man die Bowlingkugeln durch einfaches Anspringen ebenfalls gegen seinen Rivalen einsetzen.

Level 2: Das Einkaufszentrum

Wer diesen Level zum ersten Mal zu Gesicht bekommt, wird sicherlich ernste Zweifel haben, ihn überhaupt mal zu schaffen. Aber keine Sorge, es wird schon werden!

Grundsätzlich gilt: Hüte und Beweise nach Möglichkeit nur in ruhigen Zonen einsammeln!

Vom Startplatz aus geht man am besten stur nach rechts. Die Ringe springen dann exakt über Bart hinweg. Der Versuch, ihnen auszuweichen, sei Fortgeschrittenen überlassen, denn er endet häufig tödlich.



Im gleichen Atemzug bewegt man sich an den zwei Tüten vorbei (oder vielmehr drunter durch) bevor man nach einer kleinen Atempause auch noch den Pappbecher hinter sich läßt. Die nun folgenden Ringe sind nach obengenanntem Muster zu unterqueren.

So, und jetzt beginnt der Spaß!

Bart steht nun vor einer Grube nassen Zements und muß die vorgesehene "Umleitung" benutzen. Das Schwierigste daran ist der Sprung auf die erste Plattform; man muß ihn sehr gut üben! Seid nicht traurig, wenn Ihr beim ersten Mal alle Euch zur Verfügung stehenden Leben im Beton versenkt, das ging mir genauso (manchmal auch heute noch). Als Tip sei aber verraten, daß ein normaler Sprung mit ein wenig Anlauf ausreicht, und man nicht mit langen Jumps experimentieren muß.

Doch das war nur der Anfang. Die Sprünge auf die nächsten Plattformen sind teilweise genauso nervenzerrend. Den Gipfel des Sprungtrainings bilden aber die Lollies, die sich in schnellem Tempo drehen und bekanntlich nur besprungen werden können, wenn ihre Stiele gerade nicht nach oben oder unten zeigen.

Auch hier hilft nur eisernes Üben — viel Erfolg! Es geht allerdings auch einfacher: Wenn man nämlich auf der zweiten Plattform dreimal senkrecht nach oben springt, dann transportiert sie Bart automatisch ans Ende der Grube. (Aber das verrate ich nicht, ätsch!) Als Belohnung gibt es auch hier wieder einen Krusty.

Den nun folgenden zwei Ringen entkommen, warten ein paar einfache Zuckerstangen auf uns — kein Problem! Auch die folgende Anordnung macht keine Schwierigkeiten, wenn man wartet, bis beide Gegner etwa zur gleichen Zeit springen. Doch dann kommt er — Dr. Marvin Monroe! Ihm muß man nur dreimal auf die Birne hupsen und er ist hinüber. Diese Vorgehensweise erfordert nur wenig Timing, da man dann springen muß, wenn er gerade nichts wirft.

Mit der Rolltreppe geht es dann in die Lederwarenabteilung. Diese bietet eigentlich keine besonderen Schwierigkeiten. Nur auf die folgenden Dinge sollte man achtgeben:

Man sollte auf jeden Fall mit Springen im Bereich von Türen vorsichtig sein, da man sonst schnell ungewollt auf dem Kopf einer Person landet. Was so springt wie ein Ring, kann

gehen lassen. Das größte sich nun ergebende Problem dürften die Killer-Clowns sein. Man muß sie wohl oder übel überspringen — aber bitte rechtzeitig! Vorsicht ist auch bei jenen Zelten geboten, aus deren Fenstern wieder Glondipen kommen (was oft passieren kann, wenn auch Clowns erscheinen).

Hat man endlich die letzte rollende Tonne überwunden, so gelangt man ins Fun House, wo man zunächst an einer Anordnung vertrackter Türen sein Geschick sowie sein Kombinationsvermögen testen kann. Schafft man es, so verwandeln sich alle Türen in Ballons — leider nur für begrenzte Zeit.

Das nächste Problem heißt: Wie erreiche ich eine Plattform, die höher ist als ich springen kann? Des Rätsels Lösung liegt in den verschiedenen Röhren, aus denen in regelmäßigen Abständen Gase aufsteigen. Aufpassen muß man nur, daß man nicht versehentlich zu weit fliegt.

Der weitere Weg wird nur noch von einem kugelnden Jungen erschwert. Hier heißt die Devise: Überspringen und sofort die Plattformen erklimmen. Diese sind im Zick-Zack angeordnet und daher leicht zu absolvieren. Leider kommt schon wieder Explosives von oben, damit es nicht ganz so einfach wird. Ganz Mutige können sich in diesem Teil wieder einen Krusty schnappen. Die letzten paar Meter muß man wieder darauf achten, nicht mit einem Jungen zusammenzustoßen. Er kommt relativ spät nach dem ersten — man muß kurz warten. Wieder an der frischen Luft erwarten uns Killer-Clowns und Kriechmonster. Dann kommt die Sensation: Das Riesenrad! Man springt einfach auf die Gondel und fährt mit ihr auf die andere Seite (die Gondeln lassen sich von einem Zeltdach aus am einfachsten erreichen). Sollten noch Goals fehlen, so hat man nun die letzte Gelegenheit, welche einzusammeln. Man muß aber danach wieder eine Extrarunde auf dem Riesenrad drehen, damit wieder ein neuer Ballon geflogen kommt.

Am Ende erwartet uns Bob, der Pausenclown. Die Tatsache seiner übergroßen Füße können wir hier für uns ausnutzen. Man springt auf seine großen Latschen (was ihm nicht immer sehr angenehm zu sein scheint). Wichtig ist nur, daß man immer in seiner Nähe bleibt, da man so vor seinen großen Gewaltsprüngen sicher

ist und ihnen gut ausweichen kann. Lisa kann diesen Kampf dadurch abkürzen, daß sie Bob einige Bowlingkugeln auf den Kopf fallen läßt.

Level 4: Das Museum für Naturgeschichte

Vorab ein Hinweis zum Thema Beweise in diesem Level: Da außerhalb der Besuchszeit keine Besucher im Museum herumlaufen, muß man hier die Museumswärter inspizieren und ihnen die Beweise entlocken.

Im Springfield-Museum muß man so ziemlich auf alles gefaßt sein. Nach dem Überspringen des ersten Glondipen fallen seine Kollegen im wahrsten Sinne des Wortes "aus dem Rahmen".

Um an das erste "Exit"-Schild zu gelangen, stellt man sich einfach rechts auf die Vitrine. Kurz bevor der Zebloid seinen Rahmen verläßt, macht man dann einen langen Sprung nach links in diesen Rahmen, dem sofort ein kleiner Sprung in den Rahmen links daneben folgen muß. Mit der Dart-Gun schießt man jetzt das Ausgangsschild im Sprung ab.

Noch ein Wort zu den Vitrinen: Man kommt an ihren Inhalt heran, indem man dem Tip aus der Anleitung Folge leistet und einfach ein paarmal auf ihnen herumspringt, so erhebt sich dann der Inhalt und man kann ihn einsammeln.

Die nächste Schwierigkeit besteht in der Alarmanlage des Museums. Dessen grafische Darstellung mag beim ersten Mal möglicherweise etwas irritieren, aber es ist eigentlich ganz einfach. Man stellt sich dazu kurz vor den unteren Laser (am besten wenn der obere gerade aktiv ist) und wartet, bis der oberste Laser erneut feuert. Dann rennt man unter ihm durch. Hat man den Dschungel erreicht (das zweite "Exit"-Schild nicht vergessen), so muß man sich etwas beeilen, da dort ein paar anhängliche Spinnen herumlaufen. Hat man den nächsten Baum unverseht erklommen, so kann man sich mit einem langen Sprung links eine weitere Dart-Gun schnappen und/oder mit ein paar präzisen Sprüngen nach rechts die Treibsandkühle überqueren — aber bitte nicht mit der Libelle kollidieren.

Nun steht Bart vor einem großen See. Um diesen zu überqueren, stellt man sich auf den rechten Ast des Baumes an die äußerste Kante und springt, sobald sich im Wasser etwas regt, nach rechts ab. Die-

ser Sprung erfordert mal wieder etwas Timing. Auf dem Krokodil sicher gelandet, sollte man sich möglichst rechts halten, um nicht von der herabfallenden Kokosnuß getroffen zu werden. Sobald das Krokodil umkehrt, schnell einen Sprung auf das nächste machen. Aufpassen, daß man nicht versehentlich zu früh springt. Vom dritten Kroko im letzten Moment einen satten Sprung über die Spinne auf die andere Seite machen und der Kokosnuß ausweichen.

Jetzt wird es etwas anstrengend: Man muß den Affen überwinden und über die Kuhle auf die andere Seite gelangen. Der Affe wirft ständig mit Kokosnüssen — also Vorsicht! Auf der anderen Seite erwarten uns ein paar leicht zu unterquerende Spinnen. Diese sind reine Nervensache, man darf nur nicht zu leichtsinnig sein.

Dann aber kommt wieder ein Zwischengegner, eine schießende Pflanze. Man rennt einfach auf sie zu und springt auf sie drauf. Dort wartet man ihren nächsten Schuß ab, läßt sich links heruntersacken und springt erneut. Selbiges wiederholt man ein weiteres Mal und die Pflanze ist Geschichte. Nach gewonnenem Kampf auf den Stumpf steigen und das "Exit"-Schild erlegen.

Jetzt kommt wieder eine heikle Situation. Der Alarmlaser hier schießt stetig auf gleicher Höhe, darunter befindet sich

wieder ein Bild mit einem Zebloid. Es braucht an dieser Stelle einen wirklich präzisen Sprung, nicht zu kurz (sonst Laser) und nicht zu lang (sonst Monster). Hat man es geschafft, folgt wieder etwas Routinearbeit. Außerdem hat man zum zweiten Mal die Chance, einen "Kopf des Jébediah" zu erhaschen, mit dem man das "Exit"-Schild unter Umständen gefahrloser erhaschen kann. Abschluß ist hier eine weitere Laserbarriere, die aber eigentlich keine Probleme mehr bereiten sollte.

So, Freund! Jetzt kommt wieder ein kleines Sprungtraining auf uns zu. Kurz nachdem man den ersten roten Stein betreten hat, färbt sich ein weiterer rot. Diesen gilt es jetzt exakt zu bespringen. Daraufhin folgt wieder ein anderer usw. Kurz vor dem Ende muß man einen etwas längeren Sprung machen. Auf keinen Fall darf man hier zu lange warten, da die letzte Platte schnell wieder verschwindet.

Hat man diese Gemeinheit lebend überstanden, so kommt es jetzt noch dicker: Man steht vor der Aufgabe, auf einen recht weit entfernten Mauerstein springen zu müssen. Hat man diesen Todessprung (leicht kann man ihn nun wirklich nicht nennen) geschafft, so erscheint nach kurzer Zeit ein weiterer Stein, während der, auf dem man vorher stand, verschwindet. Das bedeutet:



Man muß das oben bereits erwähnte Schema noch einmal anwenden. Viel Spaß dabei!

Wer es nun überhaupt nicht schafft — nur keine Panik! Es gibt nämlich an dieser Stelle eine leichtere Abkürzung. Man stellt sich auf die zweite rote Platte und macht einen kleinen Sprung nach rechts oben. Dann steht Bart auf einem Mauerstein und kann mit Hilfe einiger kleiner Sprünge nach rechts das gesamte "Sprungtraining" umgehen.

Hat man die andere Seite in immer noch lebendigem Zustand erreicht (Bravo!), geben sich nun ein paar Schlangen in Körben die Ehre, die es zu überspringen gilt. Dazu braucht man sich nur knapp vor sie zu stellen und dann einen gewagten Sprung darüber zu machen. Wer anschließend nicht aufgespießt werden will, der sollte den nagelartigen Speeren, die folgen, ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Hier sind hohe und zugleich kurze Sprünge gefragt.

Jetzt muß wieder eine Zwischenaufgabe gelöst werden: Es gilt, den goldenen Figuren durch Anspringen Symbole zu entlocken. Diese Symbole muß man einsammeln, wobei der Stumpf in der Mitte stets etwas größer wird. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht mit den Spinnen zusammenstößt, die in unterschiedlichem Tempo die Mauer hinunterflitzen. Außerdem ist noch zu beachten, daß jeweils nur ein bestimmter Ritter ein Symbol abgibt, während die anderen auf Bart's Sprung überhaupt nicht reagieren.

Ist der Stumpf hoch genug (Bart weigert sich dann, weitere Kreuze anzunehmen), so muß man einen letzten, präzisen Sprung auf ihn machen. Dieser darf auf keinen Fall zu hoch ausfallen, da man sonst auf der Mauer statt auf dem Stumpf landen würde. Hat man es aber geschafft, so versinkt er mit lautem Krachen im Boden und die Aufgabe ist gelöst.

Nachdem man wieder einige Speere überwunden hat, muß man aufpassen, daß man nicht vom wilden Affen gebissen wird, sozusagen. Beide Äffchen springen lediglich hin und her, sie sollten daher also keine große Schwierigkeit darstellen.

Geht man einige Schritte weiter, so öffnet sich eine Steintür und eine Mumie kommt zum Vorschein. Diese Mumie ist wieder einer der lästigen Zwischengegner und somit auf altbekannte Weise zu

besiegen. Äußerst unangenehm ist allerdings die Tatsache, daß sie so unglaublich wendig ist. Daß sie außerdem auch noch schießt, ist ja nun fast schon normal. Hat man sie geschafft, so kann man beruhigt zur normalen Routine übergehen. Wem noch "Exit"-Schilder oder Beweise fehlen — bitteschön! Wer aber zu voreilig springt, könnte eines seiner Leben in Gefahr bringen, denn erstmalig taucht hier ein Wärter auf, der nicht mutiert ist. Ansonsten gibt es in diesem Teil keine schwierigen Dinge.

Dann folgt jedoch eine echt heiße Sache: Man steht vor einem Lavastrom und sucht nach einer Möglichkeit, ihn zu überqueren. Wer es so machen will, wie es offenbar gedacht ist, der riskiert schon wieder seine Leben. Man kann nämlich, wenn man nahe an der Kante steht, eine Stufe höher springen. Dann reicht ein Superlangsprung aus, da der obere Teil des Lavastroms schmaler ist als der untere.

Es folgt eine Sauriergrube, die mit Skeletten ausgestattet ist, die Bart als Sprungziele benutzen kann. Dem ersten Flugsaurier muß man nach links ausweichen, auf keinen Fall sollte man versuchen, ihn zu überspringen! Bei den Sprüngen auf die übrigen Teile muß man beachten, daß man nur auf den flachen Abschnitten stehen kann. Der zweite (längere) Sprung sollte ein Superlangsprung sein. Um einer Kollision mit dem zweiten Flugsaurier zu entgehen, muß man so früh wie möglich auf den sich bewegenden Schädel springen. Größte Vorsicht ist auch beim letzten Sprung angesagt!

Eine weitere Grube wird von einem riesigen Saurier besetzt. Ähnlich wie bei dem Lavastrom muß man nahe an die Grube herangehen und hochspringen (hier geht es eine Stufe höher als bei der Lava), dann dem Saurus auf den Kopf springen und ihn mit ein paar Fußtritt ins Reich der Träume befördern. Daß man dabei wieder Geschossen ausweicht, versteht sich ja mittlerweile von selbst, oder? Beim Abstieg von seinem Rücken rechtzeitig abspringen, sonst stürzt man ab.

Danach gibt es wieder ein paar simple Laser — und den Endgegner des Levels. Es handelt sich um einen offensichtlich recht aggressiven Mann, der mit einer besonderen Taktik angreift — als sei er ein

Kegler. Seine Geschosse bewegen sich recht langsam, er ist also vergleichsweise einfach zu besiegen.

Level 5: Das Atomkraftwerk

Zum Atomkraftwerk gibt es nicht viel zu sagen. Wo sich die gesuchten Stäbe befinden, ist am besten der Karte zu entnehmen. In diesem letzten Level kommt es vor allem auf gute, präzise Sprünge und ein gutes Timing an. Aber auch hier kann ich einige Tips geben:

Man kann sich von seinen Familienmitgliedern helfen lassen. So ist Homer beispielsweise in der Lage, alle Monster in der Umgebung zu verjagen. Man muß ihm dafür eine Packung Donuts geben. Auf der Suche nach dem letzten Stab muß man daran denken, daß Maggie auch mit einem solchen spielt.

Keine voreiligen Sprünge machen, sofern es die Zeit zuläßt. Lieber einen Moment warten und die Situation überschauen.

Hat man nun endlich alle gesuchten Energieleiter eingesammelt und wieder in den Reaktor eingebaut, so ist das Spiel beendet. Viel Erfolg!

Aces of the Pacific

Jörg Wember und Jörg Becker aus Bochum starten als Piloten-Team in den pazifischen Himmel. Hier ihre Fluganweisungen und zwei Kritikpunkte zum Programm:

Prinzipiell gibt es in diesem Programm nur vier verschiedene Einsatztypen, zu denen wir ein paar Tips gesammelt haben:

- Luftkampf
- Dive und Level Bombing
- Torpedo Bombing
- Ground Attacks

Der Luftkampf:

Egal ob die Mission jetzt Fighter Sweep, Combat Air Patrol, Scramble oder Escort genannt wird: das Ziel ist der Abschluß von möglichst vielen feindlichen Flugzeugen. Wichtig ist jedoch nicht unbedingt die persönliche Abschlußquote, sondern der erfolgreiche Abschluß der gesamten Mission. Das zeigt sich am besten bei den Escort-Missionen, wo das Opfern eigener Bomber zum Zwecke der persönlichen Bereicherung an Bodenattaken schwer mit Punktabzügen bestraft wird. Daher sollte man diese nie aus den Augen verlieren. Es ist auch nicht unbedingt jedes Flugzeug zum Luftkampf geeignet. Egal ob

man nun einen Sturzkampf oder einen Torpedobomber fliegt, jedes Einkurven hinter einem Jäger ist aufgrund der eigenen Schwerfälligkeit absolut zwecklos und hat nur zur Folge, daß man außerhalb der eigenen Formation und somit ungeschützt fliegt. Da der Heckschütze angreifende Jäger meldet, sollte man sich auf defensive Ausweichmanöver beschränken. Für Torpedobomber oder allgemein beim Abflug vom Ziel empfiehlt es sich, nicht höher als maximal 100 Fuß, besser noch unter 50 Fuß zu fliegen, da die feindlichen Jäger in dieser Höhe meistens (!) über einen hinwegschießen. Wolken beschränken wohl nur die eigene Sicht. Wir haben anfangs den Versuch gemacht, uns in einer dichten Wolkendecke zu verstecken und uns darauf verlassen, daß die Gegner genauso viel sehen wie wir selbst, nämlich gar nichts. Aus diesem Dornröschenschlaf wurden wir mittels einer tödlichen Salve herausgerissen. Da wir mit hoher Geschwindigkeit versucht hatten, aus dem Feindgebiet herauszufliegen, hatte der amerikanische Jäger nur etwas länger gebraucht, um uns einzuholen.

Sollte man dann jedoch in einem richtigen Jäger sitzen, kann der Spaß beginnen. Ob man trifft, hängt hauptsächlich von der eigenen Erfahrung ab. Beachten muß man dabei die Art der Bewaffnung, wie schnell und wendig das eigene und die feindlichen Flugzeuge sind und wie riskant man fliegen darf (wie viele Treffer darf ich einstecken, wenn ich einen Gegner verfolge und sich sein Kamerad an mein Heck hängt). Die amerikanischen Jäger sind im allgemeinen schneller, stabiler und wesentlich besser bewaffnet, während die japanischen Flugzeuge wendiger sind und fast jeden Amerikaner auskurven können. Daher wenden die "amerikanischen" Computergegner häufig die Taktik des frontalen Angriffs an, indem sie mit ihrer höheren Geschwindigkeit auf Abstand gehen, wenden und im direkten Anflug versuchen, die tödlichen Treffer zu setzen. Dieses Verfahren hat den zusätzlichen Vorteil (oder auch die Gefahr), daß eher Motor oder Cockpit getroffen werden, was eine Maschine oder den Piloten wesentlich schneller außer Gefecht setzen kann, als das langwierige "Zersägen" eines Flugzeuges von hinten. Natürlich können auch Treffer von

der Seite zu einem "Zufallstref-fer" führen — somit ist ein intensives Training des Deflection Shooting erforderlich. Anmerken kann man hier noch, daß es für Anfänger mit Sicherheit einfacher ist, wenn sie eine Campaign auf amerikanischer Seite beginnen. Aufgrund der wesentlich besseren Bewaffnung darf man eher mal "draufhalten". Auf der japanischen Seite, besonders bei der Airforce, ist man gezwungen, mit möglichst jedem Schuß zu treffen. Als leuchtendes Beispiel sei hier die Ki-27 Nate genannt, deren 400 Schuß 7,7 mm bei sparsamsten Verbrauch oft gerade mal für zwei Abschüsse reichen. Wenn dann immer noch Gegner in der Luft sind und die eigenen Kollegen offenbar nichts als Löcher in die Luft schießen können, tja... Pech.

Daher sollte man bei der Auswahl des Geschwaders (wenn möglich) auf die Qualität des Piloten achten. Einen Novizen kann man unter Umständen auf einen Banditen aufmerksam machen, der sich wirklich genau an seinem Heck befindet, und der Knabe sieht nichts!

Dive und Level Bombing:

Im Gegensatz zu den wohlbesten Lucasfilm-Simulatoren "Finest Hour" und "SWOTL" gibt es hier kein richtiges Dive Bombing. Egal ob aus 2000 oder 15000 Fuß, die Bombe trifft immer dann, wenn sich das Ziel ungefähr unter dem Cockpit befindet. Anscheinend beschreiben die Bomben in dieser Simulation keinen richtigen Bogen, sondern finden auch aus 15000 Fuß schon nach zwei bis drei Sekunden das Ziel (bzw. die

Erdoberfläche). Wer es nicht glaubt, kann die Flugbahn nach dem Drücken der Taste F8 verfolgen.

Vorsicht jedoch mit der Splitterwirkung: Wer eine schwere Bombe zu tief abwirft, hat manchmal eine etwas eingeschränkte Reichweite (etwa 100 bis 200 Meter). Auf der anderen Seite kann man jedoch auch Glück haben und trifft mit der Bombe z.B. den mittleren Hangar eines Flugplatzes und die Splitter zerstören mal eben die anderen zwei Gebäude mit (Ground Attack mit einer F6F5 Hellcat und zwei 500 lb Bomben).

Torpedo Bombing:

Muß man erwähnen, daß man hier die Schiffe von der Seite angreift, während ein Bombenangriff mit der Längsrichtung eines Schiffes zu erfolgen hat?! Wichtig ist, daß der Torpedo auf einer Höhe von ca. 100 Fuß mit einer Geschwindigkeit von ca. 100 mph abgeworfen werden muß, und daß der Abwurf nicht zu spät erfolgen darf, da der Torpedo erst nach einer gewissen Zeit im Wasser scharf wird. Wie erwähnt, dient die geringe Höhe als relativ sicherer Schutz gegen Jäger.

Ground Attack:

Ein Bodenangriff sollte ungefähr folgenden Ablauf haben: Zuerst, falls vorhanden, die Bombe werfen, danach, falls vorhanden, die Raketen abschießen. Hier sollte man auf jeden Fall etwas höher zielen, da die Raketen eine etwas abfallende Flugbahn beschreiben. Den Rest darf man dann, falls noch vorhanden, mit den Bordwaffen beschließen. Doch um unnützem Munitionsverbrauch vor-

zubeugen, werden Hangars und größere Schiffe von MGs und MKs nicht beschädigt; man sollte da die kleinen Nebenziele aufs Korn nehmen, die zumindest ein paar Punkte mehr einbringen. Wichtiger ist jedoch das primäre Ziel: Werden bei einem Angriff auf einen Flughafen nicht alle Hangars zerstört, so gilt die Mission nicht als vollständig abgeschlossen und wird mit entsprechend weniger Punkten bewertet.

Da erfolgreiche Landungen ein paar Zusatzpunkte einbringen, und vor allem auf Trägern sogar aufreger sind als der Flug selbst, auch dazu ein paar Worte: Langsam (ca. 100 mph) und ruhig anfliegen, die Richtung möglichst nur mit dem Seitenruder korrigieren, kurz über dem Boden oder Flugdeck die Nase anziehen und nur noch durch geringe Motorleistung (Taste 2 oder 3) sinken. So einfach ist das!

So schön das Fliegen in diesem Programm auch simuliert wird (auch die Computerpiloten kennen endlich andere Ausweichmanöver als immer nur abdrehen, abtauchen und hochziehen), zwei Schönheitsfehler müssen wir kritisieren:

1. Wegpunkte und Zeitraffer:

Es ist schon höchst ärgerlich, wenn man sich nach erfolgreichem Bombenangriff mit dem berühmten japanischen Torpedobomber Kate aus dem Gerangel mit den feindlichen Jägern herausmogelt hat, auf 300 Fuß steigt, um den Autopiloten zu aktivieren und dieser einen zurück zum Ziel bringt, weil er noch nicht gemerkt hat, daß man seine Bomben schon längst abgeworfen hat und eigentlich nach Hause will, um etwas Sa-

ke zu schlürfen. Inzwischen haben die Jäger alle anderen Bomber abgeschossen oder aus den Augen verloren und stehen Dir nun vollkommen zur Verfügung. Bei den im Vergleich zu den guten alten Messerschmitts und Spitfires enormen Reichweiten, die auf dem Pazifikschauplatz üblich waren, kann das bedeuten, daß man 400 Meilen bei einer Geschwindigkeit von 200 mph in Bodenhöhe zurücklegen darf, während ein paar Jäger eine Zeitraffung allein durch ihre Anwesenheit erfolgreich verhindern. Vielleicht drehen sie nach einiger Zeit wieder ab, aber nachdem wir mindestens 20 Minuten damit verbracht hatten, bei jeder MG-Salve den Kopf einzuziehen, haben wir diesen Versuch aufgegeben.

Eine Option, bei der dem Autopiloten ein Wegpunkt vorgegeben werden konnte, war vorgesehen, ist aber wohl in letzter Minute aus dem Programm verschwunden. Da sollte ganz schnell ein Backup folgen.

2. Wo gibt's denn sowas? Im Schweiß meines Angesichts erkämpfte ich mir die besten Plätze in der "Best Missions"-Liste und dann kommt einer daher, versenkt in einer Trainingsmission (!) ein wehrloses altes Schlachtschiff und steht auf einmal auf Platz zwei. Seltsam, seltsam.

Das Schwarze Auge

Michael Weinkath aus Lengerich liefert eine nützliche Tabelle, auf der Ihr Euch über die verschiedenen Werte der "Meuchelinstrumente" informieren könnt.

Waffe:	Schaden:	Handhabung:
Messer	1-6 TP	-3 AT / -4 PA
Dolch	2-7 TP	-2 AT / -3 PA
Speer	4-9 TP	0 AT / -3 PA
Knüttel	2-7 TP	-1 AT / -3 PA
Kaule	3-8 TP	0 AT / -3 PA
Schwert	5-10 TP	0 AT / 0 PA
Schwerer Dolch	3-8 TP	-1 AT / -2 PA
Säbel	4-9 TP	0 AT / 0 PA
Entermesser	4-9 TP	0 AT / -1 PA
Skraja	0 AT	-2 PA
Kurzschwert	3-8 TP	0 AT / -1 PA
Streitkolben	5-10 TP	0 AT / -2 PA
Kriegsbell	5-10 TP	0 AT / -4 PA
Barbarenstreitaxt	4-14 TP	-2 AT / -5 PA
Degen	4-9 TP	0 AT / -1 PA
Dreschflegel	3-8 TP	-2 AT / -3 PA
Bastardschwert	6-11 TP	-2 AT / -3 PA
Rapier	4-9 TP	0 AT / -1 PA
Fleke	4-9 TP	-2 AT / -5 PA
Hellebarde	5-10 TP	-2 AT / -4 PA
Kampfstab	2-7 TP	0 AT / 0 PA
Sichel	3-8 TP	-3 AT / -4 PA
Sense	4-9 TP	-3 AT / -4 PA
Zweihänder	7-12 TP	-3 AT / -4 PA
Operfänger	3-8 TP	-3 AT / -3 PA
Horgenstern	6-11 TP	-2 AT / -4 PA
Peitsche	1-6 TP	0 AT / -6 PA
Kriegshammer	7-12 TP	-3 AT / -5 PA
Dreizack	4-9 TP	-2 AT / -4 PA
Khunchomer	5-10 TP	0 AT / -1 PA
Rondrakama	8-13 TP	-2 AT / -2 PA
Ochsenherde	6-21 TP	-3 AT / -4 PA
Basiliskenzunge	2-7 TP	-2 AT / -3 PA
Brabakbengel	6-11 TP	-2 AT / -3 PA
Rabenschabel	5-10 TP	-1 AT / -5 PA
Mengbilar	2-7 TP	-3 AT / -4 PA
Doppelkhunchomer	6-11 TP	-1 AT / -3 PA
Tuzakmesser	7-12 TP	-2 AT / -3 PA
Vulkanglasdolch	1-6 TP	-3 AT / -4 PA
Zweililien	4-9 TP	-2 AT / -3 PA

TP = Trefferpunkte AT = Attackewert PA = Paraderwert





DR. BOBO ANTWORTET

Heart of China

Ingolf Kramer läßt sich nur ungern von Cobras beißen und hätte deshalb gerne von Euch die genaue Taktik, wie er Lomax Tochter aus den Klauen der Räuber befreien kann, ohne nähere Bekanntschaft mit den giftigen Tierchen zu machen.

Die Antwort zu Wishbringer

Claus von Wagner aus Miesbach kann Jorn Bruckmann in allen entscheidenden Fragen weiterhelfen.

1.: Der Hinweis der Muschel (Shell: Release Prisoner, be rewarded), hat nichts mit dem Gefängnis in der Polizeistation zu tun. Vielmehr muß Du das Tier aus der Falle (A/3) oberhalb des Friedhofs befreien.

Befreiung: Brich den Ast (Branch) am Baum der Brücke ab. Stecke diesen in die Falle beim Friedhof. Ziehe das Tier damit hoch. Ein "X" erscheint auf dem Boden. Grabe an dieser Stelle (Dig Sand) und Du findest eine Silberne Pfeife. Sofort ausprobieren.

2.: Nur der Pelikan in der Fantasy-Welt ist von Bedeutung. Ihm muß Du den Zauberhut geben, den Du vom König des Tieres als Dank erhältst.

3.: Gar keine (Lang mal rein...HäHä)

4.: Wenn du das Tier befreit und die Pfeife geblasen hast (klappt nur an der Fundstelle) befindet Du Dich auf der gegenüberliegenden Insel. Gehe dort in den Palast, nimm den Hut und blase die Pfeife noch einmal. Jetzt gehst Du zum Leuchtturm und gibst den Hut dem Pelikan. Dieser ist so erfreut, daß er Dir das Paßwort sagt. (Bei mir lautete es "Fratto".)

Armour Geddon

Robert Wenzel aus Berlin steht auf Kriegsfuß mit der schlechten Anleitung. Deshalb hier ein paar Fragen, dessen Beantwortung auch viele andere interessieren dürfte.

1. Wie kann man unterwegs nachtanken?

2. Wie kann er Rohstoffe aufnehmen?

3. Wozu ist der "Cloaker" genau da?

Champions of Krynn

Wie kommt Christian Miller aus Kaufbeuren von der Stadt "Sanction" in den "Tempel of Duerghast"? Die miesen Drakonier haben gemeinerweise die Verbindungsbrücke zerstört.

Die Antwort zu Planetfall

Markus Keller hatte arge Probleme mit einer Mikrobe auf der Leiterbahn. Hier kommt erste Hilfe von Burkhard Niebisch aus Berlin.

1. Die Mikrobe auf der Leiterbahn

Die Mikro kann man tatsächlich mit Hilfe des Lasers loswerden. Da die Mikrobe rot ist, muß man zunächst den Laser auf eine andere Farbe einstellen (z.B. set the dial to 2). Wenn man nun auf die Mikrobe schießt, kann man sie zumindest daran hindern uns zu fressen. Den heißgewordenen Laser wirft man in den Abgrund. Die Mikrobe springt hinterher und man ist sie endgültig los. Oder Laser auf Mikrobe werfen. Sie frißt ihn und fällt tot um. Jetzt ist der Weg frei. Zur Belohnung darf man sich jetzt mit den Mutanten aus dem Bio-Lab herumärgern.

2. Die Lampe aus dem Radiation Lab

Planetfall ist ein realistisches Abenteuer. Nicht nur daß man ständig essen und schlafen muß, es gibt auch sehr viele unnütze Gegenstände und eben auch Puzzles, die nicht lösbar sind. Das Radiation Lab ist ein solches. Man kann es nicht ohne große Strahlenschäden verlassen und somit auch die Lampe nicht nehmen. Eine andere Lampe im Spiel gibt es leider nicht.

Bill & Ted's Excellent Adventure

Eckehart Kuschel aus Hamm sitzt mit seinem Lynx hoffnungslos fest und kommt nicht an die Leier für Cesar in Rom. Das schwarze Schlüsselloch wird von zwei Tieren bewacht und der Tempel, in der die Leier liegt, ist voll mit Soldaten.

Zork II

Mladen Ilic aus Osnabrück kommt schon seit Wochen nicht mehr so recht weiter. Er kommt nicht am Höllenhund vorbei (Three-Headed Dog) und kann den Menhir-Stein nicht von der Öffnung bewegen. (Vielleicht hilft die Rose weiter?)

Welcher Infocom-Freak kann helfen?

Conan the Cimmerian

Auf dem Korridor zu Toth Amons Zimmer versperrt ein Dämon Armin Bolz aus Dietenheim den Weg. Wie kann er den ollen Knaben besiegen, bzw. wie gelangt er zu Toth Amon. Braucht er dazu gewisse Gegenstände?

Willy Beamish

Steven Wittig aus Hoyerswerda hat sich mit der Köchin angelegt und möchte die Dame nun ablenken. Er hat bis jetzt den Krug geworfen, dann hat er sich an den Topf geschlichen, die Bratpfanne genommen und etwas in den Topf getan. Leider geht's jetzt nicht mehr weiter. Auch an den Helm von der Rüstung kommt er nicht ohne Probleme heran. Umfassende Hilfe wird erwartet.

Space Ace

Julian Schmidt landet ständig im Loch. Genauer gesagt, er schafft die siebte Szene in Space Ace nicht. Sicher kann ein erfahrener Raumheld die genaue Joystick-Stellung liefern.

Suspicious Cargo

Thomas Schaack aus Rostock hat nur eine Frage, die ihm das Leben schwer macht.

Wie bekommt er Wilbod mit der Master-Keycard aus der Memory-Bank frei?

B.A.T. I

Stephan Schuster aus Kempten braucht ein paar kleine Hilfen von Euch. Er hat inzwischen Merigo aus dem Weg geschafft und Lydia hat sich ihm angeschlossen.

1. Wie kommt er in Luisa Kortakis Haus?

2. Wie findet er im "Evaporation Chamber" die "Surface Radar Decoding Device"?

3. Wie kommt er an die "Technicians Security Permit Card"?

Knightmare

Jens Bischoff aus Friedriehshafen steckt am Anfang des Dungeons zur zweiten Quest "The Cup". Hier sind nach der Feuerballhalle drei Türen (mit Gesicht) hintereinander. Da Jens nur zwei Schlüssel gefunden hat, kommt er nicht mehr weiter. Wo ist der dritte Schlüssel? Etwa in den "Mystic Chambers"? Muß er den Würfel benutzen? Jemand von Euch sollte schleunigst eine Komplettlösung schicken.

Kid Chameleon (Mega Drive)

Zum paßwortlosen Levelmonster *Kid Chameleon* fand Markus Scherer eine nette Abkürzung. Geht im Level "Blue Lake Woods 2" bis ans Ende, berührt aber nicht die Flagge, sondern stellt Euch auf den Stein über ihr. Jetzt gleichzeitig rechts unten, Jump und Special gedrückt, und Ihr "warpt" ins letzte Level "Plethora".

Splatterhouse II (Mega Drive)

Mike Dobrowolski prügelte sich mit Mühe durch die blutige Monsterklopperi *Splatterhouse 2*. Hier seine Paßwörter:

- Level 2: EDK NAI ZOL LDL
- Level 3: IDQ GEM IAL LDL
- Level 4: ADE XOE ZOL OME
- Level 5: EFH VEI RAG ORD
- Level 6: ADE NAI WRA LKA
- Level 7: EFH XOE IAL LDL
- Level 8: EDK VEI IAL LDL



• Alle Super-NES-Besitzer dürfen sich diesen Monat auf die Lösungen zweier High-End-Spiele freuen: Zum einen gibt's Tips zum 16-MBit-Hammer *Streetfighter 2*, zum anderen findet sich auf den folgenden Seiten das Tagebuch eines bislang verschollenen *Super Aleste*-Piloten. Batman-Fans mit Game Boy werden die äußerst nützlichen und vor allem korrekten Karten heranziehen, Disney-Freunde dürfen *The Luky Dime Capers* durchspielen. Selbst eine Abkürzung für das endlose *Kid Chameleon* ist mit dabei.

• Wer sich in Zukunft etwas Geld verdienen möchte (bis

• zu 500 Mark für den "Tip des Monats"), sollte schon heute anfangen zu malen, zu schreiben oder auszuprobieren. Am liebsten veröffentlichten wir natürlich Tips zu aktuellen Spielen. Selbstgemalte Karten sind immer willkommen (bitte nicht auf kariertem Papier). Malt Eure Obermotze in Zukunft also auf weißem Papier. Jede Menge Abspänne und verständnisvolle Eltern oder Nachbarn wünscht Euer

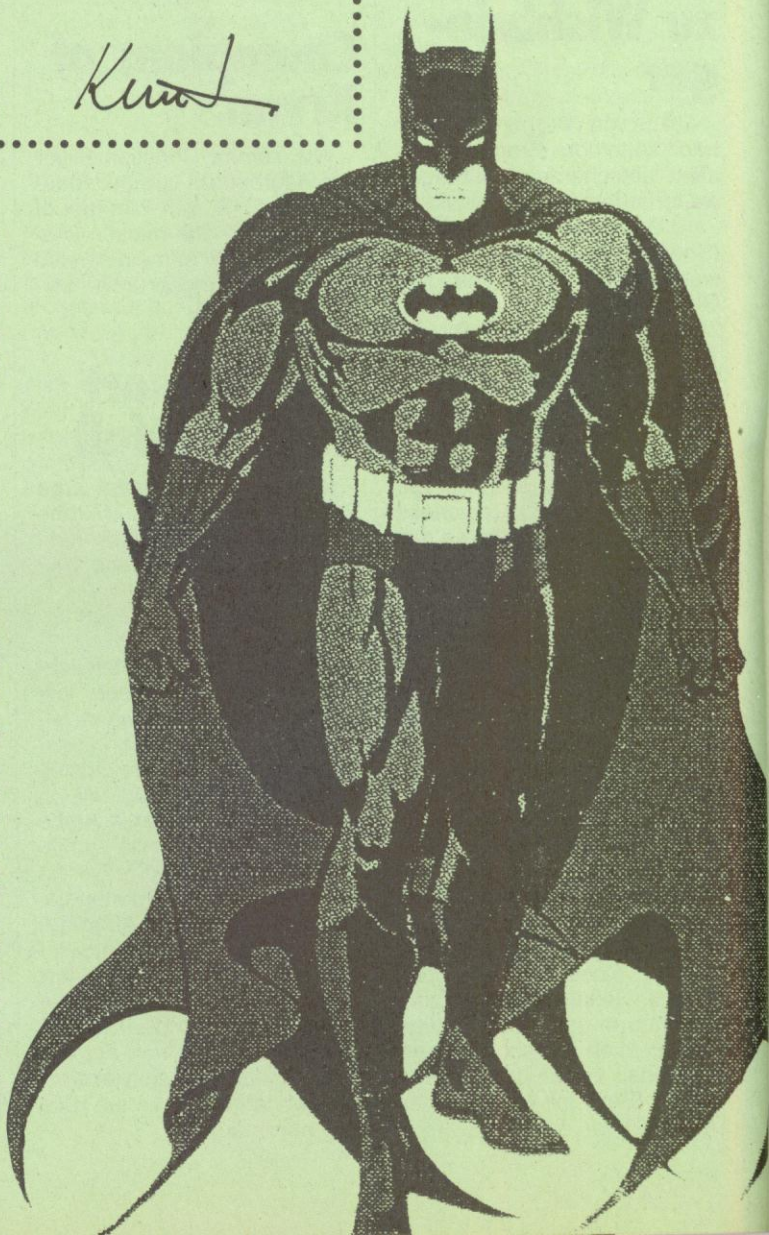
Kuno

TIP DES MONATS

Batman 2 (Game Boy)

Stefan Hiller aus Hofheim zeichnete die hilfreichen Karten zum nicht gerade leichten Flattermannspektakel *Batman 2* und verdient sich damit die fünfhundert Mark für den *Tip des Monats*. (Karten auf Seite 92).

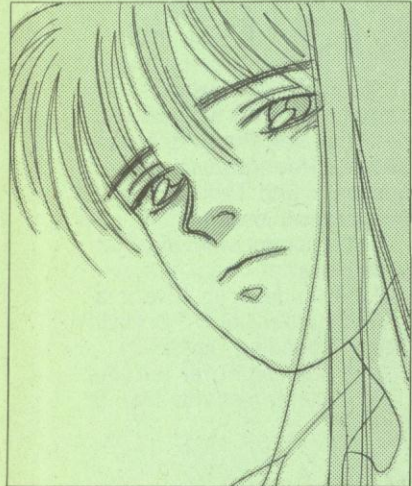
Fortsetzung auf Seite 92



dem zweiten Pad. Nun sollte das Wörtchen "Debug" erscheinen und Ihr seid unsterblich. Erscheint ein für Euch zu großer Gegner, drückt auf dem zweiten Pad einfach Start, der Motz segnet das Zeitliche und Ihr lauft frohen Mutes weiter.

Super Contra (Super NES)

Und noch einmal Tobias W. Reich. Wer gerne 30 Leben verbrät, drücke im "Player-Select-Screen" rechts, unten, rechts unten, rechts und Start. Ähnlich wie bei *Streetfighter 2* entspricht der letzte Teil der Tastenkombination einer 90-Grad-Drehung des Steuerkreuzes mit gleichzeitigem "Start"-Betätigen, während Ihr nach rechts drückt. Um das Level anzuwählen, vollzieht die gleiche Prozedur. Jetzt jedoch nach links drehen anstatt nach rechts: links, unten, links unten, links und Start gleichzeitig. Diese Prozedur sollte recht schnell gehen, und schon beginnt Ihr mit 30 Leben und im gewünschten Level.



Y's 3 (Super NES)

Wer als Unsterblicher durch *Y's 3* laufen möchte, sollte folgenden, von Takuya Yanagida aus Wien stammenden Trick probieren. Wenn "Tonkin House" erscheint, auf dem zweiten Joypad oben, unten, oben, unten, Select, Start drücken und danach, während der Statusanzeige nochmals Select auf

**CHANCEN IM
SANITÄR- UND
HEIZUNGS-
GROSSHANDEL.**



**Der Beruf.
Das Team.
Die Zukunft.**

Bei uns hat Initiative Zukunft!

Denn Initiative ist gefragt, wenn es darum geht, die vielversprechenden Zukunftschancen zu nutzen, die der Sanitär- und Heizungs-großhandel bietet.

Ein klarer Fall für kluge Köpfe, die bei ihrer Wahl für's Leben – der Berufswahl – auf Sicherheit setzen.

- **Kaufmann/-frau im Groß- und Außenhandel**
- **Kaufmann/-frau für Büro-kommunikation**
- **Bürokaufmann/-frau**
- **Fachkraft für Lagerwirtschaft**



Der Weg in diese zukunftssicheren Berufe hat einiges zu bieten: Einerseits lernt und arbeitet ihr in einem netten Kollegenteam an einem attraktiven Arbeitsplatz.

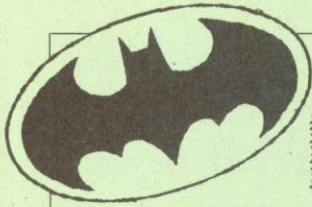
Und andererseits bekommt jeder schon früh Freiräume für selbständiges Handeln. Von den vielseitigen Weiterbildungs- und Aufstiegsmöglichkeiten ganz zu schweigen.

Wer Interesse hat und mehr über die einzelnen Ausbildungsberufe wissen möchte, sollte den Coupon ausfüllen oder gleich zum nächstgelegenen Sanitär- und Heizungs-großhandel gehen. Dort freut sich das Team auf den Besuch kluger Köpfe, die vielleicht schon bald Kollegen sind...

- Bitte nennen Sie mir die Ausbildungsbetriebe in meiner Nähe.
- Bitte übersenden Sie mir Informationsmaterial zu den verschiedenen Berufen.

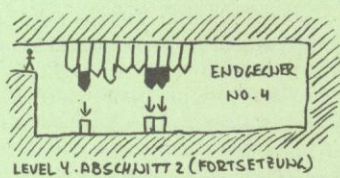
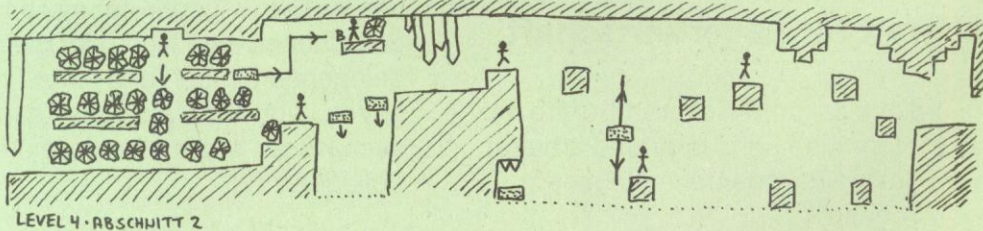
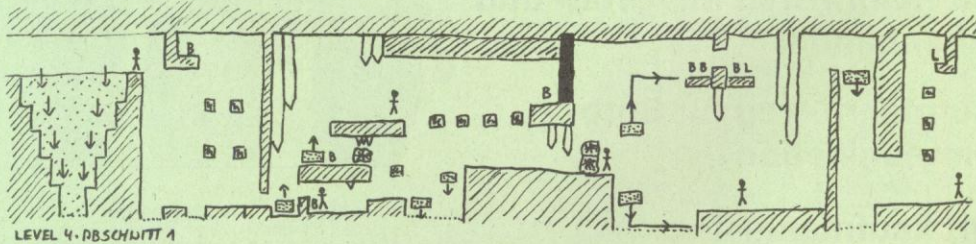
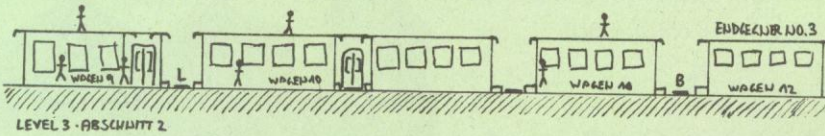
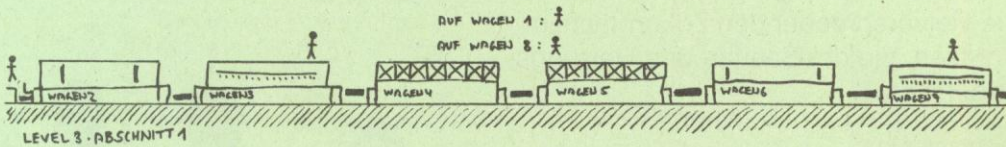
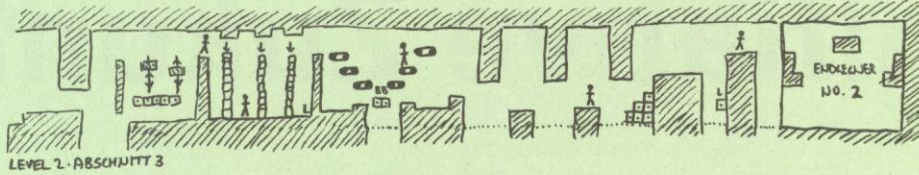
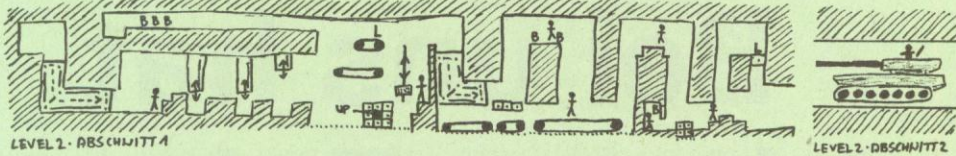
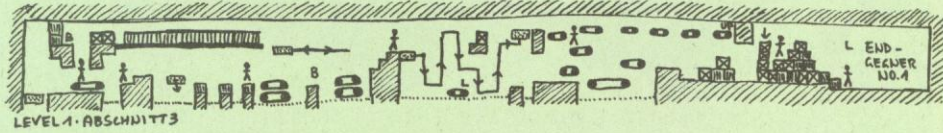
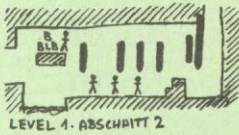
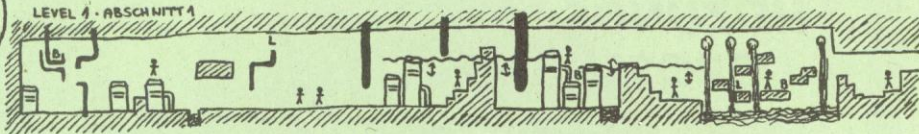
Absender:

Coupon einschicken an: VSI "Service-Pool-Nachwuchs", Postfach 340100, 4000 Düsseldorf 31

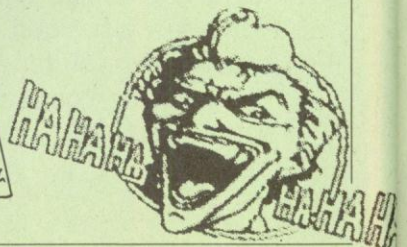


Fortsetzung von Seite 90

BATMAN RETURN OF THE JOKER 2 (GAME BOY™)



- 2 - GEGNER
- B - 10 BATARANGS
- L - 3 LEBENSINIEN (FÜLLEN ENERGIE AUF)
- UP - 1 LEBENSINIE EXTRA
- Σ ⊗ - KRISTEN UND STEINE (BEI ZERBRUCHEN WIRD DIE LEBENSINIE UM EINE 1/2 LINIE AUFGEFÜLLT)
- ↑ ⊞ - BEI BERTÜHRUNG BEWEGEN SICH DIE STEINE IN PFEILRICHTUNG
- ⊞ ⊞ - STEINE VERSCHWUNDEN NACH BERTÜHRUNG



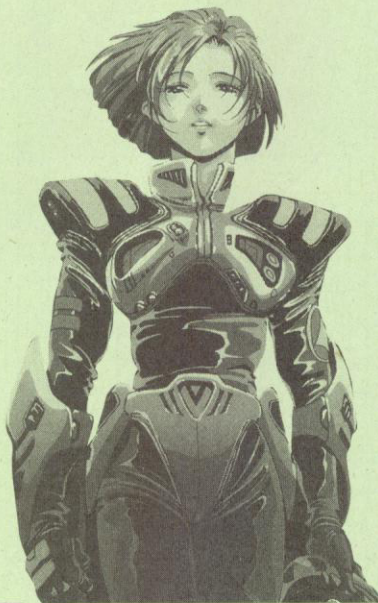
Super Aleste (Super NES)

Tips-Spezialist Thomas Lorenz aus Schwanewede zeichnete mit seinem neuesten Mega-O-Dat-Recorder die im All herumschwirrenden "Tagebücher eines Super-Aleste-Piloten" auf, decodierte sie und sandte sie alsbald an die POWER PLAY. Und hier sind die sensationellen Enthüllungen:

Nachdem mir die Regierung den heiklen Auftrag gab, die Erde vor der fremden Macht zu retten, machte ich mein Testament und startete den Aleste Fighter. Dazu gab man mir noch fünf geheimnisvolle Karten, die mir meine Mission erleichtern sollten.

Level 1: Ich starte auf der Erde und erkenne am Horizont schon die ersten Gegnerformationen, die allerdings keine Schwierigkeiten darstellen. Einige Gegner hinterlassen Waffen, die meinen noch spartanisch ausgerüsteten Flieger zu einer Kampfmaschine avancieren lassen. Ich benutze die meiste Zeit den Streuschuß, um die vielen Bomben und

Waffen zu bekommen, mache ich aber vom 4-Wegeschuß gebrauch. Nach einiger Zeit erkenne ich einen Platz, der einer Karte ähnelt, wieder. Ich benutze bei Punkt 1 eine Bombe, die mir den Weg zu Punkt 2 freimacht, um dort den Rückschuß einzusetzen. Ich erhalte eine Bombe und ein Extraleben und komme am Ende dieser Zone auf elf Bomben.



SUPER ALESTE

Endgegner: Entschlossen schieße ich aus nächster Entfernung mit meinem Streuschuß auf die vier Kanonen, die schnell verschwinden. Mittlerweile bin ich zwischen seinen Greifern gefangen und weiß, daß mich nur noch ein Sieg rettet. Eine Riesenkugel versucht mich zu zerfetzen, ich entrinne ihr aber, indem ich sie nach vorne bzw. hinten locke und dann in die andere Richtung ausweiche. Bald ist auch sie geschafft, und das Raumschiff schießt wild um sich. Ich halte aber durch, indem ich unten in der Mitte bleibe und es zerschellt auf dem Boden.

Level 2: Ich benutze den Suchlaser, so daß ich mich nur auf das Ausweichen konzentrieren muß. Der Laser durchdringt die Schutzschilder der auftauchenden Gegner und schützt mich gleichzeitig, indem er die Gegnerschüsse neutralisiert.

Eine Riesenraumstation nähert sich. Bis auf zwei Stellen stellt sie kein Problem dar. Als jedoch Hunderte von Raketen auf mich abgefeuert werden, zünde ich jeweils eine Bombe. **Endgegner:** Im Zentrum der Raumstation angekommen, wird aus allen Röhren auf mich geschossen. Nachdem ich aber eine Bombe eingesetzt habe, sind nur noch zwei Geschütze übriggeblieben. Aber ich muß aufpassen, denn sie schießen sehr genau. Ich pendle von einer Seite zur an-



MAGIC GAMES



Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

Amiga | Sonderangebote | Atari

IBM/PC | Neuheiten | Atari Lynx | Secondsoftware

C 64 | Mega Drive | Super Famicom | Game Gear

Game Boy | Testmöglichkeiten auf 7 Systemen



Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten. Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste mit Systemangabe gegen frankierten Rückumschlag. Geschäftszeiten: Mo.-Fr 10-18.30 Uhr, Sa. 10-13 Uhr

MAKS

start a new game

PC, Amiga, C64, SEGA und Nintendo

Probespielen? Kein Problem!
Unsere PC's warten auf Euch!

MAKS Software GmbH

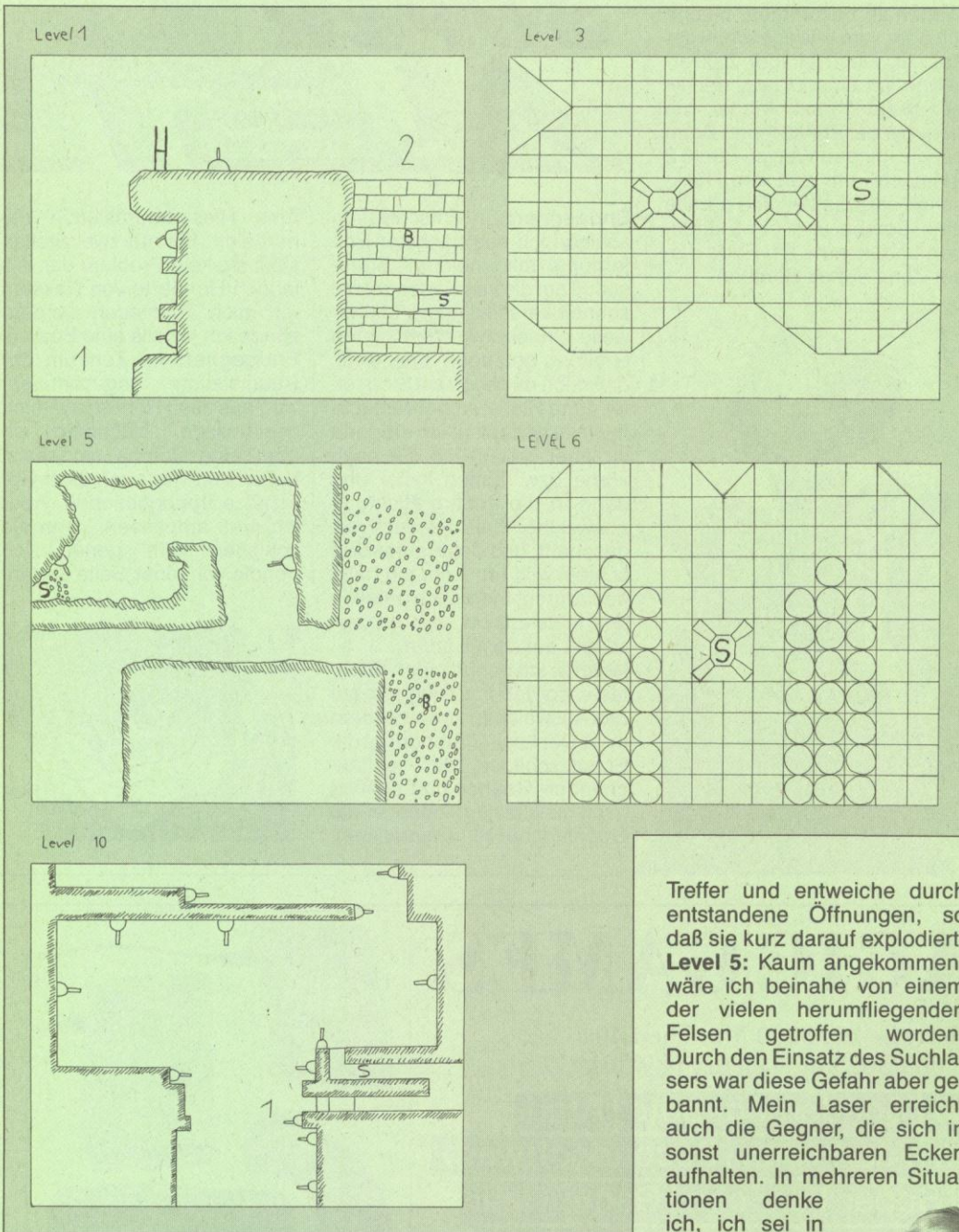
NEU in Düsseldorf!

Cruise for a Corpse	Amiga/PC	79,95 DM
MAD TV	Amiga/PC	79,95 DM
Civilization	Amiga/PC	99,95 DM
Pacific Islands	Amiga/PC	84,95 DM
Airbus A320	Amiga/PC	94,95 DM
Formula 1 Grand Prix	Amiga	79,95 DM

...und viele andere! Preisliste anfordern!
Versand (Nachnahme) zzgl. 7,50 DM - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Glockenstraße 31
4000 Düsseldorf 30

Tel. 0211/482864
Fax. 0211/482703

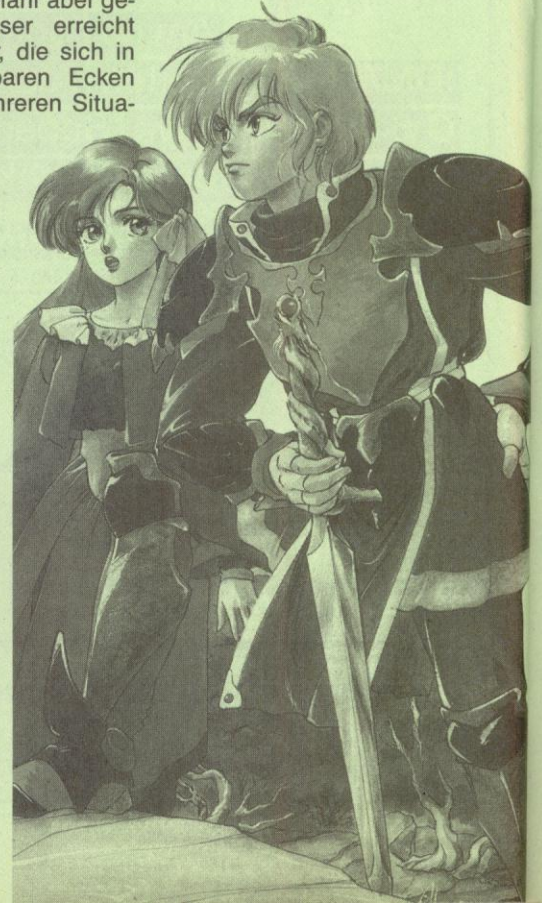


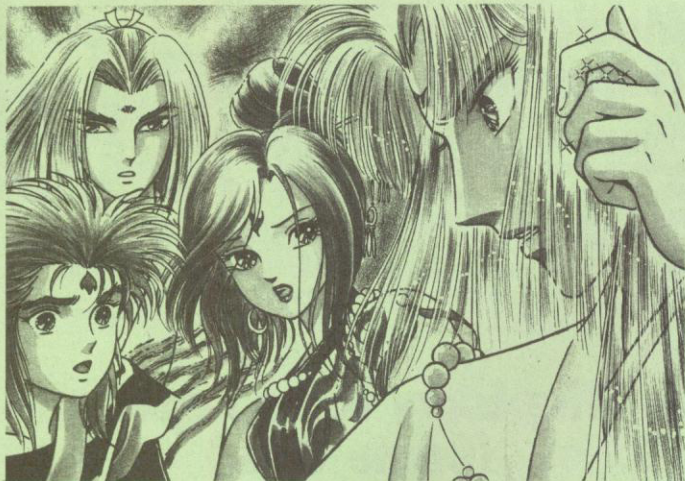
deren und schaffe es, daß die Raumstation mit einem Aufschrei im All verschwindet.
Level 3: Es ist ein riesiges und schwerbewachtes Waffenlager. Die grünen Bunker kann ich daher nur mit einer Bombe sprengen, um so an die Waffen zu kommen. Zuvor habe ich aber dank der zweiten Karte und einer Bombe ein weiteres Leben hinzugewonnen. Ich benutze den Streuschuß und komme durch.
Endgegner: Es überrascht mich doch sehr, daß ich einem relativ ungefährlichen Raumschiff begegne und bei feuernden Kanonen nur zur Seite ausweichen muß. Nach kurzer Zeit fliege ich siegreich und mit gewachsenem Mut und Selbstbewußtsein zur nächsten Zone.

Level 4: Schon nach kurzer Zeit versuchen Raumschiffe und Geschütze, mich mit Feuerspuren einzukesseln, deshalb bemühe ich mich um deren sofortige Zerstörung durch den Streuschuß, und spare nicht mit Bombeneinsätzen. Des öfteren stellen sich mir schrumpfende und wachsende Asteroiden in den Weg, die nach intensivem Beschuß ebenfalls verschwinden.
Endgegner: Plötzlich rast eine gigantische Kugel auf mich zu. Zunächst bleibe ich hinten in der Mitte und schieße mit meinem 4-Wegeschuß in die geöffnete Kugel, die jetzt Gegner freigibt. Als sie sich aber wieder schließt und versucht mich zu rammen, verstecke ich mich immer im toten Winkel, lande

Ich muß mich aber sehr beeilen, um ein weiteres Leben hinzuzugewinnen, weil ich sonst gegen die Wand fliegen würde.
Endgegner: Ein riesiger Roboter, der Felsen aus den Wänden hämmert und sie mir entgegenschleudert, stellt sich mir entgegen. Dieses Problem übernimmt aber der Suchlaser. Ich versuche den mir entgegenschnellenden Roboterarmen auszuweichen, indem ich sie in die Mitte locke und dann zur Seite ausweiche. Jetzt zeigt sich der rote Punkt in seinem Körper, die einzige verwundbare Stelle. Konsequenterweise führe ich meine Taktik fort, worauf ich siege und der nächsten Zone entgegenfliege.
Level 6: Erneut ein Waffenlager, für das der Streuschuß am besten geeignet ist. Mein Verdacht, daß auch hier ein Extraleben versteckt ist, bestätigt sich. Mit Hilfe der vierten Karte finde ich es am Ende einer Bunkerreihe.
Endgegner: Erneut ein sehr einfacher Gegner. Mit dem Streuschuß bin ich hinten völlig sicher und besiege ihn ohne Probleme.
Level 7: Da ich hier durch ein Asteroidenfeld fliege, bleibe ich bei meinem Suchlaser. Er kümmert sich auch um die zahlreichen Geschütze. Im hinteren Teil wird es einige Male sehr kritisch, weil sie dort hinter Mauern stehen und erst nach heftigem Beschuß explodieren. Deshalb setze ich an diesen Stellen Bomben ein.

Treffer und entweiche durch entstandene Öffnungen, so daß sie kurz darauf explodiert.
Level 5: Kaum angekommen, wäre ich beinahe von einem der vielen herumfliegenden Felsen getroffen worden. Durch den Einsatz des Suchlasers war diese Gefahr aber gebannt. Mein Laser erreicht auch die Gegner, die sich in sonst unerreichbaren Ecken aufhalten. In mehreren Situationen denke ich, ich sei in eine Sackgasse geflogen, doch jedesmal machen mir Bohrer den Weg frei, ohne deren Hilfe ich an den Felswänden zerschellen würde. Um die aus der Tiefe auftauchenden Raumschiffe zu zerstören, bleibe ich ganz hinten, wo ich nicht getroffen werden kann. Als mir erneut ein Bohrer den Weg freimacht, sehe ich, daß die Umgebung jetzt mit der dritten Karte übereinstimmt.





Endgegner: Nachdem diese "Kaugummiraumstation" ihre herkömmliche Form wieder angenommen hat, öffnet sie eines ihrer Geschütze, was mich, ganz hinten fliegend, aber nicht gefährdet, da alle Schüsse durch meinen Laser abgewehrt werden. Wenn alle Geschütze zerstört sind, zeigt sich der verwundbare rote Punkt, den ich gnadenlos beschleue. Es folgt der Aufschrei und die Explosion.

Level 8: Ich finde mich in einem riesigem Raumschiffriedhof wieder und mache von den Lenkraketen gebrauch, da sie gezielt auf die Geschütze und Flammenwerfer gehen. Andere Schüsse würden die Raumschiffwracks treffen und Splitter hervorrufen, welche meine Aufgabe erschwärt hätten. Meine Aufmerksamkeit gilt besonders den Containern, die ich so schnell wie möglich abschleue, weil sie sonst unzählige Schüsse auf mich abgeben würden. Dennoch kann mich an einigen Stellen nur noch ein Bombeneinsatz retten.

Endgegner: Ein gepanzertes Raumschiff mit 4 Satelliten. Zunächst weiche ich im Urzeigersinn, dann gegen den Urzeigersinn aus, und treffe es häufig, worauf der Panzer explodiert. Plötzlich hetzt es aber seine Satelliten auf mich und ich muß höllisch aufpassen, daß ich ihnen entwische, indem ich die Geschwindigkeit auf Stufe 2 stelle und das Raumschiff so eng wie möglich schießend umkreise. Nachdem auch sie zerstört sind, fliege ich schnell nach hinten leicht versetzt in die Mitte, so daß ich im toten Winkel der Schüsse, die es abgibt, bin. Kurz darauf ist es geschafft.

Level 9: Das dritte Waffenlager. Gleich bei den ersten drei Bunkern kann ich drei Bomben

sammeln. Mit meinem 4-Wegeschuß habe ich die Möglichkeit, die vertikal angeordneten Wegblocker zu durchbrechen, wodurch ich mir genug Platz verschaffen kann, um dem auftauchenden Raumschiff auszuweichen. Bei der zweiten Begegnung setze ich eine meiner Bomben ein.

Endgegner: Nachdem ich es schon zweimal vertreiben konnte, greift es jetzt zum dritten und letzten Mal an, denn ich habe keine Schwierigkeiten dem Raumschiff, das ab und zu verschwindet und aus derselben Richtung wieder erscheint, auszuweichen. Der 4-Wegeschuß zwingt es schnell in die Knie.

Level 10: Diese Zone ähnelt der ersten, ist aber etwas verzwickter. Deshalb benutze ich dieselbe Taktik. Doch greifen die Gegner wesentlich massiver an, was mich mehrmals zu Bombeneinsätzen zwingt. Im hinteren Teil finde ich dank der fünften Karte auch das letzte Extraleben, das ich mit Hilfe des Seitenschusses auf Punkt 1 bekomme.

Endgegner: Es erstaunt mich sehr, daß ich demselben Endgegner wie bei Zone begegne. Diesmal verträgt er aber deutlich mehr Treffer und ich schaffe es nicht, die vier Kanonen abzuschleuen, bevor die Kugel Jagd auf mich macht. Mit einem folgenden Bombeneinsatz und der bewährten Taktik besiege ich ihn trotzdem.

Level 11: Aus unerklärlichen Gründen wird mein Flieger plötzlich um das Vielfache schneller, und ich muß meine Manövriergeschwindigkeit auf Stufe 3 schalten, um nicht an einer der zahlreichen Absperungen zu explodieren. Ich fliege in die Mitte und konzentriere mich nur auf das Ausweichen, ohne mich allzuviel mit den in Massen herumliegenden Waf-

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50	Jaguar XJ220, Handbuch deutsch	64,-
Airbucks, Handbuch deutsch	71,50	Kings Quest V, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Airbus A320, komplett deutsch	99,-	Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Air Warrior	79,50	Larry V, komplett deutsch	74,50
Amberstar, komplett deutsch	79,50	Legend, Handbuch deutsch	74,50
AMOS, deutsche Version	105,-	Lord of the Rings, Antlg. deutsch	64,-
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,-74,50	Lure of the Temptress, kompl. dt.	71,50
Bane of the Cosmic Forge, kompl. dt.	75,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Battle Isle, komplett deutsch	74,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Battle Isle Datadisk	45,50	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Carl Lewis Challenge, Anleitung dt.	64,-	Monkey Island II, kompl. deutsch	85,-
Castles, komplett deutsch	71,50	Osiris, Anleitung deutsch	a. A.
Championship Manager, Anleitung dt.	69,-	Pacific Islands, kompl. deutsch	71,50
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Patrizier, komplett deutsch	75,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50	Perfect General, deutsch	82,50
Cool Croc Twins, Anleitung deutsch	64,-	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	64,-
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50	Police Quest III, komplett deutsch	74,50
Discovery, Anleitung deutsch	71,50	Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Dune, komplett deutsch	64,-	Push Over, Anleitung deutsch	64,-
Dynablasters, deutsch	74,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50	Regent, komplett deutsch	74,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,-	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	64,-
Epic Anleitung deutsch	67,-	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	79,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
F 16 of the Intruder, Handb. dt. Rest	45,-	Space Max, komplett deutsch	69,-
Fire & Ice, Anleitung deutsch	64,-	Space Shuttle, komplett deutsch	99,-
Global Conquest, Handbuch deutsch	+ a. A.	Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Global Effect, komplett deutsch	79,50	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Graham Taylor Soccer Manager	64,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.	79,50	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Hook, komplett deutsch	69,-	Warriors of Releynen, Anleitung dt.	71,50
Humans, komplett deutsch	74,50	Wing Commander I, komplett deutsch	+ 89,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50	Zoo, Anleitung deutsch	64,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	X-Copy Tools (neue Vers.)	
Ishar, komplett deutsch	75,50	mitHardware	86,50

MS-DOS

1869, komplett deutsch	89,-	Pacific Islands, komplett deutsch	79,50
A-Train, komplett deutsch	+ 95,-	Patrizier, komplett deutsch	89,-
Aces of the Pacific, kompl. dt. (386)	82,50	Perfect General, Handbuch deutsch	89,-
Airbucks, Handbuch deutsch	79,50	Planets Edge, komplett deutsch	89,-
Airbus A320, komplett deutsch (386)	99,-	Police Quest III, VGA, komplett deutsch	82,50
Ashes of the Empire, komplett deutsch	95,-	Pools of Darkness, komplett deutsch	89,-
A.T.A.C., Handbuch deutsch	+ a. A.	Powermonger, Handbuch deutsch	79,50
ATP, deutsche Version	112,50	Prophecy of the Shadow	74,50
B 17, Handbuch deutsch (386)	99,-	Push Over, Anleitung deutsch	71,50
Battle Isle Datadisk komplett deutsch	45,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	+ 97,50	Rampart, Handbuch deutsch	79,50
Bundesliga Manager prof., kompl. dt.	74,50	Red Baron, komplett deutsch, VGA	82,50
Carl Lewis Challenge, Antlg. deutsch	79,50	Rex Nebula, Handbuch deutsch	+ a. A.
Chessmaster 3000	82,50	Sargon V (Schaich), komplett deutsch	86,50
Civilization, komplett deutsch	95,-	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Conquest of the Longbow, kompl. dt.	82,50	Handbuch deutsch für dt.	22,50
Crisis in the Gremlin, Handbuch deutsch	89,-	P 38/P 80 für SWOTL je	33,90
Darklands, Handbuch deutsch	112,50	HE 162 u. Do 335 für SWOTL je	39,90
Dark Queen of Krymn, englisch	89,-	Sherlock Holmes, komplett deutsch	97,50
Dark Saed, kompl. deutsch	89,-	Silent Service II, Handb. dt.	82,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	89,-	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Dune, komplett deutsch	82,50	Sim Earth, komplett deutsch	95,-
Dungeon Master, Handbuch deutsch	79,50	SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Dynablasters, Anleitung deutsch	75,50	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	82,50
Elvira II, komplett deutsch	82,50	Special Forces, Handbuch dt.	97,50
Espana - The Games 92, Anleitung deutsch	79,50	Startrek 25th Ann., kompl. deutsch	97,50
Eye of the Beholder I, komplett deutsch	89,-	Theatre of War, Handbuch deutsch	85,50
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	89,-	Treasures of the S. Frontier, kpl. dt.	89,-
Epic, Handbuch deutsch (386)	74,50	Ultima VII, komplett deutsch (386)	105,-
Eternum, komplett deutsch	89,-	Ultima Trilogy IV/ V u. VI, Anl. dt.	89,-
F 15 III, Handbuch deutsch	+ a. A.	Ultima Underworld, Anleitung dt. (386)	89,-
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch (386)	99,-	Wing Commander II, komplett deutsch	95,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144,-	Wing Comm. II Speech Pack, englisch	39,90
Scenery Deut. f. FS 4 dt. u. Des.	59,-	Wing II Operation Disk I u. II	+ 94,-
Scenery Dt. Küsten f. FS 4 dt. u. Des.	49,-	Wing Commander I De Luxe Edition	99,-
Scenery Ruhgebiet f. FS 4 dt. u. Des.	49,-	Eliminator-Game-Card (bis 50 MHz)	69,50
Scenery California "neu"	99,-	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Scenery Sound & Graphics Upgrade	69,-	"Thrust-Master" Flight Contr.-Stück	175,-
Global Conquest, Handbuch deutsch	99,-	"Thrust-Master" Weapon Contr.-Stück	175,-
Grand Prix Unlimited, Handbuch dt.	79,50	"Thrust-Master" Rudder Pedals	242,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,-	AdLib-Soundkarte deutsch	129,-
Harnier, Handbuch deutsch	+ a. A.	Soundblaster 2.0, Handb. deutsch	239,-
Hong Kong Mahjong	79,50	Soundblaster pro Handb. inkl. Wl. 3.1T.	415,-
Hook, deutsche Version	79,50	Galaxy NX Soundkarte inkl. Boxen	359,-
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	89,-	CD-ROM Case of Cautius Condor	119,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+ 97,50	CD-ROM Chessmaster 3000	105,-
Ishar, komplett deutsch	75,50	CD-ROM Wing Comm. I m. Miss. I u. II	135,-
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	99,-	DC-ROM Wing Comm. I und Ultima V	135,-
Larry V, VGA, komplett deutsch	82,50	CD-ROM Larry V	99,-
Laura Bow II, komplett deutsch	82,50	CD-ROM Kings Quest V	99,-
Links 386er	102,50	CD-ROM Monkey Island I	105,-
Links, Golf-Simulation, Handbuch dt.	94,50	CD-ROM North Polar	199,-
Links Courses: Firest, Bountif./Bay Hill/ Pinehurst/Hyatt/B. Dreek/Tr. North	je 44,-	CD-ROM Gunship I u. Midwinter I	119,-
Lost Treasures of Infocom	112,50	CD-ROM Mammals (Säugetiere)	89,-
Lure of the Temptress, kompl. dt.	82,50	CD-ROM Secret Weapons inkl. der vier Lieferbaren Zusatzdisks	105,-
Magic Pockets, Anleitung deutsch	75,50		
Mantis, Handbuch deutsch	+ a. A.		
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	94,50		
Monkey Island, komplett deutsch VGA HD	89,50		
Monkey Island II, VGA, komplett deutsch	89,-		

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Änderungen vorbehalten!

SPIELLEISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).

VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-

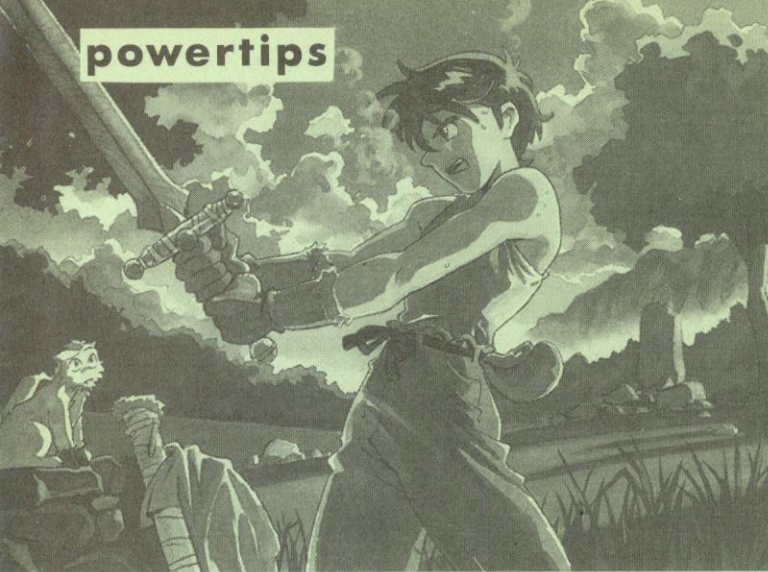
Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 2088 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



fen zu beschäftigen. Als mein Raumschiff wieder normal-schnell fliegt, halte ich mir die Gegner durch meinen Streuschuß vom Hals. Ungehindert fliege ich der nächsten Zone entgegen.

Level 12: Ich behalte den Streuschuß und treffe erneut auf einen mir schon bekannten Gegner, dem Roboter aus Zone 5; doch hier habe ich leichteres Spiel, da er mir hier keine Felsen entgegenschleudern kann. Ich bekämpfe ihn auf dieselbe Art und Weise und gehe als Sieger hervor. Auch das gepanzerte Raumschiff mit den Satelliten ist mir bekannt. Mit derselben Taktik ist der Kampf nur von kurzer Dauer. Die danach anstürmende Gegnerschar besiege ich mit einer Bombe. Als ich aber folgendes sehe, muß ich schon meinen ganzen Mut zusammennehmen, um nicht umzudrehen...

Finaler Endgegner: Aus einem schleimigen Gebilde schnellen Schlangen mit Totenköpfen hervor, die ich aber durch konsequentes Feuern zerstören kann. Mehrmals kommt auch der Kopf aus dem Zentrum hervor und spuckt mir Schüsse entgegen. Ich nutze den kurzen Moment seiner Verwundbarkeit aus und setze jedesmal eine Bombe ein. Als er explodiert, weiß ich, daß ich es geschafft habe.

Die Erde ist gerettet...mal wieder!

Steel Empire (Mega Drive)

Um den Actionknaller *Steel Empire* durchzuspielen, bedarf es lediglich der Methode von Reinhard Schmidt aus Lippstadt. Hört im Options-Menü Sound 1 zweimal (anspielen genügt), Sound 9 einmal, Sound 2 einmal und schon lassen sich alle Levels

anwählen. Um 99 Leben zu ergattern, stellt Ihr im Options-Menü den Schwierigkeitsgrad auf Hard, Stock auf 2, Credit auf 1 und hört Euch Sound 65 einmal an (anspielen). Startet Ihr jetzt das Spiel, gibt's 99 Extraleben. 99 Bomben erhaltet Ihr, wenn Ihr folgende Kombination eingibt: C, A, C, A, Start, und B auf dem zweiten Joypad.

The Addams Family (Super NES)

Das ultimative Horroraßwort kommt von Peter Hornböck aus Zuchwil in der Schweiz. Gebt einfach 21112 ein und Ihr habt ganze einhundert Leben, fünf volle Herzen und ein Schwert. Was will Papa Addams mehr?

Magic Sword (Super NES)

Thomas Lorenz aus Schwanewede fand einen Cheat zu *Magic Sword*. Geht im Options-Menü auf "Exit", haltet auf dem zweiten Pad den linken Taster und den Startknopf gedrückt und betätigt dann auf dem ersten Pad den Startknopf. Schwupp! Ihr dürft Level anwählen und startet mit voller Energie.



The Lucky Dime Capers (Game Gear)

Beat Fuchs aus Ittingen in der Schweiz sandte uns eine kleine *Lucky Dime Capers*-Lösung.

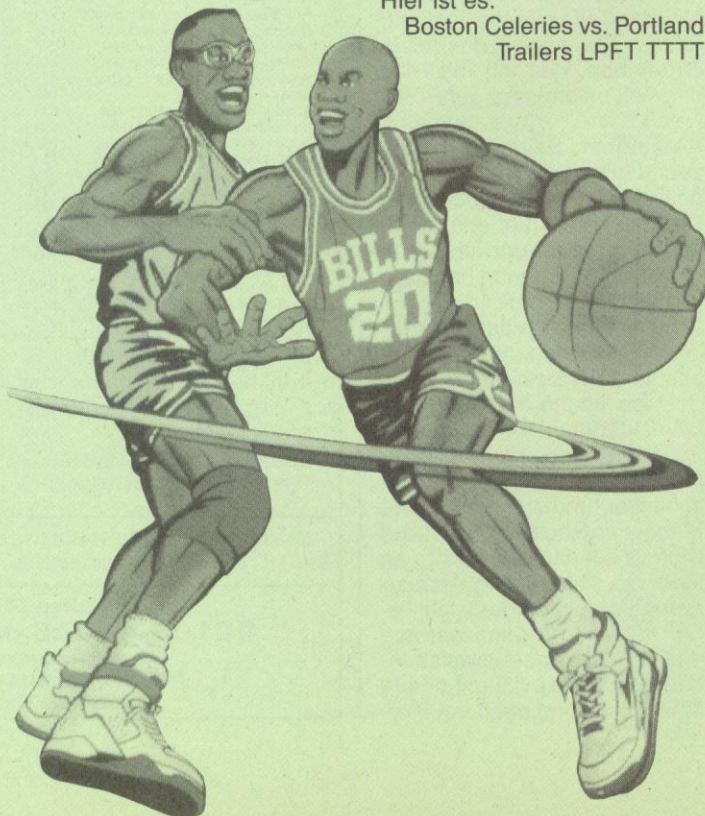
Während des ganzen Spiels sollte der Hammer als Waffe benutzt werden. Den ersten Endgegner in den nördlichen Wäldern immer feste mit dem Hammer bearbeiten oder ihm auf den Kopf springen. Beim Löwen im "gewaltigen amerikanischen Wald" plaziert Ihr Euch ganz links. Kommt der Löwe angebraust, springt einfach gerade hoch und landet

auf dem Kopf des niedlichen Ungetüms. Beim dritten Angriff des Löwen etwas nach rechts marschieren und den Hammer benutzen. In den Anden: Kurz nachdem Ihr den Tempel betreten habt, erscheint ein Kopf, aus dem allerlei Krieger springen. Jeder zweite beherbergt etwas Nützliches unter seiner Kutte. Den Endgegner neutralisiert Ihr wie folgt: Plaziert Donald unter der Statue. Hüpfst dann immer nach oben und benutzt den Hammer. Wer die Flugscheibe unterwegs aufgegabelt hat, sollte auf die großen Steine springen und von dort aus fleißig schießen. Steigt jedoch nicht auf die blinkenden Steine, denn sie verletzen Euch. Nach der Statue folgt noch ein schwebender Kopf, und Ihr seid in den Pyramiden. In der großen Pyramide gleich die erste Tür nehmen. Es wartet eine Schatzkammer. Die große Krähe beschießt Euch mit Noten. Weicht diesen aus und springt auf die Schlange, die aus dem Korb kommt. Steht Ihr auf der Kobra, bratet Ihr der Krähe eins über. Auf der nun folgenden tropischen Insel muß immer sehr genau abgesprungen werden, oder Ihr sitzt in der kochenden Lava. Die granatenwerfende Krähe ist nur zu besiegen, wenn sie im Sturzflug auf Euch zusaust. Springt dann auf ihren Kopf. Ansonsten plaziert Ihr Donald immer auf dem äußersten, der Krähe gegenüberliegenden Absatz. Bei der Krähe zuerst den Eisblock zerstören und dann zuschlagen. Seid Ihr bei der Hexe Gundel angelangt, stellt Euch auf den kleinen Absatz und wartet, bis sie Blitze auf Euch schleudert. Springt gegen den mittleren Blitz und haltet das Steuerkreuz fleißig nach rechts. Habt Ihr es geschafft, landet Ihr direkt neben dem Dime.

Super Dunk Shot (Super NES)

Das letzte Paßwort zum Basketballspiel *Super Dunkshot* erspielten sich Patrick und Björn Gronych aus Braunfels. Hier ist es:

Boston Celeries vs. Portland Trailers LPFT TTTT



ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog, gegen 1.40 DM in Briefmarken. Bestellen lohnt sich

Sherlock Holmes

PC 89.90

Legend of Kyrandia

PC 89.90

AMIGA

1869 dt.	89.90
Ashes of Empire**	94.90
B.A.T. II*	94.90
Bumpys Arcade Fantasy	69.90
Carl Lewis Olymp. Challenge**	64.90
Der Patrizier dt.	79.90
Dojo Dan	64.90
Grah. Taylors Soccer Challenge**	69.90
Hook dt.	69.90
Lure of Tempress**	79.90
Perfect General**	74.90
Push Over**	69.90
Risky Woods**	69.90
Sensible Soccer**	64.90
Space Max**	64.90
Striker Soccer 1Mb**	69.90
The Games 92**	79.90
Tiny Squawks	69.90
WG League Simulator	64.90

PC

1869 dt.	94.90
Ashes of Empire**	99.90
B 17 **	99.90
B.A.T. II*	94.90
Carl Lewis Olymp. Challenge**	84.90
Conquestador dt.	79.90
Der Patrizier dt.	94.90
Dungeonmaster dt.	79.90
Heroes of the 357th**	84.90
Hing Kong Mah Jong**	77.90
Hook dt.	94.90
Laura Bow 2 dt.	96.90
Lord of the Rings 2	84.90
Lure of Tempress	79.90
Magic Pockets**	74.90
Megalomania**	89.90
Siege*	77.90
The Games 92**	94.90
Theatre of War**	84.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Links Pro

PC 99.90

Ashes of Empire

Amiga 94.90
PC 99.90

SuperNES

Grundgerät*	339.00
F-Zero*	99.90
Sim City*	99.90
Super Probotector*	139.90
Super Tennis*	99.90
Super Wrestlemania*	149.90
Batmans Return	66.00

MEGA DRIVE/GAME GEAR

Mega Drive incl. Pad+Sonic**	329.00
MD:NHL Hockey**	119.00
MD:Tazmania	109.90
Game Gear incl. Sonic+Netzteil	329.00
GG:Aerial Assault	74.90
GG:Develish	74.90
GG: Super Kick off	84.90

Atari Lynx

Batmans Return	66.00
Casino	66.00
Hydra	66.00
Rampart	66.00

C64 Disk

Black Gold	44.90
Catalypse**	39.90
Creatures 2**	39.90
Oil Imperium	9.90

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47-49
 Köln 41 Laden
 Gottsweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66
 Köln 1 Laden
 Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
 Bonn 1 Laden
 Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
 Düsseldorf 1 Laden
 Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45
 Frankfurt 1 Laden
 Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170
 Mönchengladbach NEU!
 Friedrichstr. 29

Klinggedrucktes

* Vorankündigung	bis 140,- DM	8,- DM
** Deutsche Anleitung	ab 140,- DM	kostenlos
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2,50 DM)	bei Vorwissen	max. 4,- DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten	Ausland nur Postbar	15,00 DM
	UPS	zusätzlich 4,- DM
	Eilpost	zusätzlich 7,50DM

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47
Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

IBM 1869***	79,90 DM	Falcon 3.0**	86,90 DM
Aces of the Pacific**	74,90 DM	Gateway	70,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Hook**	70,90 DM
A-Train	92,90 DM	Indiana Jones 4*	82,90 DM
ATAC***	A.A.	Legend**	79,90 DM
B-17 Flying Fortress**	89,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Battle Isle	70,90 DM	Rampart* *	73,90 DM
Bundesliga Man. Prof.*	63,90 DM	Sim Ant	74,90 DM
Darklands**	A.A.	Simi Life***	A.A.
Dark Queen of Krynn	67,90 DM	Star Trek**	70,90 DM
Das schwarze Auge*	74,90 DM	Ultima 7**	78,90 DM
Epic**	70,90 DM	Ultima Underworld**	78,90 DM
Eye of the Beholder 2*	79,90 DM	W. Comm. Deluxe**	89,90 DM
F-117 A Nighthawk**	81,90 DM	X-Wing***	A.A.

Civilization* nur 82,90 DM

AMIGA 1869***	76,90 DM	Das schwarze Auge*	63,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Deliverance**	54,90 DM
ATAC***	A. A.	Legend**	63,90 DM
B-17 Flying Fortress*	A. A.	Lemmings**	54,90 DM
Battle Isle	63,90 DM	Lotus T. Ch. 2**	54,90 DM
Birds of Prey**	73,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Bitmap Br. Coll.**	54,90 DM	Pinball Dreams**	56,90 DM
Bundesliga Man. Prof.*	63,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Civilization*	73,90 DM	Ultima VI**	63,90 DM

Sim Ant nur 72,90 DM

ATARI Airbus A 320*	89,90 DM	Popolous II**	63,90 DM
Deliverance**	54,90 DM	Silent Serv. II**	73,90 DM
Form. I Gr. Prix**	74,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Legend**	73,90 DM	Ultima VI**	63,90 DM

Lotus T. Ch. 2** nur 54,90 DM

Wir liefern alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu
SUPERPREISEN!!!
 * = deutsche V. ** = deutsche Anl./Handbuch *** = noch nicht bekannt
 Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.
 Jeder 100. Besteller erhält "sein" Spiel

GRATIS

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Diese Aufzeichnungen sind von den mystischen Wisps und dem legendären Time Lord.

TRINSIC

Zuerst sollte Avatar die Ställe gründlich absuchen und wichtige Gegenstände mitnehmen. Der Schlüssel, der beim Opfer gefunden wird, schließt die Truhe im Haus des Opfers auf und löst das Rätsel. In der Truhe befinden sich Gold, ein Medallion und eine Schriftrolle, die besagt, daß das Gold die Bezahlung für einen unbekanntem Dienst war. Eine Unterredung mit Spark bringt Informationen über The Fellowship. Auch Gilberto, der Leiter der Fellowship, hat nützliche Hinweise.

BRITAIN

Lord British weiß viel über die Ereignisse im Land. Er berichtet über Schwierigkeiten mit Magie und den Moongates und bietet den Orb of the Moons an. Avatar sollte das Geschenk nicht ausschlagen. Lord British erwähnt Rudyom



aus Cove, der mit einer Substanz namens Blackrock experimentiert, deren magische Kraft die Moongates wieder herstellen könnte.

Batlin erzählt von den zwei Reisenden, Elizabeth und Abraham, die nach Minoc unterwegs sind. Batlin ist der einzige, der die Aufnahmeprüfung für die Mitgliedschaft der Fellowship ausführen kann. Daher sollte der Avatar beim ersten Besuch in Britain Batlin aufsuchen. Als Vertrauensbeweis soll der Avatar ein versiegeltes Paket an Elynor, den Kopf der Fellowship in Minoc, überbringen. Eine Aufnahme in die Fellowship ist erst gewährleistet, wenn die Übergabe des Päckchens erfolgreich abgeschlossen ist, und der Avatar die Fragen von Batlin zur Genüge beantwortet hat.

Weitere Personen haben Interessantes zu berichten: Patterson, der Bürgermeister, Clint, der Schiffbauer, Millie und Gordon.

Ultima® VII

CLUE BOOK (TEIL 1)

Es gilt, das Black Gate und die bösen Kräfte zu zerstören. Diese Karten und Aufzeichnungen sollen Euch auf Eurem schweren Weg begleiten.

COVE

Rudyom berichtet über die neue, seltsame Substanz Blackrock. Er gibt dem Avatar einen Umwandlungstab, der das Material in eine Pforte/ein Tor verwandeln kann. Leider zerstört der Stab zur Zeit die Substanz, statt sie zu verzaubern. Das Notizbuch von Rudyom enthält wichtige Aussagen über Blackrock.

MINOC

Der Mord wurde auf die gleiche Weise wie bei Christopher begangen. Neben der Leiche liegt ein gewundener Dolch. Er ist ein wichtiger Hinweis zur Aufklärung der Morde.

Es gibt zwei mögliche Hauptpfade: Der eine führt zur Verfolgung von Elizabeth und Abraham. Elynor wird sagen, daß sie nach Paws weitergereist sind. Der andere Weg führt zur Zigeunerin Margareta, die den Avatar darauf hinweist, die Wisps zu beachten.

PAWS

Feridwyn ist ein Mitglied der Fellowship und führt die Unterkunft für die Bedürftigen. Er berichtet, daß die zwei Reisenden gerade nach Jhelom aufgebrochen sind.

JHELOM

Joseph, der Bürgermeister, weiß, daß Elizabeth und Abraham hier waren, jedoch schon nach Britain weitergezogen sind.

In Britain kann der Avatar Batlin erneut aufsuchen und die Fragen zur Mitgliedschaft der Fellowship beantworten.

Es ergibt sich eine Gelegenheit, den Trainer De Snel nach dem gewundenen Dolch zu fragen, der in Minoc gefunden wurde.

Der Avatar muß umsichtig sein, denn De Snel gibt nicht gern Geheimnisse preis, besonders nicht die Information, daß er ein Mitglied der Fellowship ist.

BRITAIN

Elizabeth und Abraham sind schon fort, diesmal nach Vesper. Der Avatar erhält die Möglichkeit, der Fellowship beizutreten. Er verliert einen Tag. Batlin bittet den Avatar den Dungeon Destard aufzusuchen, um eine Truhe voll Gold zu finden.

DUNGEON DESTARD

Mit dem Fünften-Rang-Spruch "Invisibility" schleicht man sich am besten am Drachen vorbei. Es gibt auch Tränke und Ringe, die den gleichen Dienst erweisen. Der Avatar muß vom Eingang

aus nach Süden und Osten suchen, um die Truhe zu finden. Die Truhe ist schwer zu finden und leer.

Später wird der Avatar beim 9-Uhr-Treff in die Fellowship aufgenommen und bekommt ein Medallion, wie Christopher es auf der Brust trug. Nun wird es Zeit, den zwei Reisenden nach Vesper zu folgen.

VESPER

Auston, der Bürgermeister, weiß nichts über die Fellowship. Er traf jedoch Elizabeth und Abraham und schickte sie zum Leiter der Britannia Mining Company. Cador weiß nur zu berichten, daß sie nach Dagger Isle und Moonglow aufgebrochen sind.

MOONGLOW

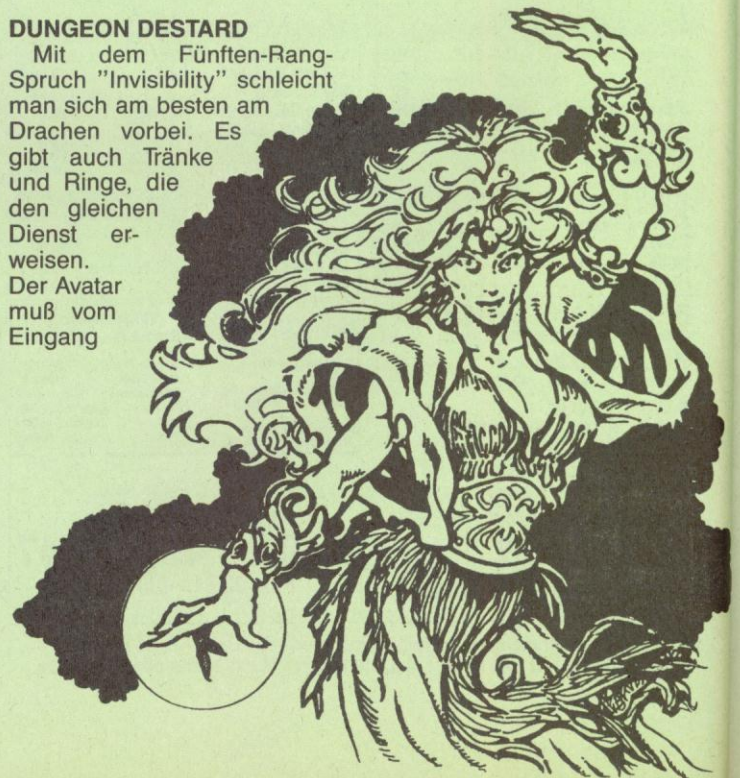
Rankin, Kopf der Fellowship, hat die Reisenden gerade nach Terfin, dem Heim der Gargoyles, verabschiedet. Dort gibt es ebenfalls einen Zweig der Fellowship. Elizabeth und Abraham setzen ihren Weg fort, alle Leiter der Fellowship-Zweigstellen aufzusuchen.

TERFIN

Quan, der Kopf in Terfin, bestätigt den Aufenthalt der zwei Reisenden. Jedoch sind ihre Pflichten schon erfüllt, und sie sind auf dem Weg zum Meditation Retreat of the Fellowship, die frühere Avatar-Insel.

MEDITATION RETREAT

Ian ist nur dann gesprächig, wenn der Avatar ein Mitglied der Fellowship ist. In diesem Fall wird er in das Retreat ein-



gelassen. Ian weiß, daß Elizabeth und Abraham schon auf dem Weg nach Buccaneer's Den sind. Bevor der Avatar ihren Weg verfolgen kann, muß er der Weissagung der Zigeunerin Margareta nachgehen.

DIE WISPS

"Es ist eine Arroganz Eurer menschlichen Spezies, daß Ihr glaubt, mit mir in Verbindung treten zu können."

Der Avatar muß nach Empath Abbey reisen, um mit dem Mönch Taylor zu sprechen. Er kann nur über die Emps berichten, eine Rasse, die öfter Kontakt mit den Wisps hat. Er weiß von der Vorliebe der Emps für Honig, ohne den sie nicht mit dem Avatar sprechen werden. Taylor gibt dem Avatar eine Rauchbombe, um die gefährlichen Riesenbienen außer Gefecht zu setzen, damit der Honig gesammelt werden kann.

BEE CAVE

Der Avatar kann entweder die Rauchbombe von Taylor benutzen oder Tseramed, einen Förster, der die Bienen regelmäßig jagt, um Hilfe bitten. Er läßt die Bienen mit seinen Pfeilen in Schlaf fallen. Sobald der Avatar den Honig hat, sollte er den Emp Trellek suchen.

TRELLEK

Trellek liegt sehr viel an der Meinung seiner Frau Saralek. Ihre Gunst gilt es zu gewinnen. Diese verweigert ihre Zustimmung, bis der Avatar mit Salamon, der verhunzten Anführerin, gesprochen hat. Salamon ist wegen dem Zustand der Silverleaf Trees besorgt. Wenn der Avatar den Holzfäller Ben findet und ihn überredet mit dem Fällen aufzuhören, ist Salamon zufrieden.

Die traurige Saralek schickt den Avatar zurück zu Trellek, der ein Instrument herstellt, das seinen Pfiff nachahmt. Wird das Instrument in der Hütte in den Bergen gespielt, wo die Wisps häufig gesehen werden, ruft es einen Wisp herbei.

DER WISP

Ich will die Information aus dem Notizbuch von Alagner.

Alagner wohnt in New Magincia am nördlichsten Zipfel der Insel. Der Avatar muß den Wisp auch über den Time Lord ausfragen, da dieser den Wisp als Überbringer seiner Nachrichten benutzt.

DAS NOTIZBUCH

Alagner stellt den Avatar die Frage nach Leben und Tod.



Um sie beantworten zu können, muß er nach Skara Brae reisen und den Tortured One, Caine finden.

SKARA BRAE

Caine möchte als Gegenleistung die Erfüllung eines Auftrages. Der Avatar soll den mächtigen Liche vernichten, der die ganze Insel befallen hat. Die Heilerin Morda weiß um einige Vorschläge, es ist aber besser mit allen "ehemaligen" Bewohnern zu sprechen.

Zuerst muß der Avatar einen Weg finden, Trent aus seiner Lethargie zu führen, um den Käfig fertigzustellen und "Horance the Liche" zu fangen. In Trents Schmiede findet der Avatar eine Musikbox, die Trent einst seiner Frau Rowena schenkte. Die Musik vor dem Dark Tower des Liche gespielt, weckt Rowena aus ihrer Trümmerei, aber nur einmal. Bevor sie in Trance zurückfällt, muß der Avatar ihren Ehering bekommen. Wird der Ring Trent vorgelegt, fällt der Zauber von ihm ab und er kann wieder klar denken. Um den Käfig beenden zu können, benötigt er einen Eisenbarren. Auf dem Friedhof, vor allem nachts ein gefährlicher Ort, liegen einige Barren.

Nun helfen Mordas Informationen. Der Avatar muß mit Hilfe des Alchemisten Caine einen magischen Trank herstellen. Morda kennt die Zutaten und die richtigen Mengenan-

gaben. Der Avatar sollte nicht den Anweisungen des Bürgermeisters folgeleisten.

Den fertigen Käfig muß der Avatar in den "Well of Souls" (Brunnen) im hinteren Teil des Dark Tower tauchen, um ihm den richtigen Zauber zu vermitteln.

Um Mitternacht, wenn der Liche seinem schwarzen Zauber nachgeht und sich am Altar aufhält, muß der Avatar ihn gefangennehmen und den magischen Trank über ihn ausgießen.

HORANCE

Horance fühlt sich schuldig an Trents und Rowenas Unglück. Er bittet den Avatar, die beiden wieder zu vereinen. Eine Tat bleibt zu vollbringen: Der Well of Souls muß zerstört werden. Horance beauftragt den Avatar, eine willige verlorenen Seele zu finden, die sich opfert. Obwohl der Bürgermeister schließlich einwilligt, muß der Avatar vorher alle anderen fragen, sonst erfüllt sich die Vorhersage nicht.

Caine beantwortet die Frage nach dem Leben und Tod: "Es gibt keine Antwort. Nur die dummen Sterblichen möchten lernen, was unlehrbar ist, und fragen, was nicht zu beantworten ist."

NOTIZBUCH

Alagner borgt dem Avatar die Schlüssel zu seiner Kammer. Dort befindet sich das Notizbuch, das der Avatar lesen

sollte. Die Wisps lesen das Notizbuch, als es ihnen gereicht wird und erfüllen ihren Teil der Abmachung nach mehr Information. Bei der Rückkehr des Avatar zu Alagner, ist dieser tot. In der Kristallkugel sieht Avatar, was passiert ist.

TIME LORD

Wisps: Ich kann dem Avatar helfen den "Orb of the Moons" zu aktivieren. Der Time Lord ist im "Shrine of Spirituality".

Time Lord: Wenn der Avatar mit mir Kontakt aufnimmt, bin ich gefangen. Ich spüre etwas Unnormales am Dungeon Despice. Ich werde Avatar hinschicken, um nachzusehen. In Despice findet der Avatar einen kugelförmigen Generator, der meine Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen, beeinträchtigt. Nicodemus in Yem kann ein Stundenglas verzaubern, damit der Avatar mit ihm den Generator betreten und zerstören kann.

DAS STUNDENGLASS

Nicodemus verkaufte das Stundenglas an einen Antikhändler in Paws. Beverlea, der Besitzer des "House of Items", hat es noch zum Verkauf. Nicodemus sagt allerdings, daß er das Glas erst verzaubern kann, wenn die Störungen des Äthers behoben sind.

DER ÄTHER

"Nur einer kann dem Avatar hier helfen: Penumbra".

Penumbra, eine Magierin in Moonglow, hat sich vor zwei Jahrhunderten in Schlaf versetzt. Sie bestimmte vorher, daß nur der Avatar sie wecken könnte. Um ins Haus zu gelangen muß der Avatar einen Hammer, einen goldenen Ring, einen Dietrich, eine Fadenspule und eine andere Form von Gold nebeneinander neben dem Plaque am Eingang legen. Nur eine Plaque erscheint auf einmal, also sollte nur der benötigte Gegenstand für diese Plaque niedergelegt werden. Im Haus muß der Avatar eine orange Ampulle finden, um Penumbra das erste Mal zu erwecken. Weitere Versuche funktionieren nur mit dem Awaken-Spruch.

PENUMBRA

Sie hat genug Erfahrung mit Blackrock, so daß sie weiß, daß es als Barriere zwischen dem Äther und ihrer Ursache fungiert. Sie schickt Avatar in die Minen von Vesper oder Minoc, um vier Blöcke zu holen. Jeder Stein wird auf ein Podest gelegt, um sie vor den mysteriö-

sen Wogen zu beschützen. Penumbra spürt, woher die zerstörerischen Wogen kommen und schickt Avatar zum Dungeon Dächte. Ein weiterer Generator in Form eines Tetraeders steht hier. Penumbra schlägt vor, daß der Avatar den "Ethereal Ring" sucht, der seinem Träger erlaubt, das Tetraeder zu betreten.

ETHEREAL RING

"Der Ring gehört dem Gargoyle Draxinusom aus Terfin." Draxinusom war gezwungen, den Ring an Martingo aus Spektran zu verkaufen, als die Gargoyles aus Terfin fortzogen. Martingo ist noch im Besitz des Ringes und gibt ihn her, wenn seine Steinhexe besiegt werden kann. Dabei kommt der Schlüssel zu Martingos Tresor zum Vorschein. Im Tresor befindet sich der Ring.

DAS TETRAEDER

Mit dem Ring kehrt Avatar zu Penumbra zurück. Sie verzaubert den Ring, und Avatar kann in den Tetraeder-Generator einsteigen. Innerhalb wartet eine mächtige Kreatur, die erschlagen werden muß, um das Tetraeder zu zerstören. Nach getaner Tat bleibt ein kleines Tetraeder übrig. Der Avatar sollte diesen kleinen Generator einstecken, es könnte nützlich sein.

DIE KUGEL

"Das Zerstören des Tetraeders läßt den Äther wieder frei fließen."

Nicodemus kann nun das Stundenglas verzaubern. Mit dem Stundenglas kann der Avatar den Kugelgenerator in Despise betreten. Nach Lösen des roten und blauen Moon-gate-Puzzles, findet der Avatar eine kleinere Kugel. Wie das kleine Tetraeder, sollte er die kleine Kugel mitnehmen.

MEDITATION RETREAT

Nachdem der Avatar im Meditation Retreat eingelassen wird, findet er im Retreat Dun-



geon einen dritten Generator, dieses Mal ein Würfel. Mit Hilfe des Stundenglases kann der Avatar mit dem Time Lord sprechen. Vorher muß er allerdings ein Mineral namens "Caddellite" finden. Es schützt ihn vor dem Würfel.

CADDELLITE

Der Leiter des Observatoriums in Moonglow kann einiges über Caddellite erzählen. Ein Meteorit, der auf die Insel Ambrosia gefallen ist, enthält das seltene Metall. Vom Leiter des Lyceums erfährt Avatar von der Lage des versunkenen Landes. In Ambrosia muß Avatar die dreiköpfige Hydra besiegen, bevor er das Caddellite auf sammeln kann.

Mit dem Caddellite muß der Avatar die Hilfe des Schmiedes Zorn in Minoc erbitten. Dieser schmiedet einen Helm, der den Avatar vor dem Würfel schützt. Vorher muß der Avatar Iriale, die Schwertfrau, besiegen. Im Würfel ist ein Rätsel zu lösen, indem er die Feuerfallen meidet, die den kleinen Würfel schützen.

Der Time Lord spricht: "Trage es nach Buccaneer's den."

BUCCANEERS DEN

Mit Danag sollte der Avatar zuerst sprechen. Er ist der zeitweilige Leiter dieses Zweiges der Fellowship. Er erzählt von Hook, Elizabeth und Abraham und einem Spezialprojekt. Jede der Kurtisanen in The Bath verrät dem Avatar die geheimen Gänge in den Bergen. Ein Gespräch mit Sintag bringt den Schlüssel zu diesen Geheimtoren zutage.

GEHEIMGÄNGE

Hooks Behausung liefert eine Reihe interessanter Hinweise und Gegenstände. Die Navigationshinweise für die Kronjuwelen finden sich, sowie der Schlüssel zum Black Gate, der den Avatar durch die Barriere an der Avatar-Insel bringt. Ferner findet der Avatar eine Liste von Opfern, die die Fellowship getötet hat oder noch töten will. Die einzigen noch Lebenden auf dieser Liste sind Lord British und der Avatar.

In den Gängen liegen die Folterkammern der Fellowship. Dort werden auch Gefangene gehalten. Der Ausgang führt durch The Baths oder durch die Fellowship Hall.



AVATAR ISLE

Der nächste Weg führt zur Avatar-Insel. Mit dem Schlüssel zum Black Gate gelangt der Avatar in die Dungeons. Innerhalb befindet sich das Black Gate. Daneben stehen Elizabeth und Abraham, Hook und sein Komplize Forskis. Sie sind bereit, auch den Avatar von der Liste zu streichen.

BLACK GATE

Jede der Generatoren gehört auf ein Podest gestellt. Dann muß der Verwandlungsstab von Rudyom auf das Tor angewandt werden. Eile ist geboten.

Das Schicksal von Britannia liegt in der Hand des Avatar. *su*



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 Computernutzer die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 11. November '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. Oktober '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Januar-Ausgabe '93** (erscheint am 9. Dezember '92) 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.



C64/C128

Verk. C 64 II mit 2 Floppys und 117 Disks, Maus, Joystick, Datensette, 20 Cass. alles 100 % o.k. für 450 DM VB. Tel. 05731/3803 ab 19 h

C 64 Disks: Head over Heelst, 4 DM, Road Run u.a. Liste gg. 1,50 DM bei Oliver Schlamminger, Brunnenstr. 9, 7817 Ihringen 1

Stopl Verk. gebr. C64 + 1541 Floppy, HB, ca. 80 Disks für 350 DM, Cornelius Schüler, Maulbrunnerstr. 1, 7032 Sindelfingen. Tel. 07031/801462

Suche dringend Gateway to the Savage, Frontier für C64, zahle gut, nur Orig. Anl. Tel. Österreich 02672/76122 Ute

Kaufe Rollenspiele: Times of Lore, Magic Candle, Reals of Darkness, 2400 AD, Möbius Alternate, Reality II, Gemstone Warrior, Battle T., Rogue, Xyphus. Tel. 05832/305 Carsten

Verk. C 64 II mit Floppy 1541 II, ca. 80 Disks (Airborne Ranger, Tennis, U-Sim,...) Schneller, 1 Joystick VB 500 DM. Tel. 030/7129868 16-20 h

Verk. Orig. Tetris, Jonny Quest u.a. suche: The Secret o.M. Islands, Humens, Lemmings, zahle je Spiel ca. 100 DM. Angebote an: Mitja Pietsch, Markt 6, O-2140 Anklam 1

Verk. C 128 D Zub. LW, aktuelle Software, Diskbox, Mon., neu ca. 700 DM, heute ca. 500 DM. Schreibt an Daniel Wagner, Wolkensteiner Str. 12, O-9340 Mbg.

Verk. C 128, Mon, 1802, Floppy 1571, 1541, Print SG10C, RAM 1750, 120 Disks, Spiele Geos, usw., 2 Joysticks, Maus, Bücher, Zeitschriften. Daniel Tel. 02183/81976 600 DM VB

C128, Floppy 1570, 200 Orig. Spiele, Mon. Phillips (Farbe/Stereo, amigatauglich) zu verk., auch einzeln. Tel. 06035/1791

Verk. Brooker, Spielesammlung je 20 DM, Betrayal 30 DM, Mittelamerikakrise, Canada, Trad. Company, Hystory Sampler u.v.a. je 10 DM. M. Güter, Wirtsgrundweg 13, O-9658 Erlbach

Verk. für C64/128 Garfield (Zeichen.), Hit. Guide (Adv.), Elite (Act.), Klax (Denk.) für 150 DM nur für C128 Geos 2.0 für 90 DM. Tel. 06781/33938 Christian Maes

Verk. C64 II Disk LW 1541 II und Joystick Quickjoy für 300 DM + Porto. Tel. 06074/90883 Vormittags

Verk. C 64 Soft: Klax, Rock'n Roll, Rainbow Island, Turrican, Champs o. Krynn, F16 C, Björn Kühl, Kimming 26, 2208 Glückstadt. Tel. 04124/8735 ab 19 h

Verk. C64 II, 1541 II, F.C. III, Philips Grünmön., Joy, Mouse, Spiele (Orig.), Zub., Lit. für 680 DM. J. Szyckor, Fritz-Reuter-Str. 59, O-8060 Dresden

Verk. C64, Flopy 1541, Commodore Farbmon. 1802, Drucker MPS 801, 400 DM, Preis VB. Tel. 02874/2467

A 500, 2,5 MB, 2. LW, Col. Mon., 33 MB Festplatte, div. Software (Spiele, Text, Grafik, Tools), Lit. kpl. 1350 DM. Tel. 040/6786375

Verk. Soul Crystal, Dunkle Dimension, Bug Bomber für C64 u.v.m. Schreibt an PF 36, A-1108 Wien

Verk. Spielesammlung für C64 37 Spiele u.a. Invest. Transworld, Turrican, Bards Tale u.v.a., Preis 300 DM VB, alle Orig. Tel. 09973/9985 zw. 18 und 19 h Gerald

Verkaufe C 64 mit Floppy, Mouse, Disk Box, Locher, Resetschalter u. über 100 Spiele für 500 DM VB. Buchholz Stefan, Uelzener Weg 2, O-4090 Halle/S.

Verk. Orig. Spiele für C64/128: Sim City, Bugy-Boy, Western-Games, Der Preis ist heiß, Starpainter. Außerdem Lightpen mit Software. Tel. 0761/74769

Verk. Orig. Bundesl. Man., Tie-Break je 30 DM, Crime Time 25 DM, Crown und Ferrari Formula One je 20 DM. Rayko Földi, Brandenburgerstr. 9, O-7980 Finsterwalde

Verk. C64, 1541, Drucker (Seikosha) Joy, Final C. III, Locher, div. Bücher, Red Storm, Stealth Fighter, Barb. II, Suspended C116, Datensette, Preise VB. Tel. 0512/264101

Verk. C-64 Prg. für je 15 DM (2 Spiele = 20 DM), TV-Manager, Oil-Manager, Skispringer, Rockstar, Wolfgang Franke, Kirchfeldring 19, 6822 Altusshiem

Biete: Turrican I und II, Grand Prix Circuit, Ultima VI, Dragon Wars, Conquestador, suche alle guten Rollenspiele. Andre Wagner, OT Sperrmauer 6, O-6551 Gräfenwarth

Verk. C128 m. Mon. 2 Floppy, HD, Speicher-erw. 300-400 Disk, 25 Orig. für 700 DM VB. Tel. 0201/538404 Mathias

Verk. C64 m. ca. 300 Spielen, Datensett, Floppy 1541 II, 4 Joysticks, Bedienungshb. u.a. Büchern für 4000 Schilling. Tel. A-05246/6512

Tausche orig. C64 Spiele Riskant, Turtles I + II, Brave Starr, Calif. Games gg. ein gut erhaltenes Sega Master System II mit 2 Spielen. Tel. 04105/85161 ab 20 h

Verk. C 64 + 1541 II, Datas, 2 Joy, RAM-Floppy 112 KB, Bücher, Geos 1, 2, Disk, Box, viele orig. Sp., H. Seas C. für 7B 700 DM. Th. Trzaskowski, Gartenstr. 12, O-7233 Froburg

Suche günstig Orig. Turrican II F-16 Combat Pilot, Ultima VI, Elvira Adv., Outrun Europe, Lotus, Klax für C64. Stefan Heinemann, Darnenbuschweg 17, 2900 Oldenburg

Verk. C 64 + Floppy, 124 Disks, Disklocher, 2 Diskboxen, Superboard, Joystick, Maschinensprache Buch, Computer Zeitschriften, für 400 DM, NP 840 DM. Stefan Heideloff. Tel. 05603/4044

Achtung! Verk. C128 günstig! Wegen Systemwechsel mit Final C. III, Disks (leer), 2 Joysticks und HB für VB 220 DM. Tel. 0228/255163

C64 Club sucht: C64, Drucker, LW, Software, Mitglieder usw. an: Ost-C64-Club, Daniel Stöbbe, O-7816 Schipkan

Verk. C64, Floppy 1541 II über 300 Super Spiele, Disk-Box, 4 Sachbücher, 3 Joysticks, VB 350 DM oder tausche gg. Megadrive m. Spielen. Tel. 04131/12497 Florian

Verk. Orig. z.B. Neumancer, Bards Tale I & II, und Datensette, Software, Liste anfordern bei Fabian Mast, Eickenwiese 1 b, 3013 Barsinghausen. Tel. 05105/83819 ab 19 h

Verk. Floppy 1541 II für 120 DM (100 % o.k.) C 64 def. für 50 DM, orig. Pool of Radiance 20 DM, bei Kauf 10 Leerdiskis gratis dazu. Tel. 02591/21784 ab 18 h Marcus

Verk. C64 + Floppy 1541 II, 50 Disks, 3 Joys, S/W-Fernseher, 2 Disk-Boxen, Datensette, Spiele wie Star, Super Soccer u.v.a. 400 - 500 DM. M. Hofrichter, Finkenweg 34, O-1910 Kyritz

Verk. PD und Shareware Demodisk gg. 2 DM bei: D. Peter, Weingartenstr. 2, 7135 Wiemsheim 4. Tausche auch, Liste schicken

C 64, suche das Spiel Pot-Panik und New Games, Listen an: C-M Lindner, König Str. 56/57, W-1000 Berlin 39

Verk. für C64 oder 128 Floppy 1571 100 % o.k. wegen Systemwechsel. Preis VB. Tel. 0234/410456 Robert

Verk. Dragon Wars, Stealth Fighter, Starflight I, Transworld und Iron Lord (alles C64), für je 30 DM. Tel. 05403/1294

Verk. Bücher: Pascal C64, C64 für Insider, Super Grafikbuch (DB), C 64 Maschinensprache je 30 DM + Action C. Rep. MK5 für 50 DM. Tel. 05403/1294

Suche Plan für das Spiel Pirat, zahle 20 DM. Reichel Gunther, Blueckerstr. 6, 8670 Hof/Sale

Verk. mein Orig. Game Operation Network für C128, mit digitalisierten Bildern. Preis VHB. Melden bei Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, D-2406 Stockelsdorf

Operation Network für C128 mit digitalisierten Fotos zu verk. Preis VHB. Tel. 0451/493306

Amiga

Kaufe alles A 500: HD 50 MB für 250 DM, und 68020 Turbokarte mit Coproz. f. 175 DM in gutem Zustand, PerNN. Tel. 05141/84397 Heinz Knolle

Verk. Orig. Speedball II 35 DM, Cobal 20 DM, Jumping Suckson 20 DM, The Plague 25 DM, X-Out 20 DM, Battle Isle 35 DM, Thorsten Esha. Tel. 07158/8866

Orig. Ultima VI 35 DM, Shadowlands 35 DM, Rise of the Dragon 35 DM ab 18 h. Tel. 0221/6801677

Orig. Red Baron 40 DM, Black Crypt 35 DM, Abandonnd Places 40 DM, Jim Power 40 DM, Epic 40 DM plus Porto. Tel. 0221/6801897

Verk. A 500 erw. auf 2,5 MB + 32 MB Festplatte, 2. LW, ca. 20 Orig., Prg. z.B. Monkey Island I + II, Populous II, Lemmings, Larry V, VB 1800 DM. Stefan Robijin. Tel. 05223/61905

Löse wegen Systemwechsel meine Spielesammlung auf. Hits, z.B. Special Force, Larry V für 20-55 DM, insgesamt 12 Games ca. 350 DM. Tel. 0721/709848 Jochen

Verk. Orig. It came from Desert 30 DM, Kick Off II, zus. 40 DM, Squash 40 DM, TV Basket 25 DM, Champ. M., 55 DM, Ski Sim. 15 DM, Hotelm. 30 DM, Hopp. o. Top + Riskant je 25 DM. Tel. 08144/628

Verk. Orig. Winzer 45 DM, Great Court II 40 DM, Reedereri 30 DM, Black Gold 40 DM, Railroad T. 45 DM, Monkey III 35 DM, Bundesl. M. 15 DM, Manchester United II 35 DM, Player Man. 20 DM. Tel. 08144/628

Amiga! Suche Tauschpartner für Amiga Soft, schreibt an: Jan Brinkmann, Am Doktorkamp 3b, 4817 Leopoldshöhe. Keine Anrufe

Verk. A 500 + Farbmon., 1 MB, 2 LW, 2 Joysticks, 80 Orig., Bücher, Kopfhörer, Abdeckhaube, Reinigungsdisk für nur 1300 DM. Tel. 05130/8470 verl. Mirko

Verk. Orig. Monkey Island II für 55 DM + NN. Gunner Müller. Tel. 04206/7929

Sounddigitizer 100 DM, Midi Interface 60 DM, Casio Keyboard CT670 550 DM. Tel. 07222/29454 ab 17 h

Verk. A 500 mit 2 LW, Speichererw. Farbmon, 1084, 1 Joystick, Maus plus Special Forces

VK: Indiana Jones 3 dt, Adv. Populous, RVF-Honda, Pirates, Monkey Island I + II, F29 Ret., Railroad T., Battle Isle, Formula One Grand Prix. Tel. 07223/73439

Verk. Monkey Island mit Lösung für 45 DM, Duck Tales 25 DM, Great Courts II 30 DM, alles 100 % o.k. und Orig. Tel. 07305/3125

Verk. Orig. Monkey Island II dt. Vers. für nur 55 DM, Stefan Schwarzbach, Fr.-Wolf-Str. 19, O-8600 Bautzen. Tel. 03951/23476

Verk. A 500, 1084, 2. LW, 2 MB Erw., 2 Joysticks, Maus, für 1100 DM VB. Tel. 0208/676407

Verk. A 500, 2,5 MB, 3,5" ext. LW, Maus, Joys, Mon. Philips 8833 II, Drucker KX-P1123, Software, Diskbox, 1 Jahr alt für nur 2390 DM ab 19 h. Tel. 0911/5707037

Verk. Amiga Orig. mit Verp. und Anl. Tel. 06542/22160, Käufe auch Prg. auch ganze Bestände. Tel. 06542/22160

Verk. Cruise for a Corpse 50 DM, Face Off 50 DM, Pro Soccer 20 DM, Formula I 20 DM, Wild West World 70 DM, alles Orig., Topzustand, D.A.D., PF 1261, 8433 Parnberg, per Schleck

Verk. Indy IV (Atlantis), Grid Star, Highway Hawks, Pachmania, Rockford, Amiga Karate, Mike The Magic Dragon, Fortress, Underground usw. Tel. 06581/4081 alles Orig.

Österreich. Verk. F15 II, Midwinter II, Flight of the Intruder, Amos 3D, Chuck Yeagers Aft 2.0, alles Orig. und Digi View Digitizer. Tel. 0043/7242/45729 Rene

Verk. für Amiga Lat. III, Indy Cad. III je 40 DM, Flood, P. England, je 30 DM, Galaxy 89, Rocker R. je 20 DM, C64: Elv. 30 DM, B. Man 30 DM, Indy III Act., Wec. 20 DM, Sixap. 20 DM. Tel. 0221/799791

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.) Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vorm-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vorm-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, 2 Joys, Trackball, 18 Orig. zum Superpreis von 1400 DM. Tel. nach 17 h 0711/873605 Dimi

Verk. Orig. Amigasoft Great Courts I für 10 DM, Riskant 5 DM, Nuclear War 10 DM, A320 30 DM, Manchester United Europe 25 DM, A. Liedtke, 3150 Peine, Lortzingstr. 12

Suche gg. Belohnung dringendst: Alternate Reality + Fairy Tale. Tel. 06131/883056

Kaufe Amiga-Orig. Spiele nur mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Inngolstadt

Verk. Mega Drive Spiele St. 50 DM, jp. Vers., Wonderboy, Shadow Dancer, od. Tausch gg. Mega Drive Rollenspiele. Harald Putz, Sudetenstr. 12, 8963 Hegge

Suche Rainbow Islands, Toki, habe Hellfire, Klax, S. Shinobi, Gynoug, EA-Hockey z. Tauschen. Suche für die PC-Engine die Spiele Dr. Taber, Mag. Chase, Bonze Adventure, Son Son II. Habe noch R-Type, D. Blue, W. Court Tennis. Tel. 08677/64397

Verk. Sonic, Aero Blasters, Strider, Altered Beast, Shining in the Darkness, Warsongs. Florian Kressing, Westbergweg 2, 3406 Harste. Tel. 05593/1469 ab 20 h

Suche amerik. u. europ. Mega Drive Module mit Verp. u. Anl. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Verk., kaufe, tausche Spiele, Konsolen für PC-Engine, Mega Drive, Super Famicom NES, Neo-Geo, Game-Gear, Gameboy. Tel. 089/1403732

Verk. Mega Drive + 2 Control Pads, Rambo III, Spiderman, Mickey Mouse, Shadow Dancer, E-Swat, Strider, Altered, Beast, NP 1100 sFr, VB 800 sFr, Tel. 081/943/17/40 Sandro

Tausche MD + Mega CD + 2 Joypads, 1 Spiel od. gg. + 6 Spiele (Columns, MM, DD, Sonic, Monaco u. Shinoby) gg. D. Super NES mit 2 Joypads und 2 Spielen. Tel. 06057/1413

Tausche verk., M. Drive Spiele, z.B. F-22, Dick Tracy, Mario L., Hockey, Ph. Star III, Star Control, u.v.a., suche alles, was gut ist. Tel. 02721/1569 (14 - 18 h) Peter

Verk. Top Module für SMD und PC-Engine, suche Spiele für Neo Geo, PC-Engine SCD, Mega Drive, Super NES, Ein Anruf lohnt sich. Tel. 06126/3698

Verk., kaufe, tausche Spiele für MD, SF, MS, GB, Verk. oder tausche J. Pond II, WB 5, Fastest One, Shining, W. Challenger, Ghostwrite, Tel. 07151/32132 ab 15 h Sebastian

Tausche A 500, HF Mod., 1 MB, 10 Orig., 130 Disks, Mouse gg. Magic Drive + Disk LW. Tel. 02171/45633

Aufgepaßt: Verk., tausche und kaufe S. NES, Mega Drive, G.B., NES Spiele u.a., NES mit 2 Pads u. 168 Spielen, wenn Interesse. Tel. 02015/88622 von 15 - 21 h

Verk. Desert-Strike für 60 DM, Andy Reinbott, Siepen 1, 5884 Halver. Tel. 02353/4037

MD jp., Arcade-Trigger, 8 Spiele, Shinobi, Sonic, Castle of Ill., Streets of R., Raiden, Eswat, TF3, Strider, VB 1000 DM, Lynx + 3 Spiele VB 300 DM. Tel. 0221/865172 ab 19 h

Interessiert an einem Tauschpartner für Mega-drive? Dann schwing die Hufe und wähle 04221/23123

Verk. dt. Mega Drive plus Sonic, Castle of Illusion, Shining in the Darkness, Quakshot, EA Hockey für 550 DM. Tel. 05665/1217

Suche für MD "Exile" Super Shinobi, und Action Rep., verk. MS + 16 Spiele, Pistole. Tel. 08131/91909 Rupert

Suche Mega Drive, Module, Sega Master, Mod., Module, Famicom, PC-Engine, Neo Geo-Module, suche auch Modulsammlung. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Tausche MD-Spiele z.B. Warriors of Rome II, PGA Golf, Fantasia usw., suche Master System Adapter, Florian Junger. Tel. 05441/2346

Verk. MD mit Sonic, 2 Joypads für 285 DM, Spiele: Shinobi, EA Hockey, Mickey I und John Madden 1 für je 90 DM, zus. 615 DM. Tel. 06021/58795 Thorsten

Verk. M. D. PAL-Vers. Top Zustand, Sword of Vermillion, Ph. Star II + III, Sale Exile, Wonderboy V, engl. Vers. Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. M. D. (PAL) für 245 DM. Tel. 02353/4037

Verk. oder tausche S. Darkness, M & M, Ph. Star III, Quack Shoot, für Master: Ph. Star I, suche: Warsaw, Carmen Sandiego, F-22, Kings Quest, Desert Strike. Tel. 06036/3338

Verk. Mega Drive Modul, Desert Strike für 85 DM und auch andere oder tausche gg. Wonderboy V, Olympic Gold. Tel. 06173/7143

Verk. Castle of Ill. 50 DM, John Madden 50 DM, Shining in the Darkness 50 DM, Phantasy Star II 60 DM. Tel. 09132/61119 Floh

Verk. für MS Shinobi und R-Type für 50-70 DM. Beide Spiele sind 3 Wochen alt. Suche billig MD. Marko Liebig, Damaschkestr. 38, 0-9112 Burgstädt

Verk. MD-Spiele OutRun, Sonic, E-Swat, Thunder Force II, Strider, Super Thunderblade, Road Rash je 75 DM, PS2 95 DM, Rambo III 60 DM, alle dt. Vers. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Verk. Sega Mega Drive 16 Bit mit 4 Modulen, Alex Kidd, T.R. O. Shinobi, Castle of Illusion und Altered Beast für ca. 450 DM und Joypad. Tel. 0221/697557

Verk. MD und GG-Games, suche Marble Madness für MD und GG. Suche S-NES. Evtl. auch Konsole. Tel. 02822/52527

Verk. Wonderboy V, Hellfire, M. Mouse, Quakshot, Shadow Dancer, Super Hang On, Streets of Rage, Elemental Master, Gynoug, Shinobi, Vermillion. Tel. 07258/8520

Verk. MD 70 DM jp. Sonic, Castle of Ill., Quakshot, Musha Aleste dt. 60 DM, Shadow Dancer, Ghost'n Ghouls, Darius II, Phelios jp. 50 DM, AI, Beast 20 DM, Ercan ab 19 h. Tel. 05731/55525

Verk. Mega Drive RGB, Power Stick, Aleste, El-Master, Gynoug, Thunder Force III, Castle of Illusion, B. Force, Sonic, EA Hockey, VB 650 DM. Tel. 02371/30308 ab 19 h Thomas

Verk. Sega Mega Drive (m. Garantie, Adapter, 2 Joypads und 5 Games) für 650 DM. Tel. 07162/43455 Andreas

Verk. Dick Tracy, M. Def., Klax, Populous, Raod R., Axe II zu 50, 40, 50, 55, 65, 60 DM. Kaufe EC Soccer, Devil Crash, C. Dudes, SMGP II. Tel. 02156/7042 Raif ab 19 h

Schweiz! Verk. MD Spiele Rambo III 50 sFr, Shadow Dancer 60 sFr, Moonwalker 50 sFr, Quakshot 60 sFr, dt. verk. nur in Schweiz. Tel. 065/353296 ab 18-20 h

Tausche Mega Drive mit 7 Spielen und 2 Joypads gg. jap. Super Famicom mit mind. 2 Spielen. Tel. 089/613296 Dietmar

Tausche Phant. Star II, Fantasia, Quakshot, Sword of Sodan, El Viento, Wonderboy gg. andere neue MD-Spiele. Tel. 07641/42276 ab 19.30 h Volker

Verk. Mega Drive Spiele DJ Boy 85 DM, Arrow Flash 85 DM, Wonder Boy 90 DM, Wonder Boy III 70 DM. Tel. 08036/8341 zw. 6 und 8 h. Andreas

Verk. f. MD Fantasia, Th. Force II, Shadow Bl., Out Run, Arrow Flash, Moonwalker für je 50 DM. Jochen Apelt, Ulmenhof 22, 0-4259 Wansleben/a. See

Verk. MD, RGB, PAL, Infrarot Joypads und 10 Module 600 DM. Tel. 06593/8331 ab 18 h

Verk. Mega Drive dt., 2 P., Japan Adapter, Spiele Sonic, Altered Beast für 320 DM. Tel. 04122/8977

Ankauf und Verkauf von Mega Drive Spielen, große Auswahl ab 40 DM. Tel. 04774/374 ab 18 h, Rainer

Verk. MD incl. 2 Joypads, MS-Converter, Spiele: Lakes, Str. of Rage, Sonic, Two Dudes, Quakshot, Preis VB. alles US-Import, nur kpl. Tel. 06541/1363 Julian

Tausche, (ver-)kaufe MD-Games, habe Desert Strike, Wonderboy V, Speedball II, World Cup Soccer, suche Chuck Rock, Rampart, Warrior of Rome II. Tel. 0791/43611 ab 16.20 h

Verk. für Mega Drive (Dt./US), Wonderboy V, Shining i.t.d., je 90 DM, Ph. Star II 100 DM, Myst. Defender 60 DM, Tel. 06152/4883 nach 20 h

Megadrive Power Stick + 13 Games, EA-Hockey, Desert Strike, Warsaw, Star Flight Musha für 900 DM. Tel. 02104/42468

Verk. Dick Tracy, Insector X, Gain Ground für 30 DM pro Spiel nur Nürnberg. Tel. 0911/446732 Carsten ab 17 h bis 20 h

Megadrive-Umbauset 50/60 HZ umschaltbar jp. engl. Texte umschaltbar. Tel. 02131/660235 + 02131/82984 ab 19 h

Verk. Mega Drive mit 6 Spielen, Joypad, Joystick, Stereokabel für schlappe 250 DM. Tel. 0451/301703, Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14. Tel. 0451/301703

Game Boy

Verk. GB Spiele: Turtles I, Kung Fu Master, S.M. Land, Motocross je für 35 DM, Rescue Bartisimpsons, Side Pocket je für 45 DM. Alle Spiele mit Orig. Verp. zus. 210 DM. Lemm Tobias, Hauptstr., 0-1921 Tüche

Verk. Burai, Dr. Mariom Chessmaster, Blobette, Kung Fu, Quix, King of the Zoo and World Cup. Oliver Schaumann. Tel. 0561/581934 Oliver

Verk. GB + Netzteil, GQ 150 DM, Bart Simson, Tennis, Turtles II, Kid Ikarus, Mega Man je 50 DM, F1-Race + 4 Spiele 70 DM. Tel. 05382/4301 Fabian

Verk. GB + Akku, Lightmax, 21 Spiele, Double Dragon II, Turtles II, Megaman II, WWF, Metroid, Terminator II usw. VB 700 DM. NP 1700 DM. Tel. 089/6093061 Markus

Verk. GB (kein Kratzer auf d. Scheibel) + 5 Spiele: S. Contra, R-Type, Castle, Tennis, Nemesis, alles 100 % o.k., orig. verp., für VB 350 DM. Tel. 07234/6591 ab 18 h Alex

Tausche GB mit 10 Spielen gg. Game Gear. Tel. 07272/3526

Verk. GB + 8 Top-Spiele (Tiny Toons, F-1 Spirit, usw.) für 350 DM, od. tausche gg. Super NES (dt. Vers. + Mario), R. Klämer, Südring 45, 8501 Eckental. Tel. 09126/9910

GB mit Zub., Marble Madness, Bubble Bobble, Note Book, Tetris, 8 Akkus, Aufladegerät, NP 420 DM, nw. 100 % o.k., für 320 DM. Tel. 07951/22618

Verk. Castlevania 50 DM, Nemesis 40 DM, Wizards + Warriors 30 - 35 DM, 100 % o.k., orig. verp., Tel. 02102/845997 (20 - 21 h) Kim

Verk., tausche, GB mit Case Boy (Hülle), dazu 17 Spiele z.B. Mega Man I u. II, Batman I u. II, Operation C, Battletoads, Super RC Pro AM und Choplifter II usw. Tel. 707121 (München)

Verk. GB nw. technisch 100 % i.O. mit 7 Spielen für nur 230 DM. Tel. 08144/628

Verk. GB 100 % o.k., mit 8 Spielen, Tragetasche, Verbindungskabel, Kopfhörer, Verpackung, Anleitung für 350 DM VB. Tel. 0221/554234

Suche Game-Light 100 % o.k. mit Verp., und Anl., biete 20 DM. Tausche Motocross gg. Blobette. Andreas 07641/41528

Verk. Gargoyles Quest 30 DM, Fortress of Fear 30 DM, Nemesis 30 DM, tausche aber auch gg. Final F., Legend II oder Final Fan V, ab 13 h. Tel. 02353/3171

Kaufe alle Art von GB-Spielen zu einem guten Preis, suche dringend GB-Wars I und II, zahle bis zu NP. Tel. 06262/1062 ab 19 h, Alexander

Verk. NES Super Set + 4 Spiele: SMB I, N. World Cup, Tetris, Total Recall für 350 DM, nw. Thorsten Groß. Tel. 02842/50280 ab 20 h

Tausche: Megaman II, Fortress of Fear in orig. Verp. gg. Parodius oder F. Fantasy, Adventure. Tel. 06196/84257 Christian, NES + 4 Spiele 275 DM

Verk. GB-Spiele: R-Type 35 DM, Side Pocket 30 DM, Fortress of Fear 40 DM, suche billig Terminator II, Hunt for Red October. Gerd. Tel. 05650/818 ab 17 h

(Ver-)kaufe, tausche GB-Spiele, suche: Prince of Persia, Parodius, Verp., und Anl. für je 30 - 40 DM, habe: Elevat or Action + Verp. und Anl. für 35 DM. Sebastian Diehl, Gabelsbergertr. 10, 6420 Lauterbach

Verk. GB + Tetris, Pinball 110 DM. Tel. 06484/1699 Martin

Verk. Parodius für 70 DM und Soccer Boy für 50 DM, suche Turrican, Sagaia, Badman II, Probrector und Castlevania. Tel. 04101/44348

GB: Solomons, Castlevania II, G-Buster II, Prince je 40 DM, Simpsons, Castelan je 35 DM, Motocross, Duck Tales je 30 DM, Kung Fu für 25 DM. Tel. 09082/1588 Oli

Verk. 15 GB-Spiele für ca. 50 DM: T-2, Megaman II, Contra, Castlevania II, Prince of Persia, auch einzeln, Marco Döpke, Finkenweg 1, 3122 Hankenbüttel. Tel. 05832/2312

Verk. Spiele für GB zum Beispiel: Battletoads, Adventure Island, Castlevania I + II, Tiny Toons, Mickey Mouse, Preis 35 DM. Tel. 040/5224547

Verk. G.B. Game Light, Fortress of Fear, Gargoyles Quest, Super Mario Land, Quix, Tetris (alles mit Anl. u. Hülle). NP 400 DM. VK 300 DM. Tel. 07053/6152

Verk. für GB Gremlins II 30 DM, Final F. II 35 DM, für Game Gear: Monaco GP 30 DM, Castle of Illusion 35 DM. Tel. 02843/8528 ab 14 h

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk. Honeybee Konv. (3d/US, US/3p), Video-Games Urteil: Super Heft 7/92, Konv. schreibt bei Spielewechsel drin. Tel. 0711/803781 bis 22 h, öfters prob., Sascha

Tausche NES mit 17 Spielen gg. Super NES mit 5 Spielen. Thomas Riffel, Berliner Str. 53a, 7520 Bruchsal. Tel. 07251/84389

Verk. NES + 21 Spiele (SMBI-III, Star Wars usw.), 4 Joypads (4-Sp. Adapter) Spiele auch einzeln. Tel. 06669/1381 ab 17 h, verl. Richard Paul

Verk., kaufe, tausche Spiele für SF, MD, US, GB, verk. oder tausche Contra, F-Zero, Zelda, S. Aleste, suche Axelay, Parodius, Dinosaurius. Tel. 07151/32132 von 15-20 h, Sebastian

Tausche Super Famicom Spiele. Habe Smash TV, Lemmings, Aleste u.a., gebe ältere Spiele für Super Scope. Suche dt. Anl. für XE1SFC! Tel. 06395/7205

Verk. Battle of Olympus 40 DM, Pinbot 40 DM, Swords Serpents 50 DM, Simons Quest 40 DM. Tel. 0721/709848 Jochen, alles für NES

Tausche (ver)kaufe NES-Modul, habe Parodius, S-Fighter II, Turtles IV, suche B-Blazeradams, Family, tausche mein M-D. Neo-Geo, oder NES mit Spielen. Tel. 06271/5873 oder 71281

Verk. 10 Spiele (z.B. Turtles 4, Zelda III, Parodius) nur kpl. für PF 788 DM, suche dt. Super NES ohne Spiele und mit RGB-Kabel für 200 DM. Tel. 02365/46282

Suche folgende Games fürs Super NES: Sim City, Actraiser, Zelda III, Super Contra, Final F., zahle 50 - 80 DM pro Modul evtl. auch Tausch gg. MD-Games. Tel. 04486/562

Tausche S.F. + 5 Spiele (Actraiser, S.G. & Ghosts, M. Ninja, F-Zero, SMW) gg. Neo Geo + 2 Joypads + 2 Spiele (Fatal Fury u.a.) evtl. Memory Card. Tel. 04941/7869

Verk. M. Superset + Mario III, 100 % o.k., VB 360 DM. Tel. 02151/303241 nach 19 h

Tausche Super F., NES Spiele aller Art, suche alles was neu ist. Tel. 05341/392144 Michael.

Tausche Super f. / NES Spiele aller Art, suche alles was neu ist. Tel. 05341/392144 Michael.

Verk. Super NES (am. Vers., laufen mehr Spiele als auf dt. Vers.) + jap. Adapter, John Maden, Football, S. Mario World, Contra, alles nw., nur 555 DM. Tel. 02129/50246

Tausche GB. + 20 Games z.B. Tinx Toon, FFL II, TMNT II etc. NP ca. 1590 DM gg. S. Famicom mit 3-4 Games, habe auch MD, z.B. Immortal WB V. Tel. 04862/17337 Jan

Kaufe, tausche und verk., Super NES, Famicom Spiele, bin 100 % zuverläss., Tel. 089/221621 ab 14 h

Tel. 0211/745700, Kauf und Verkauf von Famicom Spielen. Keine Bestände, suche JB-King, Joypad, Suche rosarote Powertipsordner. Tel. 0211/745700 Stefan

Verk. Neo Geo Games und Super Famicom Spiele. Verk. außerdem Neo Geo Zub., Memo. Tel. 02872/7376 Thorsten

Suche Famicom, Super NES Spiele, Final F., Castlevania IV, u.a. verk. NES Spiele. Tel. 05371/52222

Tausche Mega-Drive RGB + Sonic, Shadow Dancer, Wonderboy 5 + 2 Joypads + 100 DM gg. Super Famicom + Spiel. Tel. 09342/4114 Sebastian 19-21 h

Suche Super NES Spiele. Super Contra, Super Wrestlingmania und Quackshot für MD. Verk. GB Spiele (Double D 2. u.v.m.) Tel. 06569/361 Patrick

Kontakte

Hilfe! Suche für Amiga Sim City, Trainert, Anl.) Scenario Disk I + II, suche noch folgende Anl., Sim Ant. Form One GP, Bundesliga I + II. Tel. 07031/801462, Conny

Amiga Musician sucht Contacts: Thomas or write to Thomas Kleespies, Blickenbacher Weg 18, 6 Frankfurt 71

Proline, die neue Schweizer Mailbox. Tel. 41-1-840-53-72. 710 Mega IBM Software, Schwerpunkt. Games + Lösungen.

Suche Tauschpartner für PC und Amiga Spiele und Anwender. Habe sehr viel. Bitte 0201/295661 anrufen oder Listen an D. Dormoomi, Große Leining 34, Essen 1

Suche PC-Freaks. Tel. 02823/1551. Torsten

Kaufe Games für Famicom, Neo Geo, Mega Drive usw. auch ganze Bestände, sucht Ihr ältere oder neuere Spiele oder Konsolen? R. Rosenhahn. Tel. 02154/40096

Insider - Der PC-Club - für alle Einsteiger und Profis. Erstausgabe gg. 2 DM bei: Insider, Torben Soffa, Woldenarstr. 13, 4902 Bad Salzuflen 1.

Verk. PD und Shareware für C64. Demodisk gg. 2 DM bei: D. Peter, Weingartenstr. 2, 7135 Wiernsheim 4.

Amiga-Software-Club. Gratis Info bei: Jesper Sorensen, Klarinetvej 33, DK-8700 Horsens, Denmark

Diverses

Tausche, kaufe, verk. Spiele für Mega Drive, S-NES und Neo Geo. Suche Toki und R. Thunder (Lynx) Verk. PC-E., Gameboy mit Spielen. Tel. 089/4701827

Mitspieler für private Briefspiele ges. Info bei: Andrea Viehl, Sartenweg 15 b, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen

PG inkl. Drucker, Mon., Software und Eigentumswohnung (sonnige Lage im Allgäu) zwischen Kempten und Oberstdorf, 93 my. zus. 285.000 DM VB. Tel. 08321/82571

Verk. NES mit 14 Spielen für 800 DM, bitte melden per Tel. bei 030/3411305 von 14 - 20 h, Berlin

Verk. US Robotics Modem HST. Bester Zustand und inkl. Zub., 900 DM VB bei: E. Köstner, Ostner Str. 177, 5300 Bonn 1

Verk. oder tausche NES u. GB-Spiele. Preis VB. Tel. 0731/86287. Nico Schrimpf, Wiblingenstr. 38, 7910 Neu-Ulm

Kaufe billige NES-Spiele, verk. Joystick für SMS und SMD (NP 50 DM), 20 DM, und Computer Joystick (NP 25 DM), Denny Brodorb, Str. d. Einheit 7, O-7543 Lützenau

Verk. Sega-Master-System mit ca. 20 Spielen, Phantasy-Star 65 DM, Rasta 45 DM u.v.m., 945 DM, Master-System-Spiele sind auch einzeln erhältlich. Verk. auch MD-Spiele. Tel. 089/1505746

Verk. Star LC 20 nw. Preis 250 DM. Tel. 0234/470245

Biete kaum benutztes Abspielgerät für Spielhallenplattine (RGB-Anschluß) für nur 300 DM, Tanja Winter, Auf der Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Asmagor! Ein strategisch-wirtsch. Briefspiel. Nur 2,50 DM pro Runde. Gratisinfo einfach per Postkarte anfordern. Lukas Suchan, Im Felde 19, 7300 Esslingen

Suche: 1. VCS 2600 DM, Empire Strikesback, 2. D&D Abenteuer B4, Verk. Stadt, 3. Memory Cards für Neo Geo, Biete ca. 70 % NP. M. Abraham. Tel. 08741/8825 19 h

Suche Konsolen + Spielmodule für folgende Systeme: Sega Mega Drive, Sega Mega Drive, Sega Master, PC Engine, Nintendo, Roger Kerber, RDSBG, Ldstr. 58, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Verk. NES in Topzustand mit Mario I, Mario III, 1 Spiel für 200 DM. Tel. ab 17. August 92 von 9 - 15 h unter 0521/333056 (verl. Andreas Strehl)

A 500: Verk. Laserdisk Game-Basisset mit LD Dragonslar, Software + Interface, VB 150 DM, 12 Orig., (z.B. Turrican II, Defender of...) nur kpl. auch Tausch. Suche ASM. Tel. 06482/1310

Verk. versch. Konsolen z.B. Neo Geo, Megadrive, Superfamicom mit Spielen und Zub., Tel. 06035/2592 Richard

Verk. NES-Spiele (z.B. Mario III, Simpsons, Feuerstein, Chip + Chap, Link, Mario II, usw.) kaufe Super Famicom mit einem Top-Spiel. Tel. 0234/591447

Apple Macintosh SE, 2 MB RAM, 30 MB HD Festplatte, und Laserdrucker, VB 3300 DM, auch einzeln per NN oder an Selbstabholler. Tel. 02173/73186 ab 14 h

Verk. Spiele für Super Famicom Mega Drive und Neo Geo, Rushing, Beat, Immortal, Gynoug, Crossed, Swords u.v.m. Tel. 07231/355772 19-21 h

Neo-Geo, verk. Neo Geo + 3 Spiele + Joy, Memory Card 700 DM. Christopher Neely, Rebenstr. 3, 8307 Effretten, Schweiz. Tel. 052/323645

Verk. Curse of Azure Bonds (C64) und Ski or Die (A 500). Tel. 08704/305, Markus + Josef Jungwirth, ab 18 h

Suche das Spiel Gettysburg von SSI für den Amiga, zahle Höchstpreise. Schriftliche Angebote bitte an: Richard Zierer, Westenroth 54, 8304 Mallersdorf

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module, dt., Famicom + Module, PC-Engine, Module, verk. auch Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. Game Boy Module und Game Gear Module u.a. Konsolen. T. 04521/71497 ab 17 h

Verk. alte Power Play Ausgaben, habe: 1-6, 10/88-4/89, 12/89, 3/90, 2/91, 4/91, 8/92. Tel. 07161/71822 Andi

Tausche kpl. Satelliten Anlage 30 TV Prg., Neo-Geo mit 1-2 Spielen oder Super NES mit 5-6 Spielen. Tel. 02171/45633 bis 23 h

Tausche S. Ghosts & Ghosts (S.F.) Actraiser gg. Turtles IV, Castlevania IV, Parodius, tausche auch Mega Drive Spiele. Tel. 04941/7869 Matthias

Suche dringend ausführliche Komplettl. zu Phantasy Star II (Mega Drive) schreibt an: Marko Salchon, Theodor-Körner-Str. 8a, 2111 Altwigshagen

Verk. 100 % intaktes, kaum benutztes nw. Neo Geo, Joypad, Netzeil, Memory Card, Nam 1975, Robo Army f. 1200 DM. T. 02129/50246

Autom. Platinen ab 50 DM, Neo-Geo, PC-Engine, Super Famicom, Mega Drive, kaufe, tausche, verk. alle Systeme. Tel. 02382/3437

Tausche dt. Game Gear + TV-Tuner, Akkus, 2 Spiele, (100 % o.k.), + 100 DM gg. Neo-Geo-Konsole (nur wenn 100 % o.k.) Tel. 07821/1425 Michael

Zahle 150 DM für Deadline Orig. (egal welches System), nicht die Virgin- oder Commodore-Neuaufgabe. Tel. 05121/512725 Klaus 18-20 h

Verk. Game Boy Module, Game Gear M., Mega Drive M., PC-Engine, M. NES M., Sega Master M., Neo Geo., NES-US-Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Kaufe Spiele fürs Mega Drive, Game Gear, Atari Lynx und Super NES. Tel. 02307/61532

Suche Neo-Geo-Module. Zahle gut. Mo-Fr. ab 19 h. Tel. 0871/71434 Franz

Suche und verk. PC-Engine, CD-Spiele, (auch SCD), habe z.B. I+II engl., Download II, usw., verk. auch Lynx-Spiele, z.B. Shanghai, verk. Mega Dr.-Spiele (John). TEL. 089/344425

Casio Keyboard CT670 für 550 DM. Tel. 07222/29454 ab 17 h

Verk. NeoGeo mit 7 Spielen (L. Resort, Robo Army) für 1700 DM, NP 2900 DM, E. Schneider, Giessen. Tel. 0641/43340, Preis ist VHB

Super Set zu verk. mit 9 Spielen wie: Probotector, T2, Total Recall, RC Pro Am... 600 DM. Tel. 06081/8755 ab 17 h

Neo Geo, suche immer Spiele, kaufe evtl. auch ganze Bestände (Grundgeräte). Tel. 02872/7376 Thorsten. Wochentags ab 21.-22.30 h

Verk. CPC 6128 mit Mon., Joysticks, 3 HB, und über 40 Spiele für 250 DM (100 % i.O.) Tel. 08144/7900 ab 20 h

Div. für Mon. Commodore 1084 S, alle Software-Zeitschriften von 88-92, PC-Engine Joypads und HV-Cards. Tel. 02272/81428 Dietmar

SMD + Game Gear + SNES + Neo Geo etc., kaufe Module, Grundgeräte, ganze Sammlungen, kaufe auch größere Mengen (bevorzugt). Tel. + Fax 0221/4000359

Sega Mega Drive, Game Gear, Super NES etc., verk. Module, Grundgeräte und ganze Sammlungen z.B. MD + 10 Module + 2 Joypad für VB 590 DM, G. G. + 5 Module, VB 350 DM. Tel. 02268/7356

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninseterenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)

AMIGA POWER DISK NR.12

Das Super-Layout-Programm

“Page Setter” für nur 19,80 DM!

Das komplette Profi-Programm von Gold Disk!

Das ist Desktop Publishing pur. Mit Page Setter schaffen Sie alles: Von der Glückwunschkarte bis zur Vereinszeitung, vom Hinweisschild bis zum Bewerbungsschreiben. Page Setter ist die kompromißlose Lösung für die professionelle Gestaltung Ihrer Dokumente.

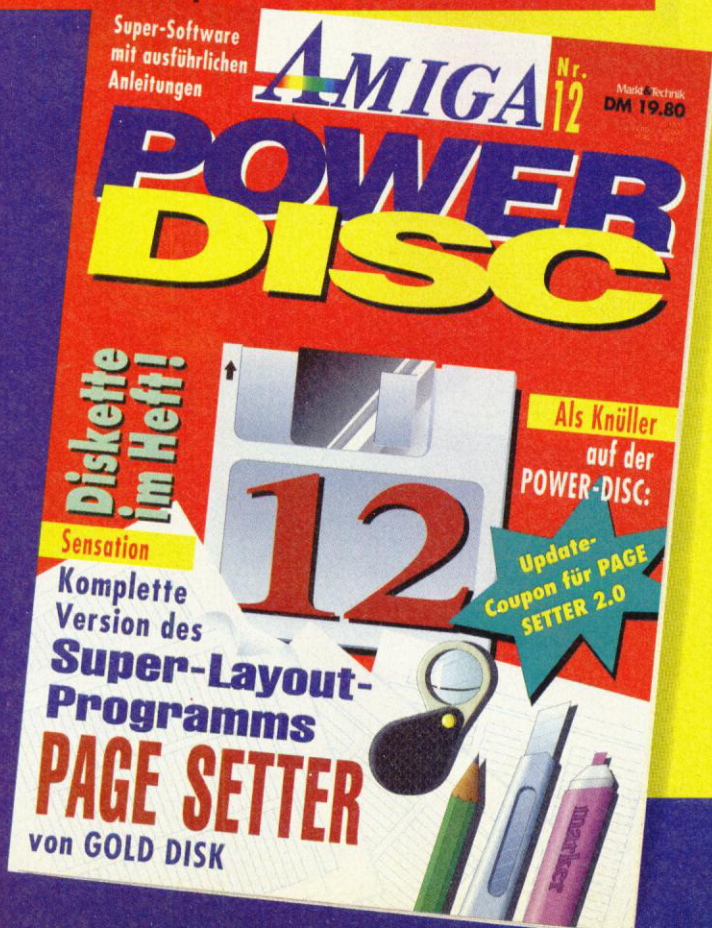
Nur erhältlich bei:
POWER DISC direkt bei:
Amiga Leserservice CSJ
Postfach 14 02 20 • 8000 München 5
oder per Tel. 089/24 01 32 22



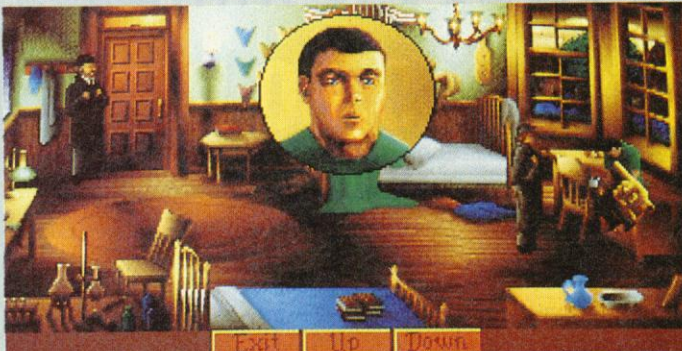
Und das bekommen Sie bei diesem starken Layout-Programm:

- Page Setter arbeitet nach dem bewährten Boxen-System: Jede dieser Boxen kann ganz nach Wahl mit beliebig platzierbaren und verknüpfbaren Text- und Grafik-Elementen bestückt werden.
- Eingebaute Editoren für Text bzw. Grafik erleichtern die Arbeit.
- Sie haben jede Menge Werkzeuge und verschiedene Zeichensätze und Schriftattribute zur Verfügung.
- Ganzseitenansicht und vielfältige Editierfunktionen.
- Super-einfache Bedienung über die grafische Oberfläche.
- Hervorragende Druckergebnisse auch auf Matrixdruckern.
- Außerdem: Einen Update-Coupon für Page Setter 2.0!

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinns-Preis von nur 19,80 DM!



Faszinierend, Watson!



James Sanders
"What more can you possibly want of me?"



Gesprächig: Der Freund des Opfers im Verhör.

Sherlock Holmes

Eine knuffige, schlappohrige Tweedmütze, ein Vergrößerungsglas, eine ständig qualmende Pfeife und ein kristallklarer Verstand sind die unverwechselbaren Markenzeichen eines der größten Detektive aller Zeiten. Die Rede ist von keinem geringeren als Arthur Conan Doyles berühmter Romanfigur *Sherlock Holmes*. Der blitzsaubere Vorzeige-Brite *Sherlock Holmes*, der seine kniffligen Fälle im Duett mit seinem nimmermüden, nicht ganz so brillantem Kumpel Watson löst, steht vor einem kleinen Problem. Ein mieser Meuchelmörder murkst im London des 19. Jahrhunderts

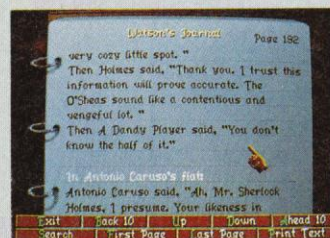
mit Vorliebe junge Damen ab. Besonderes Merkmal: Der Mörder führt eine ultrascharfe Klinge — möglicherweise ein medizinisches Skalpell. Für die Londoner Polizei, allen voran Inspektor LeStrade, ist der Fall sonnenklar: Nur der berühmte "Jack the Ripper" kann der frauenzerschnippende Bösewicht sein. Sherlock Holmes wittert einen waschechten Polizeirrtum ("Watson, Jack the Ripper ist nicht der Mörder!") und zieht auf eigene Faust los, um den Killer zu finden.

In Electronic Arts' neuem Krimi-Adventure *Sherlock Holmes*, schlüpft Ihr in den karrier-



Schon oft mußte Arthur Conan Doyles berühmter Detektiv als Hauptdarsteller für ein Computerspiel erhalten. Im Gegensatz zu den älteren Programmen um *Sherlock Holmes*, wird Electronic Arts' Krimi dem literarischen Vorbild am

herzerfrischend witziges Spiel im Stil von *Monkey Island 2* erheblich lieber als ein bierernster Softwarekrimi. Außerdem, und das könnte selbst Holmes kaum verzeihen, entbehren einige Puzzles jeglicher Logik. Wenn ein wahrhaftiger Meisterdetektiv Rätsel nur durch Ausprobieren lösen kann, und nicht mit schierer Geisteskraft, trübt das die furiose Mörderhatz. Ein weiteres Staubkorn auf Holmes Weste: Das prinzipiell sehr gute Notizbuch Watsons enthält leider nur Dialoge. Harte Fakten wie z.B. "Holmes findet Gegenstand A in Raum B" notiert der fleißige Watson nicht — das müssen wir schon selber machen. Genug der schnöden Meckerei: Krimifans, denen diffizile Mörderkost einer Agatha Christie oder eines Hercule Pierrat eher mundet als die Haudraufmentalität im Schimmanski-Look, werden sich bei *Sherlock Holmes* wohlfühlen und können ihrer Detektivlust ungehemmt fröhnen. Hoffen wir, daß *Sherlock Holmes* keine Eintagsfliege ist, und Electronic Arts in Bälde eine Fortsetzung nachschiebt.



Fleißig: Kumpel Watson schreibt brav alle Dialoge mit.

ten Tweedmantel des Literaturhelden, um mit gezückter Lupe nach dem Messermörder zu fahnden. Electronic Arts' Adventure-Designer orientierten sich mit ihrem Neuling an dem



Blutig: Das Opfer liegt im Leichenschauhaus.



Kriminalistische Alternativen

Wer sich nicht nur mit Sherlock Holmes auf Verbrecherjagd begeben möchte, kann auf eine Schar Softwareklassiker zurückgreifen.

Da wäre z.B. die Krimikollegin *Laura Bow* aus dem Hause Sierra, die sich bislang durch zwei Abenteuer schlängelte: *Colonels Bequest* und *Dagger of Amon Ra*. Die junge Dame in den Fußstapfen Agatha Christies schafft es allerdings nicht ganz, am Thron des Meisterdetektivs Sherlock Holmes zu rütteln.

Etwas älter, aber dafür um einiges spannender als *Laura Bow* ist der Oldie *Deja vu*, ein knüppelharter Softwarekrimi im Stil alter "Phillip Marlow" und "Sam Spade"-Filme.

Grafisch eines der simpelsten, aber vom Standpunkt des Kriminologen gesehen eines der genialsten Spiele, ist das infocomsche Detektivdrama *Deadline*. Text und Spannung pur fesseln auch den hartnäckigsten Krimifeind.

Ein wenig bunter, aber nicht minder spannend und mit einer Prise Humor gewürzt, orientiert sich der Magnetic-Scrolls-Klassiker *Fish* eher an actiongeladenen James-Bond-Filmen, denn an gesetzteren Krimiklamotten.

Grafisch pompös und mit futuristischem "Bladerunner"-Szenario bestückt, rutschte der Zukunftskrimi *Rise of the Dragon* leider in das obere Mittelfeld ab.



Gewaltig: Die Landkarte von London.



Beschäftigt: Der Kommissar schreibt gerade wichtige Berichte.

bewährten Konzept der Lucasfilm-Games-Spiele (z.B. *Monkey Island 2*). Wie beim bekannten Konkurrenten, klickt Ihr in *Sherlock Holmes* die Hauptfigur des Spiels per Maus durch die verschiedenen "Räume" des Adventures, die in seitlicher 3-D-Perspektive zu sehen sind. Ist der aktuelle Ort etwas größer als ein Bild-

schirm, wird brav gescrollt, sobald Holmes den Bildrand erreicht. Sonst wird prompt auf den nächsten Raum umgeblendet. Verläßt Holmes mit Watson im Schlepptau einen Schauplatz, taucht eine Landkarte des alten Londons auf. Je nach Erfolg Eurer Recherchen erscheinen auf der Übersichtskarte neue Orte auf, die besucht werden können.

Ebenfalls nicht ganz unbekannt sind die Adventure-üblichen Befehle wie "Unter-

suche", "Nimm", "Öffne" und "Rede", die sich per Maus aktivieren lassen. Wahlweise reicht ein Klick mit der linken Taste auf den Befehl und dann auf den gewünschten Gegenstand. Leichter geht's mit der Kombination aus linker und rechter Maustaste. Klickt Ihr beispielsweise erst mit der linken Taste auf eine Tür, geht Holmes direkt dorthin. Die rechte Maustaste gibt Holmes den Befehl, die Tür zu öffnen.

Um den geheimnisvollen Mord zu klären, muß Holmes sich mit zahlreichen Spielfiguren unterhalten. Aus einer Reihe von vorgegebenen Sätzen pickt Ihr Euch den gewünschten Gesprächspunkt heraus. Damit Ihr im Konversationsdschungel nicht den Überblick verliert, führt Watson automatisch Buch über jede Unterhaltung. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version (Handbuch und Bildschirmtexte) des Adventures ist zur Zeit in Arbeit.

mh

Genre: Adventure

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 85%

Grafik: 76% Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —



Glitschig: London im Regen ist Schauplatz eines Verbrechens.

Für mich ist *Sherlock Holmes* schon fast eine Legende: Mit wachsender Begeisterung verschlang ich Romane und Filme mit dem englischen Edeldetektiv. Als Holmesfan ("Stopfe er meine Pfeife, Watson!") bin ich von Electronic

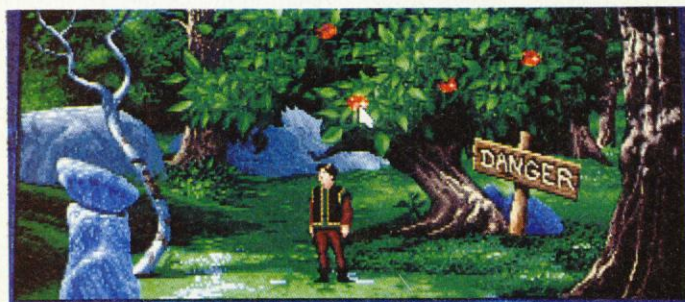


durchstöberten authentische Kriminalakten. Jede Kleinigkeit im Spiel, und sollte sie noch so unbedeutend erscheinen, könnte später zur Lösung des Mordfalls beitragen. Mag Michael über mangelnde Logik meckern — ich finde, daß die

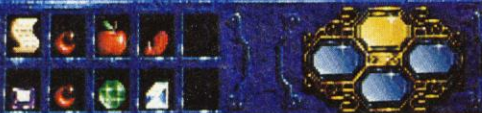
Arts' Version des cleveren Super-schnüfflers begeistert. Man spürt förmlich die Liebe zum Detail: verregnete Straßen, die gewisse Londoner Schmuddeligkeit, der peinlich penible Holmes. In Sachen Detailfülle zahlt sich die Mühe der Entwickler aus: Nicht umsonst verbrachten die EA-Designer Nächte in den Archiven Scotland Yards und

Puzzles einem echten Kriminologen durchaus gerecht werden. Auch die Technik verdient bei mir die Note "1": Noble Grafik sorgt für "London"-Stimmung, Musik und Sprachausgabe (via Soundblaster) für noch dichtere Atmosphäre. Jeder Softwaredetektiv, der etwas auf sich hält, kommt um dieses kriminalistische Feuerwerk nicht herum.

Dungeonlos



A ruby tree



Eden läßt grüßen: Ein Baum mit Früchten.



Legend of Kyrandia

Das amerikanische Softwarehaus Westwood Studios wandelt auf neuen Wegen. Bisher war "Westwood" nur durch die AD&D-Grafikrollenspielsaga *Eye of the Beholder* bekannt, die die kalifornischen Designer für SSI entwarfen. Die lukrative Gemeinschaft hielt jedoch nicht lang — heute werkt Westwood für den Medienriesen Virgin Games an einer neuen Spieleserie. Diese Reihe hat mit dem Rollenspielgenre nicht mehr viel zu tun. Das erste, frisch erschienene Spiel (geplant sind vorläufig drei Teile) *The Legend of Kyrandia*, entpuppt sich als lupenreines Fantasy-Grafik-Adventure im Stil der Lucas-Arts-Programme.

Schauplatz der Handlung ist das Märchenreich Kyrandia. Kyrandia ist ein solch friedliches Land, daß alle Wesen, ob Mensch, Tier oder Pflanze, in unerschütterlicher Harmonie zusammenleben. Das heißt — fast alle! Der bitterböse Harlekin Malcolm bekommt schon beim Gedanken an Friede, Freude, Eierkuchen eine Gänsehaut. Damit der magisch begabte Malcolm keinen Unfug anstellen kann, hielt ihn der König Kyrandias gefangen. Malcolm entflieht allerdings dem Knast und fackelt zur Feier des Tages ein paar Bäume nieder,

grillt ein unvorsichtiges Eichhörnchen und läßt den königlichen Zauberer, den weisen Kallak, zur Salzsäule erstarren. Malcolms Plan: Die letzte magische Energie aus dem Lande quetschen und mit der gesammelten Zauber-Power Kyrandia regieren.

Trotz der doch recht ernststen Märchenstory kommt in *The Legend of Kyrandia* der Humor keinesfalls zu kurz. Für genügend Witz im Spiel sorgt der Held des Abenteuers — Brandon, der leicht schusselige En-



Sieh an — auch ohne Dungeonumgebung ziehen die Westwood Studios alle Register ihres handwerklichen Könnens. Die *Kyrandia*-Reihe könnte zur echten Konkurrenz für die renommierten Adventure-Firmen werden. Zwar ist das Grundkonzept des



"Oooh — das sieht aber gut aus!" und "Klingt nicht schlecht" wurden Brandons erste Schritte in Kyrandia kommentiert. Im Grafikgewimmel fällt zudem kaum auf, daß einige der Landschaftsbildchen mehrfach verwendet

worden sind, um ge-Abenteuerneulings gnadenlos abgekupfert (Anleihen bei Lucas Arts und Sierra sind unübersehbar), trotzdem verbreiten Brandon & Co. ein eigenständiges und faszinierendes Flair. Besonders die gut gelungene Mischung aus ernster Puzzlekunst und Softwarehumoreske stimmt bis auf den I-Tupf. Ein besonderes Leckerli sind Grafik und Sound — beim ersten Probespielen in der Redaktion sammelten sich schon nach kurzer Zeit einige Zuschauer um den Test-PC. Mit

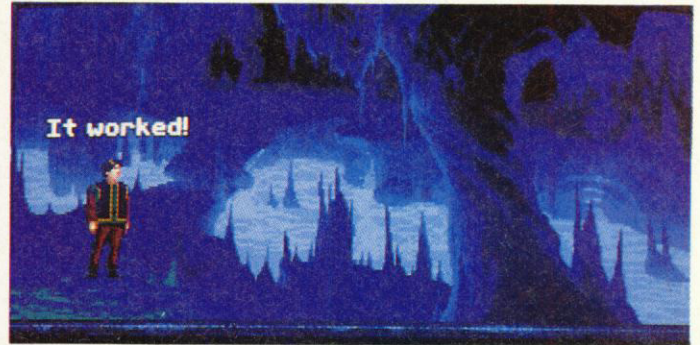
schickt ein größeres Spielfeld vorzugaukeln. Ein zweischneidiges Schwert in Sachen Spielbarkeit ist die supersimple Benutzerführung. Der Verzicht auf jegliche Icons und Auswahloptionen mag für den Adventure-Einsteiger eine ganz famose Geschichte sein — wackere Altmeister des Genres vermissen ein gewisses Maß an Handlungsfreiraum. Eins steht jedoch fest: Für den Abenteuerneuling ist *The Legend of Kyrandia* ein Wonnebrocken.

Nur mit einem Zaubertrunk kommt Brandon in diese Hütte





Knackige Puzzles: Welche Edelsteine müssen in die Schale (links) und wie kommen wir über diesen Fluß (rechts).



Glück gehabt, der Bösewicht Malcolm hat einen guten Tag erwischt und läßt uns in Ruhe

Brandon für Beginner

Adventure-Einsteiger bekommen hier eine kleine *Kyrandia*-Starthilfe von uns. In Kurzform erklären wir Euch die ersten paar Puzzles. Wer lieber selber an den Rästelnüssen knabbern will, sollte keinen Blick auf die folgenden Bilder und Hinweise riskieren. mh



Notiz und Säge sind wichtig



Hier gibt's die ersten Aufträge



Fangt Euch einen Tränentropfen



Rosen gibts beim Altar



Verfolgt diesen Burschen



Gebt hier die Säge ab

kelsohn Kallaks. Um Malcolm aufzuhalten, steuert Ihr, am besten mit einer Maus, Brandon durch verschiedene Landstriche Kyrandias. In jedem der einzelnen, mehrere Bildschirme großen Gebiete muß Brandon einige Aufgaben und Rätsel lösen, bevor er den nächsten Bereich betreten kann. Ein Beispiel: In Provinz Nummer zwei ist der Eingang zum dritten Teil des Adventures (eine Höhle) mit einem Eisblock verschlossen. Erst wenn alle Rätsel gelöst sind, bekommt Brandon einen Zauber, mit dem sich die Eiswand schmelzen läßt. Die ersten Puzzles dienen dem Kyrandia-Einsteiger dabei noch zum Anwärmen und sind schnell gelöst, später steigert sich der Schwierigkeitsgrad merklich.

Die Umgebung, durch die Ihr Brandon steuert, wird wie in *Indy 4* oder der *Kings Quest*-Reihe aus seitlicher 3-D-Perspektive gezeigt. Brandon kann so quasi "in" das Bild hineingehen. Die größte Besonderheit, die *The Legend of Kyrandia* ziemlich stark von den Adventure-Kollegen unterscheidet: Es gibt keine Befehls-

Icons und bei Gesprächen keinerlei Auswahloption aus verschiedenen Konversationspunkten. Im Prinzip wird *The Legend of Kyrandia* nur durch einfaches Anklicken von Orten, Gegenständen und Personen gespielt. Ein Gegenstand z.B. wird angeklickt und automatisch mitgenommen — ein zweiter Klick auf eines von zehn Inventarfenstern legt den Gegenstand dort ab. Um dieses Objekt zu untersuchen, reicht wiederum ein Knopfdruck auf das Item und dann auf Brandon, der sofort eine Beschreibung liefert.

Wollt Ihr Euch mit Personen unterhalten? Kein Problem: Mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Gesprächspartner fahren und klicken. Das Gespräch läuft vollautomatisch ab. Wem Brandon zu langsam durch die Wälder Kyrandias stapft oder die Bildschirmtexte zu schleppend über den Schirm wandern, darf per Optionsmenü die Geschwindigkeit von Schrift und Held einstellen sowie seine Spielstände speichern.

Die Bildschirmfotos stammen noch von der englischen Version — an einer übersetzten Fassung wird fieberhaft gearbeitet. mh

Genre: Adventure

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Virgin

MS-DOS 86%

Grafik: 84% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, XMS-Speicher

Geplant für: Amiga

Inserentenverzeichnis

Alt GmbH	138	Karsoft	95
ATI	3. US	KBM	128
		Konami	35, 55
B.A.T.	4. US	Kranz	156
Bachler	33		
Berry Lösungsservice	79	Magic Games	93
Bomico	15	Magic Line	79
Bundesverb. des Sanitätsnachwuchses	91	Maks Software	93
		Markt & Technik Verlag	
Chaud-Soft	141	50, 132, 158, 160, 165	
Club der Computerfreunde	61	Maxion	156
CoSi	81	Mega Trade	7
CPS Frank Heidak	84/85	Microprose	47, 49, 60, 68, 145, 163
CPS Hamburg	121	Mitsui	137
Cybertrade	154	MN-Hobby Soft	156
		Multimediasoft	140
DBP Telecom	31		
DIF Game Verlag	79	New Point	154
Dongle-Ware	40	Nintendo	8/9, 11
Dynatex	154		
		Okay-Soft	156
ECI	127, 138		
Esser Soft	156	PCV	130
		Peroka-Soft	38
Fandango	128	Pfister	149
Fantasy Productions	138	Philip Morris	2. US
Förster	154	Playsoft	130
Funny Software	23, 146		
Funsoft	40	Rothmans Cigaretten	57
Funtastic	41	Rushware	27, 42, 116, 146
Funware	138		
Galaxy Software	128	Skyline	141
Gamesworld	73	Soft & Sound	65
Gross Electronic	130	Softpower	40
Grzywaczewski	142	Softsale	97
		Software	99
		Software Maniacs	135, 150
Hamo	76	Softworld	141
Harry's Software	77		
Hartung Spiele GmbH	37, 39	Time-soft	38
		United Software	123, 159
ICP Verlag	127		
		Wial	62/63
Joysoft	97		
Junker Computer	7	Zapp Games	141

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

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, Cornelia Pflanzner
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Virgin Games

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 650
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
 Markt & Technik Abobetreuung GmbH
 Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
 Tel.: 0 71 32/385-263, Telefax: 0 71 32/6563
 Jahresabonnement Inland DM 69,80 frei Haus inklusive MwSt.
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 64 38 66, Jahresabonnementspreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/51 91 31, Jahresabonnementspreis: 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,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
 Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
 Telefon 089/46 13-0, Telex 52 20 52, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung
 der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
 ISSN 0937/9754



Peters Panne



Mit einem Seil schwingt sich Peter seinen Piratenklamotten entgegen (Atari ST)

Hook

Die Geschichte um Peter Pan erfreut sich in der Märchenwelt amerikanischer Kids der gleichen Popularität wie die Hatz um Rotkäppchen und den bösen Wolf in Deutschland. Starregisseur Steven Spielberg verwirklichte mit dem Peter-Pan-Film *Hook* seinen Kindheitstraum und füllte, dank famoser Besetzung, monatelang die Kinos dieser Welt. Die Video- und Computerspielrechte zu *Hook* erwarb gewohnheitsgemäß der britische Softwaregigant Ocean.

Das Spiel erinnert an be-

kannte Lucasfilm-Adventures. Ihr steuert Peter Banning alias Peter Pan per Maus durchs Nimmerland, auf der Suche nach seinen, vom Bösewicht und Piraten *Hook* entführten Kindern. Auf dem Weg durch das Grafik-Adventure sind mittels fünf Icons (reden, schauen, geben, nehmen, benutzen) und verschiedener Gegenstände Rätsel zu lösen. Informative Gespräche mit den unterschiedlichsten Charakteren werden ebenfalls komplett per Maus gesteuert. Bevor Peter seinen Nachwuchs jedoch wie-

Die *Hook*-Programmierer haben sich augenscheinlich am Kultspiel *Monkey Island* orientiert. Allerdings stören die sparsam verteilten, teilweise gar unlogischen Rätsel und eine unerfreulich schlechte Übersetzung ins Deutsche. Umlaute werden durch grafisches Wirrwarr oder andere Buchstaben ersetzt, was den Spielspaß erheblich senkt. Des Weiteren hat der gediegene Computerabenteurer die Hatz um Pans Kinder in Windeseile durch-



gespielt. Grafisch kann *Hook*, abgesehen von einigen Zwischenbildern, nur auf dem PC überzeugen. Auf einem ST wirken die Pixel, selbst für 16 Farben, äußerst bieder. Musikalisch ist's dasselbe: Eine nette Musik auf PCs, Atari-ST-Besitzer bekommen nur sporadisch Akustik geliefert. Es bleibt eine äußerst schlampige Filmumsetzung, die in Ansätzen zwar überzeugen kann, aber kurz darauf schon durchgespielt ist.



Im Nimmerwald gibt's schöne Grafiken und dumme Rätsel



Pan beim Zahnarzt — ein Goldstück für seinen Goldzahn (Atari ST)
Der Abspann naht (MS-DOS/VGA)

der in den Arm schließen darf, werden allerlei Prüfungen bestanden. Bezieht sich die Piratenmär anfangs noch auf einfaches "Sammeln von Piratenklamotten", muß Peter Banning im Nimmerwald seine Pan-Identität wiederfinden und zu guter Letzt den Piraten *Hook*

à la *Monkey Island* zur Rede stellen (wer besser beschimpft gewinnt). Wer *Hook* nicht am Stück durchspielen will, darf fünf Spielstände speichern. *kn*



Frech: Peter klaut betrunkenen Piraten sogar die Hosen (Atari ST).

Genre: Adventure
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 bis 110 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 48%

Grafik: 64% Sound: 57%

Schwierigkeit: leicht

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus

ST 44%

Grafik: 49% Sound: 17%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 512 KB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: Amiga, C64

INDIANA JONES

and the
FATE of ATLANTIS™

Plato wußte von Atlantis
In einem verlorenen Buch schrieb er über die berühmte Stadt und das Orichalcum, dieses mysteriöse chemische Element, welches die fantastischen Maschinen von Atlantis antreibt.

Die Gegenspieler wissen von Atlantis
Sie fanden das verlorene Buch und merkten, was ihnen das Orichalcum geben konnte - die Macht, die ultimative Waffe des Jahrhunderts zu bauen...

Sophia weiß von Atlantis
Während einer archäologischen Expedition auf Island fand sie eine merkwürdige Halskette, sowie Perlen aus Orichalcum.

Alle wissen etwas - außer Indy
Und er muß verdammt schnell lernen, denn seine Gegner sind ihm einen Schritt voraus - in Island, in Nordafrika, auf den Azoren und vielleicht auch in... Atlantis.



Komplett in Deutsch

Unser bislang größtes und aufwendigstes Abenteuer
Gewaltig. Mehr als 200 Räume in State-Of-The-Art VGA-Grafik. Fantastische Animationen, ein neues Icon-Interface und brandneue theatralische Lichteffekte bieten Abenteuerspaß vom Feinsten.

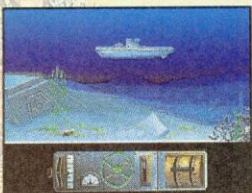
Drei verschiedene Spielwege
Drei Wege führen nach Atlantis. Der knifflige Weg enthält jede Menge harte, aber logische Rätsel, der actionreiche Weg verlangt nach guten Reflexen und wer lieber zu zweit das Abenteuer bestreiten will, wählt den Team-Weg.

Kinoähnlicher Soundtrack
iMUSE™, unser brandneues, interaktives Soundsystem unterstützt alle gängigen Soundkarten mit bombastischem, der Situation angepasstem Sound und einer Fülle von Effekten und Musik.

Alle außer Indy wissen Bescheid - Und er muß verflücht schnell lernen.



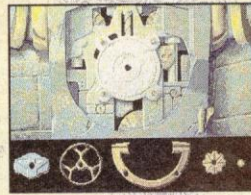
Bildschirmfotos: IBM 256-Farben VGA



Kapern Sie ein U-Boot und finden Sie die versteckte Luftschleuse von Atlantis.



Suchen Sie mysteriöse Ruinen in den Weiten der Sahara.



Befassen Sie sich mit einer geheimnisvollen Maschine.



Rechnen Sie mit heißen Verfolgungsjagden.



INFO-Hotline: Tel. 02131/6602-38
Informationen auch auf BTX-Seite *63036#

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

Erhältlich für: IBM-AT 5.25" HD / 3.5" HD
1MB Minimum, VGA 256-Farben AdLib
Sound Blaster, Roland Soundkarten
Festplatte wird benötigt!
Amiga in Vorbereitung

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG
Indiana Jones ist ein eingetragenes Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. iMUSE, zum Patent angemeldet.
Indiana Jones and the Fate of Atlantis und SCUMM™ sind © 1992 LucasArts Entertainment Company. Autorisierte Nutzung. Alle Rechte vorbehalten. Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Published by Softgold. Made in Germany.

WHO IS WHO?

K. GOLLERT



Dieses Mal muß sich Redaktions-Ossi Knut Gollert den intimen Fragen aus der Redaktion stellen. Geboren wurde er vor gut 21 Jahren in dem niedlichen Städtchen Wolgast an der Insel Usedom in Vorpommern. Im Alter von sieben Jahren wurde Knut in die Klauen sozialistischer Bildungswege gezwängt. Dort gefiel es ihm ganz gut und er entwickelte sich erfolgreich zu einer sozialistischen Persönlichkeit mit ausgeprägtem Klassenbewußtsein. Erste Schritte in Richtung Computer machte er auf einem riesigen 8-Bit-Rechner der NVA (Armee). Nach der zehnten Klasse, wechselte er 1988 auf die EOS (ostdeutsches Gymnasium) und schüttelte sämtliche Eigenschaften eines ordentlichen DDR-Bürgers von sich. Nicht zuletzt wegen seines C 64 und einer Menge toller Freunde, mit denen er die Schule auf den Kopf stellte. Ganz unverhofft und mitten ins Abitur platzte die Wende mit all ihren Vor- und Nachteilen. 1990 war das Abitur mit einem annehmbaren Ergebnis überstanden und Knut konzentrierte sich auf das anstehende Physikstudium, seinen Zivildienst in einem Kinderheim und auf seinen schicken Amiga. Als stolzer POWER-PLAY-Abonnent kam er auf die zündende Idee, sich als Redakteur zu bewerben. Als die Zusage kam, packte Knut seine Sachen, ließ das Studium sausen und verdünnsierte sich 'gen München. Seit dem 1. 10. 1991 verdient er seine Brötchen bei der POWER-PLAY.

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichten Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-text unter der Rubrik:

- Amiga C 64/128 MS-DOS-PCs Atari ST Game Gear Mega Drive Lynx
 GameBoy PC-Engine Super Famicom Kontakte Diverses
DM 5,- liegen bar als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Unterschrift

FRAGT DR. BOBO:

!hr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat.
Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:



WHO IS WHO?

M. WOODROFFE



Mike Woodroffe wurde am 19. September 1950 geboren. Nach dem College-Abschluß arbeitete er als Immobilienmakler. 1972 heiratete er und wurde stolzer Vater zweier Söhne. Die ersten 8-Bit Rechner standen in den Schaufenster der Elektronikläden, als Mike an Scott Adams geriet. Er hängte dem Maklerjob an den Nagel und begann Textadventures zu programmieren. So erschienen bereits vor 1985 einige 8-Bit-Spiele unter dem Scott Adams Label. Einmal auf den Geschmack gekommen, ging es weiter mit den legendären Klassikern Hulk und Spiderman. 1988 wechselte Mike auf den Atari ST; Atari-Fans erinnern sich an Gauntlet 1. Erst 1990 schenkte Mike auch PCs und Amigas Beachtung.

cd

Stoffphotography:

Hulk, Spiderman, Gremlins, Robin of Sherwood, Rebel Planet, Temple of Terror (8-Bit, 1985-88), Gauntlet 1, Captain America, Masters of the Univers, Heroes of the Lance (8-Bit, Atari ST, 1988-90), Personal Nightmare, Elvira — Mistress of the Dark, Elvira — The Jaws of Cerberus, Waxworks (PC, Atari ST, Amiga, 1990-92)

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Ein Virus auf meinem PC.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Einmal richtig ohne Straß.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Ich entschuldige eigentlich keine Fehler.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Ich mag Softwarefirmen gern.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? David Shepherd
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Stefan Grahhel
Ihr Lieblingsprogrammierer? Alan Bridgman
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Bei meiner Frau schätze ich Verständnis und Wahrheitsliebe.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Wenn ich etwas Ruhe habe, ist es das Fernsehen.
Ihr bestes Spiel Natürlich Max-works.
Ihr schlechtestes Spiel? Super Gam.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Erster Schlagmann in der englischen Cricketnationalmannschaft.
Ihr Hauptcharakterzug? Ich bin fürchterlich ungeduldig.
Ihr größter Fehler? Der übermäßige Genuß von Schokolade.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Niemand kann mit Horrorsoft konkurrieren.
Ihr Lieblingschriftsteller? Der Malaise Sam Liewellyn.
Was verbasschen Sie am meisten? Ich hasse nichts mehr als unfreundliche Verkäufer.

Welche geschichtlichen Gestalten verbasschen Sie am meisten? Den unaussierlichen Mister Creosote.
Das schlechteste Programmiererteam? Ich will hier niemandem zu nahe treten.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Dynamic Adventure auf dem TRS-80.
Welche Gestalt der Software-szene verbasschen Sie am meisten? Eigentlich niemanden.
Ihr Lieblingscomputer? Ein schneller PC.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit meinem Sohn Simon.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Ziemlich durchgehandelt.
Ihr Motto? Nil Carborono Illicitum!

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Deine Lieblingsspiele? Elite, Falcon (Amiga), Advanced Military Commander, Druid, Katakis (C 64) und Xenon 2.

Was wäre für Dich das größte Unglück? Wenn meine Freundin meine Computer- und Videospiele aus dem 12. Stock werfen würde (sie steht kurz davor).

Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Meine Freundin glücklich zu machen, auch mal mit ihr am Computer zu spielen und ein paar tolle Kollegen zu haben.

Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Menschliche.

Dein Lieblingsmaler? Van Gogh, Mott und die Aquatelle von K. H. Siegel.
Deine Lieblingsmusiker? David Bowie, Sisters of Mercy, Die Toten Hosen und Karl Ort.

Deine Lieblingschriftsteller? Terry Pratchett, Frank Herbert, Douglas Adams, Stanislaw Lem und Umberto Eco.

Dein Lieblingsfilm? Alles mit Sean Connery, Ansonsten Indy, Star Wars und alle Defa-Märchenfilme.

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Die meiner Freundin: Humor, Treue und den unübertriebenen Sauberkeitsfimmel.

Deine Lieblingsbeschäftigung? Mit meiner Wolgaster Clique heiße Feste zu feiern und am nächsten Tag mit denselben am Trassenheider Strand liegen und surfen.

Auf was kannst Du verzichten? Auf "Besserwesser", die die Verhältnisse in der früheren DDR nicht beurteilen können und auf Ausländerhaß.

Dein Lieblingsprogrammierer? Die Bitmaps.
Dein erstes Spiel? Defender, 1983, in einer polnischen Spielhalle.

Welche Gestalt der Software-szene verbasschest Du am meisten? Le Chuck.

Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Bei Strategiespielen meine eigenen, während des 2. Weltkriegs die Leistungen von Schukov. Ansonsten gehört Krieg in die Mülltonne.

Wer oder was hättest Du sein mögen? Arthur Dent.
Dein Motto? Kommt Zeit, kommt Knut.

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
frankieren,
60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

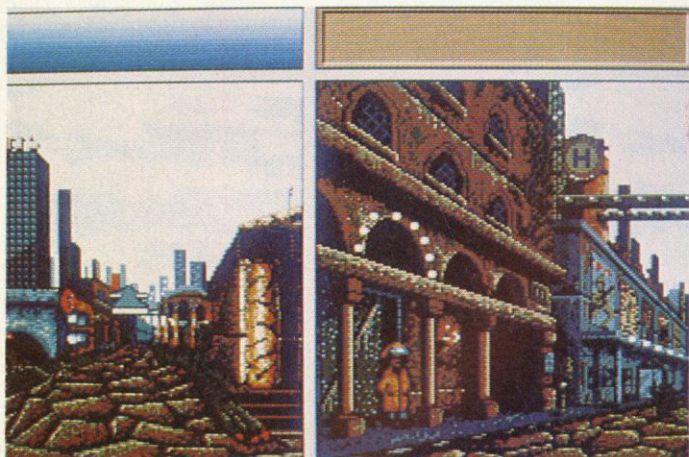
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

High-Tech-Bond



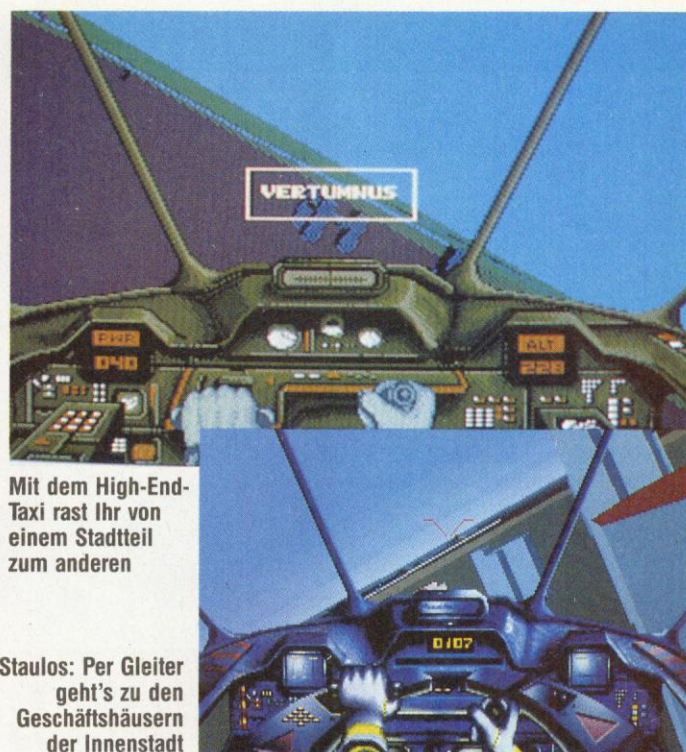
Grafisch mußte die Amiga-Version Federn lassen

B.A.T. 2

Das "Bureau des Affaires Temporelles", kurz: *B.A.T.* oder zu deutsch "Das Büro für weltliche Angelegenheiten", hat im Jahre 2179 wieder alle Hände voll zu tun. Als Geheimorganisation des C.F.G. (Galaktische Konföderation) unterbindet *B.A.T.* alle terroristischen oder ähnlich miesen Aktionen und schafft Gerechtigkeit im Universum.

Ihr gehört als Spitzenagent dazu und bekommt einen Auftrag, der eine der brisantesten politischen Affären des Planeten Shedishan aufdecken soll.

Die üble "Koshan"-Organisation riß in den letzten Jahren das Monopol über Echiaton 21, einem begehrt Mineral, auf nicht ganz legale Weise an sich. Echiaton 21 wird auf einem Asteroiden namens Bedhin 6 in der Umlaufbahn von Shedishan abgebaut. Dieser Asteroid wurde vom Shedishans Kaiser an die größten Firmen des Planeten in Form von 500 Wertpapieren verkauft. Das *B.A.T.* sandte bereits eine Agentin nach Shedishan, Sylvia Hadfort. Die kleine Dame wurde jedoch entdeckt und



Mit dem High-End-Taxi rast Ihr von einem Stadtteil zum anderen

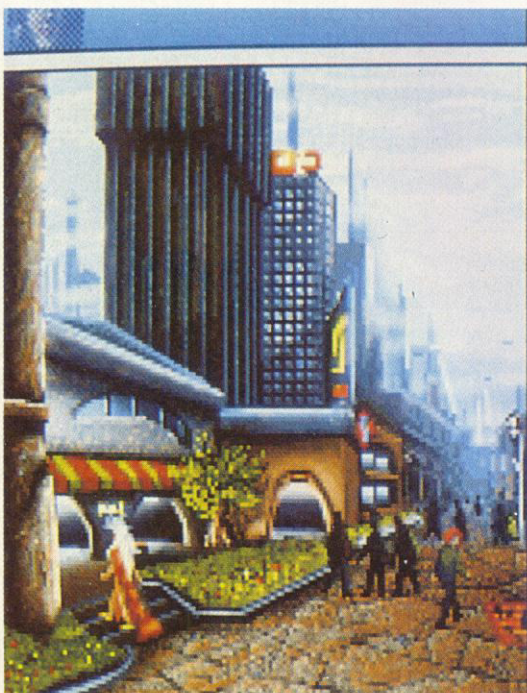
Stalos: Per Gleiter geht's zu den Geschäftshäusern der Innenstadt

entging nur knapp einem Attentat. Als Jehan Menassi düst Ihr nun nach Shedishan und müßt den Auftrag der jungen Frau übernehmen. Eure Aufgabe ist es, sämtliche Echiaton-21-Aktien zu besorgen und die Koshan somit auszuschalten.

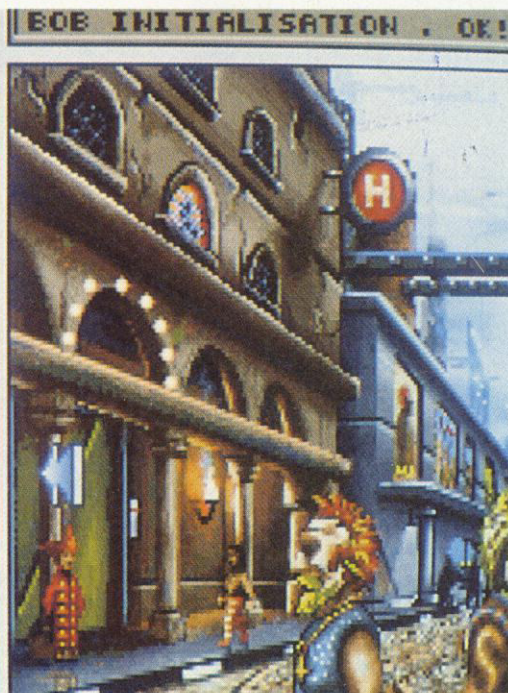
Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, bastelt Ihr Euren Traumagenten zusammen. Eine festgelegte Punktzahl wird in das Training des wahlweise sehr starken oder eher intelligenten Zukunfts-James-Bond investiert. Trainiert werden rollenspieltypische Eigenschaf-

ten wie Kraft, Intelligenz, Überlebenskunst, Waffenhandhabung, Charisma oder Geschicklichkeit. Seid Ihr mit Eurem Helden zufrieden, geht's ab nach Shedishan. Hier klickt Ihr Euch mit Hilfe der Maus auf gemütliche Weise durch eine Cyberpunk-Fantasy-Welt und paßt auf, daß Eurer Held immer gut zu essen oder genug geschlafen hat.

Die Steuerung ist denkbar einfach: Je nachdem, wohin Euer Mauspfel in den Grafiken zeigt, verwandelt er sich in bestimmte Symbole. Ausgänge werden zum Beispiel mit einem Pfeil gekennzeichnet. Auf Knopfdruck marschier Ihr ins nächste Bild, das elegant eingblendet wird. Trefft Ihr auf einen Passanten, erscheint anstelle des Pfeils ein brabbelnder Mund. Ein Klick und Ihr unterhaltet Euch mit dem Menschen oder Shedishan-Affen über ebenfalls anzuklickende Themen. Den Passanten lassen sich so eine Menge kostbarer Informationen aus der Nase ziehen. Neben einem zünftigen Tratsch darf mit den Leuten gehandelt werden, Ihr könnt versuchen, sie zu bestehlen oder zu rekrutieren. Über kurz oder lang stellt Ihr eine kleine Party zusammen, deren Mitglieder unter anderem Eure Aufträge ausführen oder Euch im Kampf zur Seite stehen. Wer Action will, wählt im Kommunikationsfenster den Punkt "Angreifen". Nun darf wahlweise im Strategie- oder Actionmodus gegen ver-



Je weiter Ihr Euch in eine Szene wagt, desto mehr Fenster werden geöffnet



meintliche Feinde gekämpft werden. Im Action-Modus ballert Ihr mit Euer Kanone auf den herumrennenden Schatten des Feindes, im Strategiemodus ordnet Ihr Eure Leute an, wählt Waffen und Ziele und hofft auf den Sieg.

Auf dem Weg durch die Städte Shedishans findet Ihr jede Menge nützlicher Sachen. Einiges wird in den zahlreichen Läden eingekauft (Essen, Waffen), anderes mit etwas Glück gestohlen. Zwischen den Städten und Stadtteilen verkehrt Ihr mittels Hyper-Taxi oder einem kleinen Gleiter. Beides wird angemietet und selbst gefahren, beziehungsweise geflogen. Bequeme Zeitgenossen mieten sich einen Chauffeur. Im Verlauf des Spiels steigt Ihr gar in



Liebliche Grafiken im Comicstil erfreuen das Auge (MS-DOS)



Per Mausclick unterhaltet Ihr Euch mit den verschiedensten Charakteren

einen kleinen Raumer, mit dem Ihr die Asteroiden um Shedishan besucht.

Wie schon im ersten Teil, hat Euer Held einen treuen Helfer dabei: "Bob". Bob ist ein leistungsfähiger kleiner Computer, der in Eurem linken Unterarm sein Unwesen treibt. Dank Bob seid Ihr ständig über Eure Bedürfnisse im Bilde; merkt, ob Ihr hungrig, müde oder durstig seid. Weiterhin könnt Ihr Euch mit Bob dopen. Diverse Nervenstimulanzien, Infrarotpillen oder Präparate, die Euer Gesicht verändern, lassen sich mittels Bob aktivieren. Natürlich dürft Ihr den kleinen Rechner auch programmieren. Mit der Maus klickt Ihr Euch einfach das gewünschte, Basic-ähnliche Programm aus verschiedenen Icons zusammen.

Wer *B.A.T. 2* nicht am Stück durchspielen möchte, darf beliebig viele Spielstände speichern. Als kleines Schmankerl liegt der PC-Version eine kleine Soundkarte bei, die digitalisierte Musik liefert und als Kopierschutz dient. *kn*

Genre: Adventure
Hersteller: Ubi-Soft
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Ubi-Soft

MS-DOS 76 %

Grafik: 79 % **Sound:** 66 %

Schwierigkeit: schwer

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

AMIGA 74 %

Grafik: 68 % **Sound:** 71 %

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

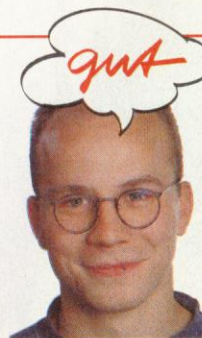
Geplant für: ST

Wer bei *B.A.T. 2* ein geradliniges Grafik-Adventure erwartet, wird gleich zu Beginn gehörig verschreckt. Das Spiel ist im gleichen Maße Agentenstory wie Simulation einer riesigen Zukunftswelt. Seid Ihr einmal ins Spielgeschehen eingetaucht,



abenteuerer ins Gröbeln kommen. Die Präsentation steht dem spielerischen Niveau in nichts nach: Die hochauflösende VGA-Grafik auf dem PC und die etwas abgespecktere Variante auf dem Amiga vermitteln ein Cyberpunk-Flair ohnegleichen. Auch musikalisch wird einiges geboten. Die in der PC-Version mitgelieferte Soundkarte offeriert Digi-Sound en masse und auch der Amiga spielt gekonnt auf. *B.A.T. 2* ist ein riesiges Adventure, an dem der hartgesottene Computerabenteurer seine Freude haben wird. Einsteiger werden allerdings etwas Mühe haben, sich an das komplexe Spielgeschehen zu gewöhnen.

Mein Rechner hat leider nur eine parallele Schnittstelle; daß heißt, drucken oder *B.A.T. 2* spielen. Zum Umstecken von Druckerkabel und "Kopierschutz-Soundkarte" hangle ich jedesmal wie ein Shedishan-Gorilla hinter meinen Schreibtisch — nicht



sehr komisch. Die 16 MB *B.A.T. 2* auf der Festplatte bescheren Euch jede Menge Grafik, Animation und Sound. Mein Lob des Monats bekommen die *B.A.T. 2*-Grafiken; herrlich gezeichnet und sanft animiert gehören sie

fast in ein Comic. Doch bei aller grafischen Zukunftsagenterei, das Spieldesign ist nicht ganz ausgereift. Hier trifft sich eine Mittelklasse-Cyberpunk-Atmosphäre mit einer klapsigen Agentenstory und vereint sich unter dem wirrem Dach der Zukunft. Bei den unzähligen Möglichkeiten, den hunderten Charakteren und Räumen fällt mir die Wahl der richtigen Entscheidung schwer. Mir persönlich ist ein gradliniges Grafikadventure la *Indiana Jones* lieber.

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des
Jahres 1992
gewählt von den
Lesern der
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



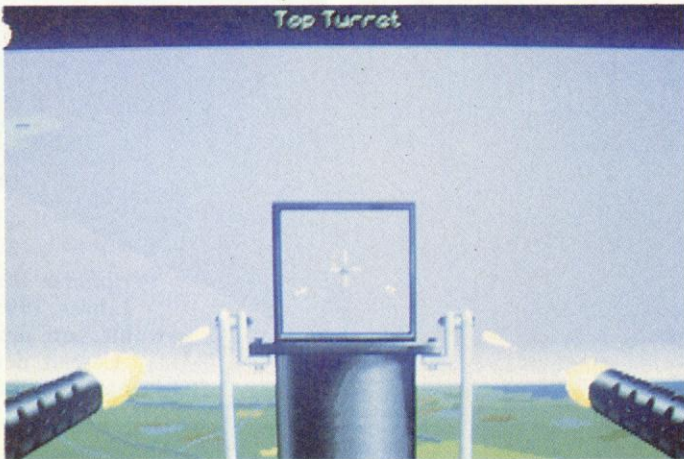
Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vessy
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66

Mannschaftsk(r)ampf



Aus der Verteidigerposition: Eine Focke-Wulf 190 im Anflug.

B-17 Flying Fortress

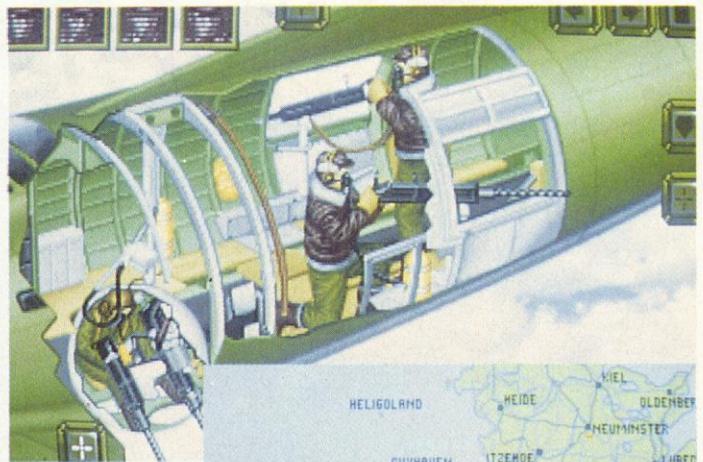
Fast jeder neue Flugsimulator bietet eine Auswahl verschiedener Maschinen. Die Programmierer um Mike Brunton konzentrierten sich auf lediglich einen Bomber, mit der fliegenden Festung B-17 einen entscheidenden Bomber des zweiten Weltkrieges. Dabei rekonstruierten sie nicht nur das Flugzeug detailgetreu, sondern ließen auch die Männer an den Instrumenten und Bordgeschützen aufstehen.

Ihr beginnt mit dem Antönen des Namens und Außenwandlogos Eures Bombers. Die Crew wird automatisch rekrutiert, dabei bekommt jedes Besatzungsmitglied eine persönliche Akte. Aus dieser erfahrt Ihr seinen aktuellen Gesundheitszustand, fliegerische Glanzleistungen und technische Kompetenz. Vor Beginn einer Mission wählt Ihr Detail-

stufe und Realismus. B-17 Fanatikern stehen wahlweise Originalbomben (Blindgänger eingeschlossen) und limitierte Munition zur Verfügung. Nach einem optionalen Trainingsflug geht es direkt an die Front, dabei werden Missionen nach dem Zufallsprinzip verteilt, passen sich aber den historischen Gegebenheiten an. Endlich im Bomber, findet sich der Spieler auf dem Pilotensitz wieder. Im unteren Bildschirmbereich bekommt Ihr ablaufende Aktionen Eurer Teammitglieder serviert. Während des Fluges arbeitet Ihr mit der gesamten Mannschaft. Aus dem Blickwinkel eines aufgeschnittenen Flugzeugrumpfes könnt Ihr jedes Besatzungsmitglied befehlen. Verschiedene Handlungen, wie in die nächste Sektion huschen oder den Gefechtsstand übernehmen,



Die gesamte Besatzung findet sich zum Fototermin



Jedes Besatzungsmitglied kann über Icons gesteuert werden. (oben) Die Karte scrollt von England bis Polen (rechts)

funktionieren immer. Aktionen wie das Leisten Erster Hilfe oder das Reparieren eines MG nur, wenn wirklich Not am Mann ist. Logischerweise übernehmt Ihr eure Pappenheimer während brenzligen Situationen höchstpersönlich: beim Start den Piloten, bei Fliegerangriffen einen der Bordgeschützen, vor dem Bombenabwurf den Operator. Ansonsten können alle Kameraden selbstständig arbeiten, je nach Akte unterschiedlich gut. Auf Cockpiffensteransicht umgeschaltet, seht Ihr die Umgebung in gewohnter 3-D-Grafik. Auf Wunsch könnt Ihr zahlreiche Alternativperspektiven einblenden. cd

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 62%

Grafik: 66% Sound: 34%

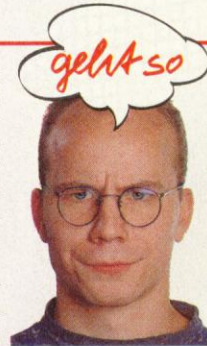
Schwierigkeit: einstellbar

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick

Geplant für: Amiga

Man merkt, daß die B-17 Flying Fortress eine historisch "echte" Flugsimulation werden sollte, von der originalen Uniform bis zum Bombenabwurf stimmt alles. Klar, eine B-17 ist kein Jet, also schwebt sie sehr gemächlich durch die Lüfte und dreht beim



Herumreißen des Steuerknüppels einen gemächlichen Schlenker. Mit der ultimativen Detailtreue gehen auch längere Flugzeiten einher, zwar gibt es einen Zeitraffer, der funktioniert aber nur auf Alliiertem Gebiet. Die endgültige Abschreckung aller Sonntagstflieger dürfte die Mehrfachbelegung der Tastatur sein, denn damit ist totale Bedienbarkeit bei minimaler Übersicht gewährleistet. Ein anderer wichtiger Aspekt ist, daß die B-17 eher eine Besatzungs-

als eine Flugsimulation ist. Der gestreßte Spieler stöhnt mehr über Laubarbeit und Mannschaftsseelsorge als über anspruchsvolle Flugleistungen. Das Herumflitzen der Besatzung ist witzig, aber unausgereift. Denn wie kann es sein, daß getroffene Kollegen nach zwei Minuten medizinischer Betreuung fröhlich durch das Cockpit springen oder zerstörte MG-Stellungen blitzschnell repariert sind. Speed-Fans aus der Aces of the Pacific Kiste dürften sich mit der lahmen Ente B-17 schwertun, Einsteiger werden sich im Maus-Joystick-Tastaturkabel erhängen, bleiben die flugfähigen Historiker. Doch mindestens denen wird beim zünftigen Bombenabwurf über Berlin, Hamburg, Dresden oder Bremen der Mund trocken werden.

ACCOLADE

Ist in Frankfurt



Ist in

Frankfurt



Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist

in Frankfurt



Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt



Ist in

Frankfurt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt



Ist in Frank

Alle sind in Frankfurt, die unterhaltsame Software herausgeben. Alle bei der "World of Commodore" vom 26. bis 29.11.1992. Alle bei der großen Show von United Software. Fehlen nur noch Sie! Karten gibt's beim ICP Verlag, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten, Tel. (08106) 4006.

furt



Ist



in

EIN UNTERNEHMEN DER BENTON & BOWLES GRUPPE

Trauer ohne Rechen-Power



Die Übersichtskarte darf gescrollt und gezoomt werden

Links 386 Pro

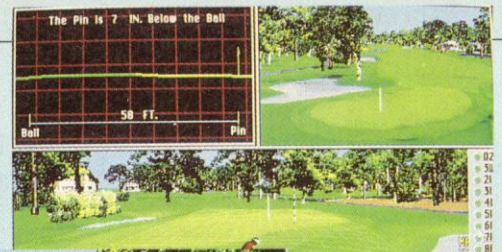
Wenn es um abgelebene PC-Produkte geht, machen sich Origin und Access die Vormachtstellung streitig. Als das High-End-Golf-Links vor etwa zwei Jahren erschien, stellte es für damalige Verhältnisse enorme Hardwareanforderungen. Der Nachfolger *Links 386 Pro* steht seinem Vorfahren in diesem Punkt nicht nach. Wie schon der Name dezent andeutet, sind 286er nicht zugelassen — sogar normale VGA-Karten wurden verpönt; ohne Super VGA mit einer Auflösung von minde-

stens 640 x 400 Punkten in 256 Farben geht nichts.

Die Golfsimulation präsentiert sich zeitgemäß im Windows-Look. Gegenüber der Standardgröße bei *Links*, dürft Ihr den 3-D-Lochausschnitt jetzt in verschiedenen Abmessungen bewundern. Die Perspektive (Ihr seht den Golfer von hinten) wurde allerdings beibehalten. Wie gewohnt, plaziert Ihr den Marker, um so die Schlagrichtung anzugeben. Der folgende "Swing" wird ebenfalls in bekannter Manier durchgeführt — nur beim Putten ist jetzt auch ein gut getimter Doppelklick nötig.

Wenn Ihr auf die maximale Größe der "Spielfläche" verzichtet, wird der restliche Platz mit Unmengen von Statistiken und anderen Infos gefüllt. Auf Knopfdruck läßt sich der Golfplatz zusätzlich aus der Vogelperspektive begutachten — inklusive Zoommodus. Die Benutzerführung blieb im wesentlichen erhalten. Alle wichtigen Features werden im unteren Bildschirmviertel angeklickt. Dort sind auch die wichtigsten Infos zur aktuellen Bahn eingebunden.

Spielberechtigt sind diesmal auch weibliche Golfer. Außerdem könnt Ihr jetzt nicht nur einen Kumpel herausfordern, sondern "vordefinierte" Golfer wegwetzen. Ihr dürft sogar das eigene Spiel speichern und



Bei *Links 386 Pro* könnt Ihr die Fensterplatzierung auf 300 verschiedene Arten variieren

Score Use Recorded Player(s)

Course	Player Name	Date	Level	Tree	Mail Animation	Filename
HARBOUR TOWN	REMON	7/1/92	PRD	BLU	1	KEVIN.REC
HARBOUR TOWN	ROGER	7/1/92	PRD	BLU		ROGER.REC
HARBOUR TOWN	STEVE BARNES	7/3/92	PRD	BLU		STEVE.REC
HARBOUR TOWN	UNCE COOK	7/1/92	PRD	BLU		UNCE.REC
HARBOUR TOWN	ZEKE	7/2/92	PRD	BLU		ZEKE.REC
TAMMAY PINES	REMON	7/1/92	PRD	BLU		KEVIN1P.REC

Red - Course Not Available Blue - Newer Version of Record File (can't play) Score

PLAYER LIST

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
DEFAULT	BERU	BRUCE	MARK CARVER	MARK CARVER	MARK CARVER	MARK CARVER	MARK CARVER	MARK CARVER	MARK CARVER
7/2/92	7/1/92	7/2/92	7/2/92	7/2/92	7/2/92	7/2/92	7/2/92	7/2/92	7/2/92
PRD	BLU	PRD	BLU	PRD	BLU	PRD	BLU	PRD	BLU
MALE	MALE	MALE	MALE	MALE	MALE	MALE	MALE	MALE	MALE
DEFAULT.PLR	JOHN.REC	MARKC.REC	MARKC.REC	MARKC.REC	MARKC.REC	MARKC.REC	MARKC.REC	MARKC.REC	MARKC.REC

Cumulative Totals

Player Name	Number of Holes Played	Number of Rounds Played	Average Score per Round	# of Holes in One	Longest Drive (Fairway only)	Average Drive (Fairways only)	Total Drives in Fairway	% Drives in Fairway	Total Greens in Regulation	% Greens in Regulation	Average Putts per Round	Avg Putts/Hole (All greens)	Avg Putts/Hole (Greens in Reg)	Total Number of Chip-Ins	Average Chip-Ins per Round	3-Par Distance To Pin	Average Drops per Round	Average Bounces per Round	Average Mulligans per Round	Average Strokes Taken	on Par's	on Par 4's	on Par 5's

Individual Clubs

Club	Avg % Hit	Holes	Safe	Out
Driver 1				
Driver 2				
2 Wood				
3 Wood				
4 Wood				
5 Wood				
6 Wood				
7 Wood				
1 Iron				
2 Iron				
3 Iron				
4 Iron				
5 Iron				
6 Iron				
7 Iron				
8 Iron				
9 Iron				
P Wedge				
S Wedge				
L Wedge				

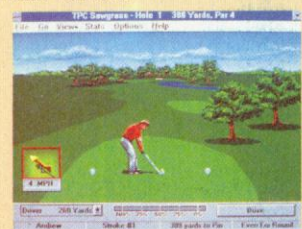
Instructions: To view stats, click on name in the GOLFERS LIST.

In der Pro-Version dürft Ihr gegen "vordefinierte" Golfer antreten

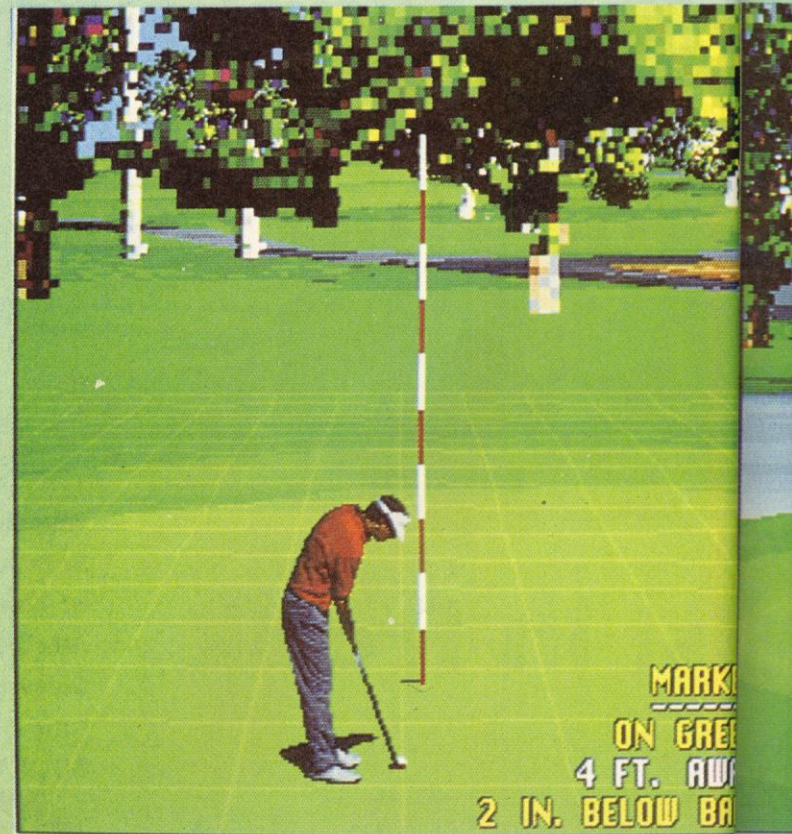
Für jeden Spieler wird eine ausführliche Statistik geführt

PGA Tour Golf

Als direkter Konkurrent für *Links 386 Pro* erschien vor kurzem die Windows-Version von *PGA Tour Golf*. Bis auf das Fenster-Outfit gibt's gegenüber dem Original keine größeren Änderungen. Im Vergleich zu *Links 386 Pro* unterliegt Electronic Arts' Golfsimulation klar nach Punkten.



Trotz Fenster schlechter: *PGA Tour Golf* für Windows



HARBOUR TOWN
DEFAULT
Hole: 2 Par: 5 Shots: 4
Ball to Pin: 4 FT.

Skip Grid Profile

dann gegen Euch selbst antreten oder diesen "Spielstand" einem Freund zwecks Fernduell schicken.

Keine Frage, daß sämtliche bekannten und unbekannteren Spezialschläge auszuführen sind. Außerdem werden seitenlange Statistiken für jeden Spieler und jeden Platz geführt. Apropos Platz: Die Championship-Kurse für *Links* könnt Ihr via Konvertierprogramm (wird mitgeliefert) auf *Links 386 Pro*-Niveau aufpeppen. Ihr habt dann zwar nicht die bestmögliche Grafik, aber zumindest eine schnuffigere als mit dem Original-*Links*. In Zukunft werden allerdings spezielle Kursdisketten für die Pro-Version veröffentlicht. *mg*

The screenshot shows the main menu of Links 386 Pro. It includes a 'Club Distance Chart' with a bar graph for Pro, Amateur, and Beginner levels. A scorecard table is visible with columns for Hole Number (1-9), Distance, and Score. A 3D view of a golf course is shown with a golfer on a green. A dialog box for 'DRUR, 2-STRAIGHT' is open, with options for 'Temporary' and buttons for 'OK' and 'Cancel'. At the bottom, there are buttons for 'Address', 'Draw', 'Gimmie', and 'Rotate'.

Information total: Alles im Blick mit dem "Vierer-Split".

Das Hauptmenü

Zugabe

Links 386 Pro bietet gegenüber dem Vorgänger viele Verbesserungen. Hier sind die wichtigsten:

- Jetzt gibt's auch weibliche Golfer
- Dank Windows-Look dürft Ihr die verschiedenen Infowenster auf 300 unterschiedliche Arten kombinieren
- Massig informative Statistiken
- Ihr könnt gegen "echte" Computergolfer antreten
- Wesentlich detaillierte Grafik durch Super-VGA-Auflösung
- Automatische Weitenanzeige für jeden Schläger
- Auch beim Putten kann man den Schlag "verziehen" (jetzt sind zwei Clicks nötig)
- Zur besseren Orientierung zoomt die Fahne auf Knopfdruck heran und zeigt so die Lage des Grüns an
- Noch mehr diffizile Spezialschläge

The screenshot shows the 'DISPLAY OPTIONS' menu. It has two columns: 'Window Types' and 'Templates'. Under 'Window Types', there are buttons for 'Main View (normal)', 'Main View (small)', 'Green View (normal)', 'Green View (small)', 'Top View', 'Setup', 'Club Distance Chart', 'Score Card', 'Profile', and 'Blank'. Under 'Templates', there are buttons for 'Mn', 'Gn', 'SC', 'Pro', 'Ms', 'C', 'SC', and 'Ms', 'Set'. There are also 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom.

In diesem Menü wählt Ihr den Bildschirmaufbau

The screenshot shows the settings menu for Links 386 Pro. It includes options for 'Start New Game', 'Reverse Speed Game', 'Change Sound Settings', 'Practice', 'View Game In Progress', 'Show Score Card', 'Print Score Card', and 'End Current Game/Practice'. There are also buttons for 'RESUME PLAY' and 'Exit to DOS'.

Genre: Sport

Hersteller: Access

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Selling Points

MS-DOS 88%

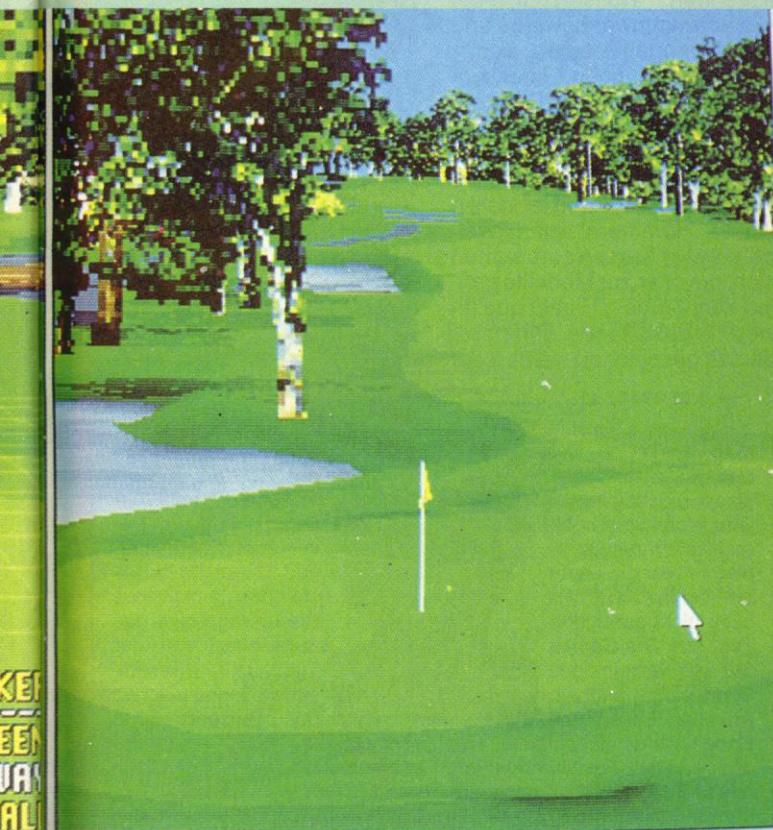
Grafik: 82% Sound: 73%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, Super VGA, Maus

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, mehr Speicher

Geplant für: —



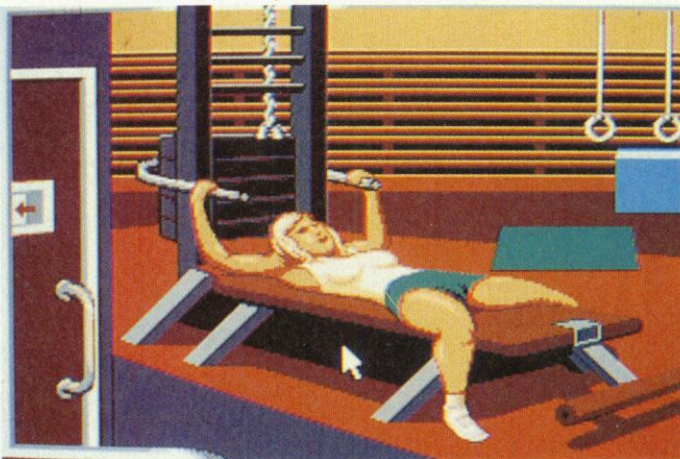
Mit *Links 386 Pro* hat Access eine Golfsimulation geschaffen, die an Features nicht mehr zu überbieten ist. Bis Ihr das letzte Detail herausgefunden, alle Statistiken durchforstet und die Darstellungsmodi vollständig begriffen habt, wird eine Weile verge-



im klaren sein, daß der reine Spielspaß bei der neuen Version nicht viel größer ist als beim Original — ich habe die Zusatz-Features nach der intensiven Ausprobier- und Stauhnphase ehrlich gesagt kaum mehr angewendet. Trotzdem: Mit *Links 386 Pro* geht für jeden Bildschirmgolfer ein Traum in Erfüllung. Die Faszination "Spiel" wird vom MByte-schweren High-Tech-Ambiente glücklicherweise nicht erdrückt — auch wenn diese Simulation ab und zu wie ein Business-Programm anmutet.

The screenshot shows the control panel of Links 386 Pro. It features several buttons: 'SWING', 'Address', 'Draw', 'Straight', 'Fade', 'Gimmie', 'Rotate', and 'CLUB'. There are also indicators for 'Lie' and 'CLUB'.

Disqualifiziert



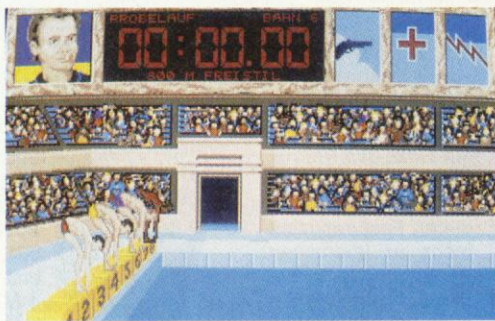
Die Dame will Training. Ein Klick und sie tut's (Amiga).

The Games '92

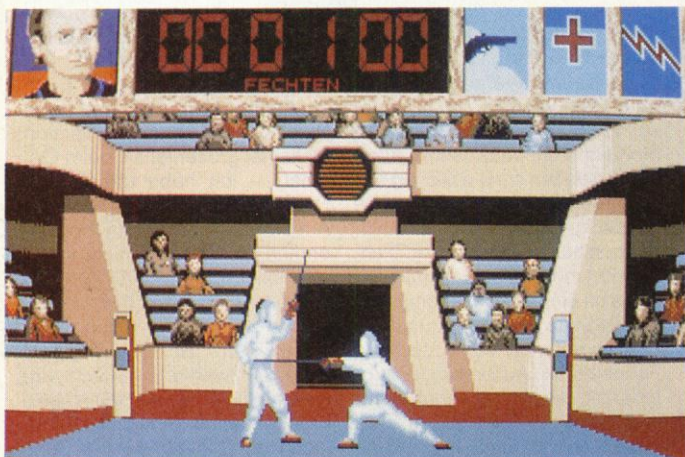
Jede Softwarefirma, die etwas auf sich hält, bringt zum sportlichen Großereignis dieses Jahres ein haus eigenes Sportspiel auf den Markt. *The Games '92* ist Oceans Huldigung an Barcelona und die Olympischen Spiele.

Das Spiel besteht aus drei Teilen: Managerbereich, Sport-simulation und Statistikteil. In letzterem könnt Ihr Euch über vergangene Olympiaden und deren Goldmedaillengewinner informieren. Im Manager über-

nehmt Ihr die Rolle des Trainers und stellt zwei Wochen vor der Olympiade das Trainingsprogramm zusammen. Nachdem Ihr Euch den passenden Athleten ausgesucht habt, muß er, um an der Olympiade teilzunehmen, zwei Wochen harten Trainings über sich ergehen lassen. Tag für Tag wird er in seinen Lieblings-sportarten getunt, um am Ende eine Medaille zu gewinnen. Das Training läuft genauso ab wie der spätere Wettkampf: In



Auf die Plätze, fertig, los: Die Schwimmer gehen auf die Strecke (MS-DOS).



Das Fechten bietet noch die besten Grafiken des Spiels (MS-DOS)



Grandios schlecht: Speerwerfen auf grafischer Sparflamme (Amiga)

Die Hammerwürfe fallen meist ebenso übel wie das gesamte Spiel aus (Amiga)



den Disziplinen wird der Held entweder vom Computer oder von Euch gesteuert.

Bei den Olympischen Sommerspielen wird in mehr als 300 verschiedenen Sportarten um Gold gekämpft, davon bleiben bei *The Games '92* noch 30 übrig. Die Hauptbereiche gliedern sich in Leichtathletik, Wassersport und sonstiges. Die Leichtathletik stellt mit 19 Disziplinen den Löwenanteil, aufgereiht wurden die Lauf-sportarten aller Längen, Staf-fellauf, Hürden- und Hinder-nisrennen. Wassersportarten wie Schwimmwettbewerbe und Kunstspringen stellen sechs Herausforderungen. Unter son-stiges werden Judo, Fechten, Boxen und Ringen zusammen-gefaßt. Die Disziplinen verlan-gen zum einen rhythmische Tastendrücken, zum anderen flinkes Hämmern auf diesel-ben. Jeder Eurer Sportler muß sich, bevor er zur Medaille grei-fen kann, für ein Finale quali-fizieren. Spielstände dürfen je-derzeit gespeichert werden. kn

Genre: Sport

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 100 bis 120 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 20%

Grafik: 27% Sound: 23%

Schwierigkeit: schwer

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

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

AMIGA 27%

Grafik: 29% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: ST

Man merkt es *The Games '92* an: Ocean stand mächtig unter Druck, das Spiel noch rechtzeitig zur Olympiade unter die Leute zu schleudern. Es blieb nicht genügend Zeit, aus *The Games '92* ein vernünftiges Sportspiel zu machen: An allen Ecken und



werden, was fleißig an des Spielers Nerven frißt und den abschließenden Griff zum Resetknopf herausfordert. Die total vermurkste und einfallslose Steuerung, sowie der, abgesehen von der Titelmusik, beleidigende Sound machen das Dutzend rund:

Enden wurde geschlampt, was das Zeug hält. Fast durchgehend miese Grafik und eine umständliche Benutzerführung lassen die Motivation im Keim ersticken. Zudem muß Euer Sportler jeden Tag auf langweiligste Art trainiert

The Games '92 ist eines der schlechtesten Sportspiele, die je das Licht des RAMs erblickten. Die hohe Anzahl an verschiedenen Disziplinen und der nette Statistikteil retten *The Games '92* gerade noch vor einer Gurke.

Commodore

AMIGA

**DIE SYSTEMORIENTIERTE
COMPUTERMESSE
FÜR BÜRO UND FREIZEIT**

WORLD

**Messepalast Wien
24. - 27. 9. 1992
Do. bis So. 9 - 18 Uhr**



Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kostenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actionwelt des C64 ■ Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga ■ das größte Softwarespektrum der Welt auf der MS-DOS Profi-Line ■ den Anschluß an die ganze Welt demonstriert von der Networking-Division ■ Unix für die Wissenschaft. World of Commodore mit Amiga '92, die einzige von Commodore autorisierte Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie bei Kartenvorverkauf GmbH, Liebfrauenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie bei: ICP GmbH & Co. KG, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten gültig für 27. bis 29.11.1992:

___ St. à 11 DM für Schüler

___ St. à 16 DM für Erwachsene

Name: _____

Straße: _____

Plz, Ort: _____

Ein EC-Scheck liegt meiner Bestellung bei.

POP 10/92

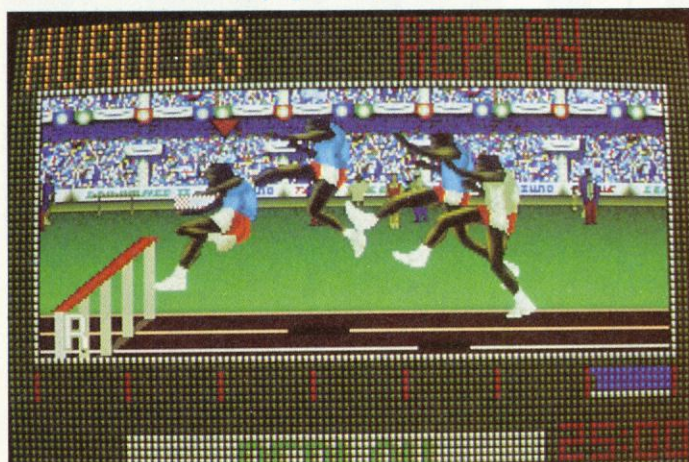
**ECS hat
megastarke
Ladengeschäfte!!!**

- 8000 München 80 Rosenheimer Str. 92a Tel.: 089-4489389
- 6000 Frankfurt 1 Töngesgasse 4 Tel.: 069-1310361
- 7000 Stuttgart 70 König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. Tel.: 0711-556601
- 7000 Stuttgart 1 Rotebühlpassage
- 2800 Bremen 1 Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. Tel.: 0421-302345
- 2000 Hamburg 54 Kieler Str. 54 Tel.: 040-543010
- 2000 Hamburg 1 Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt) Tel.: 040-330360
- 1000 Berlin 12 Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 Tel.: 030-3124642
(U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.)
- 8260 Mühldorf Ledererstr. 7 Tel.: 08631-15912
- A-5020 Salzburg Wolf-Dietrich-Str. 23 Tel.: 0662-872833



**...ist
megastark!**

Anabolische Spiele



Rüttel mich: Carl Lewis läuft leider nicht mit.

Carl Lewis Chall.

Die Olympiade in Barcelona wurde, dank Verstärkung aus dem Osten, aus deutscher Sicht annehmbar überstanden. Für alle diejenigen, die eine eigene Mannschaft mit olympischem Edelmetall ausstatten wollen, kommt das von Altmeister Dean Lester konzipierte *Carl Lewis Challenge* gerade recht. Ihr schlüpft entweder in die Rolle des Nationaltrainers oder eines Sportlers — wer will, übernimmt beide Parts. Habt Ihr Euch die passende Nationalität zugelegt, wird gegen drei Mitspieler oder diverse Computersportler angetreten. Als Trainer beginnt Ihr fünf Wochen vor dem Wettkampf mit dem Aufbau der Athleten. Euch stehen zehn verschiedene Übungen in variabler Intensität zur Verfügung, um die Eigenschaften Eurer Sportler zu verbessern. Während des Wettkampfs darf entweder Maus, Taste oder Joystick gerüttelt werden — Ihr dürft Eure Athleten auch per

Rhythmusclick durch die fünf Disziplinen führen. Eure Mannen bewähren sich im 100-Meter-Lauf, Speerwerfen, Hochsprung, in 110-Meter-Hürden und im Weitsprung. Neben den Rütteleinlagen ist Timing für die Finalqualifikation entscheidend. *kn*

Genre: Sport

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Psygnosis

MS-DOS 67%

Grafik: 62% Sound: 67%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: XT mit 10 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus

Geplant für: Amiga, ST

Dean Lesters *Carl Lewis Challenge* setzt neue Maßstäbe hinsichtlich des Managerparts. Einfache Benutzerführung und ausgetüfelte Trainingsmodi lassen dem Coach unerwartet viel Freiraum für eigene Kreationen. Im Stadion angekommen, schaut *Carl Lewis* schon etwas müder aus der Wäsche. Grafisch ganz nett, wird in nur



fünf Disziplinen (fast schon eine Frechheit) traditionell gerüttelt oder gut getimt aufs Knöpfchen gedrückt — auf die Dauer langweilt sich auch der Sportpielfan. Selbst der Hülsbeck-Sound reit *Turrican*-Kenner nicht vom Hocker. Alles in allem ein nettes Sportspiel mit faszinierendem Trainingsmodus. Sportspieffreunde sollten reinschauen.

GALAXY

Chuck Rock e 119.- Desert Strike e 99.- Olympic Gold d 119.- Splatterh.2 j 99.- Steel Talons e 119.- Super Monaco 2 j 79.- Terminator e 119.- Thunderstorm CDj 139.- War of Etern.Sun e 129.-	Master Gear 39.- Super Kick Off d 79.- Wimbledon Tennis e 69.- Wonderboy II d 79.-	Super NES e 299.- Dinosaurs j 149.- Gunforce j 149.- Naxat Pinball j 149.- TM.NT.4 d 129.- Sky Mission j 149.- Super Pang j 129.-
MEGA DRIVE Dragons Fury e 109.- J.Capriat e 119.- Leaderboard e 119.- Lemmings e 109.- Rampart e 109.- Tazmania e 99.- Thunderforce 4j 119.-	GAME GEAR Olympic Gold d 79.- Outrun Europe e 75.- Spiderman d 75.-	SUPFAMICOM Superfamicom d 349.- Nintend.Spiele d 109.- Konam Spiele d 129.- Acclaim Spiele d 129.- Universal Adapt. 39.-
Ashes of Empire 99.- Dynablasters 69.- Grand Prix 99.-/99.- Fire & Ice 69.-/69.- Lure o.Temptress 89.- Mad TV 89.- Perfect General 99.- Space Max 79.- Ultima 6 89.-/89.-	Batman 2 e/d 69.- Hudson Hawk e 69.- Parodius d 79.- Tiny Toons e/d 69.-	DUNGEON MASTER Galaxy NX Sound. 299.- Global Conquest 119.- Rudder Pedals 269.- Perfect General 99.- Theatre of War 89.- SWOTL CD-Rom 139.-
ATARI/AMIGA 1869 89.- Civilisation 99.- Humans 89.- Monkey Island 2 89.- Patrizier 89.- Regent 89.- Sensible Soccer 69.-	Alzadick SCj 59.- Kick Boxing SCj 99.- Pop'n Magic SCj 119.- Tatsujin j 119.-	IBM 1869 99.- Links 386 pro 119.- Patrizier 99.- Special Forces 109.- Schwarz.Auge 109.-
PC ENGINE Power Sports j 119.- Soldier Blade j 119.- Shapeshifter j 119.-		

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

Inh. Josef Rösch
 Kirchenplatz 2
 8950 Kaufbeuren
 Tel. 08341/14053
 Fax. 08341/14127

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

FANDANGO

Videogames

Inh. Josef Rösch
 Kirchenplatz 2
 8950 Kaufbeuren
 Tel. 08341/14053
 Fax. 08341/14127

SONDERANGEBOTE, nur solange Vorrat reicht!!!

Sega Mega Drive Hellfire 29.- Dev. H. Yoko 29.- Saint Sword 29.- Gynoug 59.- Fastest One 29.- Gain Ground 39.- Darwin 29.- Crack Down 39.- Wonderboy III 39.- Tragia 49.- Super Monaco 69.- Krusty's Funh. 79.- Raiden 69.-	PC-Engine Tales of M.Path 11.- R-Type I 33.- Final Soldier 33.- Columns 44.- Gomola Speed 33.- Wondermomo 33.- Genoside CD 77.- Davis Cup CD 66.- Builder Land 77.- Yaskar 33.- Racing Spirits 44.- Hany on Road 33.-	Super Famicom Myusa 69.- Top Racer 69.- Battle Blaze 89.- F1 GP 89.- Magic Adv. 99.- S. Nobunaga 69.- Zan II 99.- Krusty's Funh. 99.- Rival Turf 99.- Dodgeball 49.- Super Valis 69.-	Versandkosten NN 8.- DM Expressaufschlag +6.- DM Ausland (Vorkasse) 15 DM An- und Verkauf von Gebrauchtwaren. Wir übernehmen keine Haftung für die Kompatibilität der Systeme. Irrtum & Preisänderungen vorbehalten Vorbestellungen möglich. NEO GEO, GAME BOY, GAME GEAR und LYNX. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
--	---	--	---

Pistol-Stick 1000

Der Profi-Joystick für:
 Wing Commander I & II,
 Aces o.f. Pacific, Falcon 3.0
 Gunship 2000, Red Baron usw.

jetzt nur **59,- DM**

"Sehr gut" für Simulationen ASM Nr. 16
 "Sehr gut" Qualität von KBM
 Ausgewählte Qualität von KBM
 Sehr gut

Neuheit Advanced 2-Port Gamecard bis 486/50 MHz nur 49,- Neuheit
Wahnsinnspreise durch bessere Einkaufskonditionen!
 Bestellannahme Fax/Anrufbeantworter 24 Std. Telefon Mo-Fr von 17-19 Uhr
 KBM Computer, Hans-Böckler-Str. 14, D-W6361 Niddatal-Ilbenstadt
 Telefon 06034/6333 - Nur Versand - Telefax 06034/6323

In deutschen Landen



Hilfe, die Germanen kommen: Gekämpft wird von schräg oben.

Darklands

Im heiligen römischen Reich ist der Teufel los und wir sind mittendrin. Die Menschen glauben an Hexen und Kobolde, Alchimisten suchen in tiefen Kellern nach dem Stein der Weisen, die katholische Inquisition wirft in ganz Europa unschuldige Menschen auf den Scheiterhaufen und der schwarze Tod, die Pest, wütet in den Städten.

In Microprose erstem Rollenspiel wird zumindest thematisch nicht gekleckert, sondern geklotzt. Erstmals dürfen unsere Vorfahren zeigen, was alles an Abgründigem und Gemeinem in ihnen steckte, denn *Darklands* spielt im mittelalterlichen Deutschland. Damit bei soviel historischem Realismus trotzdem eine tragfähige Fantasy-Atmosphäre entsteht, hat man kräftig in der Aberglaubenskiste gewühlt. Die Alchimisten können wirklich zaubern, die Hexen beten den Teufel an

und alle gängigen Märchenmonsterarten sind zwischen Schwarzwald und Ostseeküste unterwegs.

Wahlweise könnt Ihr mit einer vorgefertigten Truppe losmarschieren oder Eure vier Recken selber aufziehen. Die Fähigkeiten werden dabei, im Gegensatz zu anderen Rollenspielen, nicht einfach ausgewürfelt. Vielmehr macht jeder Charakter in seiner Jugend eine Ausbildung durch und eignet sich so spezielle Fähigkeiten an. Ein Jüngling, der unter die Soldaten geht, kann erwartungsgemäß besser mit Schwert und Lanze umgehen, als ein Krämersohn, der den ganzen Tag hinter dem Tresen eines Ladens steht. Der wiederum führt erfolgreicher Verkaufsgespräche und kann lesen und schreiben.

Das Abenteuer beginnt in einem Gasthaus irgendwo in Deutschland. Alle Aktionen



Stau auf der A8 zwischen München und Stuttgart

Aha: Recke Knut und sein offengelegter Charakter (MS-DOS/VGA)



werden durch "Multiple-Choice"-Menüs mit Maus oder Tastatur angewählt. Je nach Tätigkeit wird eine neue Hintergrundgrafik geladen und ein erklärender Text beschreibt das Geschehen. Ihr könnt einkaufen gehen, auf dem Marktplatz die neuesten Gerüchte aufschnappen, als Stallburche arbeiten, beim Bürgermeister vorsprechen und vieles mehr. Sobald Ihr die Stadt verläßt, wird eine Landkarte der Umgebung geboten, auf der Eure Party als Icon erscheint.

Kommt es während einer Zufallsbegegnung oder einer Mission zum Kampf, wird eine isometrische Ansicht von Wildnis oder Gebäuden gezeigt. Freund und Feind erscheinen als Sprites auf dem Bildschirm und kämpfen entweder automatisch oder unter unserer Menüleitung, wobei kleine Balkendiagramme über den Gesundheitszustand informieren. Das Magiesystem orientiert sich an dem Wissenstand der damaligen Zeit. Alchimisten können auf einem speziellen Bildschirm ihre Tränke aus zuvor gesammelten oder gekauf-

ten Zutaten zusammenbrauen. Priester rufen den entsprechenden Heiligen zum Schutz der Gruppe herbei.

Das Ziel von *Darklands* kristallisiert sich erst im Laufe der Abenteuer heraus. Im wesentlichen sollten alle kleinen und großen Abenteuer dazu dienen, Euren Ruhm zu mehren. Falls Ihr dabei noch eine, im wahrsten Sinne des Wortes, teuflische Verschwörung aufdeckt, um so besser. vw

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 62%

Grafik: 60% Sound: 58%

Schwierigkeit: einstellbar

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

Darklands krankt unter einem typischen Anfängerfehler: Zuviel des Guten. Die Programmierer waren voller Ideen und alle wurden in der deutschen Rittermär untergebracht. Übrig bleibt ein diffuses Gebraun von Spielelementen, die weder



ren. Es gibt keine klar definierten Runden. Vielmehr können wir das automatisch ablaufende Getümmel jederzeit stoppen und neue Befehle ausgeben. Nur leider ist die isometrische Perspektive nicht besonders übersichtlich geraten und auch die Balken-

diagramme sind arg futzelig. Resultat: Oft liegen die Charaktere am Boden, bevor wir überhaupt eingreifen können. Da im Spiel kein Zauberspruch existiert, mit dem wir gefallene Helden zum Leben erwecken könnten, hilft dann nur ein alter Spielstand. Leider kann man nur in den Städten speichern — Alles, was in der Zwischenzeit passierte, geht also verloren. Richtig überzeugen kann *Darklands* nur mit seinem akkuraten und hervorragend recherchierten geschichtlichen Hintergrund. Das deutsche Mittelalter in all seinen Facetten wird lebendig.

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74.90		89.90
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
A Train			99.90
ATAC dt.			99.90
Aces of the Pacific dt.			89.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Aquaventura dt.	59.90		
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Carl Lewis Challenge dt.	59.90		74.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Conquestador dt.	74.90		74.90
Cool Croc Twins dt.	59.90		59.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Crisis in the Kremlin dt.			99.90
D Generation dt.	49.90		74.90
Darklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Deliverance dt.	59.90		
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.	69.90		79.90
Dyna Blaster dt.	64.90		
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Eisnam dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Global Effect dt.	74.90		79.90
Goblins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Heart of China dt.	74.90		89.90
Heroes of the 357th dt.			79.90
Indiana Jones 3 VGA dt.	64.90	64.90	89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
Ishar dt.	69.90		69.90
Jaguar XJ 220 dt.	59.90		
Jim Power dt.	59.90		
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Legend dt.	69.90		74.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Lure of the Tempriess dt.	64.90		79.90
Mad TV dt.	69.90		79.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Myth dt.	59.90		
Ork dt.	59.90		
Pacific Islands dt.	64.90	64.90	74.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinball Dreams	59.90		a.A.
Pirates dt.	64.90	64.90	64.90
Plan 9 From Outer Space dt.			99.90
Planets Edge			89.90
Pools of Darkness dt.	74.90		89.90
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Rampart dt.	64.90		74.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Regent dt.	69.90		
Rocketeer dt.			79.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90		
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	99.90
Sim Ant dt.	89.90		89.90
Sim Earth dt.	a.A.		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80			39.90
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Secret Weapons Miss. DO-335			44.90
Space Max dt.	64.90		74.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	
Star Trek 25th. dt.			79.90
Thus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Trilogy (4-6) dt.			89.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wing Com. 2 Spec. Op. 2 dt.			49.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?
Dann rufen Sie bei uns an, wir haben
viele weitere Spiele im Angebot!!!

Disketten	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speichervorr.	512 KB	mit Uhr,		89.00
Ext. Laufwerk	Amiga 500, 3.5"	abschaltbar		159.00
Sound Blaster	Version 2.0 dt.			279.00
Sound Galaxy	NX			320.00
Joystick	Quickshot II plus (Amiga, ST)			14.90
	Competition-PRO STAR (Amiga, ST)			39.90
	Advanced Gravis -schwarz- (Amiga, ST)			79.00
	Quickshot 123 (PC)			24.90
	Comp. PRO STAR/PC incl. GameCard			79.00
	Advanced Gravis -schwarz- (PC)			89.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
 dt. = dt. Ant. oder kompl. deutsch
 Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse
 (EC-Scheck + 5 DM)
 Auslandsversand: (Vorkasse + 20 DM)
 FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!
 (Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefon 08582/8639
Telefax 08582/8625

Ihre
**VIDEOSPIEL-
SPEZIALISTEN!!**

Computer Junction

Am Güterbahnhof 2
6900 Heidelberg
Tel. 06221/24926
Fax: 06221/165086

M-F 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Langer Sa bis 16.00
Donnerstags bis 20.30

An- und Verkauf
von gebrauchten Spielen

Verkauf und Verleih
von

★ SUPER NES ★

★ NES ★

★ GAME BOY ★

★ SEGA MEGA DRIVE ★

★ GAME GEAR ★

★ IBM & AMIGA ★

HARD- UND SOFTWARE

SUPER NES
STREET FIGHTER II (US)
DM 123,50

PLAYSOFT

	PC	AMIGA
1869 dt Handelssimulation	89.90	84.90
Ashes of Empire	94.90	---
A.T.A.C.	94.90	---
Aces of the Pacific *	79.90	---
Air Bucks *	74.90	78.90
B 17 Microprose * *	99.90	---
Carriers at War *	94.90	---
Civilization dt	89.90	84.90
Dagger of Amon RA (VGA)	89.90	---
Dark Queen of Krynn	79.90	79.90
Dark Seed	89.90	---
Darklands * *	94.90	---
Darksun	89.90	---
DSA Schicksalsklinge dt	89.90	79.90
Dungeon Master dt *	79.90	74.90
Eye o. l. Beholder 2	79.90	74.90
Falcon 3.0 *	89.90	---
F16 Falcon	---	42.90
Gateway *	84.90	---
Heroes of the 357th *	89.90	---
Jady 4 The Fate of Atlantis	79.90	---
Might & Magic 3 dt	89.90	84.90
Monkey Island 2 dt	89.90	84.90
Leather Goddesses	99.90	---
Links Pro ab 386er VGA	99.90	---
Patrizier dt	89.90	84.90
Pusch Over *	79.90	69.90
Sensible Soccer *	79.90	69.90
Star Control 2 *	89.90	---
Strike Commander *	89.90	---
Siege *	94.90	---
Ultima 7 *	84.90	---
Ultima Underworld *	89.90	---
Wizardry 7 *	89.90	---

dt = dt Version * = mit dt Anleitung
* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Alle Preise inkl. Sicherheitsverpackung
Versandkosten: NN DM 8,- Vorkasse DM 4.50



Kalender 1993

13 Bilder 33x30 in Posterqualität
23 DM (+Versandkosten)
wir führen auch Brettspiele &
Rollenspiele (Science Fiction,
Fantasy) Zinnminiaturen, Zubehör
Neuer Versandkosten gegen
4.00 DM in Briefm.

PLAYSOFT

Inh. Robert Elmshäuser

TEICHWEG 6 3550 MARBURG
TEL.06421 / 481972 FAX 47526

Repitilienrache



Kein Wunder, daß die Saurier ausgestorben sind

Dinosaurs

Irem geht fremd. Im neuesten Streich der Schöpfer des Actionklassikers R-Type, spielt ausnahmsweise kein Raumschiff die Hauptrolle. In *Dinosaurs* dreht sich, wen wundert's, alles um Dinosaurier.

Zwei Teenager sind durch einen kleinen Unfall in der Vorzeit gelandet und wollen von dort natürlich wieder weg. Kurzerhand sattelt jeder der beiden Teenies einen vorüberlaufenden Dinosaurier — der Ritt durch die actionhaltige Urzeit beginnt. Vor dem Start könnt Ihr Euch Euer Dino-Duo und den Schwierigkeitsgrad ("Normal" oder "Hard") auswählen. Durch rund zwölf horizontal und vertikal scrollende Levels müßt Ihr Roß und Reiter steuern. Dummerweise ist die Vorzeit keine sichere Gegend: Raubsaurier und Neanderthaler möchten unseren Helden an den Kragen — ein Zeitlimit und haufenweise Fallen erschweren die Aufgabe zusätzlich. Glücklicherweise können wir

uns zur Wehr setzen und Fallen mit einem eleganten Hüpfert umgehen. Besonders knifflige Hindernisse werden getrennt gelöst: Auf Knopfdruck steigt der Teenager ab und wird solo gesteuert, während der Saurier brav wartet. Extras gibt's keine, aber für je 50 Sauriereier, die Ihr unterwegs sammelt, winkt ein Reservereptil und somit ein Bonusleben.mh

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Irem

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: CWM

SUPER NES 66%

Grafik: 68%

Sound: 59%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japan-Import

"Schuster bleib bei deinen Leisten": Irem's Ausflug in die graue Vorzeit ist nicht ganz gelungen. Steuert man anfangs das Saurierduett mit Begeisterung durch knifflige Action-Levels, verfliegt die Freude schon nach kurzer Zeit. Ob Gegner oder fiese

geht so



Fallen: Spätestens ab dem vierten Level hat man alle Feindvarianten sowie die meisten Grafi-

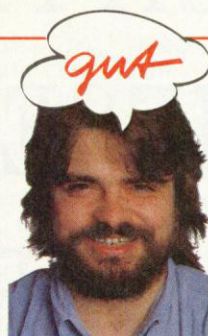
ken gesehen. Besonders ärgerlich: Das berühmte SNES-Ruckeln haben die Programmierer nicht in den Griff bekommen. Dies wäre eigentlich nicht schlimm, wenn der Spieler durch die Ruckelei nicht hier und da ein Leben einbüßen würde. Daß es technisch besser geht, beweisen die jüngsten Konami-Knaller.

Friedensengel



Nur im "Militär"-Jargon überzeugen wir den Kasernenchef

Hier darf geschluckt werden: Das Hintergrundzenario von *Ashes of Empire* ist nicht ganz ohne Realbezug — schon die Namen der Ortschaften, Provinzen und Länder erinnern frappierend an den Bürgerkrieg in dem ehemaligen Jugoslawien.



die Programmiercrew um Mike Singleton auch technisch tief in der Trickkiste gewählt. Die 3-D-Grafik ist flott und detailreich, die Bilder in Städten und Gebäuden hübsch gezeichnet. Am beeindruckendsten ist jedoch der Sound — fetzige Musikstücke

Dessen ungeachtet, hat sich Altmeister Singleton dieses Mal gewaltig ins Zeug gelegt. War der zweite Teil seiner *Midwinter*-Trilogie, *Flames of Freedom* schon ein dicker Brocken, *Ashes of Empire* ist noch einmal eine Tick größer — Strategen werden auf dem 3-D-Kontinent eine ganze Weile zu tun haben. Zudem hat

plus Sprachausgabe (in Deutsch!) hört man nicht alle Tage. Der Aufwand hat jedoch seinen Preis. Fünf Disketten wollen bewegt werden — wohl dem der eine Festplatte sein eigen nennt. Einen weiteren Punkteabzug gibt's für die ziemlich holprige Übersetzung der Bildschirmtexte... das sollte besser machbar sein.

Ashes of Empire

Wir schreiben das Jahr 1993. Passend zum besinnlichen 93er Weihnachtsfest reichen sich die Nationen dieser Welt die Hände und vereinen sich im friedlichen Staatenbund. So ganz scheint das gemütlich pazifistische Utopia jedoch nicht zu funktionieren, denn fünf kleine Länder befinden sich immer noch im Bürgerkrieg. Um dem kriegerischen Treiben in den Staaten Ossia, Ruzakhstan, Belokarine, Moldenia und Servonia ein Ende zu bereiten, schleust der Rest der Welt einen Friedensagenten in eines der Länder — Euch.

Eure Aufgabe: Dem Krieg ein Ende zu bereiten und den verfeindeten Parteien den Frieden zu bringen. Keine leichte Mission, denn die fünf Länder teilen sich in insgesamt 42 kleinere Provinzen auf. Beim Start dürft Ihr Euch eines dieser Kleinstgebiete als Startland aussuchen. Um nun die Staaten zu befrieden, müßt Ihr jede Provinz (bis auf die, in der sich die Landeshauptstadt befindet) eines Landes auf Eure Seite ziehen. Eine Alternative: Zwei normale Gebiete befreien sowie die Provinz, in der sich die Hauptstadt befindet. Eine Provinz gilt als frei, wenn Ihr unter Zeitdruck vier Aufgaben erfüllt. Da müssen bestimmte Einrichtungen wie Krankenhäuser oder Fabriken gebaut werden. Kasernen müssen eingerissen- und Waffen verschrottet-, Soldaten in Friedenskämpfer umgewandelt- und Bevölkerungsminderheiten muß zu ihrem Recht verholfen

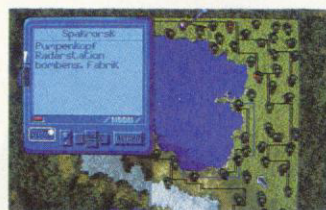
werden. Natürlich kann ein einzelner Agent dies nicht allein — oberstes Ziel ist es deshalb, unter der Bevölkerung der Provinz Verbündete zu finden. Weitere Hilfe bekommt Ihr durch Euer Heimatland — Fahrzeuge, Nahrungsmittel, Gold, Werkzeuge und ein paar Spezialteams, die einige der Aufgaben übernehmen können, stehen auf Abruf bereit, um Euch unter die digitalen Arme zu greifen.

Spielerisch und technisch orientiert sich *Ashes of Empire* weitestgehend an dem Vorläufer *Flames of Freedom*. Da gibt's eine zoombare Landkarte für die Länder und Provinzen, nebst kleinen Symbolen für Städte, Feindfahrzeuge, Wälder, Straßen und Flußläufe. Habt Ihr's eilig, reicht ein

Klick auf der Karte und den gewünschten Zielort. — Per Auto-reisemodus fährt dann der Agent automatisch dorthin. Actionorientierte Spieler steuern Ihr Fahrzeug lieber selbst durch die 3-D-Umgebung und blasen hier und da ein paar



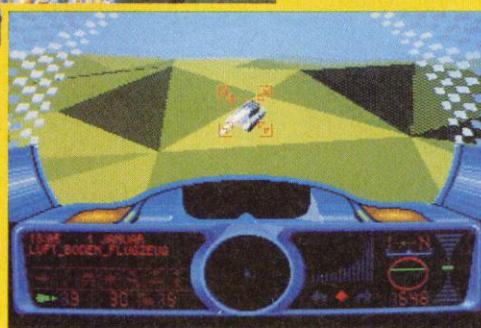
Was haben wir?



Wo bin ich?



3-D total: Die Vektor-Grafik von *Ashes of Empire* ist eine Wucht.



Feindfahrzeuge in die Luft. Im Laufe des Programmes tuckert Ihr mit einer halben Hundertschaft unterschiedlichster Vehikel durch die Gegend. Vom U-Boot über Panzer bis zum Hubschrauber reicht die Fahrzeugpalette.

Am Zielort angekommen, wird via Knopfdruck auf eine Seitenansicht umgeblendet. Verschiedene Gebäude sind mit unterschiedlichen Icons gekennzeichnet und werden — ebenfalls via Feuerknopfdruck — betreten. Meistens trifft Ihr in den Gebäuden auf einen Einwohner. Um den Bewohner die Vorzüge des Friedens schmackhaft zu machen, habt Ihr verschiedene Gesprächsoptionen, die als einfaches Symbol zu sehen sind. Entweder schnarrt Ihr im harschen Befehlston, versucht den Einwohner mit sanfter Stimme zu umschmeicheln oder versucht einen eher ängstlichen Charakter simpel einzuschüchtern: "Du bist jetzt friedlich oder es gibt was auf die Rübe." Eine kurze Meldung informiert Euch. *mh*

Genre: Strategie
 Hersteller: Mirage
 Zirka-Preis: 110 Mark
 Testmuster: Mirage

AMIGA 82%

Grafik: 81% Sound: 83%
 Schwierigkeit: mittel
 Minimal: 512 KB
 Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher, Festplatte
 Geplant für: MS-DOS, ST

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:
brandneue Spiele
für den Amiga?

Tips&Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzig-fundierte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!



IN KÜRZE



**Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92**
Die bekanntesten und aktuellsten Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei

englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

**Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2**
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobel-asse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*



**Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93**
Die bekanntesten und aktuellsten Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-

* unverbindliche Preisempfehlung



**Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1**
Amiga-Spiele im 6er-Pack für den Amiga. Spiele-Spaß im 6er-Pack greifen an.
◆ PowerBlast: Außerirdische greifen an.
◆ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
◆ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
◆ MoveIT: Kästchen rangieren.
◆ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
◆ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
◆ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*



**Frank Stieper
Klops & Lücke:
Die AMIGA-Detektive**
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:

Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler!



IHR PARTNER FÜR DEN MARKT DER ZUKUNFT.

Wie bitte?



Truppenparade: Wie gut ist die Moral? (MS-DOS/VGA)

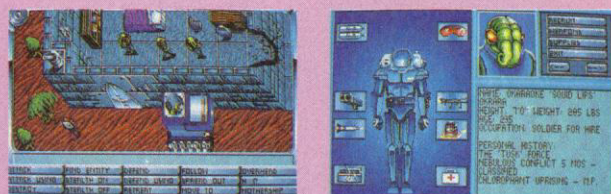
Siege

Das Wort "Siege" kommt aus dem Französischen und spricht sich etwa "Siesch". Womit zwar die sprachliche Verwirrung beendet wäre, aber weiterhin wenig Licht in das strategische Dunkel dringt. Etwas klarer wird die Lage, wenn man sich den Einsatzort dieser mysteriösen Wortschöpfung genauer ansieht: Man nehme eine Burg — ob mittelalterlich oder antik ist dabei egal — bevölkere die Zinnen und Türme mit einer ausreichend stark motivierten Mannschaft und harre der Din-

ge, die da kommen. Als bald wird eine unverbrauchte Barbarenhorde außerhalb der Bogenschußweite die Zelte aufschlagen, Rammböcke und Leitern bauen und die Burg stürmen. So eine Belagerung kann, je nach strategischem Geschick der beteiligten Parteien, Monate und Jahre dauern. In Mindcrafts Strategiespiel *Siege* muß der Heimbelauger die feindliche Festung in spätestens 20 Spieltagen niedergerungen haben, sonst bleibt nur der schmachliche Rückzug, der Verlust der Fami-

lienehre und des Kopfes. Die Demolierungskampagne findet diesmal im Fantasy-Land Misor statt, wo die Guten, sprich Elben und Menschen, gegen die Bösen, wie üblich Orks und Goblins, antreten. Geboten werden 24 thematisch verbundene Kampfszenarien und vier Burgtypen. Wahlweise dürfen wir für die Guten oder Bösen antreten; woraus resultiert, ob wir die je-

weilige Burg belagern oder verteidigen. Ihr könnt Euer strategisches Wissen in acht Schwierigkeitsstufen unter Beweis stellen: Während in der Anfängerabteilung beide Seiten über 300 Prügelknaben verfügen, schickt in Stufe 8 der Computer sage und schreibe 500 Kämpfer ins Feld, während wir mit kümmerlichen 100 Männchen auskommen müssen. Damit der Nachwuchsna-



Mercenaries

Strategen, die Ihr Unwesen lieber in zukünftigen Gefilden treiben, dürfen schon mal die Laser aufladen. Bei Mindcraft ruht man nicht auf den Lorbeeren, sondern werkelt eifrig an einem Science-Fiction Rollenspiel mit stark taktischem Einschlag. In *Mercenaries* führt Ihr ei-

ne Söldnertruppe durch zahlreiche Aufträge. Wer seine harten Jungs pfleglich behandelt, hat bald ein Team zusammen, das in der ganzen Galaxis berühmt und berüchtigt ist. Das eigentliche Geschehen ist aus der Vogelperspektive zu bewundern. Verwaltet wird der kernige Haufen auf zahlreichen Charakter-Bildschirmen.



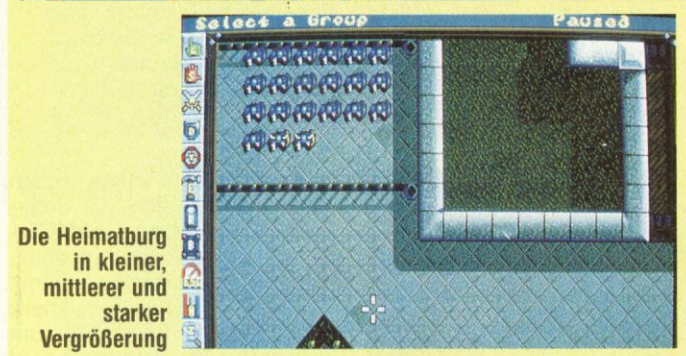
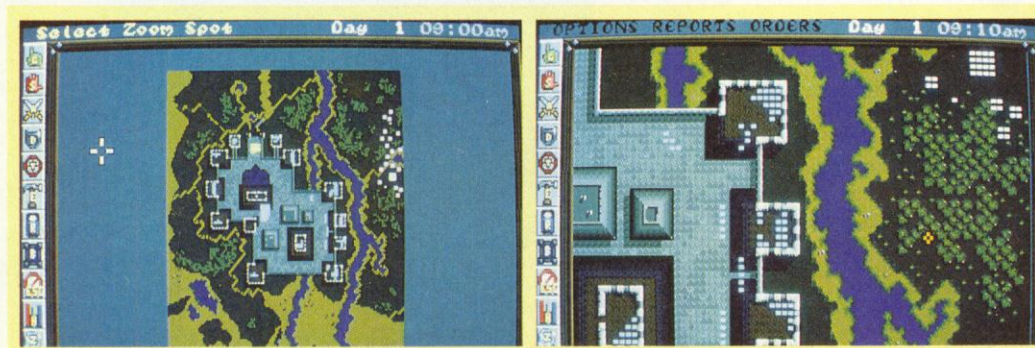
Heerschau im Lager der Angreifer

poleon aus dem Vollen greifen kann, bieten sich 45 unterschiedliche Rassen und Klassen als Söldner an. Vom einfachen Zwergenkrieger mit scharfer Axt, über treffsichere Elbenbogenschützen bis zum goldgerüsteten Edelhelden ist alles im Programm. Später führen wir Zauberer, magische Elementkrieger und allerlei urzeitliches Getier in die Schlacht. Jede Seite verfügt über ein Hauptquartier, wo die einzelnen Truppenteile individuell zusammengestellt werden und die Reserve stationiert ist.

Das Kampfgebiet wird in drei unterschiedlichen Zoomstufen angeboten. Stufe eins liefert einen Überblick über das ganze Areal. Stufe zwei läßt geographische Besonderheiten und einzelne Truppenteile erkennen, während wir in Stufe drei die einzelnen Kämpfer bei ihrer Arbeit bestaunen und



Welcher Befehl darf's denn sein? Die Festung der Orks.



Die Heimatburg in kleiner, mittlerer und starker Vergrößerung



Gemetzel: Ohne Rücksicht auf Verluste werden die Mauern gestürmt.

hautnah am Geschehen teilnehmen. Alle strategischen Befehle werden mit Maus oder Tastatur gegeben. Entsprechend abkommandierte Truppenteile machen sich selbständig auf den Weg, laufen Streife, greifen ein gekennzeichnetes Gebiet an, stürmen Gräben und Mauern oder legen sich im Hinterhalt auf die Lauer. Die ortsansässigen Zauberer fackeln derweil mausunterstützt ganze Waldgebiete ab oder legen ihre heilende Hand auf verwundete Krieger. Nach jeweils 24 Stunden Spielzeit macht das Programm automatisch eine Gewinn- und Verlustrechnung auf. Die Verteidiger haben gewonnen, wenn sie ihre Burg 20 Tage lang gehalten haben, die Belagerer dürfen jubeln, wenn die Burg der Gegner gestürmt ist und die eigene Fahne über den Zinnen weht. vw

Genre: Strategie

Hersteller: Mindcraft

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 75%

Grafik: 57%

Sound: 71%

Schwierigkeit: einstellbar

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, XMS-Speicher

Geplant für: Amiga

"Meine Orks rennen, unterstützt von ein paar Keulen-Goblins und einer Horde Kampfchsen, seit beinahe drei Stunden gegen das Bollwerk der Elben an — vergebens, die Mauern wollen nicht wanken. Doch ich weiß, am Ende werden wir siegreich sein und die singenden Schönlinge gründlich ausräuchern." Endlich darf der computerisierte Schlachtenlenker die Seite der Bösewichter übernehmen und die Orks für alle jemals erlittene Schmach rächen. *Siege* könnte schon aus diesem Grund für den wackeren Heimbelaegerer der Himmel auf Erden sein. Zusätzlich sind exzellente Soundeffekte, liebevoll animierte Grafiken und eine tadellose Benutzerführung auf der spielerischen Habenseite zu verbuchen. Leider vermiesen zwei Schwachstellen den anfangs hervorragenden Gesamteindruck: Da sind zum



einen die leidigen Zoomstufen. In Stufe eins sind die Truppen nur als einzelne Pixel zu erkennen — selbst hartgesottene "Wargamer" werden bei soviel Abstraktion verzweifeln. In höchster Vergrößerung sind wir zwar hautnah am Geschehen beteiligt,

verlieren dafür aber den Überblick. Bei einem in Echtzeit ablaufenden Spiel kein kleiner Nachteil. Hier findet sich auch die zweite Schwachstelle: Selbst in stärkster "Zeitlupe" artet das gleichzeitige Führen von 300 Soldaten in echte Arbeit aus. Auch der "Pause"-Modus hilft nicht weiter. Ein stärker spielrundenorientiertes Kampfsystem hätte sicher mehr Freude bereitet. Für Belagerer, die sich den nötigen Durch- und Überblick zutrauen, ist *Siege* eine schwere Herausforderung, die letztendlich durch überbordende Handlungsvielfalt überzeugen kann.

030 694 48 62

DIE TRAUMFABRIK

030 693 72 45

11 - 19h Versand sonst Anrufbeantworter

DIE SPEZIALISTEN

11 - 18.30 h Ladengeschäft

Table with PC Amiga ST column and various software titles like Amiga 4-Player Adapter, Amiga Mouse, etc.

Table with PC Amiga ST column and various software titles like CH Products Gamecard 50 Mhz, CH Products Flightstick, etc.

Table with PC Amiga ST column and various software titles like Fate - Gates of Dawn, Firm & Ice, Flight of the Intruder, etc.

Table with PC Amiga ST column and various software titles like Larry 3, Laura Bow 2, Legend, etc.

Siege

Belagert oder verteidigt Burgen gegen unzählige Ork. Goblins und Inflatemen. 25 verschiedene Szenarien...

Patrizier

DIE Handels-Simulation angesiedelt zur Zeit der Hanse. Handel mit 18 versch. Waren, animierte Seeschlachten...

- In Kürze öffnet unser Traumfabrik-Ladenlokal in Hamburg (Applaus, Applaus). Wir suchen ● SENSATION
● aus diesem freudigen Anlaß einen Verkäufer (auch Teilzeit) sowie einen Filialleiter. Bewerber- ● HAMBURG
● bungsunterlagen erbeten bis zum 30.9.92. Nähere Informationen gibts in unserer Zentrale.

Unser Softwaretempel in der Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße Montag - Freitag 11 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
mehr als 200 Regalmeter Software

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

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und ● 030/6944156
● Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen ● Info-Anrufbeantworter
● Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse ● 030/6944256
Fax-Line

Table with PC Amiga ST column and software titles like Might & Magic 4, Monkey Island 1, etc.

Table with PC Amiga ST column and software titles like Railroad Tycoon, Rampart, etc.

Table with PC Amiga ST column and software titles like Starflight 1, Starflight 2, etc.

Table with LöSUNGSBÜCHER column and titles like Amberstar 1, Civilization Strategy Guide, etc.

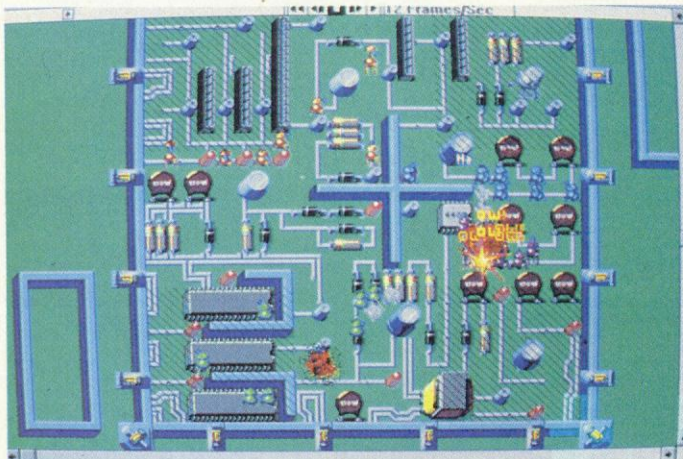
Legend of Kyrandia Neues aus der Westwood-Schmiede (Eye of Beholder 1 und 2). Ein graphisch und inhaltlich geniales Fantasy-Adventure...

Dark Sun Die neue, komplett überarbeitete SSI-Serie. Verbesserte Grafiken, Soundkulisse sowie Storyline machen Dark Sun nicht nur für "Mad-Max-Fans" zum Leckerbissen...

Heute bestellt Gestern geliefert?! Himmmlische Preise Einfach probieren und Staunen Himmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren. Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten...

Heavy Metal



Zum Austoben stehen drei Arenen in zehn Größen zur Verfügung

RoboSport

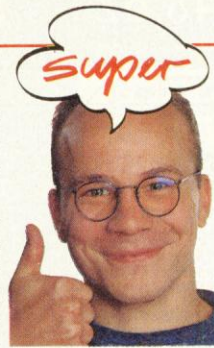
Menschen sehnen sich nach sinnloser Gewalt und Zerstörung. Sie finden Freude an der Planung und Ausführung von Kampfhandlungen. Sie brauchen Krieg." Ein Auszug aus den *RoboSport*-Regeln des Jahres 2020. Denn jetzt ist es den Robotern endlich klar: Der Mensch, ihr Vorgänger, gab zwar den Robotern Intelligenz, vergaß sich dabei aber selbst. Nun hat jede Lebensform, egal ob biologisch oder mechanisch, das Recht, ihre innersten Triebe auszutoben. Was tun, überlegten die Roboter und programmierten

zum Schutz der Menschen, des Planeten und ihrer selbst, ein neues menschliches Kräftemessen. Jeder Teilnehmer darf in einem Spiel holographische Projektionen waffenstarrer Roboter steuern.

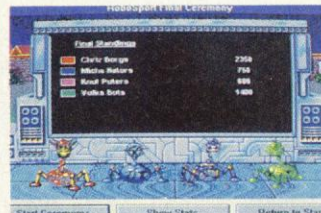
Die Simulation des Roboterkrieges findet in einem abgegrenzten Terrain statt, der letzte Überlebende ist Sieger. Es ist der Wettkampf des 21. Jahrhunderts, eine computergesteuerte Kampfsimulation, die taktische Züge mit purer Action verbindet. Die Roboter nennen es *RoboSport*.

Das Spiel gliedert sich in drei

Knuts letzter Raketenwerfer blubberte noch einmal kurz auf und verglühte nach drei Salven meines Heckenschützen... über drei Tage wechselten wir kein Wort miteinander. Der Kampf allein gegen den Computer ist genial, im Mehrspielermodus läuft *RoboSport* zu Höchstformen auf. Da *RoboSport* als Agressionsventil der Zukunft angelegt wurde, bleibt von moralische Bedenken nicht viel übrig. Die Grafik ist ziemlich abstrakt, dafür sehr übersichtlich und praktisch. Kleine Animationen wurden mit viel Witz gestaltet. Soundblaster-Besitzer sollten



schon mal die Ohren spitzen, die Digi-Kulisse schließt von Bombenexplosionen bis zum "Help"-Schrei alles ein. Im Vergleich zu anderen "Maxis"-Strategiespielen wie *Sim Ant* oder *Sim Earth* ist *RoboSport* bedeutend actionlastiger. Die *RoboSport*-Menüs sind typisch "Maxis"-intelligent, Einsteiger tragen ihren Namen ein und starten durch. Experten finden diverse Untermenüs und können sich ihr Spiel gestalten. Wer die gefährliche Mischung aus Strategie, Schach und Kampfsimulation in die Finger bekommt, sei gewarnt, denn die Motivation ist endlos.

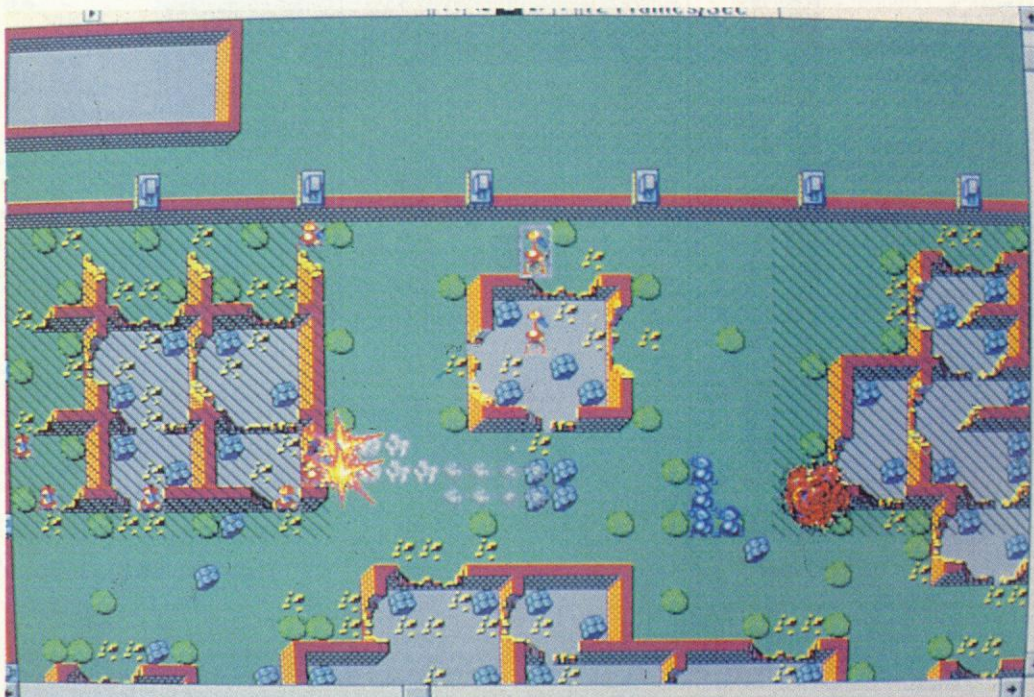


Statistikfans dürfen über jede Menge Auswertungen applaudieren

Phasen: das Setup, die Programmierung und den Film. Im "Setup Mode" wählt Ihr Euer Team, Euren Gegner (maximal drei Menschen oder Computer) und die Art der Auseinandersetzung. Im "Edit Mode" ist eiserne Kreativität gefragt, jeder einzelne Roboter bekommt seinen Auftrag. Damit die Orientierung nicht verloren

geht, könnt Ihr Eure Mannen direkt im Kampffeld laufen, scannen (Blickwinkel drehen), schießen, Bomben legen oder zappen (spezielle Hochspannungswaffe für kurze Entfernungen) lassen. Da Ihr Eure Gegner nur seht, wenn Ihr sie im Scanner (Roboterauge) habt, ist Eure ganze Kombinationsgabe gefordert: Steht der Gegner in dieser Ecke, neben diesem Auto oder kommt er gar von hinten? Habt Ihr den Kampfpfad für jeden Eurer Eisenmannen festgelegt, ist die Programmierarbeit beendet. Der Computer berechnet seine Züge und serviert Euch einen Film. Hier laufen alle Aktionen gleichzeitig ab, die Roboter aller Teams springen blechern durch die Arena, sprengen, schreien oder brechen in wildes Gelächter aus. Sind noch Überlebende im Team, beginnt die nächste Runde.

RoboSport ist ein Multi-Player-Spiel; per seriellen Kabel oder Modem könnt Ihr zwei, im Netzwerk vier Rechner kopeln. cd



Die direkte Konfrontation: gegnerische "Missile-Robots" knacken die letzten Verteidiger.

Genre: Strategie

Hersteller: Maxis

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Maxis

MS-DOS 80%

Grafik: 39% Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

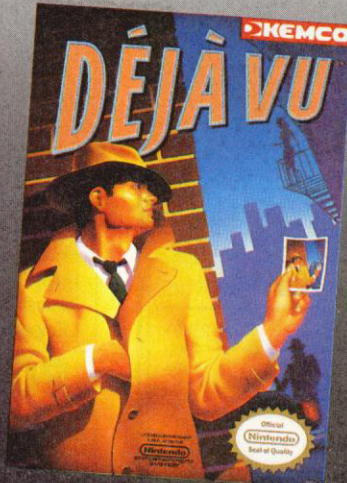
Minimal: 286er mit 12 MHz, 2 MB, Windows, Hercules

Unterstützt: EGA, VGA, Super VGA, Adlib, Soundblaster, Maus, Netzwerk

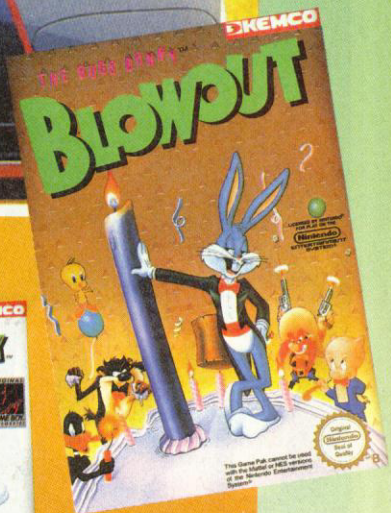
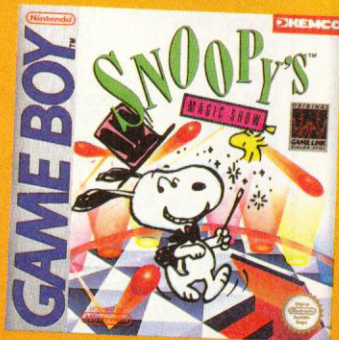
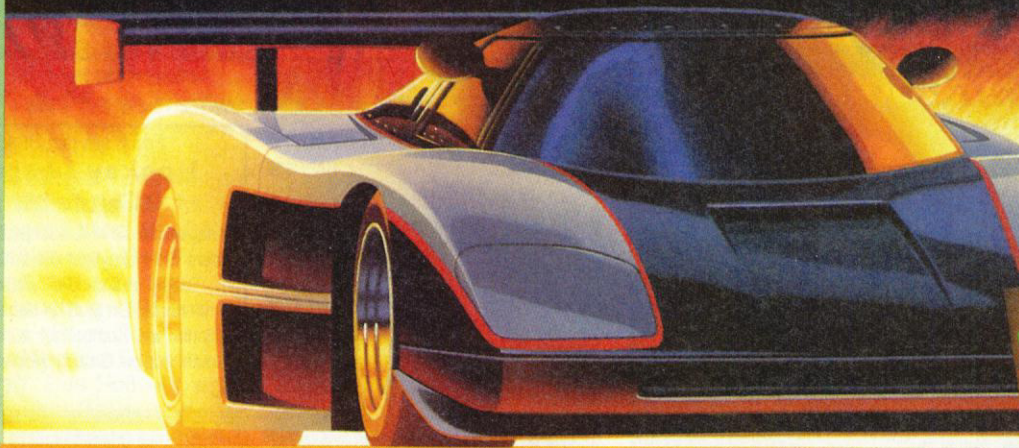
Geplant für: Amiga

POWER GAMES

GAME BOY SUPER NES NES



TOP GEAR



Ausschließlicher Vertrieb durch:
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH

Zweigniederlassung Hamburg
Neuer Jungfernstieg 18 · 2000 Hamburg 36
Tel.: 040/3 56 08-0 · Fax: 040/3 56 08-213 · Tlx: 216 1931 mit d



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

MS DOS

Legend of Kyrandia 738,-
Links 386 PRO 898,-
Dungeon Master 638,-
SSI Prophecy Shadows 685,-
CD Sherlock Holmes 838,-
B17 Flying Fortress 868,-
Sim Ant 698,-
Magic Candle 598,-
SIERRA HITS VGA 5,25
Kings Quest 5, Space Quest 4
Conquest Longbow,
Rise of Dragon ...
deutsch : 398,-/Stck

Thrustmaster Flight &
Weapons Control a 1798,-
Adv. Gravis Joysticks 748,-
Sound Blaster 2.0 dr 1.998,-

AMIGA

Patrizier dr 675,-
1869 dr 675,-
Populous 2 dr 398,-
512kb Ram dr 555,-
Pro Migos 3,25" dr 999,-

TURBO GRAFX 16 BIT US 1.498,- incl. Spiel & Joypad

TURBO BOOSTER 798,-
TURBO CD ROM 2.890,-
Splatterhouse 658,-
Devil Crash 598,-
New Adventure Island 898,-
Bonks Revenge 898,-
Dragon's Curse 398,-
Dungeon Explorer 398,-

SEGA MEGA
Dungeons & Dragons 1198,-
Gynoug.jp 398,-
Atomic Runner 898,-
Terminator 1148,-
Thunderforce 4.jp 935,-
only on jap. Mega Drives
E-Sword.jp 398,-
Shadow Dancer.jp 398,-
Joystick SG Fighter 348,-

Alle Spiele & Geräte US Importeure,
ausgen. jp Japan & dt deutsch.
Importgeräte nur für Export zugelassen. Irrtümer, Preis
änderungen & Lieferungen vorbehalten. Wir halten nicht
für Kompatibilität der Videospielsysteme. Preise in €.

SUPER NES DEUTSCHES SET lieferbar

Super Tennis dr 898,-
F-Zero dr 898,-
Super Soccer dr 898,-
Turtles in Time 1148,-
Hook 1148,-
Axelay.jp a.A.
Wings Aces High 1148,-
Zelda 4 1098,-
Street Fighter 2 1398,-
RoboCop 3 1148,-
Gunforce 1148,-
Autofire Joypad 348,-
UNIVERSAL SPIELE
ADAPTER 348,-

FUNWARE

Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck **Austria**
Tel 0512/492626
Fax 0512/361442

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC		
Rise & Decline o.t 3rd Reich			69	
Storm across Europe			89	69
The Lost Admiral				109
The Perfect General			89	89
The Perf. Gen. WWII-Disk			59	69
Powermonger				99
Original-Lösungshilfen				
Chuck Yeagers Strategy Book			39,00	
Prophecy of the Shadow			24,80	
DSA- Die Schicksalsklinge			24,80	
Falcon 3.0 Air Combat (350 S.)			39,00	
Civilization (380 S.!!!)			39,00	
Harpoon Battlebook (300 S.)			39,00	
Carrier Strike		109		
Conflict: Korea		99		
Conflict: Middle East	89	69		
Dreadnoughts	99	99		
Dreadnoughts/Szen. Bismarck	59	59		
Dreadnoughts/Szen. Ironclads	59	59		
Fighting for Rome		79		
Final Conflict		79		
Interceptor Renegade Legion		49		
L'Empereur		109		

ROLLENSPIEL

	AM	PC		AM	PC
Bane Cosmic Forge engl.		49			
Black Crypt	84				
Buck Rogers	49	49			
Dark Queen of Krynn		89			
Dungeon Master		89			
Eye of the Beholder engl.		39			
Eye of the Beholder II	109	109			
Hard Nova		39			
Lord of the Rings 2 (Two Towers)		99			
MegaTraveller I	39	39			
Pool of Darkness		94		94	99
Schicksalsklinge		99		99	119
Ultima Underworld					109
Ultima VII					109
Prophecy of the Shadow					
Neues Single-Character-Rollenspiel von SSI. Mit digitalisierten, animierten Se- quenzen! Ein pralles, sehr gut spielbares Abenteuer, das in keiner Sammlung feh- len sollte.					
PC					DM94

SIMULATION

	AM	PC		AM	PC
A320 Airbus	109	109			
Aces of the Pacific		119			
Falcon 3.0		109			
Flight of the Intruder		44			
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109			
F29 Retaliator		59			
Pacific Islands		89			
Reach for the Skies	109	109			
Sea Rogue		89			
Secret Weapons Luftwaffe		99			
SWOTL Tour of Duty Disks					je 47
Frisch aus den USA: Hockey League Simulator Managen Sie die NHL oder jede beliebige andere Eishockeyliga! Bis zu 25 Spieler pro Team, Automode, wirtschaftliche- Komponente. Ein Muß für den Sport- und Statistik-Fan! Kompatibel zum preisge- krönten Wayne Gretzky Hockey.					DM 89
PC					

VERMISCHTES

	AM	PC		AM	PC
Bad Blood		29			
Dragon Wars	29	29			
Dune		94			
Epic		94			
Lost Treasures of Infocom	129	129			
MechWarrior		79			
Patrizier		109			
SpaceQuest Pack (I-III)		119			
Star Trek 25th Anniversary		89			
Wing Comm2 Spec.Ops 2		59			
Joysticks					
Advanced Gravis PC Joystick					DM 99
Thrustmaster PC					DM 189
Maxx Two (PC Lenkrad)					DM 169
Adv.Gravis AM/ST Joystick					DM 79
Unser Ladenlokal hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelli- genter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinn- figuren und Zubehör. Eintritt frei!					

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von
10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	6S 1290,-	Sega Mega Drive 16 Bit	6S 2390,-
Ishido	6S 299,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	6S 490,-
Super Mario Land	6S 399,-	EA HOCKEY	6S 790,-
Terminator II	6S 499,-	Sega Game Gear	6S 2490,-
Simpson	6S 499,-	Cass. für Game GEAR:	
Walker-Trog-Gürteltasche	6S 199,-	SPIDERMAN	6S 499,-
GB-Koffer	6S 349,-	Tasche für Game GEAR	6S 299,-
Licht und Lupe	6S 249,-	Super Famicom	6S 2990,-
		Cassetten für NES	
		z.B.: Super Pengo	6S 490,-
		10 versch.	

★★ Für Händler Exportpreise ★★

ALT GmbH Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173

Commodore

AMIGA

DIE SYSTEMORIENTIERTE
COMPUTERMESSE
FÜR BÜRO UND FREIZEIT

WORLD

Messepalast Wien

24. - 27. 9. 1992

Do. bis So. 9 - 18 Uhr

Markt&Technik

Matt und Met



Nordmannpower: Odin auf dem Weg zum rettenden Feld in der Ecke (MS-DOS/VGA)

Ragnarök

Die nordischen Göttersagen lieferten für so manches Spiel einen brauchbaren Hintergrund. Das Brettspiel mit und um die nordische Sagen-götterschar ist eine Mischung aus Go, Schach und Dame. Dabei stehen sich die gegnerischen Parteien nicht Auge in Auge gegenüber, sonder werden in einem Doppelkreis aufgestellt. Konkret finden die Guten um Gott Odin im Mittelteil und die Bösen um Loki an den Rändern des Brettes ihren Platz. Die Aufgabe des weißen Spielers: Die Odinfigur heil in eine der vier Ecken des Spielfeldes schleusen. Der Widersacher mit den schwarzen Figuren versucht genau das zu verhindern. Dem Spieler stehen verschiedene Figuren zur Verfügung. Das Fußvolk, eine Art nordischer Bauer und verschiedene Offiziere (eine Art Wikinger-Springer oder Normannen-Turm). Beim Schlagen von Figuren bietet *Ragnarök* Ungewöhnliches: Abhän-

gig von der Stärke der beteiligten Figuren muß die zu schlagene Figur von zwei bis drei feindlichen Figuren umzingelt werden. *Ragnarök* läßt sich allein gegen einen Computergegner mit mehreren Schwierigkeitsgraden oder gegen einen Freund spielen. *cd*

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

MS-DOS 68 %

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

China Crises



Eine perfekte Mahjong-Version, aber kein überragendes Spiel

Mahjong Pro

Man sagt, es stammt aus China und wird von weisen, alten Männern gespielt: Mahjong. Das rätselhafte Spiel mit den *Shanghai*-Steinen kennt in Fernost auch heute noch jedes Kind und ist besonders in Japan außerordentlich populär. Daß Mahjong selbst den Fortschrittshörigen Amerikanern ein Begriff ist, beweist das Spiel *Hong Kong Mahjong Pro*, das aus den US-Headquarters von Electronic Arts stammt.

Das Programm wurde für den Solospieler konzipiert und offeriert Euch zwölf unterschiedlich starke Gegner. Netterweise werdet Ihr sowohl via Anleitung, als auch mittels eines "Tutorial"-Programms mit den Mahjong-Regeln vertraut gemacht. Im wesentlichen ist Mahjong eine komplizierte Form von Rommé mit etlichen Spezialregeln. Ebenso wie bei diesem Kartenspiel kommt dem Glück hier eine bedeutende Rolle zu. Es wird

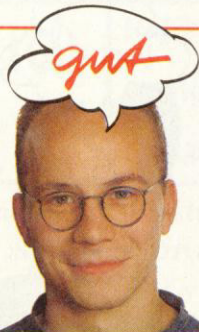
zwar behauptet, daß sich im Lauf von vielen Spielrunden der bessere Steinchenleger durchsetzt, doch bleiben dem Anfänger die tiefsinnigen Strategien verborgen. *Hong Kong Mahjong Pro* unterstützt übrigens Super VGA — Expanded Memory vorausgesetzt. *mg*

Genre: Glücksspiel
 Hersteller: Electronic Arts
 Zirka-Preis: 100 Mark
 Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 59 %

Grafik: 52% Sound: 16 %
 Schwierigkeit: einstellbar
 Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA, Maus
 Unterstützt: Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland
 Geplant für: —

Das nordische Figurenschieben gegen einen Freund oder den Computer birgt eine Menge Überraschungen in sich. Wem Schach zu trocken und Dame zu lasch ist, findet bei *Ragnarök* eine willkommene Alternative. Die unterschiedlichen Zugvarianten der Spielfiguren erlauben fein abgestimmte Taktiken. Aber Obacht: Der Compu-



tergegner zieht ganz schön gewitzt: Kaum glaubt man einen Weg gefunden zu haben, wird die hoffnungsvolle Situation durch eine, prompt herbeigezogene, Figur vereitelt. So unterhaltsam die nordische Brettkeilerei auch ist: Erst im Duett mit einem Kumpel fährt *Ragnarök* zur Hochform auf — allein wird's auf Dauer etwas öde. Deshalb nur ein "Zweier".

Nachdem ich die Regeln intelligenter Anleitung und Tutorial kapiert hatte, fand ich zumindest kurze Zeit Gefallen an dem Spiel — als *Shanghai*-Fetischist nichts Ungewöhnliches. Die professionelle Aufmachung, eine durchdachte Benutzerführung und nicht zuletzt die stilvolle Grafik überredeten mich zu ausführlichen Testpartien. Allerdings



reifte in mir (trotz Sympathie für das Produkt) langsam die Überzeugung, daß das Glück eine allzu dominante Rolle spielt. Mahjong-Interessierte sollten sich zunächst eine Public-Domain-Variante besorgen. Wer auf den Geschmack gekommen ist, darf sich das durchgestylte und edel verpackte Profi-Mahjong kaufen.

MultiMedia

Rent a
Game



Soft

Computerspiele mieten in:

- O-1035 BERLIN, Edisonstraße 63,
..... Tel. 030-63812505
- O-1150 BERLIN, Mark-Twain-Straße 7,
- O-2130 PRENZLAU, Neubrandenb. Str. 76,
..... Tel. 03984-6547
- O-5020 ERFURT, Meienbergstraße 20
- O-8046 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239,
..... Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20, Heußweg 67,
..... Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70, Wendemuthstr. 57,
..... Tel. 040-6528426
- 2000 HAMBURG 73, Saselerstraße 134 d,
..... Tel. 040-6528426
- 2390 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
- 2430 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
- 2440 OLDENBURG, Große Schmützstr. 4
- 4000 DÜSSELDORF, Willi-Becker-Straße 10
- 4100 DUISBURG 1, Gravelottestraße 28,
..... Tel. 0203-667494
- 4407 EMSDETTEN, Frauenstraße 23
..... Tel. 02572-89646
- 4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr. 54,
..... Tel. 02327-10063
- 4800 BIELEFELD 16, NEU-Milserstr. 25,
..... Tel. 0521-771701
- 5100 AACHEN, Mörgensstraße 4,
..... Tel. 0241-407893
- 5160 DÜREN, NEU-Kölnstraße 51
..... Tel. 02421-56146
- 8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8,
..... Tel. 09431-1720

>>Testen Sie die neuesten Spiele.<<

Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia-Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld testen, was Sie sich kaufen möchten.

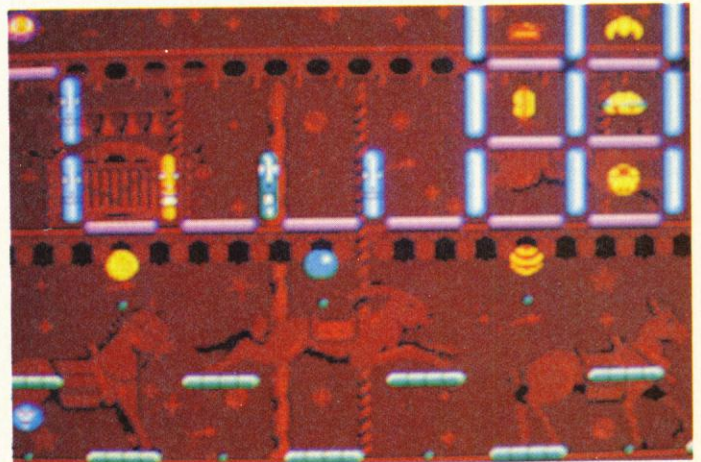
**Wollen auch Sie einen
MultiMedia Soft - Laden
eröffnen? Rufen Sie uns an!
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h**

Händleranfragen erwünscht

Superpreise auch bei Kleinen Softwaremengen.

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

Gib mir die Kugel!



Schlaf Bumpy, schlaf endlich ein... (Amiga)

Bumpy's Arcade

Früher wurde Kindern vor dem zu Bett gehen ein schauriges Märchen erzählt. Im Zeitalter der Elektronik dachte sich Spielehersteller Loricels ein passenderes "Einschlafmittel" aus: *Bumpy's Arcade Fantasy*. Ein kugelförmiger Smilie, hier Bumpy genannt, wird von Euch durch im "Sandmännchen-Look" gestaltete Spielstufen gesteuert. Hier ist das Sammeln leckerer Bett-hupferl wie Eisriegel, schleifengeschmückte Päckchen, lila Plüschhasen oder großrädrige Holzautos, gefragt. Habt Ihr das gesamte Spielzeug abgeräumt, öffnet sich ein Loch, durch das Bumpy in einen Auswahlbildschirm entschlüpft, in dem Ihr aus einer Gruppe den nächsten Level anwählen dürft — sind alle geschafft, gib'ts ein Paßwort, und die nächste Gruppe muß gemeistert werden. Natürlich fallen die punkteträchtigen Kostbarkeiten Bumpy nicht von allein in den

kugligen Schoß. Im Laufe seiner Karriere begegnen ihm ständig Hindernisse. Harmlose Arten wie Ventil-, Eis-, Feder-, Trugbild-, Magnetplattformen behindern Bumpy nur. Mit Spitzen versehene Plattformen schlitten Bumpy's zarte Kugel-haut auf. cd

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Loricels

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Loricels

AMIGA 35%

Grafik: 41% **Sound:** 34%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KB

Unterstützt: —

Geplant für:

Bumpy's Arcade Fantasy erfüllt seinen Zweck absolut zuverlässig: Schon nach kurzer Zeit überkommt den Spieler die Müdigkeit und man sinkt am Bildschirm in einen süßen Schlummer. Die Programmierer dieser digitalen Schlafpille schafften es tatsächlich, so ziemlich alles falsch zu machen. Die Spielstufen sind ziemlich öde



und wenig abwechslungsreich, die Grafik beschränkt sich auf ein paar häßliche Hintergrundbilder und hier und da eine lasche Plattform. Noch schlimmer wird's bei der akustischen Untermalung: Der gerade vor Langeweile eingeschlummerte Tüftler, wird vom nervigen Sound im Sekundentakt aus dem Schlaf gerissen.

Commodore

AMIGA

**DIE SYSTEMORIENTIERTE
COMPUTERMESSE
FÜR BÜRO UND FREIZEIT**

WORLD

**Messepalast Wien
24. - 27. 9. 1992
Do. bis So. 9 - 18 Uhr**



Markt & Technik

ZAPP

ROCHUSSTRASSE 11 • 6500 MAINZ
Tel. 061 31/230492 • Fax 061 31/230493

G • A • M • E • S

TOO HARD TO HANDLE

SEGA	KRUSTYS SUPER FUN HOUSE	109,-
MEGADRIIVE:	FERRARI GP	109,-
	OLYMPIC GOLD	a.A.
	SPLATTERHOUSE 2	a.A.
	TERMINATOR	a.A.
	BLACK CRYPT	a.A.
SUPER NES	ZELDA 3	159,-
	STREETFIGHTER 2	a.A.
GAMEBOY:	BATMAN 2	65,-
	DIE NEUESTEN HITS	a.A.
GAMEGEAR:	OLYMPIC GOLD	a.A.
	DIE NEUESTEN HITS	a.A.
NEO GEO:	LAST RESORT	379,-
	SOCCER BRAWL	329,-



**Ladengeschäft und Versand. Besuchen Sie unser neues Ladenlokal.
Eröffnungsangebote für alle Systeme!!!!**

Chaud- Soft

Rajiv Chaudhry
Gurtenweg 50
CH-3074 Muri/Bern

Programme für Amiga, Atari, PC, C64,
Game Boy, Sega Mega Drive, Super NES,
Sega Game Gear, Atari Lynx, Neo Geo.
Telefon ab 17.00 Uhr 0041/(0)31/9510629

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine

Entertainment
GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	Battle Isle Data	44,90
Apydia	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Battle Isle Data	44,90	-	Civilization dt.	89,90
Black Crypt	66,90	-	Cruise for a Corps	76,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Darkseed	94,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Darklands	99,90
Der Patrizier	74,90	-	Das schwarze Auge	84,90
Dune	69,90	-	Der Patrizier	84,90
Dynablaster	68,90	-	Dune	74,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Elvira Mistress 2	84,90
Epic	69,90	-	Epic	74,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Eternam	86,90
Eye of the Storm	69,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
Fire + Ice	64,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Floor 13	69,90	-	Global Effect	83,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Gobliiins	68,90
Global Effect	78,90	-	Gods	72,90
Gobliiins	68,90	68,90	Grand Prix Unlimited	82,90
Harpoon 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Heart of China dt.	78,90	-	Hardball III	79,90
Hook	69,90	-	Harpoon 2	84,90
Humans	a.A.	-	Hyperspeed	92,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Indiana Jones 4	82,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Indiana Jones Adv.	68,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Laura Bow II	84,90
Jim Power	62,90	-	Leather Goodnesses of Phobus	109,90
John Madden Footb.	59,90	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Lemmings	72,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lemmings Data Disk	49,90
Lemmings	58,90	58,90	Life & Death 2	68,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Links	78,90
Mad TV	78,90	-	Links Troon North	44,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	L'empereur	88,90
Monkey Island II	84,90	-	Might & Magic 3 dt.	82,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Monkey Island 2 dt.	84,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Police Quest 3	78,90	-	Push Over	64,90
Pools of Darkness	69,90	-	Railroad Tycoon	82,90
Populous 2	68,90	68,90	Sim Ant	78,90
Push Over	64,90	64,90	Space MAX	72,90
Risky Woods	64,90	-	Special Force	78,90
Sensible Soccer	62,90	-	Star Trek	74,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Ultima 7	82,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Ultima Underworld	86,90
Space MAX	68,90	-	Wing Commander 2 dt.	94,90
Space Quest IV	74,90	74,90	Wing C. 2 Miss II	47,90
Special Force	78,90	78,90	Wing Commander Coll.	99,90
Ultima 6 engl.	69,90	-		
Vroom Data	42,90	42,90		
WWF Wrestlemania	64,90	64,90		

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5* ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4* ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootsselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive	Game Boy	
Mega Drive dt. ohne Spiel	Adventure Island	69,90
John Madden (US)	Batman	73,90
E.A. Hockey (D)	Boulder Dash	52,90
Golden Axe 2	Bugs Bunny 2	67,90
Taz Mania	Souner R.C. Pro Am	59,90
Game Gear	Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	Puzznic	79,90
Devilish (US)	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	Mega Man 3	99,90
Sega - Master	Rygar	77,90
Asterix	Atari Lynx	
Sonic (D)	Awsome Golf	79,90
Bubble Bobble (D)	Viking Child	79,90
Mickey Mouse (D)	Quix	79,90
Moonwalker (D)	Xibots	78,90
	Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★



Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden! Bestellnotruf: 02374-74112

AMIGA	
1869	75,95
A 320 Airbus	89,95
Addams Family	59,95
Air Bucks	65,95
Amberstar	75,95
Apidya	65,95
Ashes of Empire *	89,95
Bane of the Cosmic Forge d.	75,95
Barbarian 2 !	29,95
Battle Isle	70,95

**Centerbase
65,95**

Birds of Prey	75,95
Blues Brothers	57,95
Bonanza Brothers	59,95
Brainblasters !	19,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95
Carrier Command !	29,95
Civilization	79,95
Dark Queen of Krynn	65,95
Das schwarze Auge *	75,95
Dune	75,95
Dynablasters	69,95
Espana 92	65,95
Eye of the Beholder 2 d. *	85,95
F15 II Strike Eagle	79,95
Final Command !	24,95
Fire & Ice	59,95
First Samurai !	29,95
Jaguar XJ 220	59,95
Killing Cloud !	24,95
Larry 5	75,95
Legend	69,95
Lemmings !	39,95
Lemmings Data Disk !	35,95
Lord of the Rings	69,95
Lords of the Rising Sun !	29,95

**Der Patrizier
75,95**

Lure of the Temptress	65,95
Mad TV	69,95
Mega lo Mania !	29,95
Midwinter 2	79,95
Microprose F1 GP	79,95
Pinball Dreams	59,95
Plan 9 from Outerspace	85,95
Police Quest 3 d.	69,95
Pools of Darkness	65,95
Populous 2	65,95
Railroad Tycoon	79,95

**Monkey Island 2
79,95**

Regent	75,95
Return of Medusa	65,95
Sensible Soccer	59,95
Silent Service 2	79,95
Sim Ant dt.	85,95
Space Quest 4	75,95
Special Forces	79,95
Team Suzuki !	24,95
Traders	65,95
Turrican 2 !	19,95
Ultima 6	75,95

ATARI ST	
A320 Airbus	89,95
Amberstar	75,95
D-Generation	49,95
Brainblasters !	19,95
F 15 II Strike Eagle	79,95
Masterblazer !	29,95
Microprose F1 GP	79,95
Midwinter 2	79,95
Populous 2	65,95
Sensible Soccer	59,95
Special Forces	79,95
Titus the Fox	59,95
Toki !	39,95

PC	
1869	85,95
A 320 Airbus	89,95
Aces of the Pacific	85,95
Adv. Destroyer Simulator	29,95
Ashes of Empire *	95,95
A.T.A.C. *	95,95
A-Train d. *	99,95
Bards Tale Trilogy !	39,95
Bunderliga Manager Prof.	69,95
Carrier Strike	89,95
Civilization d.	98,95
Conquest of the Longbow	85,95
Cool Croc Twins	59,95

**B-17 Flying Fortress*
98,95**

Crisis in the Kremlin	99,95
Dark Queen of Krynn	75,95
Der Patrizier	89,95
D Generation	69,95
Dungeon Master	75,95
Eye of the Beholder 2 d.	85,95
Espana 92	75,95
F-16 Falcon 3.0	98,95
F-117 Nighthawk	98,95
Flight of the Intruder 5.25 !	39,95
Gateway	79,95
Global Conquest d. A.	95,95
Goblins	65,95
Gods	75,95
Gunship 2000	98,95
Hook	89,95

**Darklands*
109,95**

Imperium !	29,95
Indiana Jones 4 d. *	95,95
Kaiser	95,95
Laura Bow 2 d.	85,95
Legend	69,95
Lemmings !	39,95
Lemmings Data Disk !	35,95
Links 386	99,95
Lost Treasures of Infocom	104,95
Lure of the Temptress	79,95
Mad TV	82,95
Midwinter 2	89,95
Might & Magic 3	85,95

**Special Forces*
89,95**

Monkey Island 2 dt.	85,95
M.U.D.S. !	19,95
Perfect General	89,95
Plan 9 from Outerspace	98,95
Police Quest 3	85,95
Powermonger	79,95
Rock'n Roll !	75,95
Siege *	19,95
Sim Ant dt.	85,95
StarByte Nr. 1 Collection	75,95
Star Trek - 25th Anniversary	75,95
Steigenberger Hotel Mana.	59,95
Stone Age	59,95
The Power	45,95
Titus the Fox	65,95
Ultima 7	79,95
Ultima Underworld	79,95
Utopia	69,95

**SOUNDBLASTER 2.0
239,95**

**SOUNDBLASTER
PROFESSIONAL
389,95**

**GRAVIS JOYSTICK
79,95**

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage (*-bei Anzeigenabgabe noch nicht lieferbar, !-nur solange Vorrat reicht). Änderung und Irrtum vorbehalten. Versand nur in Sicherheitsverpackung ohne Aufpreis. Versandkosten: Post NN + 10,00 DM - UPS NN + 14,00 DM - ab 350,00 DM Bestellwert versandkostenfrei - Vorkasse + 7,00 DM - ab 250,00 DM frei. Lieferung erfolgt nur unter Zugrundelegung unserer Geschäftsbedingungen.
Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn 7, Tel. 02374/74112, Fax 02374/70454.

Krümelmonster



Rotzfrech: Die *Tiny Skweeks* schneiden eine Grimasse nach der anderen.

Tiny Skweeks

Nachdem die allseits bekannten Kuschelmonster, auch Skweeks genannt, fleißig Kinder gezeugt haben, bekommt Ihr es mit der frechen Meute, den *Tiny Skweeks* zu tun. Diese vielfarbigen, unaufgeklärten und ständig Fratzen schneidenden Rollmöpfe müssen in zehn grafisch verschiedenen Welten zehn Levels zum jeweils farblich passenden Ausgang geleitet werden. Die Sache hat jedoch einen Haken: In den von oben gezeigten Räumen laufen die Skweeks einmal angeschubst, bis sie auf ein Hindernis oder auf einen Skweek-Kollegen stoßen. Mit Joystick, Maus oder Tastatur bewegt Ihr einen Cursor auf das gewünschte Tier und bewegt es über das Spielfeld. Eine Menge taktisches Gespür ist vonnöten, um jeden Skweek an den zu seiner Fellfarbe passenden Ausgang zu bewegen: Um ihn in eine andere Richtung zu schubsen, gibt es Teleporter, Förder-

bandpeile oder man verschiebt ihn. Die Extras polieren das magere Zeitlimit auf oder bieten ein Zusatzleben.

Habt Ihr ein Level erfolgreich gemeistert, gib't's zum Dank ein Paßwort und das nächste Level darf begonnen werden.

kn

Genre: Denkspiel

Hersteller: Loricels

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Loricels

AMIGA 50%

Grafik: 56% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KB

Unterstützt: —

Geplant für: ST

Tiny Skweeks bietet anfangs soliden Größelspaß, gewürzt mit einer herzhaften Prise Geschicklichkeit. Die Levels sind jedoch etwas lieblos gestaltet. Einige veranlassen den Spieler zum frustrierten Abschalten, andere zum gemütlichen Gähnen.



Steuerung sinkt die Motivation die niedlichen Animationen der Helden und die wunderschönen

Zwischenbilder. Musikalisch geht's ebenfalls recht simpel zur Sache: Zehn kleine Melodien, die bei wiederholtem Hören gewaltig nerven. Die Güte der Spielidee geht somit in der Fülle kleiner, aber zahlreicher Mankos unter. Dank ungenauer Grafisch beeindruckend lediglich ins Mittelfeld. Glatter Denkspiel-durchschnitt.



Legend of Valour

The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grafik-Surround-System!
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

Suchen Sie die Antworten zu den Fragen, die das Universum bewegen!

- Warum will man mir eine Lebensversicherung verkaufen?
- Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Behandlung irgendwo amputiert?
- Warum ist es verboten, durch Fenster zu schauen?

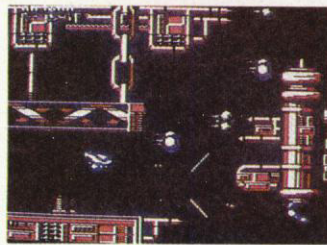
Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6,-DM in Briefmarken für MS-DOS 3,5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: U.S.Gold, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

Vorsprung durch Technik

Catalypse

gut Spiele für den C64 werden vor allem von großen Firmen immer schlampiger "runterprogrammiert". Vorbei scheinen die Zeiten solcher Actionreißer wie *Armalyte*, *Hawkeye* oder *IO*. Die kleine italienische Firma Genias faßte sich ein Herz und programmierte die Horizontalballerei *Catalypse*. Die T2E *Catalypse* ist der neueste Raumer der intergalaktischen Föderation. Auf dem Planeten Clio gibt's Stunk, und Ihr werdet mitsamt dem Prototyp der kleinen Kampfmaschine dorthin geschickt, um ordentlich aufzuräumen. Durch fünf lange Levels mit fünf gigantischen Obermotzen wird geschossen. Neben Satelliten warten in kleinen Extrakügelchen dicke Laser und fette Streuschüsse. *Catalypse* zeichnet sich vor allem durch technische Vollkommenheit aus: etliche (übereinandergelegte) Sprites tummeln sich auf dem Bildschirm, ohne daß der C64 in die Knie geht. Hinzu kommt die stellenweise phantastische Grafik, eine witzige Musik und nette Endgegner. Einzig die innovative Ideenvielfalt eines *Hawkeye* oder ein Zweispielermodus à la *Armalyte* fehlen zur absoluten Spitze. *kn*



Sprites en masse: *Catalypse* erinnert an alte Zeiten.

Genre: Action
 Hersteller: Genias
 Zirka-Preis: 60 Mark
 Testmuster: Genias

C64 72%

Grafik: 77% Sound: 68%
 Schwierigkeit: mittel
 Minimal: —
 Unterstützt: —
 Geplant für: —

Harakiri

Dojo Dan

na ja Irgendwo hinter den sieben Bergen liegt das kleine Land Banzaari. Seine Bewohner werden seit sie denken können vom bösen Valrog geknechtet. Um dem Schrecken ein Ende zu setzen, veranstalten die Banzaaris ein jährliches Kampfsportfest, dessen Sieger die zweifelhafte Ehre zuteil wird, sich in direktem Kampf mit Valrog zu messen. Dummerweise habt Ihr dieses Turnier gewonnen und begeben Euch in Gestalt des kleinen Karatekas Dan durch 20 in alle Richtungen scrollende Levels. Via Knopfdruck drescht Ihr auf Valrogs Gesellen ein oder gebt den Bösewichtern einen ordentlichen Fußtritt. Unterwegs lagern in magischen Gefäßen diverse Extras (Schilder, Karten) und Energieauffrischer. *Dojo Dan* ist auf den ersten Blick ein verspieltes Jump'n'Run mit witziger Grafik. Doch schon nach den ersten Minuten folgt die Ernüchterung: Die äußerst schwammige Steuerung, ständig wiederaufstehende Monster und eine Vielzahl unfairer Stellen frustrieren selbst geübte Karateka. Dans Reichweite ist unter aller Kanone, seine Angriffe würden selbst unsere Oma nicht erschrecken. *kn*



Dojo Dan weiß kaum, wo er zuerst hinlaufen soll

Genre: Action
 Hersteller: Europress
 Zirka-Preis: 80 Mark
 Testmuster: Europress

AMIGA 42%

Grafik: 60% Sound: 51%
 Schwierigkeit: mittel
 Minimal: 1 MB
 Unterstützt: Zweitlaufwerk
 Geplant für: —

Die Masche mit Tasche

Magic Pockets

gut Jump'n'Runs sind bislang auf dem PC genauso selten, wie Flugsimulatoren auf dem Game Boy. Allein die britischen Programmierkultis, The Bitmap Brothers, setzten *Gods* erstaunlich gut für den PC um. *Magic Pockets* heißt ihr zweites Jump'n'Run und macht auf MS-DOS-Computern ebenfalls eine grandiose Figur.

Ihr lauft als Bitmap Kid durch die Innereien seiner Hosentaschen, in denen seine angebotenen Spielsachen auf Nimmerwiedersehen verschwunden sind. Mit Joystick oder Tastatur steuert Ihr den kleinen Rapper durch unzählige Taschenland-Levels, an deren Ende eines seiner Lieblingsspielzeuge wartet. Auf Knopfdruck wirft er einen Wirbelwind von sich, der die zahlreichen Feinde einfach aufsaugt. An Extras warten neben allerlei Naschereien Fahrräder und Helme, mit denen gewarpt, geschossen oder sich unsterblich gemacht werden darf.

Magic Pockets glänzt mit niedlicher Grafik, schönen Ideen und mit einem, teilweise neuen Level-Aufbau. Der gehobene Schwierigkeitsgrad sorgt für hohe Motivation. *kn*



Bitmap Kid dreht auf: Jede Menge Feinde in den eigenen Taschen.

Genre: Action

Hersteller: Renegade

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Joystick (Lübeck)

MS-DOS 78 %

Grafik: 76 % Sound: 64 %

Schwierigkeit: schwer

Minimal: XT mit 10 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick

Bereits erschienen: Amiga, ST

Inselspringer

Mega lo Mania

super Lange hat's gedauert, endlich ist sie fertig, die Umsetzung von *Mega lo Mania*. Erfreulicherweise hat sich das Warten gelohnt, denn Gremlin hat eine tadellose MS-DOS-Version hingelegt. Gleich 29 Inseln, versteckt in neun Epochen der Menschheit, muß unsere Pixeltruppe erobern. Die kleinen Helden werden, ähnlich wie bei *Populous*, mit Icons am Bildschirmrand auf Trab gehalten. Je nach Insel ziehen wir gegen bis zu drei Computergegner in die Schlacht. Es gewinnt derjenige, der alle Armeen und Gebäude der anderen Parteien beseitigt. Zum Glück führt nicht tumbe Prügeln zum Sieg, sondern nur Kalkül und Nachdenken. Wesentlicher Bestandteil des Spiels ist das zielsichere Erfinden von neuen martialischen Gerätschaften. Dafür müßen wir einen Teil der Truppen zum Erfinden abstellen und außerdem über die nötigen Rohstoffe verfügen.

Auch die MS-DOS-Version überzeugt durch glasklare deutsche Sprachausgabe, eine tadellose Steuerung und bunt-witzige Grafiken. *Mega lo Mania* ist das richtige für Leute, die *Populous* bereits im Schlaf beherrschen. *vw*



Bunt und lebensfeindlich: Insel Nummer eins

Genre: Strategie

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Gremlin

MS-DOS 80 %

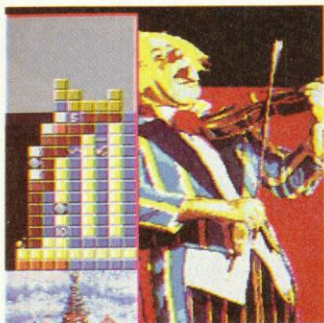
Grafik: 70 % Sound: 72 %

Schwierigkeit: mittel

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

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Bereits erschienen: Amiga, ST



Super Tetris

Nach dem PC-Remix des altbekannten *Tetris*-Prinzips, dürfen auch Amiga-Besitzer wieder bunte Klötzchen stapeln. Das Spielkonzept gleicht der PC-Version wie ein Stein dem anderen. Die Hintergrundbilder sind etwas farbloser, der Sound ein wenig peppiger und der Spielfluß leider etwas sehr zäh. *Tetris*-lose Amiga-Besitzer mit mindestens 1 MB Speicher sollten trotzdem ranklotzen. *cd*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 64 %

Grafik: 52 % Sound: 52 %

Schwierigkeit: einstellbar



Dark Queen of Krynn

Mit dem letzten Spiel der *Krynn*-Trilogie fahren SSI's Rollenspielmacher nochmal zur Hochform auf. Eine gehaltvolle Story und technischer Feinschliff heben die *Dark Queen of Krynn* über die letzten AD&D-Spiele hinweg. Besonders famos: Das Untwasser-Dungeon, das auch auf 1-MByte-Amigas nichts von seiner feuchten Faszination verloren hat. Ein würdiges Finale. *mh*

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

AMIGA 75 %

Grafik: 76 % Sound: 58 %

Schwierigkeit: einstellbar



Budokan

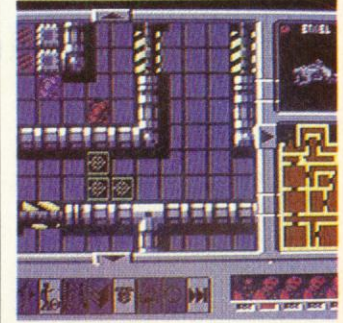
Nach gut zwei Jahren kommt der Kampfsportklassiker *Budokan* für den C64 angesaut. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Ein Turnier muß in vier fernöstlichen Kampfsportarten gewonnen werden. Vorher darf fleißig trainiert und sogar auf einen Freund eingepugelt werden. Die unglaubliche Bewegungsvielfalt Eurer Kämpfer blieb zum Glück erhalten. Hübsche Grafik und passender Sound festigen den guten Gesamteindruck. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 60 Mark

C64 73 %

Grafik: 68 % Sound: 54 %

Schwierigkeit: mittel



Space Crusade

Gremlins Umsetzung von Milton Bradleys Brettspiel *Space Crusade* ist auch auf dem C 64 hervorragend spielbar. Die kleine Maschine denkt zwar zwischen den Zügen etwas länger nach, kommt aber bald zu den gleichen Ergebnissen. Natürlich paßt auch die stark abstrakte Grafik sehr gut zu den Hardwarefähigkeiten von Commodores Kleinstem. Ein ungewöhnliches Strategiespiel mit spannendem Science-fiction-Hintergrund. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 60 Mark

C64 68 %

Grafik: 57 % Sound: 30 %

Schwierigkeit: mittel

Räumen Sie am Himmel auf

F-15 STRIKE EAGLE III



Der Adler schlägt zurück

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD UK. Tel 0666 504 326

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

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

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

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Aslanx	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Devil Duck (Dine Capet)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Sonic (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
Desert Strike	111,95
E Swat	111,95
E A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghō's n Ghō's	121,95
Goldie Axe 2	111,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamaleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Essen - Kassel

Strider	131,95
Tokt	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wreslie War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV Adapter	196,00
Master Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Micky Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Puller Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Rulo Action jap.	54,95
The Berlinler Wall jap.	67,95
Wide Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayou Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Chessmaster	84,95
Gunther 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Solsice	84,95
World Champ	89,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy Lampe	34,95
Gameboy Lupe	24,95
Gameboy Verstärker	49,95
Gameboy Koffer	34,95
Gameboy Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	69,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race + 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95

Gremlings 2	77,95
Gargoyle's Oust	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	69,95
Nemosis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Pinball Rev.o.Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Star Savor	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Adapt. Zig Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Balman's Return	77,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War Birds	67,95
Zektor Mercenary	69,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

POWER GAME HITS

BEST OF ADVENTURE AND ACTION COMPUTER GAME TRACKS

Zum ersten Mal die
Mega-Computer-Hits auf CD!

Mit den Highlights:

Monkey Island Theme

Mad TV Theme

Turrican II Theme

Rock'n' Roll Theme

Z-Out Theme

u.v.m.

POWER GAME HITS

Best of adventure and action computer game tracks

Monkey Island theme
Mad TV theme
Turrican II theme
Rock'n Roll theme
Z-out theme



Absender/Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Datum/Unterschrift* _____

* Bei Minderjährigen Unterschrift der Eltern
Hiermit bestelle ich (Verrechnungs-/Euroscheck füge ich bei):

Stück _____ Preis inkl. 14% Mwst.
CD Power Game Hits DM 32,90

Zuzüglich 4,- DM Porto/Verpackungskosten
Lieferung innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der Bestellung
Ab drei Tonträgern Porto & Verpackung frei

Ab sofort zu bestellen bei Eurostar direct

Kaiser-Friedrich-Promenade 127 • 6380 Bad Homburg



SCENERY CORNER

Das Sommerloch ist kaum vorbei, rotieren schon wieder die Diskettenpreßwerke der Softwarehersteller auf Hochtouren. Viele Firmen schütteln jetzt noch schnell die letzten Szenariodisketten für die berühmten oder weniger bekannten Spiele des vergangenen Jahres aus dem Ärmel, bevor das heiße Weihnachtsgeschäft mit brandneuer Software beginnt. Diesmal mit von der Szenariopartie: *Special Operations 2*, die *Do 335 Tour of Duty* und *Utopia: The new Worlds*.

Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medienecke Verwendung findet. Die Palette reicht von **mangelhaft** über **für Fans, durchschnittlich** und **empfehlenswert** bis zum **hervorragend**. mh



Do 335: Tour of Duty 4

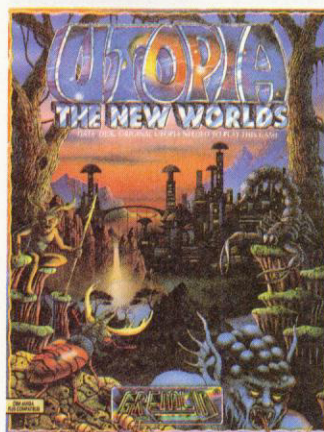
Aller guten Dinge sind nicht Drei, sondern Vier, dachten sich scheinbar die Programmierer der Edelsimulation *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Mit der vierten Szenery-Diskette, der *Do 335: Tour of Duty 4* erscheint nun das letzte Zusatzflugzeug für *SWOTL*. Wie

der Name schon sagt, schwingt Ihr Euch diesmal in das Cockpit der Do 335, einem deutschen Flugzeug, das nie über die Prototypphase hinauskam. Besonderes Merkmal der Do 335: das eigenwillige Design und der Antrieb. Die Do 335, auch "Pfeil" genannt, hatte sowohl in der Nase, als auch im Heck einen Motor nebst passendem Propeller.

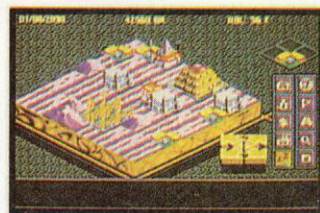
So interessant die Do 335-Pfeil auch sein mag, die *Swotl*-Szenery-Disk ist, vom spielerischen Standpunkt aus gesehen, ziemlich überflüssig. Der Fan, der alle Flugzeuge unbedingt komplett in seiner digitalen Sammlung haben möchte, kann bedenkenlos zugreifen. Alle anderen sollten den Geldbeutel nicht strapazieren und auf die nächste Lucasfilm-Simulation warten, die hoffentlich komplett und nicht scheinweise geliefert wird.

Utopia: The new Worlds

Rund ein Jahr, nachdem besiedlungswütige Strategen die außerirdischen Welten von



Gremlins *Utopia* erobert haben, schiebt das englische Softwarehaus 10 neue Szenarios in Form einer Zusatzdisk nach. In *Utopia: The new Worlds* ist im wahrsten Sinne des Wortes alles neu: Die Grafiken sind überarbeitet, es gibt einen Haufen neuer Aliens, die Euch an der Besiedlung hindern wollen, und der Schwierigkeitsgrad ist entsprechend gestiegen. An Benutzerführung und Gegnerintelligenz wurde allerdings nicht gefeilt. Die Folge: Wie schon im Original, hält sich die Langzeitmotivation in Grenzen. Zudem sind 10 neue Welten ein bißchen wenig.



Special Operations II

Im Gegensatz zu den Kollegen der Firma Lucasfilm Games gehen Origins Programmierer auf Nummer Sicher. Statt nur eines einsamen neuen Flugzeuges oder besser Raumschiffes, packen diese Burschen ein wenig mehr Spiel in ihre Szenariodisketten. In *Special Operations 2*, der zweiten *Wing Commander 2*-Zusatzdiskette findet der angehende Weltallheld nicht nur ein neues Raumschiff, die martialisches "Morningstar", sondern 20 frische und vor allem sehr schwere Missionen. Die Kilrathis sind ziemlich sauer und fahren mit allerlei schwerem Gerät auf, um den terranischen Piloten das Leben schwer zu machen. Da kommt die dickste Waffe der "Morningstar" gerade recht: Eine ausgewachsene Atomrakete, die die Kilrathis gleich gruppenweise aus dem All fegt. Mit von der Sf-Partie sind ein paar neue und alte Pixelkumpeln, die mit Euch ins Gefecht fliegen, sowie eine fetzige Zusatzstory.

Fazit: Die *Special Operations 2* sind sicher nicht (über)lebenswichtig, aber für einen waschechten Raumpiloten (fast) unverzichtbar. Nur mit den neuen Missionen ist der *Wing Commander 2* so richtig komplett.



Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Utopia: The new Worlds	Gremlin	Amiga, ST, PC	50 Mark	durchschnittlich
Special Operations II	Origin	PC	60 Mark	empfehlenswert
Do 335 Tour of Duty 4	Lucasfilm Games	PC	60 Mark	für Fans

Donnerwetter



Durch die Ruinen einer Stadt geht's im zweiten Level



Mit Doppelschuß gegen Dreifachmonster



Unter Wasser ist die Hölle los: Feindvolk in den Tiefen monströser Ozeane

Thunder Force 4

Der Name *Thunder Force* versetzt Mega-Drive-Besitzer in ähnliche Hochstimmung, wie *Turrican* alle Computer-Freaks. Die japanischen Ballerspielexperten Tecnosoft werkelten nach einem soliden *Thunder Force 2* und dem furiosen dritten Teil fleißig an einer Fortsetzung, ebenfalls ganz im Zeichen des traditionellen Donnervogels. Wieder schwingen sich ballerspiel-freudige Mega-Drive-Besitzer in den Kampfraum, um unsere Zivilisation vor der Vernichtung zu retten. Im Weltraum gibt es Zoff mit unhöflichen

grünen Tentakeln, die extra aus ihrer weit entfernten Galaxis angedüst sind, um gerade den unscheinbarsten aller Planeten, die Erde, zu unterjochen.

Euch wird der aktuelle Prototyp des neuesten Kampfschiffs unter die Nase gehalten, Ihr steigt ein, startet und findet Euch in einem klassischen Horizontal-Scroller wieder. Einige Levels scrollen zusätzlich von

So müssen moderne Actiontitel aussehen: innovativ, intelligent und nicht zu kurz. Die zehn Levels halten zwar nicht durchgehend High-End-Niveau, zaubern aber ein zufriedenes Lächeln auf die Gesichter der zuletzt arg gebeutelten Mega-Drive-Besitzer. *Thunder Force 4* überzeugt nicht nur mit bombastischer Grafik, sondern hält zudem viele Feinde und Szenarios



bereit, die keine Sekunde ein "Deja vu"-Gedanken aufkommen lassen. Action satt, untermalt mit einem fetzigen Soundtrack, die das Mega Drive bis an die Grenzen ausreizt. Wer auf Ballerspiele steht, und sich dieses taktisch gehaltvolle Drive-Besitzer. *Thunder Force 4* Modul nicht kauft, der sollte sein Joypad verheizen. Mir gefällt der vierte Teil sogar noch besser als die famose dritte Episode.



Mit den richtigen Waffen sind selbst monströse Endgegner leicht in den Kosmos zurückzupusten



Beim ersten Reinschauen macht *Thunder Force 4* zunächst einen verwirrenden Eindruck: Horizontal scrollende Levels, die zudem noch hoch und runter scrollen, bieten dem Actionfreund ein gigantisches Ballergebiet mit unzähligen Feinden. Doch schon nach wenigen Minuten kommt der "Aha-Effekt": Einige Missionen lassen dem Spieler taktischen Spielraum, ob er ständig oben fliegt und dort kräftig aufräumt oder sich mit den Bodengeschützen herumplagt. Andere Levels sind für Entdecker geeignet: Zahlreiche versteckte Gänge bergen Extras oder führen in eine gnadenlose Sackgasse. Zudem fordern die unterschiedlichsten Feindforma-



tionen taktischen Extrawaffeneinsatz. Spielerisch bietet *Thunder Force 4* Abwechslung en masse. Technisch kommt die Ballerei allerdings häufig ins Stocken. Tecnosoft bietet riesige Sprites in rauen Mengen und bringt das Mega Drive mächtig ins Schwitzen. Besonders in den ersten Levels ruckelt's an einigen Stellen, was sich besonders bei den knackigen Obermotzen als hilfreich erweist. Dutzende Parallaxebenen und Zoomspielereien kosten wertvolle Rechenzeit. Dem Spielvergnügen tut's, nicht zuletzt der gigantischen Grafik und des tollen Soundtracks wegen, keinen Abbruch: Alle Ballerspielereunde müssen zugreifen.

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hunter: Eine nicht sehr durchschlagkräftige, dafür aber flächendeckende Waffe.

oben nach unten. Durch zehn verschiedene, von je zwei Obermotzen bewachte Missionen wird gekämpft: Haltet Ihr anfangs noch die Mieslinge von der Landung auf der Erde ab, begeben sich im weiteren Verlauf des Spiels bis zur Zentrale des gegnerischen Imperiums, das nach eingehendem Beschuss aufgibt. Zwischendurch kämpft Ihr unter Wasser mit Quallen und Rakefischen, in der Wüste gegen ein Technohäschen oder auf einem Lavaplaneten gegen feuerspeiende Küchenschaben.

Bei diesem feindlichen Einfallreichtum hilft nur ein ausgefallenes Extrawaffensystem, das unter anderem Sichellaser, Rückschüsse, Satelliten, Schilde und einen effektiven Suchlaser enthält. Diese werden nach Beschuss diverser Ex-

trakanister aufgenommen und per Tastendruck durchgeschaltet. Ebenfalls per Knopfdruck sucht Ihr Euch eine von vier Raumschiffgeschwindigkeiten aus. Die ersten vier Levels sind frei anwählbar. *kn*

Genre: Action

Hersteller: Tecnosoft

Zirka-Preis: 110 Mark

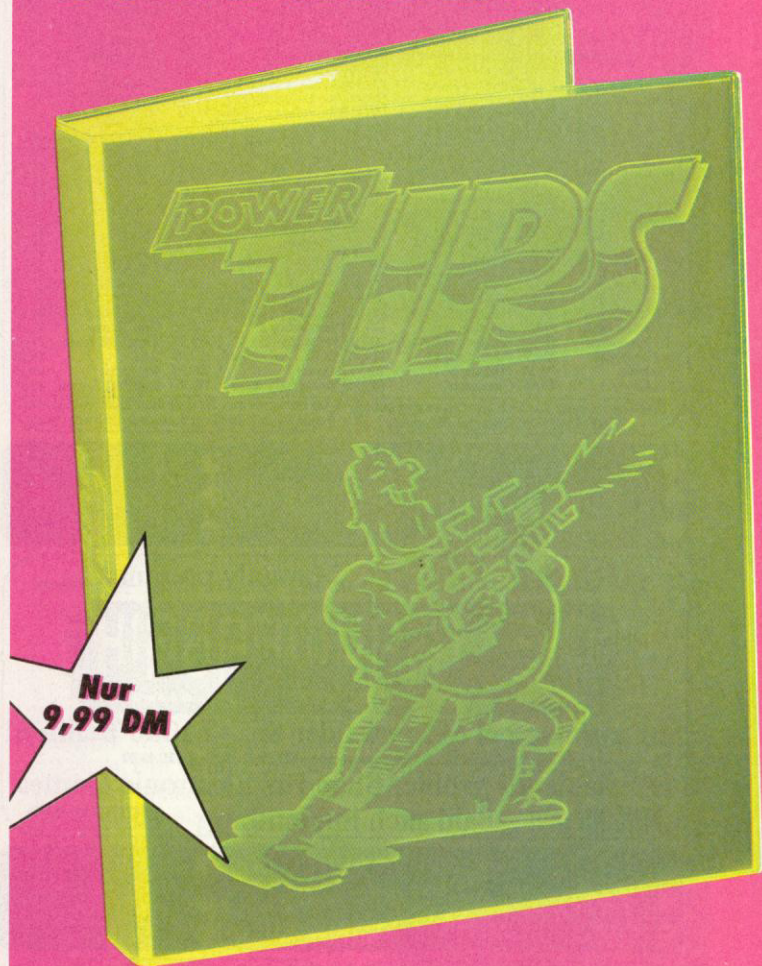
Testmuster: CWM

MEGA DRIVE 85%

Grafik: 84% **Sound:** 79%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Japan-Import, läuft nur auf Japan-Konsolen



Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSI Postfach 14 02 20, 8000 München 5.

DIE TRAUMFABRIK HOTLINE 1

030/6944862
11 - 19.00 h Versand
sonst Anrufbeantworter

Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive	Game Gear
Mega Drive dt. inc.	Games Winter Ch.	109,95	Rampart
"Sonic" 1 Jahr Gar.	Gator Gator World	99,95	Revenge of Shinobii
Mega Drive o. Spiel	Gemfire	139,95	R. of 3 Kingdoms 2
Japan-Adapter	Ghouls & Ghosts	109,95	Shadow of the Beast
Joypad	Gley Lancer	119,95	Shining in Darkn. 1
Infrared-Joypad-Set	Golden Axe 2	89,95	Shining Force
Arcade Power Stick	Grandlam	119,95	Side Pocket
688 Sub Attack	Gynoug	99,95	Slime World
Abrams Battle Tank	Hardball	109,95	Speedball 2
Aeroblastar	Hellfire	99,95	Sports Talk Baseball
A-Train	Herzog 2	99,95	Sports Talk Football
Airwolf	Hit the Ice	119,95	St. Sword
Aleste	James Pond Robocod	109,95	Star Control
Alien Storm	J. Madden 92	109,95	Starlight 1
Alisia Dragon	Jordan vs Bird	109,95	Star Odyssey
Andre Agassi Tennis	Kid Chameleon	109,95	Steel Empire
Batman 1	King Salmon	119,95	Steel Talons
Beast Wrestler	Kings Bounty	109,95	Streets of Rage 1
Black Crypt	Lemmings	109,95	Super Monaco GP2
Buck Rogers	Lord of the Rings	129,95	Super Fantasy Zone
Bulls vs Lakers	Lotus Turbo Chall.	109,95	Terminator
Burning Force	M. Lemieux Hockey	109,95	The Flintstones
Cadash	Mad Mike Madness	109,95	The Immortal
California Games	Master of Monsters	149,95	Thunderforce 3
CD's	Mickey M. Castle 1	104,95	Thunderforce 4
Centurion	Mickey M. Fantasia	104,95	Teki
Chuck Rock	Might & Magic 2	149,95	Thrayia
Devil Crash/Dr.Fury	M. Ditka Football	99,95	Turbo Outrun
Desert Strike	NHLPA Hockey	129,95	Turrican 1
Devilish	Olympic Gold	109,95	Uncharted Waters
D Robinson Supr C.	PGA Golf	109,95	Warriors of El. Sun
EA Hockey	Phantasy Star 2	149,95	Warriors of Rome 2
E-Swat	Phantasy Star 3	129,95	Warsong/Lg. Raiser
Euro Club Soccer	Populous	114,95	Winter Challenge
F-15 Strike Eagle 2	Powermager	129,95	Wonderboy 3
F-22 Interceptor	Predator 2	119,95	Wonderboy 5
Fighting Master	Quackshot	109,95	W. Cl. Landerboard
Flintstones			Xenon 2
Gain Ground			Young Indy Jones

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo-Module

Die beworbenen Module sind z.Teil Vorankündigungen auf bald erscheinende Euroversionen

1. Streetfighter 2	Maniacs	7. Thunderforce 3	HOTLINE 2
2. Desert Strike	Verkaufs	8. Turtles	030/6937245
3. Warsong	Charts	9. EA Hockey	11 - 18.30 h Laden
4. Olympic Games		10. Chuck Rock	
5. Warriors of El. Sun		11. Castlevania	
6. Parodius		12. Might & Magic	

Software Maniacs proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

***** Der himmlische Laden *****

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 11-18.30, Sa 10-13.30
Deutschlands größter Shop für Electronic Games
Bald auch in Hamburg

Game Mega Neo Geo Game Boy 030/6944156
Gear Drive CD ROM Joysticks Info-Anrufbeantworter
Atari Lynx Super NES 030/6944256
Fax-1 line

Super NES	Super NES	Game Boy	Game Boy
Super NES Deutach	NHLPA Hockey	149,95	Prince of Persia
mit Super Mario	Ogre Battle	159,95	Rolans Curse 2
ASCII-Pad	PGA Golf	139,95	Sogaia
Streetfighter 2 Joypad	Phalanx	139,95	Shanghai
Act Raiser	Pilot Wings	119,95	Simpsons
Adams Family	Pipe Dream	139,95	Skate or Die
Adventure Island	Populous	99,95	Solomons Club
Arcana	Railroad Tycoon	149,95	Spankys Quest
Battletoads	Rampart	139,95	Star Saver
Bulls vs Lakers	Rocketeer	54,95	Star Wars
Carmeltry	R. of 3 Kingdoms 2	149,95	Star Wars Landl
Castlevania 4	S. of the Beast	149,95	Sword of Hope
Desert Strike	Sim City	89,95	Tecmo Bowl
Dinosaurs	Sim Earth	129,95	Trackmeat
Dragons Lair	Soul Blader	139,95	Turtles 1
Dungeonmaster	Spanky's Quest	139,95	Turtles 2
Equinox	Spindizzy World	139,95	Turrican
Exhaust Heat	Streetfighter 2	109,95	Tiny Toon
Extra Innings	Super Aleste	149,95	Ultima - Runes...
F-15 S. Strike Eagle	Super Battletank	139,95	Wizardry 5
Faceball 2000	S. Double Dragon	139,95	WWF Superstars
Final Fantasy 2	Super Dunk Shot	109,95	Yoshi's Egg
Final Fantasy 3	S. Ghouls n' Ghosts	119,95	
Final Fight	Super Mario Cart	139,95	
F-Zero	Super Pang	139,95	
Formation Soccer	Super Protoboter	119,95	
Grids	Super Shanghai	139,95	
Hook	Super Slamm Dunk	139,95	
J. Mac & Mac	Super Star Wars	139,95	
Joe and the Football	Team USA Basketball	149,95	
King of Monsters	Turtles 4	119,95	
Lemmings	Ultima 6	149,95	
Magic 1 Basketball	Ultimate	139,95	
Magic Sword	Ultimate 2	119,95	
Mechanitor	UN Squadron	139,95	
Mega Man	Utopia	139,95	
Might & Magic 2	Wings 2	139,95	
Monopoly	Wizardry 5	149,95	
Musya	WWF Wrestling	119,95	
Mystical Quest	Zelda 3	119,95	

Genießt unseren Service Mit wirklich himmlischen Preisen

Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise, variieren und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bei 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bei 200 DM: 8,50 DM, bei 300 DM: 6,50 DM, bei 400 DM: 4,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express: 4,00 DM mehr. Sicherheitskarten + 3 DM, Diskettenpost + 3 DM, Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewährleisten auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quick Fach der Wissenschaft besonders, versucht auch außerhalb der Zeiten o. am Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Anzeigenschluß (1.08.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unserem Ladengeschäft ausprobieren und abholen. Inhaber: Traumfabrik Spide Games

Fehlerloses Feuerwerk



Der Hellfire-Nachzieher klotzt mit satten elf Levels

Gleylancer

Für actionorientierte Mega-Drive-Besitzer hat der Name NCS einen guten Klang: Seit den Anfängen des Mega Drives mit von der Modulpartie, steigerte sich das japanische Softwarehaus vom bedeutungslosen Mitläufer zum sicheren Hitlieferanten. Spätestens seit den Actionperlen Gynoug und Hellfire lecken sich Raumschiff-Fetischisten nach jeder Neuheit die Finger. In Japan ist seit einigen Wochen NCS' neuester Horizontal-Scroller zu haben: Gleylancer lockt mit elf ausgedehnten Levels. Im Gegensatz zu ähnlichen Ballereien dürft Ihr schon vor Spielstart die "Intelligenz" der zwei Satelliten bestimmen. Ihr sammelt zwar erst im Spiel die nötigen Extras zur Aktivierung des Sidekick-Duos auf, doch die Bewegungsmuster der Satelliten werden vorher festgelegt. Sechs Varianten stehen zur Wahl. Im Spiel wird dank entsprechender Kapseln

noch entschieden, welchen Schuß Euer Raumer von sich gibt: Laser, Bomben, Flammenwerfer, Zwei- und Fünffachschuß sind möglich. Unendliche Continues und ein ausgeprägtes Soundmenü runden die Actionorgie ab. mg

Genre: Action
Hersteller: NCS
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Pandango
MEGA DRIVE 79 %
Grafik: 74 % Sound: 70 %
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Japan-Import

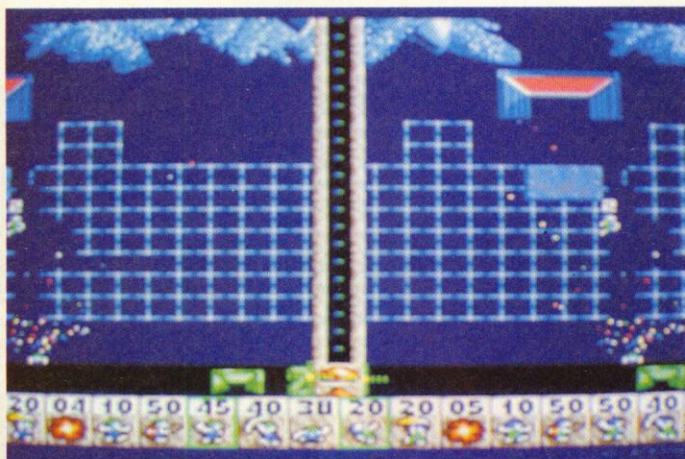
Lange Zeit hat mich kein Actionteil auf dem Mega Drive so fasziniert, daß ich ihn durchspielen mußte, ehe ich Ruhe fand. Mir gefällt Thunder Force 4 zwar noch besser als Gleylancer, doch sollten sich Actionfans auch

gut

thischer Levelaufbau sprechen für das Modul. Allerdings vermisse ich jegliche Art von Innovation (ein paar Extras mehr hätten ebenfalls nicht geschadet) und sämtliche Endgegner (bis auf den allerletzten) sind selbst auf "Normal" lachhaft einfach. Dafür glänzt Gleylancer mit tadelloser Technik und schmucker Grafik.

Bitte beachten Sie auch unsere Anzeige auf Seite 135

Pelztierretter



Kategorie: Muß man haben! Lemmings sind wieder unterwegs.



Lemmings

Die Computerspiel-Kultfiguren des letzten Jahres, die *Lemmings*, tummeln sich nun auch auf beliebten Videospielekonsolen, wie dem Mega Drive. Eure Aufgabe ist es, die Lemmings davon abzuhalten den Bildschirmtod zu erleiden. Dazu muß ein bestimmter Prozentsatz von maximal 100 Mininagern sicher ins Ziel des jeweiligen Levels gebracht werden. Spielt Ihr mit einem Freund, gewinnt derjenige, der die meisten Lemmings vor dem Untergang rettet. Auf dem Weg durch die, für Lemmings lebensfeindlichen Spielstufen, sind neben todbringenden Abgründen auch Steilwände, Lemminghack-Maschinen und Feuermeere zu überwinden. Zu diesem Zweck dürfen den Lemmings bis zu acht Aufgaben gegeben werden. So laßt Ihr sie beispielsweise Brücken bauen oder Tunnel graben. Zusätzlich gibt's Spezialeigenschaften für die Lemmings: Aus einem Standartlemming

wird so ein "Kletterer", "Fallschirmspringer" oder "Stopper". Aus der Kombination von "Kletter" und "Fallschirmspringer", entsteht ein Super-Lemming. Gesteuert werden die Aktionen der possierlichen Tiere über ein Fadenkreuz. Wurde die geforderte Prozentzahl im vorgegebenen Zeitlimit zum Ziel gelockt, gibt's ein Paßwort. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sunsoft

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 85%

Grafik: 74% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

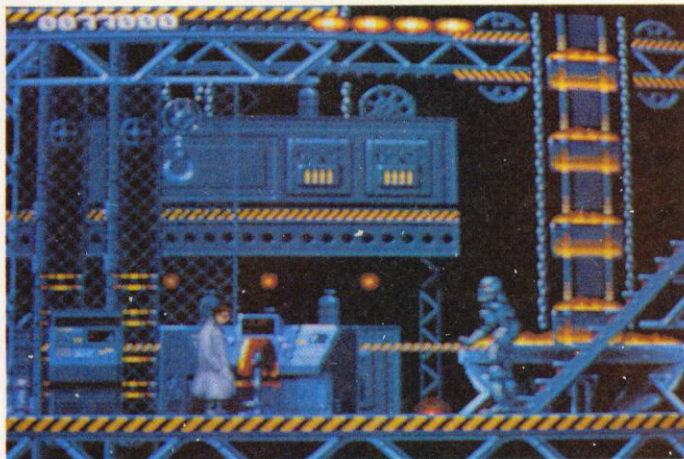
Besonderheiten: —

Endlich dürfen alle Mega-Drive-Besitzer die knuddeligen Sui-zidnager *Lemmings* in ihr Herz schließen. Das Spiel orientiert sich fast ausschließlich an der berühmten Amiga-Version: Witzige Grafik, allerliebste Animationen, ein gefälliger Soundtrack und das niedliche Intro lassen keine Beanstandungen zu. Musikalisch wurde das Kultspiel so-



gar etwas aufgepeppt. Die Steuerung entpuppt sich zwar als sehr genau, ist jedoch deutlich umständlicher als die der Super-Nintendo-Variante. Glücklicherweise können die Aktions-Icons auch im Pausenmodus angeklickt werden. Zudem wurden gegenüber der Computerversion einige Zusatz-Levels spendiert. Muß man kaufen!

Blechrüpel



Bis aufs Skelett: Der Terminator nach seiner Diät

Terminator

Als James Cameron den ersten *Terminator* drehte, schuf er einen Film, der neue Maßstäbe setzte. Keine leichte Aufgabe für die Firma Virgin Games, das Filmvorbild in ein Mega-Drive-Modul zu pressen. Ihr übernehmt die Rolle des Filmhelden Kyle Reese, Eure Aufgabe: der Schutz Sarah Connors. Der Grund: Ihr Sohn wird der militärische Führer der Menschheit im Kampf gegen die Maschinen — ein böser Blechbube, ein "Terminator", soll Sarah deswegen "terminieren". Bevor es am Ende des vierten Levels dem Oberterminator (im Film von Arnold Schwarzenegger dargestellt) an das Metallchassis geht, müssen allerlei herumstreuende Söldner, verirrte Polizisten und Molotow-Cocktail werfende Punks aus dem Weg geräumt werden. Steht Euch anfänglich nur ein kleines Bömbchen zur Verfügung, könnt Ihr später per Maschinengewehr, Zeitbombe und Pump-Action

die Robotrowdies und Antisprites verschrotten.

Sobald Kyle durch Treffer oder Berührung eines Gegners seine Lebensenergie verbraucht hat, haucht er seine Continue-lose Seele aus. Glücklicherweise hinterlassen einige der zerstrahlten Feind-Sprites Flaschen, die Kyles Lebenssaft auffrischen. *cd*

Genre: Action

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sega

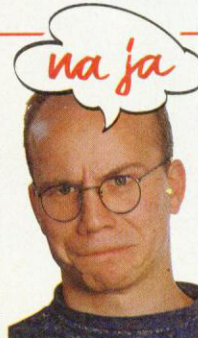
MEGA DRIVE 58%

Grafik: 72% Sound: 74%

Schwierigkeit: leicht

Besonderheiten: —

Ich liebe den Film, aber was Virgin Games aus der Zelluloidvorlage gemacht hat, ist ein Grund, den Programmierern "Arnie" auf den Hals zu hetzen. Zumindest technisch geht hier eine Menge ab: Der Sound dröhnt knackig aus den Lautsprechern des Monitors, die Grafik ist bunt und bringt die "High-Tech"-Atmosphäre gut



rüber. Spielerisch gehen dem *Terminator* jedoch die Batterien aus. Vier Levels, nur drei Gegnertypen und so gut wie keine Extras sind für ein Actionspiel der 90er nicht genug. Ein weiterer Kritikpunkt ist der viel zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad — schon nach viel zu kurzer Spielzeit steht Reese am Ende des vierten Levels.

Ballersatire



Alle vereint: Auf den folgenden Fotos findet Ihr alle 16 Ober- oder Zwischenmotze aus *Parodius*. Das niedliche Katzenschiff.

Parodius

Alle Jahre wieder gibt's ein Ballerspiel, das nicht nur in seiner Klasse einzigartig ist, sondern auch für kommende Actionspielegenerationen Maßstäbe setzt. Konamis Baller-Epen der *Nemesis*-Riege gehörten schon seit 1985 zu diesen Actionvorettern, die mit neuen Ideen für frischen Wind im Ballereinerlei sorgten. Mit einem solchen Polster an Popularität weich gefüttert, kann man es sich auch mal leisten, einen ungewöhnlichen Actionweg zu beschreiten und die eigenen Oldies, sowie das Ballergenre im allgemeinen, ganz fürchterlich auf die Schippe zu nehmen.

Mit dem Ziel, eine Symbiose aus furioser Knallerei und Ver-

alberung zu erreichen, schufen Konamis Programmierer die erste Ballerspielparodie und stellten das Ergebnis in die Spielhalle. Der Name des Automaten: *Parodius*.

Rund zwei Jahre nach dem Erscheinen, gibt's nun *Parodius* als Super-Nintendo-Modul für zu Hause. Das Spielprinzip von *Parodius* ähnelt dem alten *Nemesis*: Durch elf vertikal scrollende Levels fliegt ihr mit einem Raumschiff von links nach rechts, ballert angreifende Spriteformationen ab und sammelt fleißig Extras wie "Speed ups", Satelliten, Luft-Boden-Raketen, Laser oder Schutzschirme. Der Clou bei *Parodius*: Ihr könnt vor dem Start aus vier Raumschiffen



Immer auf den Nabel: Das verträgt der Piratenmagen überhaupt nicht.



(Fast) nackt: Die Tänzerin aus Level zwei ist gut zu Fuß.



Am Ende des zweiten Levels wird das US-Wappentier gegrillt



Kußkiller: Eine Horde zarter Lippen greift unser Raumschiff an.



Katzenklops: Der Sumoringler trampelt heftig, wir ballern kräftig.



R-Type läßt grüßen: Ein Giganto-Raumschiff als dicker Motz.



Langsam werden mir die Programmierer von Konami unheimlich. Wo Kollegen von der Konkurrenz mühsam mit dem lahmen Prozessor des Super Nintendos kämpfen, kitzeln die Konami-Künstler eine weitere (fast) ruckelfreie Tonne Sprites aus dem *Parodius*-Modul. Was hier an technischer Höchstleistung abgespult wird, ist rekordverdächtig: Zahllose farbenfrohe Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm, fetzige Sprachausgabe und ein Soundtrack, der eines Orchesters würdig ist, sind in diesem Monstermodul einträchtig vereint. Spielerisch ist *Parodius* zwar

"nur" ein horizontal scrollendes Shoot'em-Up, aber die zahllosen Gags und Anspielungen auf berühmte Ballerklassiker stellen den Spiele-Simplizismus in den Schatten. Langweile ist für den *Parodius*-Spieler ein Fremdwort: Keine einzige unfaire Stelle, höchst abwechslungsreiche Gegnerformationen und die vier frechen Schiffstypen mit herrlich abgedrehten Extrawaffen bieten auch nach dem x-ten Alien-Angriff aufs neue Spannung und Ballerspaß. *Parodius* ist ganz klar das technisch und spielerisch beste Actionspektakel auf dem Super Nintendo.



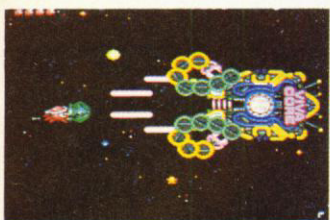
Warum hast Du einen so großen Mund? Damit ich spucken kann!



Finale furiosa: Der letzte Endgegner ist gleich erledigt.



Ebenfalls nur auf SNES: Der Obermotz aus "Omake!"



Aus Nemesis importiert: Der Flipper des Todes.



Babyboom: Madame wirft mit garstigen Windelträgern.



Gibt's nur auf SNES: Der Oktopus unter der Dusche.



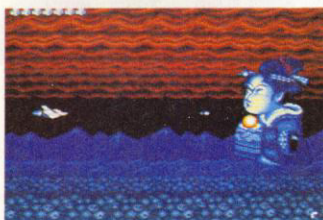
Zeig mir, was Du fliegst und ich sag Dir wer Du bist.



Trotz gigantischer Sprite-Fülle ruckelt die Grafikpracht kaum.



Nie wieder Fisch: Die Kugelflosse macht sich breit.



Feuerfrau: Der Geist des Friedhofes verschleudert Flammen.



Ein fieser Regenschirm kommt selten allein

wählen. Nicht nur das originale Nemesis-Schiff steht Trigger-Fans zur Verfügung, sondern auch ein Oktopus, die "Twinbee" und ein Pinguin. Je nach Fluggerät ändern sich die Extras. Aus dem Laser des Nemesis-Raumers wird z.B. bei "Twin Bee" ein Boxhandschuh, die Bomben werden zu Fischgeschossen (Oktopus), statt Stahlsatelliten umkreisen kleine Walbabys den Pinguin.

Damit nicht genug der Parodie. Die angreifenden Sprites und Obermotze am Ende eines Levels scheinen eher einem wirren Comicfilm, denn der Designerfeder eines Ballerspezialisten entsprungen zu sein. Fliegende Katzen, Kugelfische, kleine Wale und leichtbeschürzte Damen stürzen sich auf Euer Gefährt. Der Reigen der bonbonbunten Sprites und schrill-schrägen Hintergrundgrafiken, wird durch leicht veränderte Fassungen berühmter Klassikmusikstücke und abgefahnen neuen Sounds sowie Remakes bekannter Spielmusiken untermalt. Sprachausgabe fehlt hier ebensowenig.

Der Super-Nintendo-Version wurden übrigens zwei neue Levels verpaßt. Ein komplett neuer Abschnitt im Spiel selbst, sowie eine Bonusstufe (nennt sich "Omake!"), die direkt angewählt werden kann und in sich abgeschlossen ist. Natürlich fehlt auch bei Parodius das obligatorische Optionsmenü nicht, in dem Ihr Eure Raumschiffanzahl, sowie den Schwierigkeitsgrad (es gibt acht anwählbare Stufen) variieren dürft. mh

Genre: Action

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Flashpoint

SUPER NES 90%

Grafik: 89% Sound: 90%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Japan-Import

VIRTUAL REALITY, CYBERPUNK, HACKING CYBERSPACE

INFOS BEI:

CYBERTRADE
POSTFACH 246
CH- 9435 HEERBRUGG

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.30-19.15, Sa. 9.00-11.30
Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Amberstar	77,-	a. A.	Maniac Mansion (D)	63,-	72,-
Bane of the Cosmic Forge (D)	69,-	76,-	Mega Fortress	77,-	—
Bard's Tale III	29,-	29,-	Might & Magic III (D)	77,-	89,-
Bard's Tale Trilogy	87,-	93,-	Might & Magic IV (E)	—	77,-
Battle Isle	77,-	89,-	Monkey Island II (D)	89,-	89,-
Battle Isle Data Disk	47,-	47,-	Neuromancer	29,-	—
Buck Rogers II (D)	a. A.	89,-	Pirates!	67,-	67,-
Bundesliga Manager Prof.	73,-	73,-	Plan 9 from outer Space	89,-	89,-
Civilization (D)	84,-	99,-	Planet's Edge (D)	—	89,-
Dark Queen of Krynn (D)	77,-	89,-	Pools of Darkness (D)	77,-	89,-
Der Patrizier	77,-	89,-	Populous I	29,-	29,-
Die Schicksalsklinge	73,-	87,-	Populous II	68,-	a. A.
Dragon Strike	29,-	45,-	Powermonger	45,-	77,-
Eye of the Beholder II (D)	89,-	89,-	Prophecy of the Shadow	76,-	89,-
Formula One Grand Prix	77,-	a. A.	Railroad Tycoon	84,-	93,-
Gunship 2000	—	99,-	Sim Ant	87,-	93,-
Indy IV (E)	—	89,-	Sensible Soccer	72,-	—
Lemmings II	93,-	73,-	Special Forces	82,-	a. A.
Links	77,-	89,-	Star Trek	a. A.	77,-
Lure of the Temptress	77,-	89,-	Ultima VII	—	96,-
MAD TV	77,-	89,-	Ultima Underworld	—	96,-
MAD TV Data Disk	29,-	29,-	Wizardry VII	—	a. A.

Weitere Titel (auch C-64, ST, CDTV, CD-ROM, Mac) auf Anfrage

SEGA-MEGA
SUPER NES

N.P.V.

NINTENDO
PC-ENGINE

Der Videoversand in Hamburg

NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

MEGA DRIVE

NES

SUPER NES

NEC

Tazmania	89,-	1943	50,-	Hook	139,-	Gunhead IV	109,-
Lemming's	89,-	gebrauchte		Dinosaurs	139,-	Adventure II	89,-
Dragon's Fury	109,-	Nes-Spiele		Bowling	109,-	Speed	39,-
Thunder Force IV	109,-	für	49,-	Prince of Persia	139,-	Avenger	69,-

Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten/Ladenverkauf n. Abspr.

Tel. 040/7890108 • Fax 7890138

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Splatterhouse II (US)	119,-
Tazmania (US)	99,-
Crackdown (jp)	49,-
Phelios (jp)	49,-
Bad Omen (jp)	89,-
Olympic Gold (US)	99,-
Gynoug (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Super Rock (US)	119,-
Wonderboy III (jp)	49,-
Dick Tracy (jp)	49,-
Spiderman (jp)	69,-
Alien Storm (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
EA Hockey (DT)	99,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Golden Axe II (jp)	69,-
Warrior of Rome II (US)	119,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)	

SEGA GAME GEAR

Aerial Assault (US)	79,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Ax Battler (US)	69,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Crystal Warriors (US)	79,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
Alien Syndrome (jp)	69,-

dynatex

Spiderman (US)	79,-
George Foreman's K.O.	79,-
Olympic Gold (US)	79,-
Wide Gear	49,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Super Skweek	79,-
Rampage	79,-
Batman Returns	79,-
Warbirds	79,-
Rampart	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
Toki	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Crystal Mines II	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrooop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-

NEO GEO

NAM 1975	199,-
Baseball Stars II	379,-
Mutation Nation	329,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
Andro Dunos	349,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Andro Dunos	349,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Last Resort	379,-
King of Monsters II	379,-
Soccer Brawl	329,-

Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	329,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Addams Family (US)	129,-
Hook (jp)	149,-
Xardion (US)	129,-
F1 Driving (jp)	139,-
Top Racer	99,-
Street Fighter II (US)	149,-
Formation Soccer (US)	119,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghost (US)	139,-
Joe & Mac (US)	129,-
Smash TV (jp)	99,-
Ascii Pad	69,-
Game Adapter	49,-
SuperNES <-> SuperFamicom	

Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Track Meet	69,-
Batman II	69,-
Snow Brothers	69,-
Viking Child (US)	69,-
Wave Race (US)	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
Hudson Hawk (US)	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Nail'n Scale	69,-
Jack Niklaus Golf	69,-
Pit Fighter	69,-
Parodius (dt)	79,-
Duck Tales	69,-
Soccer Mania (US)	69,-
Atomic Punk	49,-
Cleaning Kit	18,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:

Inland +9 DM
Ausland nur
Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch
(dt) Deutsch

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen
erwünscht!

dynatex

Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 • Telefax: 0231/521553

Full House



Durchaus nett, aber nicht gerade ein Knaller: *Arcana*

Arcana

Keine Experimente! In Sachen Hintergrundgeschichte unterscheidet sich das neue

Super-Nintendo-Rollenspiel *Arcana* in keinsten Weise von den meisten Kollegen des Genres. Eine ekliger Bösewicht, der Magier Galneon, hält sechs Königreiche des Fantasy-Landes Elementen unter seiner Schurkenfuchtel. Die Rolle des strahlenden Helden fällt dem Knaben Rook zu. Dieser ist der einzige noch lebende Kartenmeister im Lande. Nur ein Kartenmeister darf sieben verschiedene Gruppen von Zauberkarten benutzen — und nur mittels dieser Karten kann Galneon besiegt werden.

Ihr steuert Rook, zwei Gefährten sowie vier Elementgeister, die sich im Laufe des Abenteuers Eurer Truppe anschließen. Bevor Ihr auf Galneon trifft, gilt es, einige kleinere Aufgaben zu erfüllen, die Euch in verschiedene 3-D-Labyrinth führen. Hier muß eine Prinzessin befreit, ein Super-

schwert oder ein Kristall gefunden werden. Natürlich versuchen Monster, Euch an der Erfüllung der Missionen zu hindern: Kämpfe laufen dabei rundweise und nicht in Echtzeit ab. Wahlweise haut Ihr mit gefundenen oder gekauften Waffen auf die Widerlinge ein oder murmelt einen von rund 65 Zaubersprüchen. Nach erfolgreichem Kampf gibt's Geld und Gegenstände. *mh*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: HAL

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Flashpoint

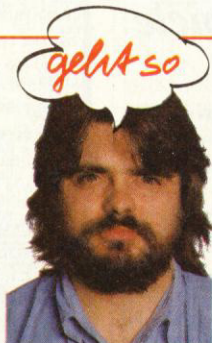
SUPER NES 70%

Grafik: 61% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import, Batterie

Alles schon mal dagewesen: *Arcana* bietet leider kaum neuen Rollenspielstoff. Eine 08/15-Story und sechs 3-D-Dungeons sind einfach nicht genug, um den *Final Fantasy-2*-verwöhnten Super-Nintendo-Rollenspieler hinter dem Joypad hervorzulocken. Die Antwort auf die Fragen: "Wie sieht das nächste Monster oder das nächste Stockwerk



gibt es so

aus?", "Was macht der frische Zauberspruch?" und "Wie gut haut der neue Säbel zu?", sind die einzigen echten Motivationssträger, die den Spieler länger am Monitor verweilen lassen. Von echten Puzzles oder gar einem ausgefeilten Story-Verlauf ist bei *Arcana* keine Spur. Echte Freaks warten lieber auf *Final Fantasy 3*.

Die Sache mit dem Haken



Der Geier an unserer Seite: Hilfreich!

Hook

Gegenüber der Computer-version darf Peter Pan auf dem Super NES durch ein klassisches Jump'n'Run hüpfen. Wieder wurden Peter Bannings Kinder entführt, er verwandelt sich in Peter Pan und muß den Oberpiraten *Hook* zur Strecke bringen.

Den Dolch in der geballten Faust, kämpft Ihr Euch in der Gestalt des Peter Pan durch zehn in alle Richtungen scrollende Levels und vertrimmt üble Piraten und freche Gören. Auf Knopfdruck wird gehüpft, zugestoßen, gerannt und geflogen. Letzteres ist jedoch nur möglich, wenn Ihr Euch vorher an einer der herumflatternden Elfen "aufgeladen" habt. Alle zwei Levels harrt ein grimmiger Obermottz seiner Atomisierung (unter anderem ein Riesengeier und ein Skellett). Im Finale duelliert Ihr Euch mit *Hook* persönlich.

Bis dahin wetzt Peter durch den idyllischen Nimmerwald, die Totenkopfhöhle und den

Hafen. Sogar in den Fluten des Ozeans geht's gegen die Piraten. Auf dem Weg durch die Levels findet sich das eine oder andere Früchtchen (Energie) und sogar ein Schwert, mit dem Ihr kleine Feuerbälle verschießt. Wer stirbt, darf sich an unendlichen Continues erfreuen. Allerdings fangt Ihr nicht an "alter" Stelle wieder an, sondern startet den Level, den Ihr zuletzt erreicht habt. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sony

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Dynatex

SUPER NES 73%

Grafik: 76% Sound: 71%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japan-Import

Auf den ersten Blick verbirgt der kleine Rächer seine Qualitäten. So entpuppt sich die scheinbar träge Steuerung nach einiger Zeit als genau und durchdacht und sogar der hohe Schwierigkeitsgrad wirkt nach längerem Spielen mehr motivationsfördernd denn -hemmend. Einsteiger haben allerdings gewaltig daran zu knabbern. Pixelge-



gut

nauer Absprünge und vorsichtiges Durchforsten der Levels sind gefordert. Die durchgehend schnuckelige Präsentation steuert ihren Teil zum guten Spiel bei: *Hook* glänzt mit abwechslungsreichen, bunten Grafiken und allerliebsten Animationen. Jump'n'Run-gestahlte Profis kommen um den Kauf dieses Moduls kaum herum.

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA+AMIGA+AMIGA	PC+PC+PC+PC+PC+PC
1869 DV 69.-	1869 DV 83.-
Air Warrior E 73.-	Aces of the Pacific DV 77.-
California Games 2 DA 56.-	Air Warrior E 73.-
Carl Lewis Challenge DA 56.-	B-17 Flying Fortress DA 93.-
Civilisation DV 77.-	Das schwarze Auge DV 84.-
Dark Queen of Krynn E 63.-	Der Patrizier DV 84.-
Das schwarze Auge DV 73.-	Dungeon Master DA 73.-
Der Patrizier DV 69.-	Espana 92 DA 73.-
Dojo Dan DA 56.-	FS Airport & Facility E 35.-
Espana 92 DA 66.-	FS Scenery Tahiti E 56.-
Exodus 3010 DV 66.-	Global Conquest DA 93.-
Fire & Ice DA 56.-	Indiana Jones 4 DA 84.-
G Loc DA 56.-	Laura Bow 2 DV 77.-
Global Effect DA 73.-	Les Manley Lost in LA DA 70.-
Graham Taylor Soccer E 56.-	Links 386 Pro E 96.-
Guy Spy DA 63.-	Lure of Temptress DV 77.-
Int. Sports Challenge DA 63.-	Mega Sports DA 66.-
Jaguar XJ 220 DA 56.-	Perfect General DA 83.-
Jim Power DA 63.-	PGA Golf Windows DA 91.-
Links Course Bountiful E 37.-	PGA Courses Windows DA 35.-
Links Course Firestone E 37.-	Plan 9 from Outer Space DA 91.-
Lord of the Rings DV 73.-	Powermonger DA 79.-
Plan 9 from Outer Space DA 73.-	Prophecy of Shadow E 69.-
Police Quest 3 DV 69.-	Soundblaster 2.0 DA 229.-
Regent DV 69.-	Soundblaster Pro 2.0 DA 399.-
Sensible Soccer DA 56.-	Sound Galaxy NX E 279.-
Striker DA 56.-	Theatre of War DA 79.-
Winter Super Sports DA 56.-	Wing Commander 2 DV 91.-

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Wir überzeugen durch Service!

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

ESSER-SOFT KÖLN Telefon : 0221 / 58 61 17
Goldfasanenweg 14 Telefax : 0221 / 58 49 46
5000 Köln 30 BTX : ESSER#SOFT

Verandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 9.00;
UPS DM 12.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Die heißeste Versuchung...

MEGA DRIVE	NEO GEO
ALIEN 3 109.-	BASEBALL STARS PRO II 329.-
ATOMIC RUNNER 109.-	VIEWPOINT a.A.
HOLYFIELD BOXING 119.-	WORLD HERO a.A.
LEMMINGS 109.-	
PREDATOR II 109.-	NES
SIDE POCKET 109.-	CASTLEVANIA 4 114.-
SUPER SMASH TV 109.-	FOUR PLAYER TENNIS 84.-
SUPER HIGH IMPACT 109.-	ELITE a.A.
WHEEL OF FORTUNE 129.-	TOM & JERRY 109.-
SPLATTERHOUSE II 109.-	

MASTER SYSTEM	GAME BOY
WIMBLEDON TENNIS 99.-	MICKEY MOUSE 69.-
NINJA GAIDEN 94.-	ROBIN HOOD 69.-
	TINY TOON 69.-

GAME GEAR	SUPER NINTENDO
BART VS. MUTANTS USA 79.-	SUPER NES DT. 329.-
MARBLE MADNESS USA 69.-	SUPER TENNIS 99.-
SUPER SMASH TV USA 79.-	SUPER SOCCER 99.-
TERMINATOR USA 79.-	F-ZERO 99.-
	WWF SUPER WRESTL. 144.-
	SUPER SMASH TV 129.-
	SUPER CASTLEVANIA 3 129.-

LYNX	AMIGA
BATMAN RETURNS 79.-	DAS SCHWARZE AUGE 74.-
BASKETBRAWL 79.-	MAD TV DATA DISK 24.-
SONNENSCHUTZSCHILD FÜR LYNX II 19.-	
SHADOW OF THE B. 79.-	PC
STEEL TALONS 79.-	DYNABLASTER 74.-
	SPECIAL FORCES 99.-
	WIZARDRY 7 99.-



Mega Drive Magnum-Set
Inclusive 2 Joypads, Columns,
Sonic, Super Hang On, World
Cup Italia '90
nur 369.-

Theo KRAENZ VERSAND & LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1.-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8.-, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) DM 4.-, VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10.-; Porto Ausland DM 18.-

Maxion

Computersoft- und Hardware
Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen
Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir
aktive Partner, die den Schritt
mit Ihrem eigenen Ladenlokal
in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept -
von Fachleuten entwickelt -
führt Sie in eine erfolgreiche
ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW -
Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance -
Starten Sie in
NEUE DIMENSIONEN - JETZT

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

Auf nach Weinheim
an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

**Computerspiele
Module**

Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.

MN-Hobby Soft
jetzt auch in
6908 Wiesloch
Ringstraße 17
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

new PC +
**OKAY AMIGA +
SOFT**
AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
Tel. 09574-1279
Fax -1294

hotline news -8405

	PC	AMIGA
1869 DV 80.90	72.90	
ACES OF PACIFIC DA 74.90	A.A.	
ANOTHER WORLD DV 68.90	54.90	
ASHES OF EMPIRE DA 81.90	81.90	
B17 FLYING FORTRESS DA 88.90	---	
CARL LEWIS CHALLENGE DT. 72.90	53.90	
CHAMPIONSHIP MANAGER DV 69.90	63.90	
DARKLANDS DA 97.90	A.A.	
DAS SCHWARZE AUGE DV 82.90	69.90	
DER PATRIZIER DV 80.90	66.90	
DOJO BAN DA 53.90	53.90	
DUNGEON MASTER DA 71.90	---	
ELVIRA 2 DV 78.90	66.90	
EPIC DA 71.90	63.90	
ESPAÑA '92 DA 71.90	63.90	
EYE OF BEHOLDER 2 DV 79.90	71.90	
GODS DV 71.90	54.90	
GRAND PRIX UNLIMITED DA 72.90	---	
HOOK DT. 72.90	53.90	
INDIANA JONES IV DV 85.90	A.A.	
LARRY V DV 82.90	66.90	
LINKS 386 DV 75.90	66.90	
LINKS 89.90	89.90	
LINKS 83.90	71.90	
- ZUS.DISK 1-7 JE 39.90	38.90	
MAD TV DV 81.90	66.90	
MAGIC POCKETS 69.90	54.90	
NIGHT + MAGIC 3 DV 82.90	66.90	
MONKEY ISLAND 2 DV 78.90	77.90	
POLICE QUEST 3 DV 82.90	66.90	
PUSH OVER 66.90	54.90	
SPACE QUEST 4 DV 82.90	66.90	
SPECIAL FORCES DV 79.90	72.90	
WING COMMANDER 2 DV 86.90	---	

SOUNDBLASTER 2.0 249.-
SB-SET, incl. Stereo Option 295.-
SOUNDBLASTER PRO 3 498.-
AdLib Soundkarte 125.-
AdLib GOLD 455.-

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

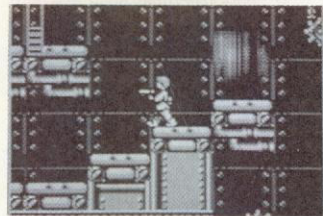
Im Sommer ist's gut spielen. Vor allem für die Glücklichen, die einen Handheld in der Hosentasche haben. Ob auf der Reise in den heißen Süden oder am See in der Nähe: Die kleinen Freunde düdeln am Strand, im Zug und auf Bahnhöfen. Und auch im gefährdeten Sommerloch werden Game Boy, Game Gear und Lynx mit Modulen versorgt. kn

Game Boy

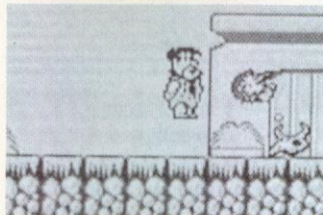
Star-Wars-Fans aufgepaßt. Die französische Software-Schmiede Ubi-Soft werkelt fleißig an *Star Wars* für den Game Boy herum. In 22 Levels geht's gegen den Imperator. In feinstem Jump'n'Run-Manier geleitet Ihr Luke Skywalker durch unwirtliche Welten. Zwischendurch wird in superweich scrol-lenden 3-D-Sequenzen im Welt-raum auf feindliche Schiffe geballert oder Asteroiden ausgewichen.

Wesentlich witziger geht's in *Kirby's Dream Land* zu, zur Zeit Japans Nummer-1-Game-Boy-Modul. Held Kirby watschelt durch ein lustiges Abenteuer, gespickt mit schnuckli-

HANDHELD CORNER



Star Wars



The Flintstones

gen Extras und versteckten Bonushöhlen.

Fred Feuerstein geht in Kürze auch auf dem Game Boy seinen Vaterpflichten nach. Mit Säbelzahn tigerfell und Urzeitkeule wird *The Flintstones* mit herausragender Grafik glänzen und zügellosen Jump'n'Run-Spaß garantieren.

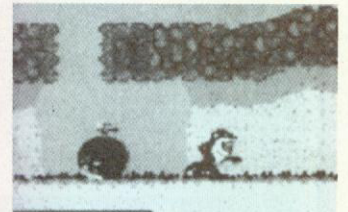
Titus the Fox war schon auf Computern zu bewundern. Der kleine Fuchs wetzt durch zahlreiche Levels und baut sich mit Kisten und Fässern den Weg zum Ausgang. Die niedlichen Feinde (Babies, Penner, Hunde) lassen sich mit einem gezielten Kistenwurf außer Gefecht setzen.

Game Gear

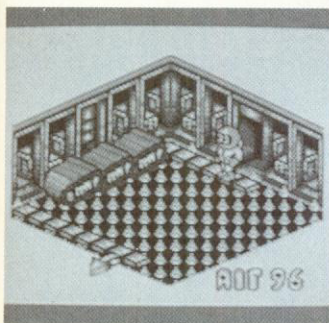
Game-Gear-Fans werden in nächster Zeit mit Mega-Drive-Umsetzungen überhäuft. *Taz-Mania* ist nur eine. Als kleiner Tasmanier Taz stolziert Ihr durch Tasmanien und freßt alles, was Euch nicht gefällt. Außerdem darf der Freßsack Feuer spucken und als Wirbelwind die Gegner einfach vom Bildschirm schubsen.

Die Peitsche wird in *Indiana Jones and the last Crusade* geschwungen. Durch fünf action-lastige Levels peitscht sich der Kinoheld schon in den nächsten Monaten.

Auch der *Prince of Persia* klettert bald auf dem Game Gear durch die Katakomben einer Burg, um seine Prinzessin zu befreien. Knifflige Hüpfelagen und grandiose Animationen sind angekündigt.



Taz-Mania



Altered Space

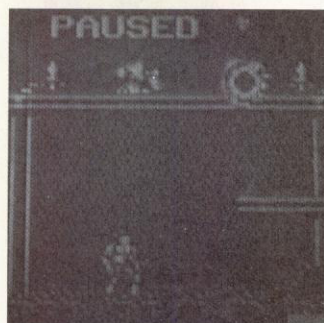
Unter Zeitdruck durchleiten wir als Miniastonaut eine feindliche Raumstation, lösen dabei kleine Geschicklichkeitsrätsel und braten Roboter mit dem Laser. Respekt, so detaillierte 3-D-Grafiken werden nicht oft auf Nintendos Winzling geboten. Leider ist in der nicht gerade kleinen Spielarena Kartenzeichnen Pflicht. Nicht gerade ein Spiel für den Schulbus. Wer die nötige Ruhe und Ausdauer mitbringt, kommt mit *Altered Space* auf seine Kosten. vw

Genre: Action
Hersteller: Sony
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 62%

Grafik: 65% Sound: 50%

Schwierigkeit: schwer



Switchblade 2

Das haben wir doch irgendwo schon einmal gesehen. Ein Held, klein von Wuchs und groß von Tapferkeit, auf dem Weg in die Freiheit. Wie im richtigen Leben ist der Weg in die solche dornenreich. Dornenreich weil jede Menge Hürden, wie kleine und große Selbstschußanlagen, bombenspuckendes, fliegendes und einfach nur wirt herumlaufendes Gespötte den Weg so beschwerlich machen. Leider hat unser Held, nachdem er auf die ahnungslosen Gegner losgelassen wird, nur ein kleines Taschenmesser zur Hand. Das heißt für Euch gut zielen oder schnell verkrü-meln. Am Ende eines Levels wartet ein unvermeidlicher Obermütz auf Euch. Da auf dem Weg in die große Freiheit jeder Widersacher außer seiner Seele seinen Sparstrumpf verliert, freuen wir uns über kontinuierlich steigende Einnahmen. Genügend von den fast monstergroßen

Talern eingesammelt, findet sich bald ein nützlicher Händler am Wegesrand. Der richtige Partner, um das mühsam erworbene Edelmetall gegen schwarz-kaltglänzendes Waffenmetall einzutauschen. Das umfangreiche Angebot besteht aus Beam-Lasern, Shuriken, Plasma-Gewehren, Raketen, Napalm, und man glaubt es kaum: kleine Drachen. Wobei gerade die kleinen Drachen eigentlich gar keine Ähnlichkeit mit kleinen Drachen, sondern eher mit einer desorientierten Schlange haben. Als günstiger Entspritler hob sich das Plasma-Gewehr mit einem hervorragenden Preis-Leistungsverhältnis hervor. Falls unser Held vom innigen Kontakt mit Feindsprites Energie verloren hat, findet er hier den passenden Stärkungstrunk. Je nach aktueller Taschengeldlage gibt es kleine und große Herzen. Für steinreiche Monstervertilger gar ein Extraleben. Nun noch mutiger scrollt sich unser Held in alle Richtungen. Nach drei gepätzten Energieherzen verliert er sein kontinuierliches Leben und Euch bleibt nichts weiter übrig als den beschwerlichen Weg von vorn zu beginnen. cd

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 63%

Grafik: 61% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Jordan vs. Bird

Electronic Arts' Basketballklassiker macht auch vor dem Game Boy nicht halt: Wie schon bei der kürzlich getesteten Mega-Drive-Version dürft Ihr aus drei Spielmodi wählen: Slam-Dunk-Wettbewerb, Drei-Punkte-Weitwurf und klassisches "One-on-One". Wer auf diese Art von Basketball steht, darf sich das Modul besorgen. Allerdings erreicht die Handheld-Adaption nicht das Niveau der 16-Bit-Manifestation. Dummerweise fehlt ein Zweispielermodus. cd

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 53% Sound: 32%

Schwierigkeit: einstellbar

TEL.: 0561/24453
FAX: 0561/285097

ADVENTURE/ROLLENSPIELE

Bane of cosmic	63, D	63, D	Lord of the ring 2	72, H	
Bards Tale 3	24, H	24, H	Lure o.t. Tempress	69, D	63, D
Bards Tale Constr.	63, H	57, H	Magic Candle	63, H	
- Trilogy (BT 1-3)	75, H	69, H	Magic Candle 2	69, H	
Bat 2	* D	* D	Might and Magic 3	75, D	63, D
Black Crypt			Monkey Island 2	75, D	75, D
D-Generation			Myth		51, D
Dark Queen o. Krynn	*75, D	*63, D	Obitus	63, D	51, D
Darklands	*99, D		Police Quest 3	75, D	63, D
Das schwarze Auge	75, D	*63, D	Pools of Darkness	75, D	63, D
Death knig.o.Krynn	75, D	63, D	Prophecy of shadow	*75, D	*63, D
Dune	75, H	67, D	Rex Nebula	* H	
Eco Quest	75, H	63, H	Rise of the dragon	75, H	69, H
Elvira 2 Jaws of C	75, D	63, D	Robin Hood Conqu.	75, D	63, H
Eye of Beholder 2	75, D	75, D	Secret Monkey Isid	73, D	73, D
Gateway	63, E		Shadowlands	*75, D	
Heav of China		75, H	Sherlock Holmes		57, H
Hook	88, H	66, H	Space Crusade		21, H
Indiana Jones 3	75, D	63, D	Space Pilot 89		75, D
Indiana Jones 4	75, E		Space Quest 3	75, D	75, D
Isidokan	63, H	*63, H	Space Quest 4	73, D	66, D
Jim Power		63, H	Spirit o. Adventure		
Kings Quest 4	75, H	75, H	Star Trek	*75, D	*63, D
Kings Quest 5	75, H	75, H	Treat of sav.front	81, H	
Laura Bow 2	75, D		Ultima Trilogy 2	57, E	63, E
Legend		57, H	Ultima 6	81, H	
Leisure S. Larry 3	75, D	75, D	Ultima 7	81, H	
Leisure S. Larry 5	75, H	63, H	Ultima Underworld	75, H	
Les Manley Lost LA	63, D		Willy Beamish	57, D	57, D
Lord of the rings	69, H	63, D	Zak McCracken		

ACTION/ARCADE

Agony		51, H	Nitro	19, H	
Budokan	24, H	24, H	Ork	51, H	
Bug Bomber	*57, H	51, H	Pot Panic	51, H	
Carthage		51, H	Push Over	73, H	
City Defence		51, H	Race Drivin	66, H	
Crazy Seasons		57, H	Rebel Racer	52, H	
Double Dragon 3	57, H	51, H	Risky Woods	*63, H	54, H
Dyna Blaster	*63, H	57, H	Robocop 3	*73, H	66, H
Fire and ice		51, H	Roadland	51, H	
Galaxy 89		15, H	Shadow o.t. Beast 2	51, H	
Gotchal		21, H	Shadow o.t. Beast 3	*57, H	
Gravity Force		21, H	Striker	51, H	
Hägar d. Schreckl.		51, D	Super Hero	*51, H	
Hyperspeed	87, H		Super Tetris	72, H	66, H
Infection	21, H	18, H	Sword and the rose		21, H
Kid Gloves 2		51, H	Tank Buster		21, H
Leander	* H	51, H	Terminator 2	73, H	66, H
Lemmings 2	*57, D	51, D	The oath		51, D
Locomotion	21, H	21, H	Wizards Castles		18, H
Manix		18, H	Wizmo		21, H
Matrix Marauders		18, H	Zone Warrior		54, H
Nevermind	21, H	18, H			

STRATEGIE/SIMULATION

1869	75, D	63, D	Jaguar XJ 220	51, H	
A-Train	95, E		Knights of the sky	81, H	72, H
A.T.A.C.	*87, H		L. Emperur	95, H	
Aces of t. Pacific	75, H		Lightspeed	81, H	
Air Land Sea		69, H	M 1 Tank Platoon	81, H	72, H
Air Support		*51, H	Mad TV	75, D	63, D
Airbus A 320	81, D	81, D	Magic Fly		24, H
Aquaventura		51, H	Mantis	*99, H	*21, H
Armour Geddon	*63, H	51, H	Midwinter	72, H	60, H
AVSB Harrier			Perfect General	75, D	69, D
B 17 Flying Fortr.	*87, H		Pinball Wizard		15, H
Battle Chess	24, H	24, H	Pirates	54, H	54, H
Battle Chess 2	63, H	63, H	Planets Edge	*75, D	
Battle Isle	63, H	63, H	Populous 1	24, H	24, H
- Data Disk	39, H	39, H	- Promised Lands	15, H	15, H
Birds of Prey	*81, H	69, H	- World Editor		33, H
Black Gold	73, D	66, D	Populous 2		63, H
Castles	68, H	63, H	Powermonger	72, H	
- Data Disk	33, H		- Data Disk		33, H
Centerbase		*57, H	Railroad Tycoon	81, H	72, H
Centurion Def. Rome	24, H	24, H	Rampart	63, H	
Chuck Y. Air. 2.0	24, H	24, H	Red Baron	75, H	63, H
Chuck Y. Air Combat	75, D		Red Zone		*81, H
Civilization	87, D	72, D	Return of Medusa	73, D	66, D
Command HQ	72, H		Rules o. Engagement	69, H	*54, H
Crisis in Kremlin	81, D		Scenario	*63, D	*57, D
Der Patrioten	75, D	63, D	Secret Weap of LW	75, E	
Dragon Wars		54, H	- DO 335 od. HE 162	27, E	
Dungeon Master	63, D		- P 38 oder P 80	99, H	87, H
Dungeon M./Chaos		54, H	Shuttle	72, H	72, H
Elite	54, H	54, H	Silent Service 2	66, D	54, H
Elite Plus	81, H		Sim Ant	37, H	37, H
Emerald Mine		21, H	Sim City Arch/Terr	73, H	73, H
Emerald Mine 2		27, H	Sim City/Populous	95, H	*73, H
Emerald Mine 3 Pro		21, H	Sim Earth		54, H
Epic	73, H	66, H	Simulcra	57, H	57, H
F 117A Nighthawk	87, H		Space Mar		
F 15 Str. Eagle 2	72, H	72, H	Special Forces	*81, H	72, H
F. Str. Eagle 3	*87, H		Starflight 2	63, H	54, H
F-19 Stealth Fight	81, H	72, H	Steigenbg. Hotel.	66, D	52, D
Falcon 3.0	*87, D		Task Force	*87, H	
- Mission Disk 1	*51, H		Theatre of War	72, H	
Flames of Freedom	87, H	72, H	Their finest hour	63, H	63, H
Global Conquest	87, H		- Missions Disk	27, H	27, H
Global Effect	72, H	63, H	UMS 2	81, H	72, H
Go Simulator	68, H		V for Victory	*66, H	*81, D
Grandmaster Chess	63, H		Wing Commander		
Gunship 2000	87, H	*75, H	Wing. Comm. Edition	93, H	
Harpoon 1.2.1	75, H	69, H	Wing Commander 2	79, D	
- Battleset 4	33, H	33, H	WC 2 Spec. Op. 1 od. 2	39, H	
Heroes of the 357	72, H		WC 2 Speech Acc.	39, H	
Immortal	63, H	24, H	Winzer	73, D	66, D
Imperium	24, H	24, H			

VERSCHIEDENES

Adams Family		66, H	Oriental Games		54, H
Advant. Tennis Tour	66, H	52, H	PGA Tour Golf Plus	69, H	63, H
Alcatraz		65, H	- Course	33, H	
Big run		51, H	Powerbox 10 Spiele		51, H
Bike GP		*51, H	Powerplay Hit 4 Sp		27, H
Bills Tomato Game		* H	Quiwi	15, D	15, D
Bundesl. Manager Pr.	63, D	63, D	Racing Masters Com	*33, H	27, H
Carl Lewis Olympic	63, H	51, H	Rocketeer	73, H	
Cheat em up 3		21, H	Sensible Soccer		51, H
Cytron		* H	Sextett 1/6 Spiele		27, H
Daily Cov. Girl Pop	57, H	51, H	Sextett 2/6 Spiele		27, H
Europ. Championship	63, H	57, H	Sextett 3/6 Spiele		27, H
Formula one GP	*87, H	72, H	Shoot.Stars 1/4 Sp		27, H
Games Winter Chall	75, H		Shoot Stars 2/4 Sp		27, H
Gobilins	66, H	66, H	Ski or die		24, H
Grand Prix unlimit	63, H		Soul Crystal	24, H	24, H
Heimdall	*88, D	73, D	Sports Collection	73, D	66, D
John Barnes Soccer		66, H	Starb.Super Soccer	*63, H	*57, D
John Madden Footb.		54, H	Viking Fields	73, D	66, D
Links 386 Pro	*87, H		Vroom		66, H
Mario Andretti Ra	63, H		- Data Disk		41, H
Micro. Master Golf	*87, H	72, H	WWF Wrestling	73, H	66, H
Monster Pack 2		51, H			

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch
Wir führen nur die obigen Spielteile, Ausnahme aktuelle Neuerscheinungen. Preisliste f. Amiga u. C64 geg. frankierten Rückumschlag.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten.
Kein Ladenverkauf. Abholung nach vorheriger Bestellung und Abrechnung möglich.
Lieferung per Vorkasse. Bar, EC-Scheck bis 400,-, V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, Kto. 3244 36-465).
Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Guthrift.
Nachnahme zusätzlich + 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr.

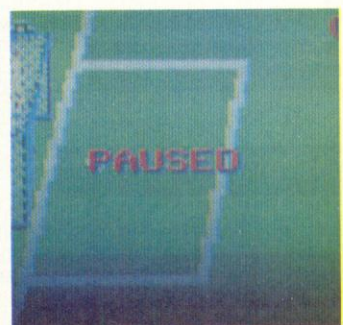


Spiderman

Nun zieht Spiderman auch auf dem Game Gear seine klebrigen Fäden. Die Zeit tickt für Obermütz Kingpin und seine im Central Park verbuddelte Atom-bombe. Spiderman beginnt den actionreichen, aber langweiligen Kampf gegen Kingpin und seine sechs Komplizen. Immerhin scrollen die Levels problemlos in alle Richtungen. Wie schon die anderen Spiderman-Adaptionen kann auch die Game-Gear-Version kaum überzeugen. cd

Genre: Action
Hersteller: Flying Edge
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 43%
Grafik: 58% Sound: 45%
Schwierigkeit: einstellbar



World Class Soccer

Nach gut einem Jahr präsentiert Atari eine Katastrophenkickerei mit 131 (nahezu identischen) Mannschaften. Die Steuerung ist nervig, Taktik kommt nicht zum Zug. Der Spieler ist auf ideenlose Weitschüsse oder Dribblings angewiesen, elegante Kombinationen sind dank üblem Scrolling und Minimalanimationen ausgeschlossen — nicht mal Turniere oder Ligen gibt's. mg

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 35%
Grafik: 47% Sound: 29%
Schwierigkeit: einstellbar



Aerial Assault

Die Erde wird von außerirdischen Terroristen angefallen und Ihr besteigt das neueste Kampfflugzeug, um den Verbrechern den Garau zu machen. In vier Levels schießt Ihr auf alles, was Euch vor die Kanone fliegt. Mit einem Freund darf "gelinkt" und zusammen geballert werden. Langweilige Grafik, unspektakulärer Sound und das üble Extrawaffensystem lassen den Spielspaß auf der Strecke. Kauft Euch GG Aleste. kn

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 42%
Grafik: 51% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel



Super Kick Off

Ancos Fußballklassiker läuft auf dem Game Gear auf. In Liga, Meisterschaft oder Einzelspiel schickt Ihr Eure Mannen über das von oben gezeigte und in alle Richtungen scrollende Spielfeld. Per Knopfdruck wird geschossen oder in gegnerische Beine gegrätscht. Spielerisch bietet Super Kick Off soliden Computerfußball inklusive zahlreicher einstellbarer Optionen. Die kontrastarme Grafik und der karge Sound drücken den Spaß jedoch 'gen Mittelklasse. kn

Genre: Sport
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 58%
Grafik: 49% Sound: 27%
Schwierigkeit: einstellbar

WENN DER POSTMANN ZWEIMAL KLINGELT...

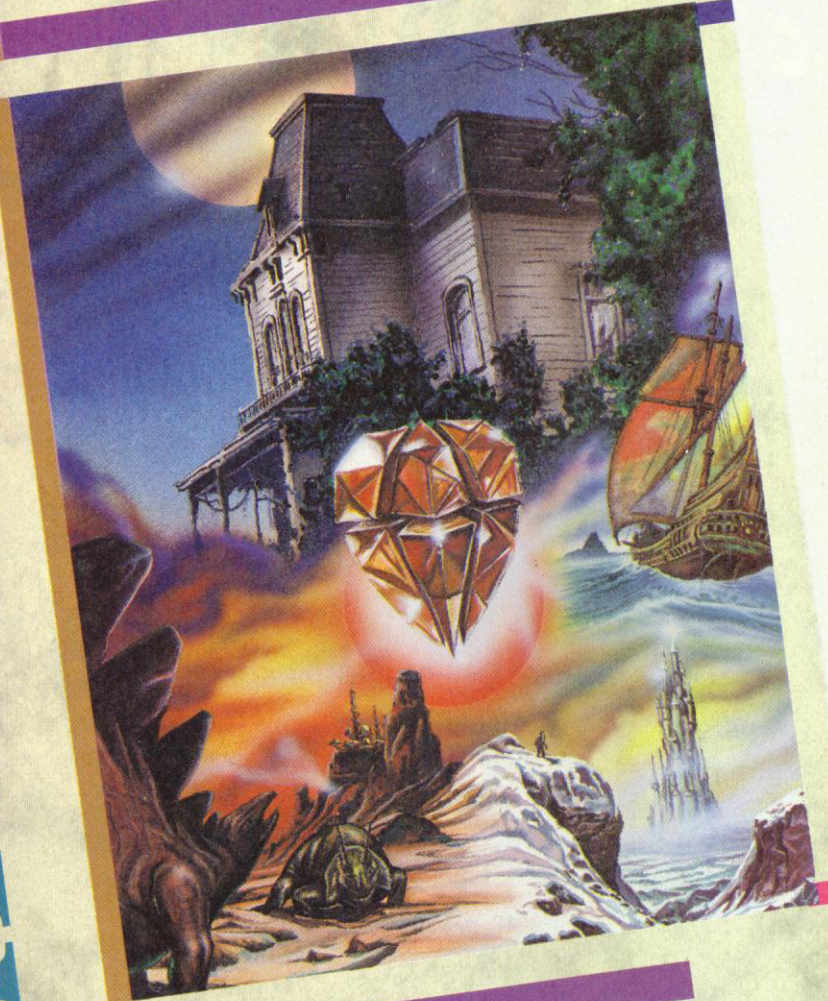
HEXUMA



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)



SOFTWARE 2000

Artventure

70 Jahre ist es her, daß der Postdampfer im Fluß versunken war. Bei der Bergung werden unversehrte Briefe entdeckt - und jetzt noch zugestellt. Als der Postbote einen uralten Umschlag in das Hawthornehaus bringt, in dem Sie zufällig anwesend sind, erwacht die alte Legende um das "Auge des Kal" wieder zum Leben. Jetzt sind Sie mittendrin in einem gewaltigen Abenteuer, in einer unglaublichen Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt. Zum Spiel gehören das Tagebuch des Owen Jugger, ein alter Brief, das "Handbuch des Abenteurers", ein geheimnisvoller Edelsteinsplitter sowie ein farbiges DIN A2-Poster. Erhältlich für PC und Amiga.

Spielbare Demoversion gegen 5,- DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei SOFTWARE 2000, Stichwort "Hexuma-Demo", Postfach 110, 2420 Eutin

SPIELE-SPASS TOTAL

FÜR NUR 19.⁸⁰ DM

DAS GIBT'S NUR IN DER AMIGA SPIELE DISC NR.5: APIDYA –

das Super-Game von Play Byte – für den Wahnsinnspreis von nur 19,80 DM! Ein Action-Fun erster Klasse! Natürlich mit genauer Spieleanleitung im Heft.

RETEN SIE YURI VOR DEM MAGIER HEXAÄ!

Hexaä, der schwarze Magier, hat harmlose Insekten in blutrünstige Killermonster verwandelt, die Ikuros Frau Yuri mit ihren teuflischen Stichen an den Rand des Todes bringen. Die Verwandlung in ein ungewöhnliches Insekt ist Ikuros einzige Chance... Schlüpfen Sie jetzt in die Rolle des Ikuro und retten Sie seine Frau!

ENERGIE-BOMBEN, PLASMA-PULSE-LASER, ZERSTÖRERISCHE BLITZE ODER DROHNEN,

die Ihnen bei der Verteidigung helfen – Sie müssen den Magier Hexaä mit allen Mitteln besiegen, wenn Sie Yuri retten wollen!

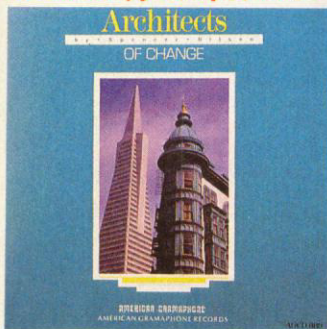
Ein Action-Spaß, der Sie faszinieren wird! Apidya wird Sie mit Top-Grafik, dem Super-Sound und den irren Ideen sofort in seinen Bann ziehen. Natürlich exklusiv auf der Amiga Spiele Disc Nr.5!



**AMIGA SPIELE DISC Nr.5 :
Ab sofort bei Eurem
Zeitschriftenhändler!**

AMIGA SPIELE DISC – KEINER BIETET MEHR FÜR DEINEN AMIGA!

COMPACT DISC

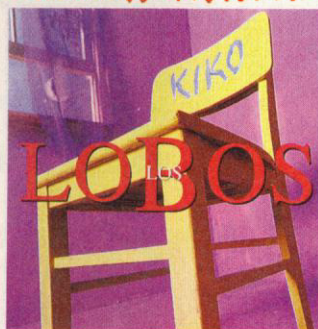


Architects of Change

Videospielriese Sega leistet sich in den amerikanischen Büros einen haus-eigenen Komponisten und Vollblutmusiker: Spencer Nielsen. *Architects of Change* ist eine schon etwas betagtere Sammlung frecher, melancholischer, fetziger und poppiger Elektroorchesterklänge aus Spencer Niensens Feder. Abwechslungsreich und stimmig sorgt diese CD für erheblich mehr Hörgenuß als der synthetische Kollege *Dune*. Nur an die Elektronikwizards aus Fernost kommt Nielsen nicht heran. *mh*

AGCD 889
10 Songs / 43:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Los Lobos: Kiko

Die Rhythmus-Renegaten gehen in die Vollen: Satte 16 Songs werden auf ihrer aktuellen CD präsentiert. Leider wiegt handwerkliches Können und der Verzicht auf allzu viel Technokrempel den mittelmäßigen Melodienreigen nicht entscheidend auf. Die Kompositionen sind selten spritzig und überraschend, meist schleicht sich beim Zuhörer ein unterschwelliges "Dacht' ich mir's doch!"-Gefühl ein. Bei normaler Popkost keine Katastrophe, diesen "Down to earth"-Musikern hätte ich noch mehr Kreativität zugetraut. *mg*

Slash 828 298-2
16 Songs / 52:27 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *vw*

COMPACT DISC

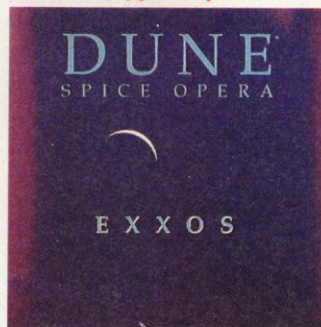


Blind Guardian: Somewhere Far...

Melodischen Speedmetal vom Feinsten bietet Blind Guardians neueste Scheibe. Die vier deutschen Fantasy-freaks lassen in ihren Texten Wissenswertes über Orks, Dungeons und Barden ab und verpacken alles in solide eingespieltem und hübsch schnellem Metal. Metal-Fans, die gerade durchs Dungeon spazieren oder gerne Monster metzeln, müssen diese Scheibe haben. *kn*

Virgin 263066
13 Tracks / 55:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

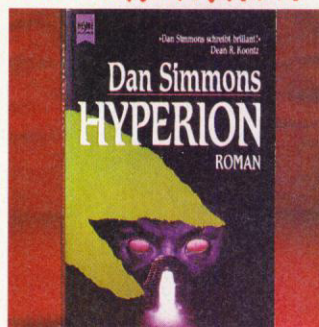


Dune: Spice Opera

Wem der, ziemlich gelungene Soundtrack des Computerspiels *Dune* gefallen hat, kann sich jetzt die passende CD zu-legen. Der Silberling *Dune: Spice Opera*, dürfte vor allem bei Freunden von Technopop Anklang finden. Für das hitparadengestählte 08/15-Ohr sind die 13 Musikstücke eine Spur zu elektronisch, einen Hauch zu unterkühlt. Ein paar echte Instrumente statt fetter Synthieklänge hätte der Scheibe mehr Substanz gegeben. *mh*

CDVE 911 263 059
13 Songs / 66:24 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

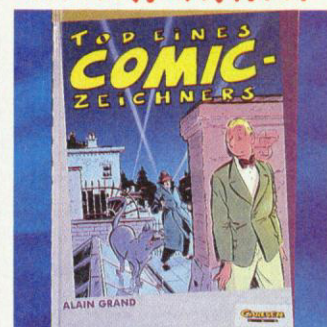


Hyperion

Die Welt *Hyperion* ist für die meisten Völker der Galaxis von entscheidender Bedeutung. Lebt doch auf Hyperion ein Wesen, Shrike genannt, das von zahlreichen Völkern als Gottheit verehrt wird. Das Geheimnis des Shrikes, eine Mischung aus Lebewesen und Maschine, soll von sieben Pilgern gelöst werden. *Hyperion* liest sich nicht leicht, aber wenn man sich erstmal festgebissen hat, legt man das Buch erst nach der letzten Seite aus der Hand. *mh*

ISBN: 3-453-04899-7
Autor: Dan Simmons
Verlag: Heyne
Zirka-Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMIC

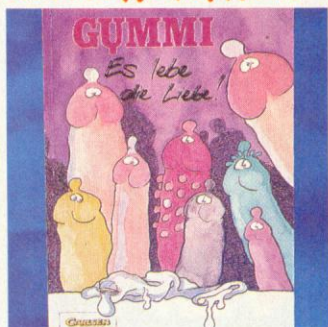


Tod eines Comiczeichners

Der Kunstkritiker und Sonnyboy Norman Fields wird vom britischen Geheimdienst MI5 in eine verhängnisvolle Affäre verwickelt. Deutsche Agenten bringen mit dem Käseblatt-Zeitungscomic "Sweet Dolly" geheime Informationen an ihre Mittelsmänner. Den Comiczeichner soll Fields nun durchleuchten. Die Story ist trotz einiger Kapriolen spannend. Die Zeichnungen schlaffen leider am Schluß der Geschichte ab. *cd*

Texter/Zeicher: Alain Grand
Verlag: Carlsen Lux
Zirka-Preis: 24,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMIC



Gummi — es lebe die Liebe!

AIDS: Eine neue Krankheit entdeckt die Welt und fühlt sich scheinbar pudelwohl. Im Gegensatz zu ihren Gleichgesinnten (Tuberkolose & Co.) leidet sie nicht unter einer ständigen "Medikamenten-Paranoia".

Nur vor einem Ding hat AIDS ungeheuren Bammel: Dem Kondom oder auch Gummi, Präser, Fromms, Pariser, Überzieher genannt. Beschreibung und Anwendungsgebiete sowie eventuelle Nebenwirkungen sollten, dank umfangreicher Aufklärungskampagnen, hinlänglich bekannt sein. Der gute Latexmann leidet jedoch ähnlich wie obengenannte Krankheit unter einem Problem: Man(n) will ihn nicht; er zerstört angeblich den "körperlichen" Kontakt und behindert sowieso an allen Ecken und Enden. Dabei bietet er doch wirksamen Schutz gegen die bisweilen tödlichen Gefahren eines intimen Techtelmechtels.

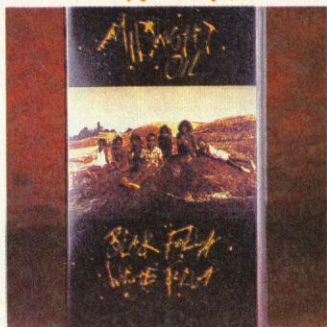
Carlsons Gummi hilft weiter. Die Genfer Anti-AIDS-Armee "Fondation du Présent" trommelte Europas Comicelite zusammen und schuf ein Album, in dem das Kondom, die Liebe und natürlich die Verbindung beider Themen im Mittelpunkt steht. Neben den Allerweltsproblemen eines Kondoms, gibt's zahlreiche Bedienungsanleitungen und tabulosen Humor vom Feinsten. Ob Ralf König, Moebius, Avril oder Shelton — alle Großen sind dabei: Für hochklassige, humorvolle und abgefahrene Aufklärung auf die den Comiczeichnern eigene Art ist gesorgt.

Nur eine kleine Warnung am Rande: Obwohl das Thema uns alle angeht, könnten einige der Storys etwas schockieren. Also, junge Geschwister besser fernhalten.

Alle Zeichner haben übrigens auf ihr Honorar verzichtet. Ein beträchtlicher Teil des Erlöses kommt der Organisationen zu, die sich dem Kampf gegen die Immunschwäche AIDS verschrieben haben oder HIV-Infizierte unterstützen. *kn*

Herausgeber: Fondation du Présent
Verlag: Carlsen Comics
Zirka-Preis: 19,80 DM
POWER-WERTUNG: hervorragend

MUSIKVIDEO



Black Fella, white Fella

Der Mitschnitt der 86er Tour der australischen Band Midnight Oil ist mehr als Dokumentation, denn als Musikvideo zu verstehen. Die Live-Clips sind nicht etwa in gigantischen Konzertarenen, sondern bei Auftritten in Aborigine-Siedlungen gedreht. Nebenbei plaudern die Musiker mit den Stammesfürsten: Der Zuschauer lernt einiges über das Leben der australischen Ureinwohner. Ein interessantes Stück Kultur, aber kein Muß für den "normalen" Rockfan. *mg*

SMV 200440 2
12 Songs / ca. 60 Minuten
POWER-WERTUNG: für Fans

KAUFVIDEO



Alphabet City

Jonny ist ein waschechter Drogendealer — als sein Boß ihm befiehlt, das Haus seiner Eltern in Brand zu stecken, um die Versicherungssumme zu kassieren, wechselt Jonny die Fronten — es darf geballert werden.

Alphabet City ist leider nicht das Luloid wert, auf dem der Film gedreht wurde: Die miese, völlig verworrene Story und hilflos von einem simplen Plot zum nächsten schlingende Schauspieler, schreien geradezu nach dem Griff zum Ausschaltknopf. *mh*

Video-Anbieter: Fox Home Video
Zirka-Preis: 29,95 Mark
POWER-WERTUNG: mangelhaft

KAUFVIDEO



Der Herrscher vom Central Park

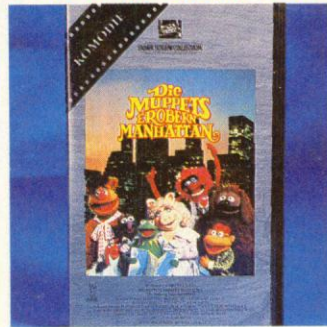
Amerikas Alptraumthema Nummer 1, der Vietnamkrieg, diente zahlreichen Hollywood-Verfilmungen als Hintergrundgeschichte. Die filmhaften Versuche, das Trauma der amerikanischen Nation aufzubereiten, lassen sich grob in drei Kategorien einteilen. Filmtyp "A" ist den einsamen Rächern à la *Rambo* vorbehalten, die bis an die Zähne bewaffnet in den Dschungel zurückkehren, um den längst verlorenen Krieg doch noch zu gewinnen. Filme der Klasse "B" beleuchten den Stoff aus einer realistisch/kritischen Perspektive — *Platoon* oder *Apocalypse Now* dienen hier als Beispiel. Das "C" ist den gescheiterten Existenzen vorbehalten, die aus einem Krieg heimgekehrt, nicht mit sich und ihren Erinnerungen fertig werdend am Ende total durchdrehen. Unter letztere Vietnamfilmgattung fällt auch *Der Herrscher vom Central Park*.

Mitch, arbeitslos und von seiner Frau verlassen, will in den Menschen New Yorks die Erinnerung an die Veteranen des ungeliebten Krieges wachhalten — Er besetzt kurzerhand den Central Park. Die Behörden sind sauer, die Bevölkerung liebt Mitch.

Die eigentlich recht friedliche Situation gerät außer Kontrolle, als ein übereifriger Politiker zwei Söldner (darunter einen Vietkong) in den Park schickt, um Mitch zu töten. *Der Herrscher vom Central Park* macht kurzen Prozeß mit den Eindringlingen und gibt schließlich unbesiegt auf. Auch ich strecke das Handtuch: Denn der Versuch des Films, das Thema Vietnam auch nur ansatzweise kritisch zu durchleuchten, geht in überflüssiger Effekthascherei und einem ganzen Berg unlogischer Handlungsäden total unter. Das recht hilflose cineastische Durcheinander beginnt schon nach den ersten zehn Minuten: Wie ein einsamer Vietnamveteran es schaffen soll, ein paar Tonnen Sprengstoff in den wohl belebtesten Park der Welt zu schmuggeln, wissen wohl nur die Hollywood-Großen. *mh*

Video-Anbieter: Fox Home Video
Zirka-Preis: 29,95 Mark
POWER-WERTUNG: für Fans

KAUFVIDEO



Die Muppets erobern Manhattan

Die meisten von uns sind mit der berühmten Sesamstraße groß geworden. Wohl kaum einer, der nicht das Krümelmonster, Grobi, Ernie oder Bibo in sein Herz geschlossen hätte. Übertroffen wird der Bekanntheitsgrad der flauschigen Gesellen aus der Werkstatt Jim Hensons nur noch von den *Muppets*. Ebenfalls aus der Schatzkiste des mittlerweile verstorbenen Hensons, eroberten die Figuren um Kermit den Frosch und die unvergleichliche Schweinedame Miss Piggy, die Fernsehschirme dieser Welt.

In *Die Muppets erobern Manhattan* drehen Kermit & Co voll auf. Statt einer einfachen Studioumgebung, tummeln sich die Stoffviecher durch eine "echte" Realfilmkulisse. Die Story: Kermit hat ein Musical geschrieben und möchte das Stück mit seinen Kumpels auf dem Broadway aufführen. Alle Puppen machen sich auf nach New York, um einen Produzenten für das Musical zu finden — vergeblich. Die Puppen-Crew zerstreut sich in alle Winde, nur Kermit bleibt in New York. Vor dem unvermeidlichen Happy End, sorgt unser grüner Filzfreund für vergnügliche Minuten vor der Glotze. Und das nicht nur für Kinder. Auch junggebliebenen Erwachsenen haben an diesem turbulenten Familienfilm ihre Freude.

Neben allen Figuren aus der *Muppets*-Serie (der dänische Koch ist ebenso drin wie die beiden Opas), geben sich eine ganze Reihe bekannter Filmschauspieler ein Stelldichein. Zu guter Letzt tauchen sogar die Bewohner der Sesamstraße auf, und die komplette Puppenschar feiert die Hochzeit Kermits. Die Braut? Keine Frage — Miss Piggy! Mag dem einen oder anderen ernsthaften Kinokritiker der Humor eine Spur zu krachledern, der Plot zu albern und die Geschichte zu sentimental sein: Die Muppets erobern die Videofans in Sturm. *mh*

Video-Anbieter: Fox Home Video
Zirka-Preis: 29,95 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

TASK FORCE

1 9 4 2

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

Die Salomon-Inseln im Pazifik, 1942

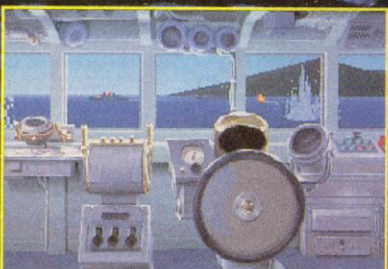
In den engen Gewässern um den Guadalcanal fanden die längsten und härtesten Kämpfe auf dem Wasser in der ganzen modernen Seekriegsgeschichte statt. Sie änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges.

- Monatlang rangen die beiden Kriegsflotten um den Sieg, die Amerikaner mit ihrer neuen Radar-Technologie, die noch tief in den Kinderschuhen steckte, und die Japaner mit ihrer überlegenen Ausbildung, hervorragenden Nachtsichtgeräten und tödlichen Long Lance-Torpedos. Beide Seemächte waren an Siege gewöhnt - keine wollte eine Niederlage einstecken.

- Von den Herausgebern des "Silent Service II" erscheint jetzt die erste einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges. Übernehmen Sie das Kommando über eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen, die in Formation in den Kampf ziehen. Sie entscheiden, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Torpedos ab, legen Rauchteppiche aus, setzen Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein. Übernehmen Sie einen Posten nach dem anderen inmitten der grellen Explosionen, fliegenden Granaten und dem donnernden Getöse einer Seeschlacht.

- "Task Force 1942" von MicroProse. Nur so können Sie die Spannung... und das Risiko... des Seekrieges im Zweiten Weltkrieg erleben.

- "Task Force 1942" erscheint für IBM PC und kompatible Geräte.



SCREENSHOTS VOM IBM PC

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel: 0666 504 326

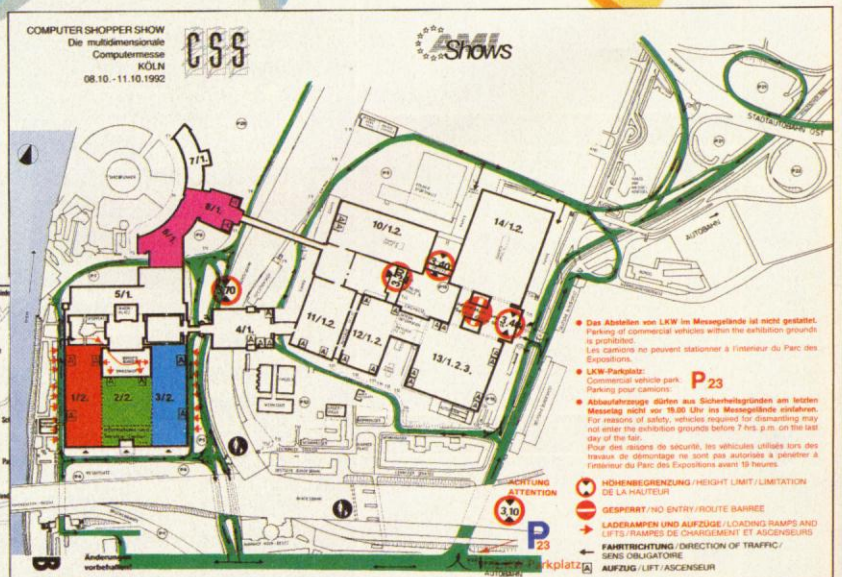
POWER PLAY VORORT

Herbstzeit ist Messezeit: **POWER PLAY**-Leser können ein Lied vom hektischen Showtreiben singen. Wie in den letzten beiden Jahren ist die lauschige Stadt Köln vom 8. bis zum 11. Oktober der Nabel der Computerspielwelt. Unter der Schirmherrschaft von **POWER PLAY**, **VIDEO GAMES** und dem **Amiga Magazin** findet an diesen vier Tagen die **Computer Shopper Show '92** statt. Die Ausstellungsfläche der Show beläuft sich auf immerhin 30000 Quadratmeter, die sich auf mehrere Hallen verteilen. Die **CSS'92** ist erfreulicherweise systemübergreifend. In Halle 1 finden Amiga-Fans alles rund um ihre "Freundin", Halle 2 ist mit Zubehör und Multimedia gefüllt, Halle 3 steht den Freunden des PCs zur Verfügung. Zwei der Hallen — Gebäude 6 und 8 — sind ausschließlich für die Computerunterhaltung reserviert. Hier geben sich nicht nur namhafte Spielehersteller ein Stelldichein, hier haben auch **POWER PLAY** und **VIDEO GAMES** einen eigenen Stand. Wenn Ihr schon immer mal mit Eurem Lieblingsredakteur ein Wörtchen wechseln wolltet — auf der **CSS'92** habt Ihr Gelegenheit dazu. Wer in jede der fünf Hallen hineinschnuppern möchte, kann mit Eintrittspreisen von 17 Mark (Schüler 12 Mark) rechnen. Wer nur die "Entertainment"-Abteilung besucht, kommt preiswerter davon — hier kostet der Eintritt nur 10 Mark, Schüler zahlen 6 Mark.

mh



Entertainment



Köln ist wieder für vier Tage das Zentrum der Spielwelt: Trefft Euren Lieblingsredakteur auf der CSS'92

Vom 8.10 bis zum 11.10 belegt die Computer Shopper Show satte 30000 Quadratmeter — die **POWER PLAY** und die **VIDEO GAMES** sind mit dabei

POWER PLAY LESER SERVICE



7⁹²



Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel- Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

5⁹²



Fire & Ice: Der Knüller im Test. Fantasy-Futter: Neues vom Lemmings-Macher, High-End-Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich

6⁹²



Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

2⁹²



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91

7⁹²



"Rampart"-der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randalie im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

8⁹¹



Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtesten. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

3⁹²



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Nightmare/ Players Guide/ Handheld-corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

8⁹²



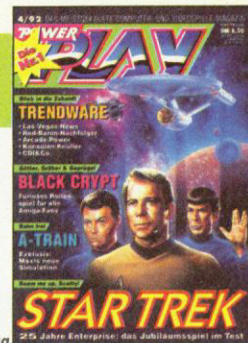
Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalions' Turrican-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

10⁹¹



Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

4⁹²



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

9⁹²

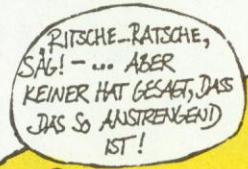


Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

11⁹¹



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der 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)

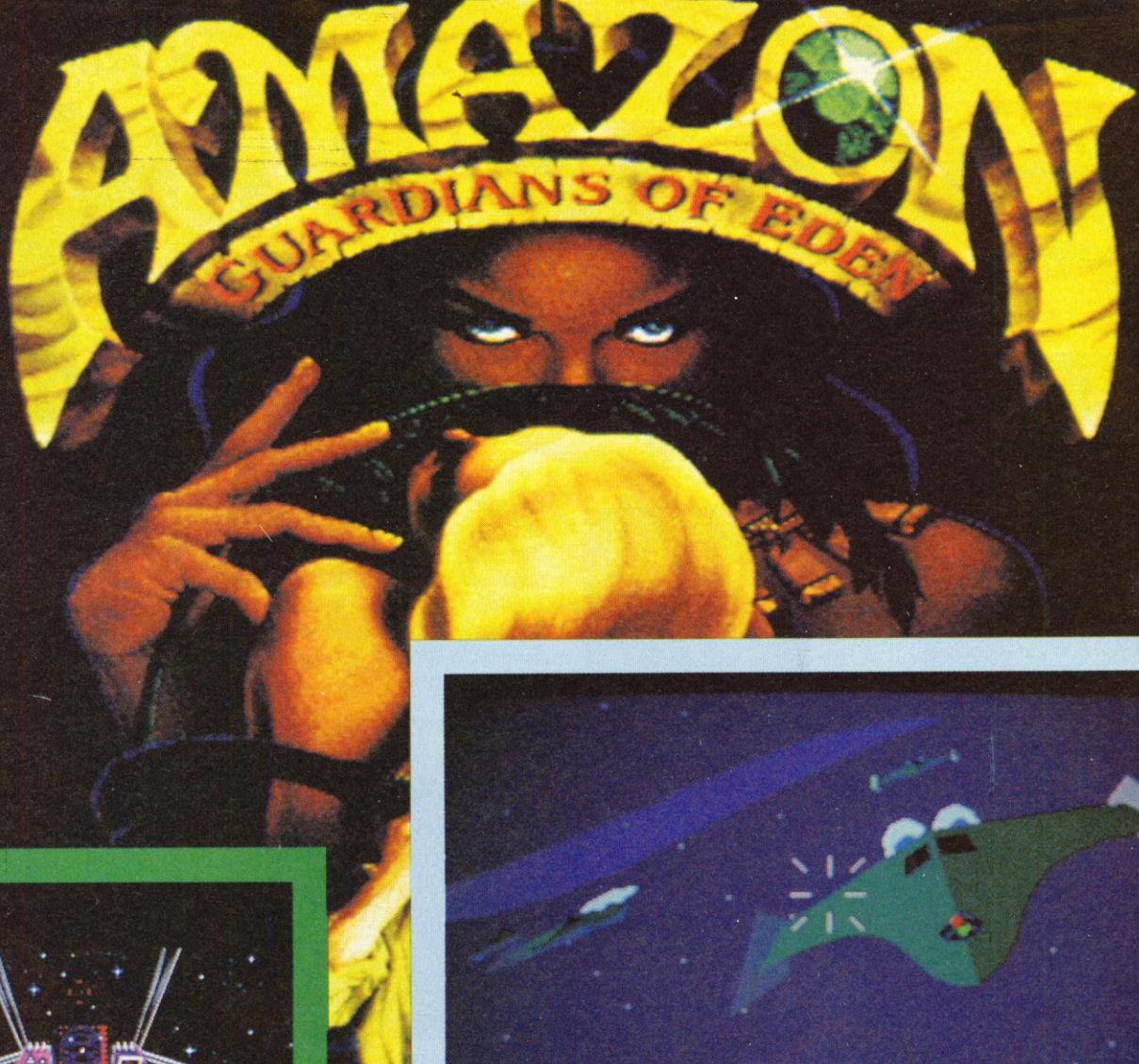
Name, Vorname _____

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, 7, 8/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5



Ein Mantis-Raumschiff im Zielflug



Endlich im Anflug auf diese Galaxis: Alles über *Elite 2* im nächsten Heft.

POWER
PLAY

◆ 11 ◆

erscheint am
14. Oktober 1992

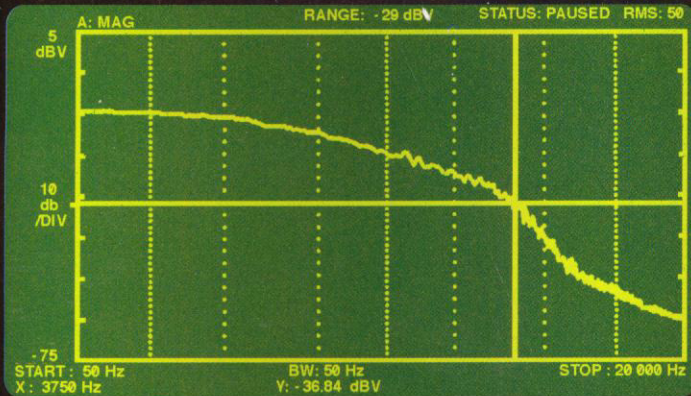
Mit Sturmgebraus geht der Sommer langsam zu Ende. Werden die Tage wieder kürzer, rüstet sich die Spielebranche für einen heißen Herbst. Die zunehmende Zahl an neuen Spielen hat einen erfreulichen Nebeneffekt: Die *POWER PLAY* wird wieder dicker. Das nächste Heft ist prall gefüllt mit Tests, Tips und frechen Infos.

Größter Hoffnungsträger dieses Spieljahrhunderts: **Elite 2**. Wir beantworten die Frage, ob der Neuling an den gigantischen Erfolg des Kultklassikers anknüpfen kann — illustriert mit vielen Fotos. Selbst Indiana Jones erhält Konkurrenz. Vom *Links*-Hersteller Access kommt ein neuer Abenteuerheld. Das Adventure **Amazon** im High-End-Edel-Look zeigt auf dem Prüfstand, was in ihm steckt. Schließlich suchen wir ein neues Feindbild: Statt "böser" Russen sind in der Simulation **A.T.A.C.** finstere Drogenbosse die Bösewichter. Da bebt das Weltall: Miese Aliens futtern sich durchs Universum. Nur Ihr könnt an Bord eines hochgeheimen Mantis-Raumschiffs die Eindringlinge aus dieser Milchstraße vertreiben. Übrigens: Wer sich für den besten Amiga aller Zeiten interessiert, sollte die nächste Ausgabe auf keinen Fall versäumen...

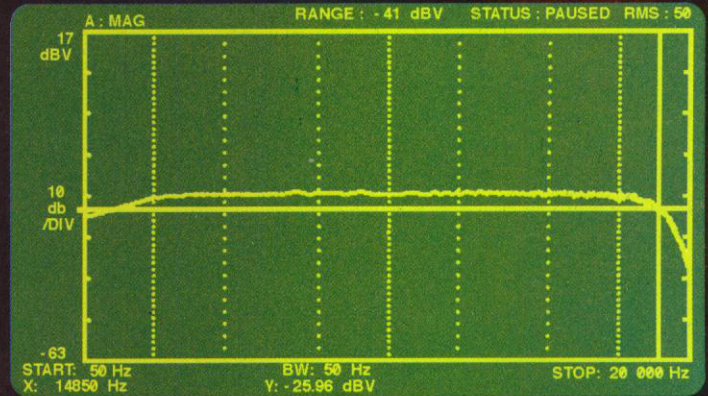
Modul-Mogule gucken ebenfalls in die gut bestrahlte Bildschirmröhre: Für das Super Nintendo erscheint Konamis Ballerspektakel **Axelay**. Mega-Drive-Spezies gehen mit James Pond und seinen **Aquabatic Games** auf sportive Tauchstation.

HiFi-Stereo-Sound

inkl. Stereo-Lautsprecher



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

Audio
 Das Magazin für HiFi und Musik
 Für uns getestet im
 Audio-Magazin Labor

zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-*

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (Color Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-* 512KB DM 695,-* 1MB



DM 299,-

*unverb. Preisempfehlung

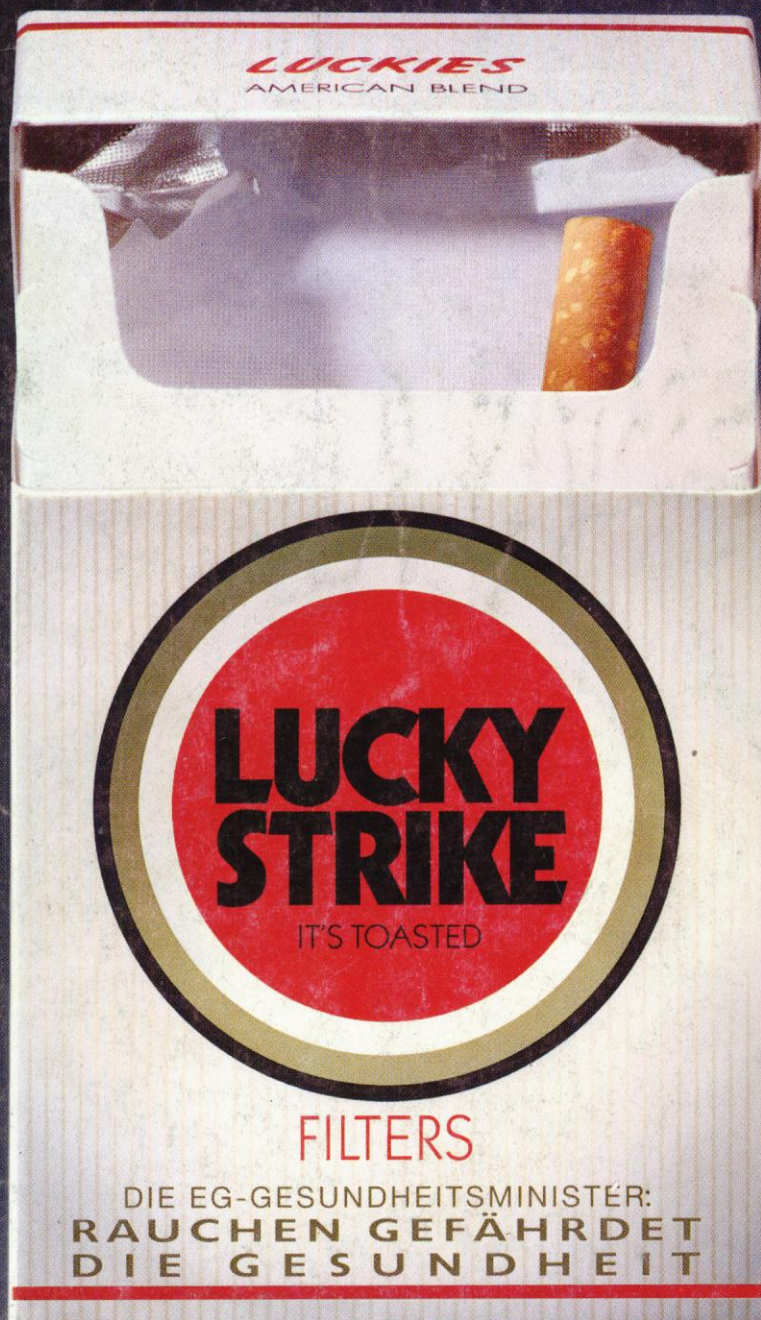


ATI-Distributoren:

Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90
 Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720
 Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies
 Rosenkavalierplatz 15
 8000 München 81
 Tel: 089/92 88 01 - 0
 Fax: 089/92 88 01 - 99
 Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98

Don't panic.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)