

POWER

Die
Nr. 1

PLAY

Fuzzlig und fetzig

LEMMINGS 2 DIE SIEDLER

Unter der Lupe: 8000 Mann
und eine Maus

Kickstart '86

FASZINATION AMIGA

Klassiker und
Superseller

Abenteuer & Action

- Rex Nebular
- Epic 2
- Might & Magic 4
- Betrayal at
Kronador

Krieg und Frieden

HISTORY LINE

Endlich fertig: Der neue Knaller der Battle-Isle-Macher

Neulich im Gefrierfach.



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)

in

tern



Auf der Amiga-Messe stand
POWER PLAY Rede und
Antwort: Oben beantwortet
Michael gerade neugierige
Fragen von POWER-PLAY-Fans.

Preis der Aktualität

● Lest Ihr gerne über die Spiele von morgen? Logisch. Euch ist es wichtig, den Test eines interessanten Spiels möglichst früh durchzustöbern? Dann könnt Ihr Euch wahrscheinlich denken, daß wir uns bemühen, als erstes Magazin testbare Versionen von neuen Programmen zu bekommen – Recht und Pflicht aller Zeitschriften. Allerdings halten wir uns an bewährte Grundsätze, mit denen wir in den letzten fünf Jahren sehr gut gefahren sind:

1) Wir schreiben keinen Test auf der Grundlage einer Pressevorführung, in der ein Redakteur eine halbe Stunde Zeit hat, sich das Spiel "ausführlich" anzuschauen. Ein Spiel, das die *POWER PLAY* testet, muß mehrere Tage in der Redaktion sein – ohne "Aufpasser", ob wir denn auch nichts falsch machen.

2) Wir testen ein Spiel erst dann, wenn wir und der Hersteller der Meinung sind, daß es sich um eine testbare Version handelt. Und selbst diese "Doppelkontrolle" kann ab und zu ins Auge gehen: siehe *Sensible Soccer*, wo uns der Programmierer hoch und heilig versprochen hat, daß ein zusätzliches kleines Feature im endgültigen Spiel sein wird. Wie man an der Verkaufsversion sieht, wurde diese Zusage nicht gehalten – schlecht für uns und Euch, da wir in diesem Punkt falsch informiert haben. Glück im Unglück allerdings, da sich dieses fehlende Feature auf die Gesamtwertung nicht ausgewirkt hätte. Trotzdem werden wir daraus lernen, und uns nicht mehr auf Aussagen nach dem Motto "Kommt ganz sicher noch rein..." verlassen.

3) Sollten wir dennoch ein Spiel testen, bei dem noch bestimmte Levels oder Programmteile fehlen, dann schreiben wir das auch und bewerten die entsprechenden Features nicht. So geschehen bei *Monkey Island 2*, wo bei der Testversion die Musik noch fehlte.

Testberichte auf der Grundlage von Pressemitteilungen, Bildschirmfotos oder Slideshows verdienen diese Bezeichnung nicht. Uns ist es wichtiger, eine kompetente Bewertung eines testbaren Spiels abzudrucken, als bei jedem Titel auf Teufel komm raus die schnellsten zu sein. Das heißt allerdings nicht, daß Ihr bei uns alte Hüte vorgesetzt bekommt. Siehe *X-Wing*, siehe *Die Siedler*, siehe *Betrayel of Krondor*, siehe...

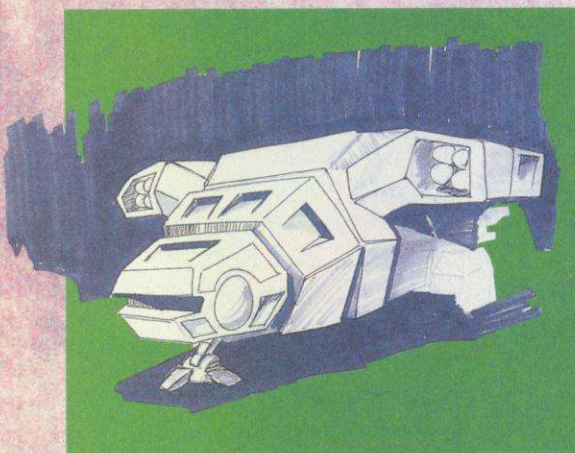
Einen brandheißen Monat mit Durchblick wünscht Euer

Power-Play-Team



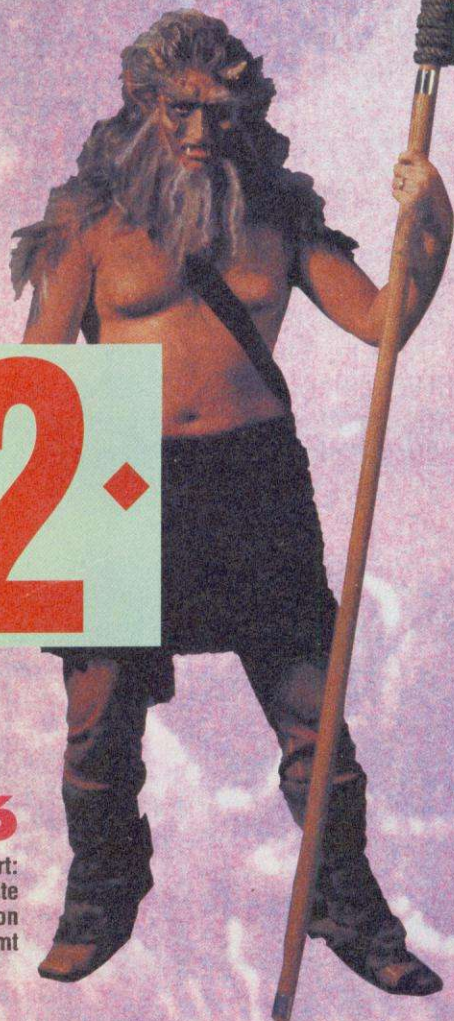
120

Durchgepaddelt: Summer Challenge bringt den Sommer zurück



24

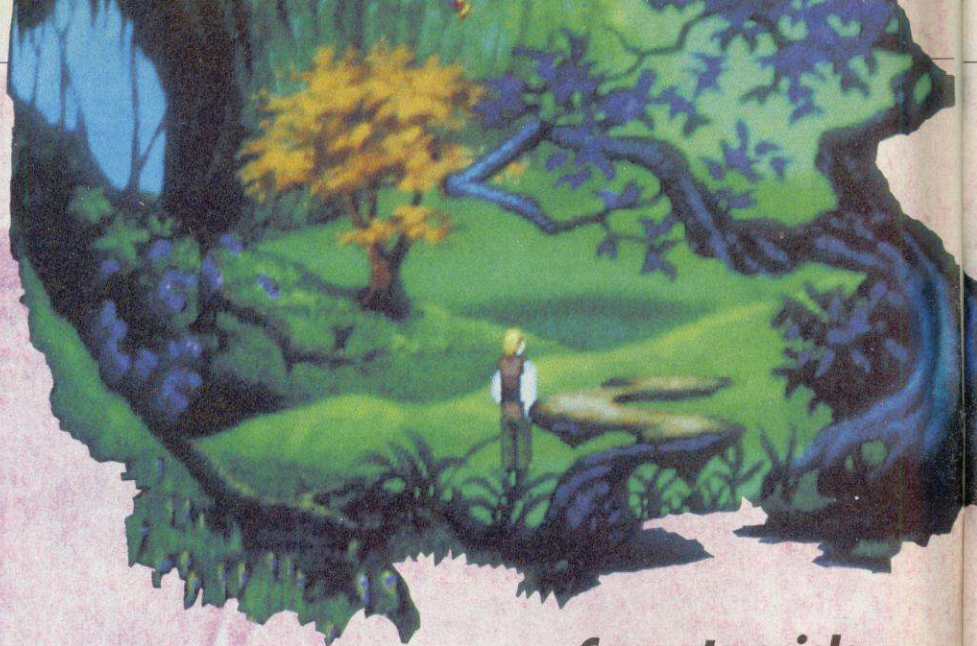
Durchgestylt: Die Designer von X-Wing



12

16

Dankenswert: Das erste Rollenspiel von Dynamix kommt



Aktuell

Editorial	3
Neues von den Epic-Machern: Epic 2 und Odyssey im Anflug	6
Body Blows: Team 17 prügelt sich an die Spitze	11
Lemmings 2: die Micro-männchen sind zurück	12
Der Bestseller als Computerspiel: Betrayal at Krondor	16
Zwischen Lemmings und Sim City: Die Siedler von Blue Byte	20
Mit dem Doppeldecker am Strategiehimmel: Ancient Art of War	22
Lucas Arts auf die Finger geschaut: X-Wing, Teil 2	24
Düsteres Rollenspiel aus Frankreich: Dark Mere	28
Der Jäger-90-Ersatz: Tornado	30
Coktelvision: Das französische Softwarehaus macht mobil	32
Schnipsel aus der Softwareszene	34
Mit neuer Technologie durch die fraktale Welt: Novalogic Heli	38

Unter der Lupe

Die Amiga-Story: Die Geschichte seit 1986	136
Die tollsten Helden der Adventure-Szene	162
Abspänne fürs Auge: The End	172
Archer MacLean: Gespräch mit dem Kultprogrammierer	74

Rubriken

Hitparaden	41
Leserbriefe	69
Statistik	76
Musik, Bücher, Filme	178
Vorschau auf die kommende Ausgabe	182
Impressum	60
Inserentenverzeichnis	60

Computerspieletests

A.T.A.C.	68
Air Support	118
Balance	132
Beast 3	130
Burning Steel	117
Hexuma	53
History Line	64
Might & Magic 4	61
No second Price	126
Pinball Fantasies	122
Quest for Glory 3	44
Rex Nebula	46
Silly Putty	128
Spellcasting 301: Spring Break	48
Summer Challenge	120
Ween	58
Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant	55
Kurztests Computerspiele	
Birds of Prey, Bugbomber	135
Dynablasters, First Samurai	135

Videospieltests

Bart's Nightmare	156
Crüe Ball	153
Greendog	154
LHX Attack Chopper	150
MVP Baseball	157
NHLPA Hockey '93	152
Rampart	158
Super High Impact	155
Turtles in Time	157

Handheld Corner

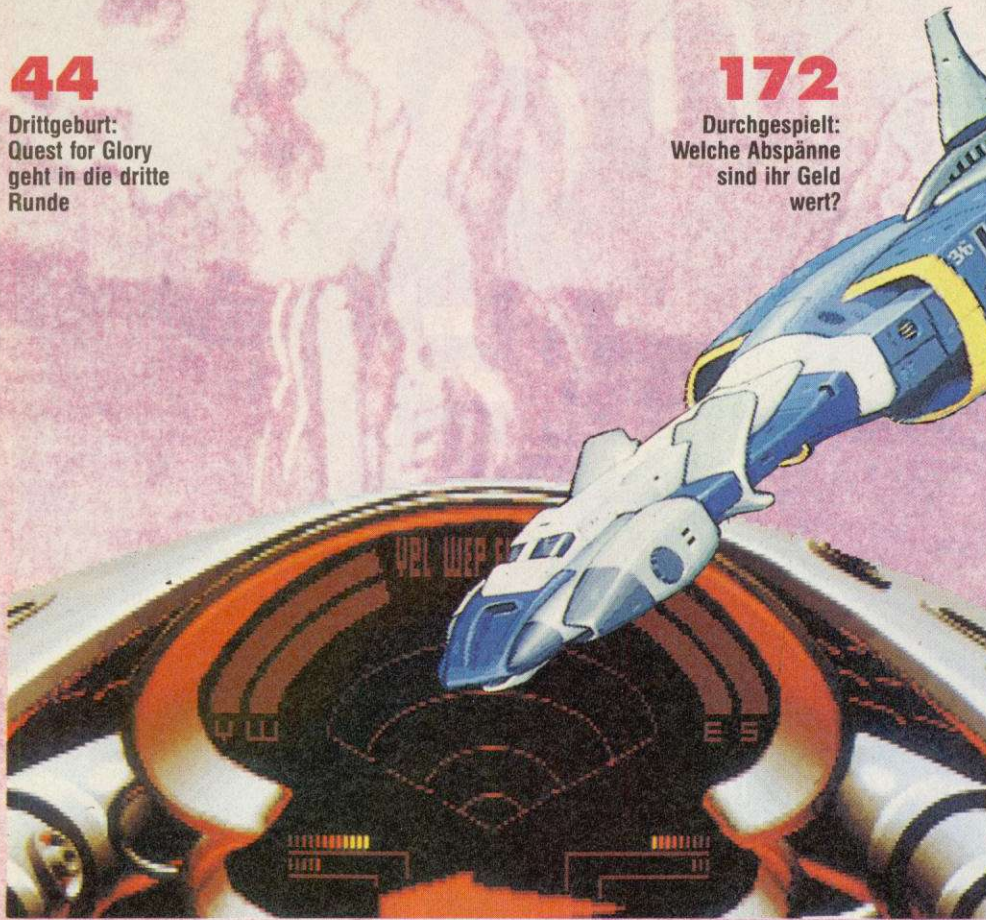
Einleitung	158
Dragons Trap, Wimbledon	158
Super Off Road, Super Monaco GP 2	160
The Jetsons, Centipede	160
Kirby's Dreamland, Jack Nicklaus Golf	160
Bart vs. the Juggernauts, B.C. Kid	161
Double Dragon 3, Kung Food	161

44

Drittgeburt:
Quest for Glory
geht in die dritte
Runde

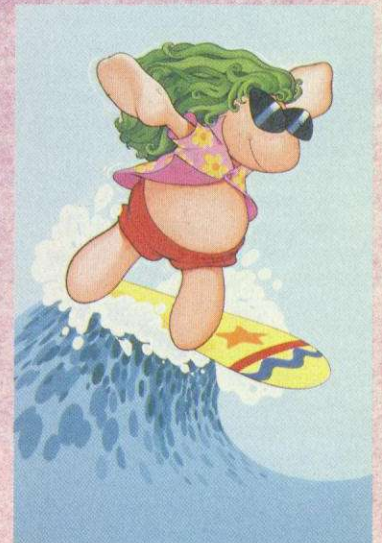
172

Durchgespielt:
Welche Abspanne
sind ihr Geld
wert?



12

Durchgeknallt:
Die Lemmings
bereiten eine
neue Invasion vor



Powertips

Clue Book: Ultima 7, Teil 3 106

Computerspieletips

Bumpy	80
Cool Croc Twins	96
D-Generation	94
Darkseed	95
Dune	86
Gods	78
Indiana Jones 4	90
Jaguar XJ 220	97
Planet's Edge	80
Premiere	78
Shadow Sorcerer	91
The Legend of Kyrandia, Book 1	78
Ultima 7	86
Vroom	97

Dr. Bobo antwortet

Willy Beamish, Champions of
Krynn, Zork 2, Heart of China,
Bane of the Cosmic Forge,
Black Crypt, Operation Stealth,
Titus the Fox 97

Videospieletips

Dinosaurs	1030
Kirby's Dream Land	98
Predator 2	98
S.T.U.N. Runner	98
Super Wrestlemania	101
The Addams Family	104
The Flash	98
The Lucky Dime Capers	102
Thunder Pro Wrestling	98
Tiny Toon Adventures	98
Where in the World is Carmen Sandiego?	101



12
136
46
64

28

Durchgekämpft:
Aus Frankreich
kommt das
Rollenspiel
Dark Mere



92

VEKTOR WELTEN

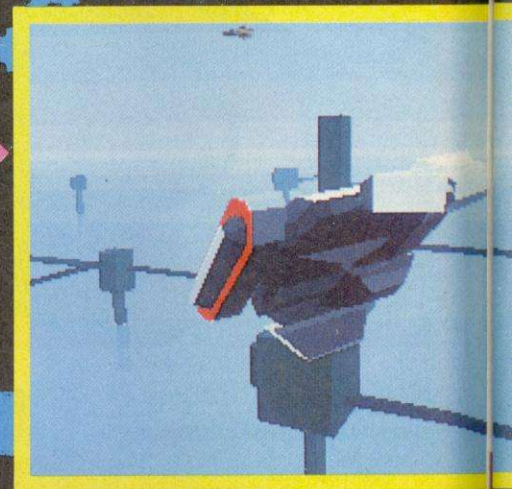
Vektorgrafik gehört zu einem Flugsimulator wie der Hahn auf die Henne. Ohne diese auf Polygonen und allerlei Rechnerei basierende Darstellungsform von Objekten, wäre der Simulationsprofi aufgeschmissen. Vektorgrafik gründet dabei auf einem einfachen Prinzip: Alle Objekte bestehen eigentlich nur aus vordefinierten Eckpunkten, die mittels Mathematik mit Linien verbunden sind und zudem als Fläche definiert werden können. Der Vorteil dieser abstrakten und relativ unnatürlichen Grafik: Alle Objekte darf man zoomen, drehen und bewegen, ohne daß riesige Speichermengen oder Rechenpower gefressen werden. Lediglich die "Eckpunkte" verschieben sich.

Ein vernünftiger Flugsimulator mit durchgehend von Hand gezeichneter Grafik ist bis heute unmöglich. Selbst die neue Simulations-Generation greift auf Polygone zurück. So würde ein *Strike Commander* oder der *F-15 3* ohne Vektoren alt aussehen. Bei diesen Spielen werden auf die Polygone lediglich "Textures" geklatscht, was dem Ganzen ein sehr realistisches Aussehen verleiht.

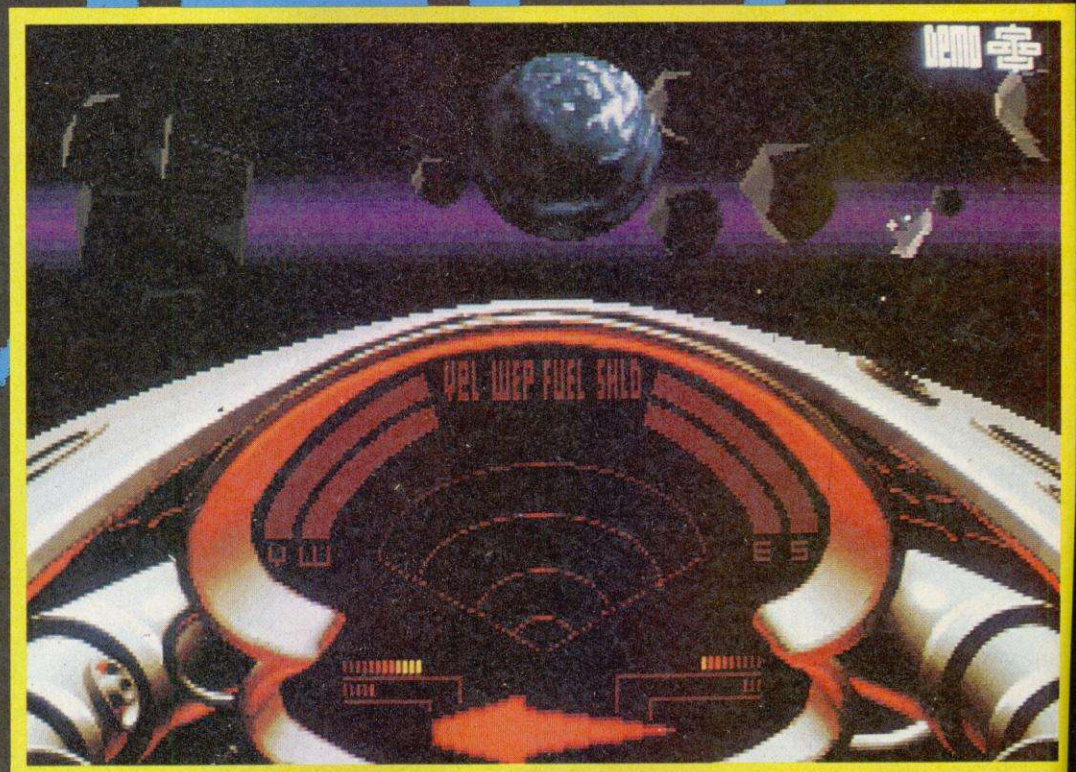
Die britische Softwarefirma "Digital Image Design" hat sich mit ihren durchgehend auf Vektorgrafik basierenden Spielen einen großen Namen gemacht. Ihr erstes Produkt, *F-29 Retaliator*, glänzte schon vor einigen Jahren mit schnellen Polygonen. Mit *Robocop 3* und *Epic* blieben sie Ihrer Linie treu. Für die Zukunft hat DID zwei actionlastige Ballereien mit schneller und detaillierter Vektorgrafik angekündigt.

Zum einen wäre da der *Epic*-Nachfolger *Odyssey*. Die Story baut natürlich auf der des Vorgängers auf. Die Menschheit hat den Kampf gegen die Rexonen gut überstanden, die

■ Spätestens seit *Epic* steht das Kürzel DID für atemberaubend schnelle Vektorgrafik und actionlastige Abenteuer. *POWER PLAY* hat für Euch hinter die Kulissen geschaut und dabei zwei kommende Spieleleckerbissen gefunden.



Die Außenansicht Eures Prototyps läßt Sie kraftvolle Bewaffnung erahnen



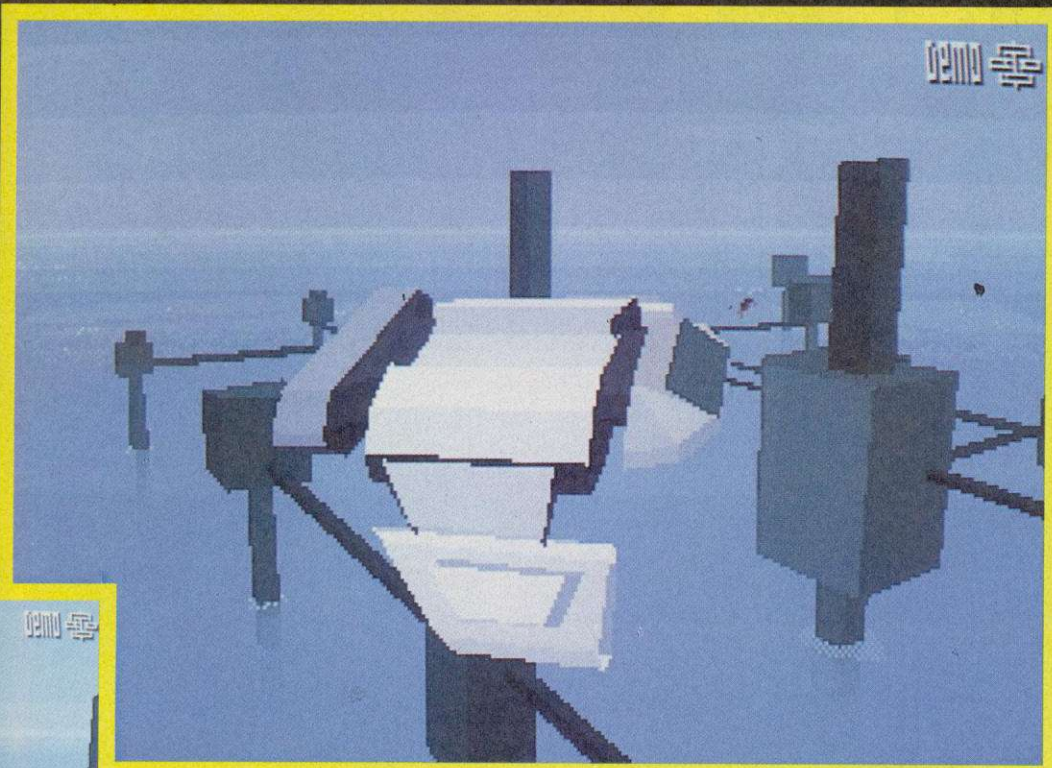
Durch ein Asteroidenfeld wird vorsichtig manövriert — Hitzköpfe haben nicht den Hauch einer Chance



Sonne ist währenddessen in aller Ruhe explodiert und das Häuflein Überlebender mit ihrer Flotte auf einem netten Planeten gelandet. Hier wird auf's neue eine Zivilisation aufgebaut und die Menschen erleben einige hundert Jahre in Ruhe und Zufriedenheit. Dummerweise wurden damals nicht alle aggressiven Mieslinge in Raumfahrers Jagdgründe geschossen. Ein paar REXXonen haben überlebt und erneut eine High-Tech-Kampfflotte zusammengebastelt. Da des REXXonen größte Freude das Meucheln ist, schreien die häßlichen Aliens nach Rache. Nichts ungefährlicher als das, denkt sich der Sicherheitsrat und schickt Euch ganz allein mit dem neuesten Ein-Mann-Kampfschiff gen REXXonia.

Im Gegensatz zum Vorgänger gibt's wesentlich mehr Missionen (rund 60), die erneut aufeinander "aufbauen". Zudem unterteilen sich die Missionen nicht nur in zwei sondern in vier große Gruppen. Einerseits wird auf der Planetenoberfläche gefightet und im Weltraum die feindliche Flotte dezimiert. Andererseits, und das ist neu, kämpft Ihr jetzt nicht nur im interplanetarischen Raum, sondern auch im Orbit bestimmter Planeten. Zusätzlich warten Missionen, in denen große Schlachtschiffe, Kommandozentralen und Computerbasen im Weltraum angegriffen werden müssen.

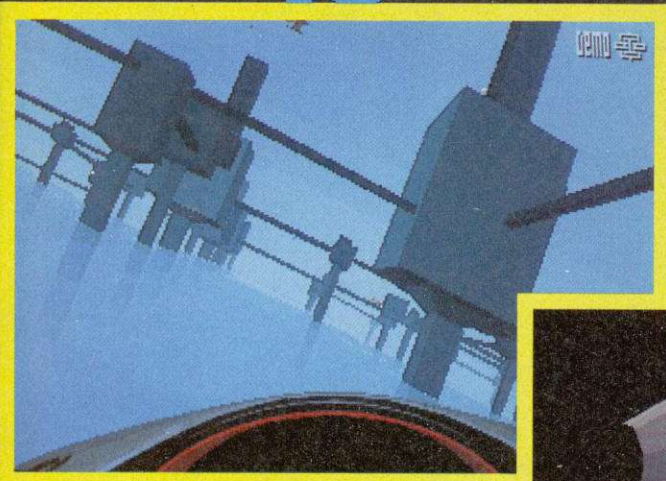
Grafisch hat sich ebenfalls einiges verändert. Zwar ballert Ihr Euch in *Odyssey* durch klassische 3-D-Vektorgrafik, die jedoch so detailliert und flink über die Monitore flitzt, daß dem Spieler die Luft wegbleibt. *Odyssey* enthält vollkommen neue Objekte und Planeten. So kämpft Ihr zum Beispiel auf einem Wasserplaneten, dessen Bauten sich sogar auf der Oberfläche spiegeln. Die feindlichen Gleiter wurden ebenfalls überarbeitet. Setzt Ihr zur Rettung der Menschheit an, trifft Ihr dabei unter anderem auf riesige krakenähnliche Raumgleiter und andere abstrakte REXXonen-Erfindungen. *Epic*-Fans müssen sich jedoch noch etwas gedulden. Die *Odyssey* startet erst im Mai 1993. kn



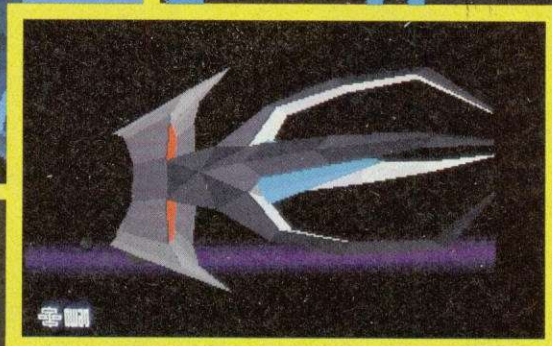
Auf der Wasseroberfläche eines feindlichen Planeten sind sogar Spiegelungen zu erkennen



Die Raumbasis im Hintergrund muß dran glauben



Eines der extravaganten REXXonen-Schiffe (unten)

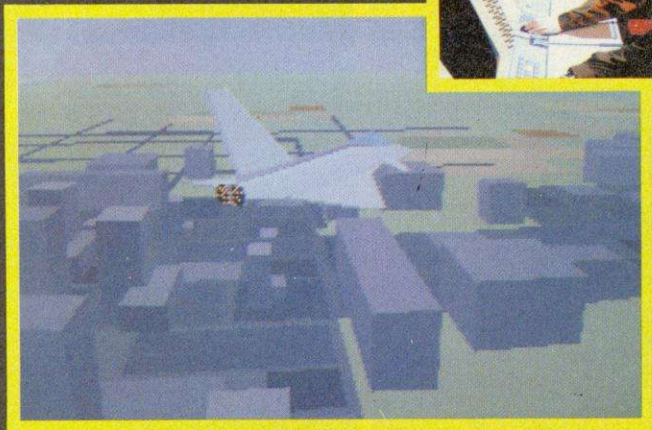




Ansehnlich: das
Flugleitzentrum



Follow me: Wir lassen uns
nicht abfangen.



Mit dem Jäger 90 auf Patrouillenflug

Inferno

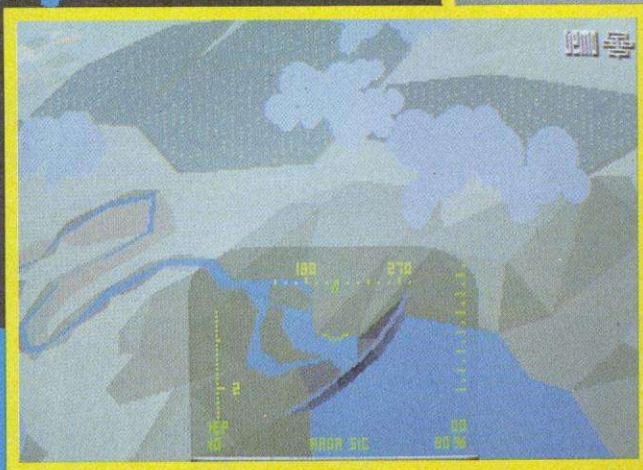
Neben *Odyssey* arbeitet Digital Image Design an einem weiteren Spiel. Mit **Inferno** kommt eine Flugsimulation angebraut, die an *F-29 Retaliator* erinnert. Ihr habt die Wahl zwischen drei futuristischen Jägern, von denen zwei bisher nur als Prototypen existieren. Der schon existente Flieger ist die "F-117-A Stealth Fighter". Des weitern dürft Ihr in den High-Tech-Jet "F-22" steigen oder mit dem "Jäger 90" durch die Gegend düsen.

In drei von Krisen geschüttelten Erdteilen sorgt Ihr mit Rakete und Bordgeschütz im Auftrag der UNO für Recht und Gesetz. So darf im Mittleren Osten, in Europa oder in Südamerika aufgeräumt werden. In über zweihundert Missionen kämpft Ihr Euch die Karriereleiter hoch.

Technisch erinnert *Inferno* an *Retaliator*. Klassische Vektorgrafik in atemberaubender Geschwindigkeit und hoher Detailfülle läßt keine Wünsche offen. Ob das fertige Spiel hält, was die Bilder versprechen, erfahrt Ihr erst nächstes Jahr: *Inferno* soll im April '93 erscheinen.



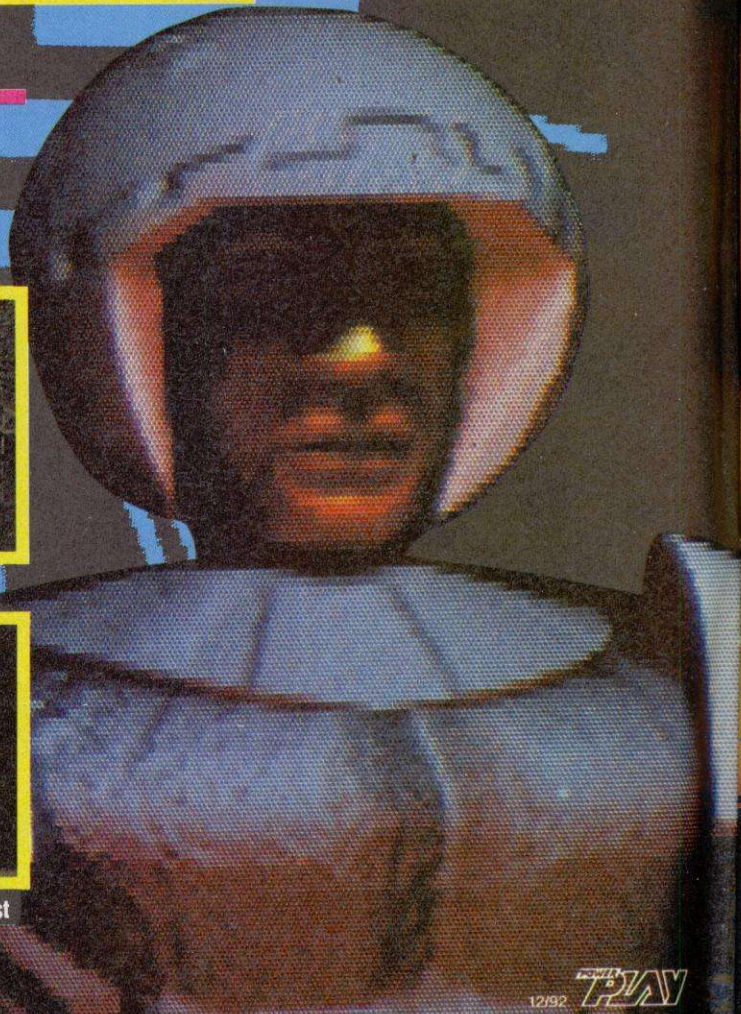
Die Staumauer darf
ebenfalls zu Klump
geschossen werden



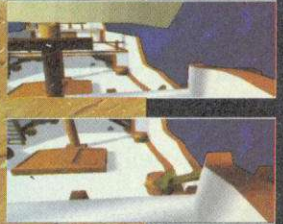
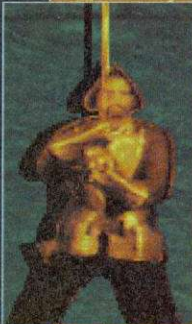
Das DID-Team: ganze 12 Mann stark



Der Kopf des Oberbösewichtes wird zuerst vom Modell eingescannt und dann nachbearbeitet. Links das Ergebnis.



INCA



Eldorado, suche
das Geheimnis
der Incaherrschaft
und nimm
Rache für fünf
Jahrhunderte
des Vergessens!

Das MULTIMEDIA-EREIGNIS

BILDGESTALTUNG

Mit allen bekannten Effekten und Techniken:

- VGA Farben
- 3D-Effekte
- Real Video und Videointegration in die Computergraphik...

INTERAKTIVITÄT

Avantgardetechnik erlaubt Ihnen volle Bewegungsfreiheit, um auf dem Deck einer Karavelle zu spazieren, aus Videoaufnahmen eingespielte Conquestadoren zu bekämpfen, ein Tumi im Weltraum zu lenken oder eine steinzeitliche Incametropole zu entdecken.

MUSIK

Eine Originalkomposition verleiht dem Spiel die besondere Atmosphäre und die Einzigartigkeit eines Kinofilms.

Sänger und Musiker stellen eine große Bandbreite an verschiedenen Musikrichtungen vor, die von Klassik über Andenfolklore bis hin zum Jazz reicht (in der CD-Version).

BONICO
IR SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12
D-6092 Kelsterbach
BONICOSERVICELINE:
06107/62067

Erhältlich für PC HD, PC CDROM

Ein weiteres Bildschirmereignis : INCA CDI ab 1993

INCA CDI ist eine Koproduktion von PHILIPS Interactive Media und COKTEL VISION

COKTEL VISION

C64'ER FAN: MACH DEIN SPIEL!

Wer jetzt nicht spielt, hat ausgespielt. Für Fans wie Dich hat Markt&Technik sechs C64-Spielesammlungen zusammengestellt. Jede besteht aus einer Diskette mit starken Spielen und einem Begleitbuch. Darin findest Du alle Lösungen und viele Tips und Tricks, wenn Du mal nicht weiterkommst. Mach Dein Spiel. Jetzt!



Bernhard Schmidt
64'er Spelesammlung Band 6
Insgesamt 15 Klasse-Spiele für den wahrhaft spielfreudigen 64er-Benutzer. Oder bleibst Du etwa ungerührt, wenn Du hörst, daß eine intergalaktische Ballerei, bewegungsintensive Sportwettkämpfe und Knötie in Caves zur gleichen Zeit auf einer 5,25"-Diskette stattfinden? Nicht schlecht, gel?
1992, ca.120 Seiten, inkl.Diskette
ISBN 3-87791-370-9 DM 39,-*



Bernhard Schmidt
64'er Spelesammlung Band 5
Von Karamellen bis Bagdad - 15 turbomäßige Spielerlebnisse. Anregend, lehrreich und gesund. Zum Beispiel „NewQuarts“: das bekannte Tetris in einer neuen aufregenden Variante. Oder „TrenchFire“: 3D-Action im Weltraumgleiter. Für mögliche Nebenerscheinungen beachte bitte das beiliegende Handbuch oder frage den Hacker von nebenan. Der hat die neue Spelesammlung nämlich schon.
1992, 119 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-333-4 DM 39,-*



Axel Seibert
64'er Spelesammlung Band 1
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum Preis von einem Dutzend: Balliard • Maze • The Way • Schiffe versenken • Vager 3 • Firebug • Pirat • Handel • Wirtschaftsmanager • Börse • Vier gewinnt • Vier in vier • Brainstorm • Schach • Zauberwürfel. Wer „Pirat“ nicht packt, muß zur Strafe „Schiffe versenken“ üben.
1987, 115 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-429-7 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spelesammlung Band 3
Geschicklichkeit, Abenteuer, Bewegung. 12 heiße, heiße Spiele: Arabian Treasurehant • Block'n'Bubble • Robo's Revenge • Race of the Bones • Quadranoïd • Future Race • Risiko • Copter Flight • Asteroids 64 • Verminator • Der kleine Hobbit • Odyssey. Wir legen Wert auf die Feststellung, daß sich hinter „Robo“ nicht der Autor verbirgt.
1988, 103 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-596-X DM 39,-*

Außerdem auf dem Spielplan:

Hartmut Woerlein
64'er Spelesammlung Band 4
Knobeln, Mogeln, Strampeln. 20 tolle Computer-Spiele mit 80 Seiten Anleitung, z.B.: Samurai: Kampfspiel mit Spitzengrafik • Motocrash: veredelter Tron • Omidar: mit einem Gorilla auf der Flucht • Bomb Runner: Minensuchkommando • Baccaroo: neue Paratroïd-Version • Crillion: Mischung aus Boulder Dash und Arkanoid. Alle Spiele sind gepackt und mit Schnellader abgespeichert.
1988, 80 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-703-2 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spelesammlung Band 2
Sport, Adventure, Simulation. 14 Mega-Spiele für ganze 39 Mark: Golf • Billard • Tonti • Zauberschloß • Freiheit • Steel Slab • Space Invader • Apokalypse Now • Block Out • Aquantor • Tödliches Dioxin • Libra • Dasher • Bundesliga-Manager. Kleiner Tip: Wer zuviel „Golf“ spielt, wird mit „Zauberschloß“ nicht unter 9 1/2 Wochen bestraft.
1987, 98 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-428-9 DM 39,-*



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

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, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

BEAT'EM UP

Prügelspiele haben Tradition und setzen dank *Street Fighter 2* zu einem ungeahnten Höhenflug an. Team 17 stellt mit *Body Blows* einen Prügelkonkurrenten auf die Beine, der sich gewaschen hat.

Team 17, die britischen Actionspiel-Spezialisten lieben den Amiga. So liegt den Wakefieldern nichts näher, als dem großen Kreis der Amiga-Fans neue Spielwelten zu erschließen, die bisher nur Besitzern von High-Tech-Konsolen vorbehalten waren. Mit *Alien*

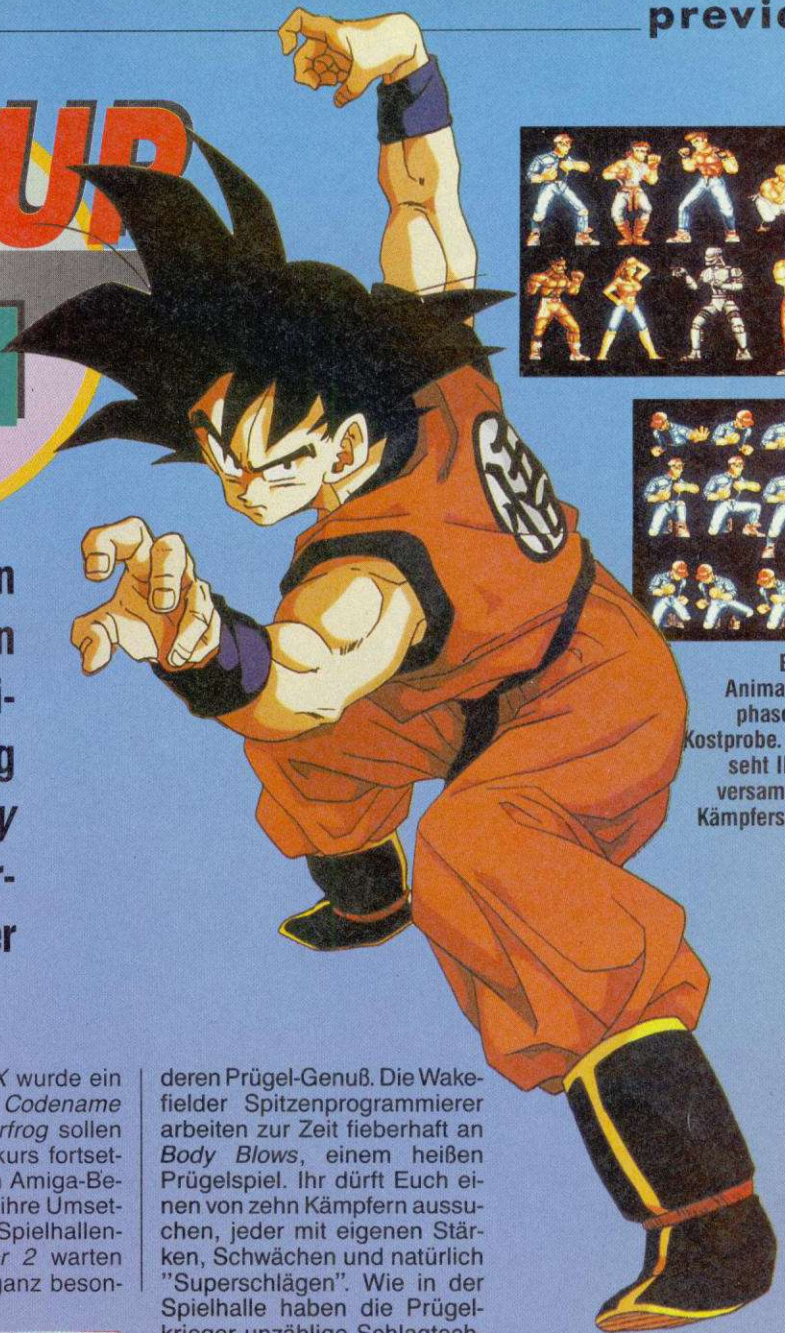
Breed und *Poject X* wurde ein Anfang gemacht. *Codename Assassin* und *Superfrog* sollen Team 17's Erfolgskurs fortsetzen. Jetzt kommen Amiga-Besitzer, die nicht auf ihre Umsetzungsversion des Spielhallen-Hits *Street Fighter 2* warten können, in einen ganz beson-

deren Prügel-Genuß. Die Wakefielder Spitzenprogrammierer arbeiten zur Zeit fieberhaft an *Body Blows*, einem heißen Prügelspiel. Ihr dürft Euch einen von zehn Kämpfern aussuchen, jeder mit eigenen Stärken, Schwächen und natürlich "Superschlägen". Wie in der Spielhalle haben die Prügelkrieger unzählige Schlagtechniken inklusive dazugehöriger Animationsphasen. Vor zahlreichen 32-Farb-Hintergründen hauen sich überdurchschnittlich große Sprites á la *Street Fighter 2* die Nase breit. Die Neuerung dabei: In *Body Blows* dürfen nicht nur zwei Kämpfer losprügeln. Habt ihr einen Freund zur Hand, lassen sich neben heißen Duellen auch stattliche "Dreikämpfe" organisieren. Team-17-Chef Martin Brown dazu: "Natürlich läßt sich die technische Brillanz eines Super-NES-*Street-Fighters* nicht auf dem Amiga realisieren. Trotzdem muß sich die Spielbarkeit nicht vor der des Vorbildes verstecken. Es ist Zeit für ein vernünftiges Amiga-Beat'em-Up — in letzter Zeit wurden zu viele Spielhallenprügeleien lieblos herunterkonvertiert."

Schlagfertige Fans sollten sich schon mal warmmachen — *Body Blows* wird im Januar erscheinen. kn



Einige Animationsphasen als Kostprobe. Oben seht Ihr die versammelte Kämpferschaft.



Sie stehen sich gegenüber und könnten Freunde sein



Street Fighter 2



Street Fighter 2 (Super NES)

In der Spielhalle der Erfolg schlechthin, auf Nintendos 16-Biter ein Überflieger: *Street Fighter 2* schlägt jeden in seinen Bann. U.S. Gold kaufte die Rechte für sämtliche Computerumsetzungen von Capcom und werkelt zur Zeit fleißig an der Amiga-Version. Ob die Computeradaptionen mit dem Original mithalten können oder ähnlich mies adaptiert werden wie die Mehrzahl der Arcade-Hits, erfährt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben. Vor Weihnachten soll's mit den Straßenkämpfern jedoch noch klappen.



Kann man einen Hit wie *Lemmings* zweimal landen? Psygnosis bejaht diese Frage mit einem überzeugten Kopfnicken und knüpft mit *Lemmings 2* an die Tradition des Kultspiels an.



Lemmings The Tripes

Ägypten: Wer nicht schnell genug ist, wird von der Sphinx gebissen.



Die Welt der Zukunft: Mit Ballon oder Rakete ans Ziel.





Lemmingvölker. Da gab es Schatten-, Sport- und Strandlemminge, Raum-, Hochland- und Höhlenlemminge, Zirkuslemminge und Freilandlemminge. Auch Ägyptische, mittelalterliche und Polarlemminge durften nicht fehlen.

Nur eines trübte die neugefundene Idylle: Laut einer alten Weissagung drohte eine große Finsternis über das Land zu fallen und die Kerlchen auszulöschen. Nun sind die Lemminge dabei, eine Arche zu bauen, um möglichst viele Überlebende aus jedem Stamm in Sicherheit zu bringen. Dazu brauchen sie aber die Kraft des gesamten Talismans und einen menschlichen Reiseleiter. Rettet mindestens einen Lemming aus jedem Stamm (die Reihenfolge ist beliebig wählbar), damit die Evakuierung der Lemminginsel beginnen kann.

Um diese niedliche Geschichte herum rankt Psychose sein *Lemmings 2*. "Abnutzungserscheinungen, Wiederholungseffekt?", fragen sich jetzt diensterrprobte Level-Fresser. Irrtum: Alles neu macht die Zwei, sagte man in Liverpool und krepelte Spielablauf und Erscheinungsform gründlich um. Vorbei die Zeit, da Selbstmord-Stopper den Lemmingfluß leiteten. Der Lemmingfänger von heute greift beherzt zur Klampfe und läßt alle Freunde in Hörweite mitswingen. Drei Soundkanäle sollen die 15 Musikstücke für jeden Stamm in die Welt schmettern, der vierte ist den Piepsstimmchen der Wandertiere vorbehalten.

Neue Berufe gibt es unter den Völkern reichlich: Ballonfahrer steigen, von Propellern angeweht auf — oder stürzen, von Bogenschützen anvisiert auf den Boden zurück. Gegrabene Erdlöcher werden von Füllern wieder zugeschaufelt, Bombenleger, Läufer und Springer (je schwungvoller der Anlauf, desto weiter fällt der Sprung aus) tun ihre Arbeit. Die Icon-Vielfalt zeigt es: Hier

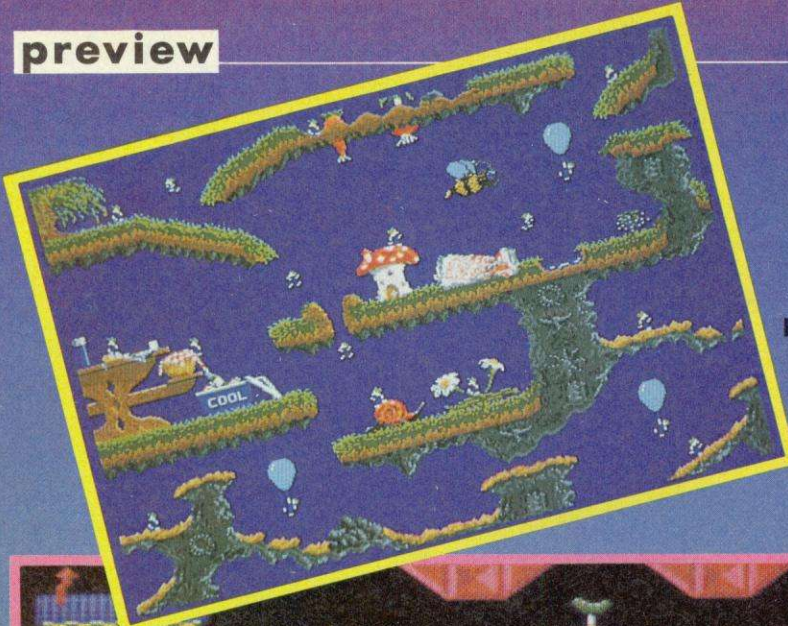


Im Land der Riesen:
Neue Lemmings
— neue Icons.

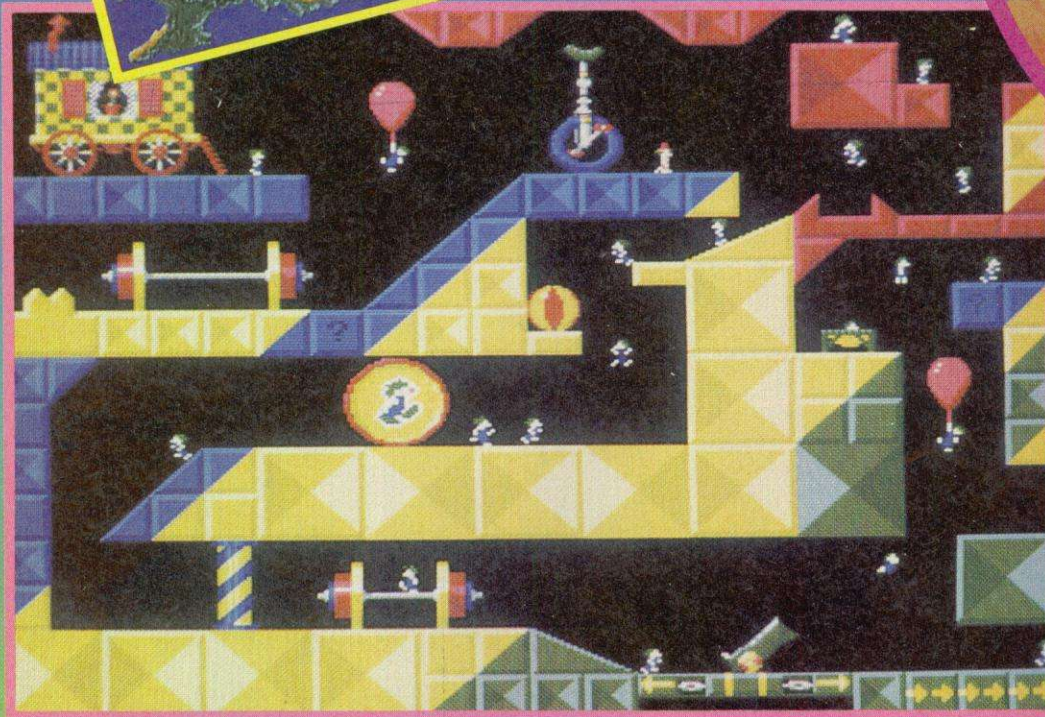
Jetzt reicht's!", dachten sich die Lemminge, nachdem Hunderttausende tolpatschiger Menschen sie endlose Male Gänge graben, Berge erklimmen und von Plattformen springen ließen. Hundert Landschaften und dann noch eine Zusatz-Disk — das war zuviel. Die ganze Bande verzog sich schmolend auf die Heimatinsel. Ruhe, Sonne auf dem Pelz und eine Lemmingcola in der Hand, so ließ sich das Leben schon eher aushalten. Zumal der große Talisman über allem schwebte und die Insel vor Bösem schützte.

Schützte? Man ahnt es: Kein Paradies währt ewig, und so mußten die kleinen Wanderer eines Tages erleben, wie ihr Talisman in zwölf Teile zersplitterte. Seufzend teilte sich die Bevölkerung in ebensoviele Gruppen, die alle auszogen, ihren Teil des Talismans zu hüten. Bald entwickelten die Gruppen eigenständige Merkmale und mutierten zu einem Dutzend unterschiedlicher





Im Vergleich zum ersten Teil sind die einzelnen Levels jetzt noch viel detaillierter und größer ausgefallen. (Amiga)



sind Spezialisten am Werk. Je nach Landschaft gibt es Skifahrer, Schlittschuhläufer (liebvoll animiert), Taucher, Segelflieger und Surfer. Der starke Mann übt sich im Lemmingweitwurf, während der Baum-

stammwerfer seine Artgenossen verschont. Moriskentänzer, Schlangenbeschwörer und Bongo-Trommler machen Weltmusik, der Ghetto-Blaster treibt sie so manchem aus...

Bei so viel Liebe zum Detail sind schönere Grafiken, schnelleres Scrolling und noch mehr Humor fast selbstverständlich. Immerhin haben die Lemmings einen Ruf zu verlieren. Die Level sind zu riesigen Welten geworden, und ihre Bewohner intelligenter. Da wird nicht mehr sinnlos in der Gegend herumgestapft und heruntergefallen, sondern Anlauf genommen, beim Fallen an Vorsprüngen festgehalten und (unter Ausstoß markerschütternder Tarzanschreie) an Ketten geschwungen. Für die ausgetrocknete Pelztierkehle gibt es selbstverständlich eine Lem-Bar, komplett mit Lemmingnade —

Psygnosis hat den Niedlichkeitsfaktor deutlich hochgeschraubt.

Auch die Lemmingwelt unterliegt physikalischen Gesetzen. So sollen Ketten realistisch hin- und herschwingen, Luftballons höhersteigen, wenn sie angepustet werden und Surfer schon einmal umkippen, wenn sie zum Stillstand kommen. Die Landschaft birgt etliche nutzbare Teile. Auch Lemmings haben schon von lebenden Kanonenkugeln gehört — eine luftige Art der Fortbewegung.

Noch vor Weihnachten sollen die grünen Pelztierchen über Eure Amigas herfallen und kurze Zeit später auch die PCs erobern. Die Amiga-Winzlinge laufen zwar auch mit 512 KByte, doch macht Eure Rettungskatation mit mindestens 1 MByte RAM mehr Spaß. Wenn die fertige Version auch nur annähernd hält, was die jetzige verspricht, stehen der Spielwelt eine grüne Weihnacht und den Läden Massenaufläufe bevor!

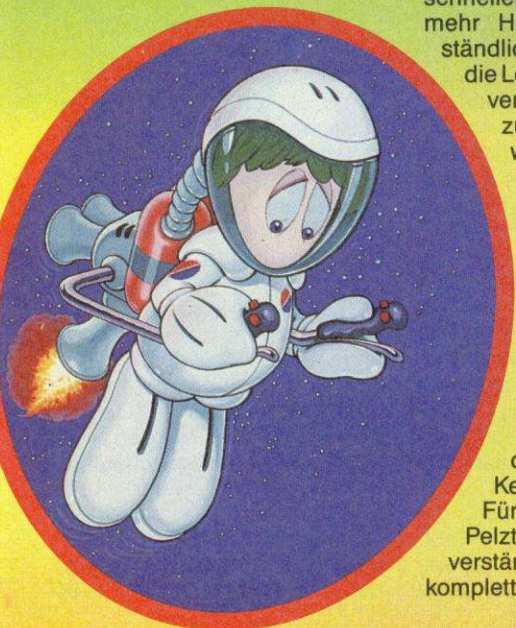
Eva Hoogh

Ein Tier geht um die Welt

Vor 1½ Jahren liefen plötzlich kleine grüne Männchen über die Amiga-Bildschirme. Mikroskopische Lemmings zogen traumwandlerisch in den Abgrund und Abertausende Spieler in ihren Bann. Ihr entsetztes "Oh no!" wurde zum geflügelten Spielerwort, die fetzigen Melodien zu Gassenhauern. Überwältigt vom Erfolg der Wanderer, schob Psygnosis bald eine Zusatzdisk "Oh no! More Lemmings" nach — wahlweise als eigenständiges Spiel oder als weitere Levels zum Hauptprogramm zu kaufen. ST- und PC-Besitzer nörgelten so lange, bis die Lemmings endlich auch ihre Bildschirme unsicher machten, doch nicht genug damit. Bot sich das Suchtspiel nicht geradezu für die 16-Bit-Konsolen an? Gesagt und in diesem Sommer getan. Sunsofts Mega-Drive-Umsetzung ist trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung flott spielbar. Furore machten die Lemmings auch auf dem Super Nintendo — grafisch, klangtechnisch und spielerisch mit die beste Version. Sogar Adaptionen für den C64, den Game Boy und das Lynx sind mittlerweile angekündigt. Gerüchten zufolge soll die Arbeit an den Konsolenumsetzungen von Lemmings 2 schon bald nach Fertigstellung der Amiga-Version beginnen. *ev*



Auch die Super Nintendo Version wußte zu gefallen



Geschmack unbegrenzt

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



Smoke
**GOLDEN
AMERICAN
25's**



Betrayal at Kronodor

Obwohl Raymond E. Feist zu den meistgelesenen angelsächsischen Fantasy-Autoren zählt, gilt er in Deutschland immer noch als Geheimtip unter Eingeweihten. Doch seine grundsollide, in bester Tolkien-Tradition verfaßte Riftwar-Trilogie hat sich nicht ohne Grund allein in Amerika über eine millionmal verkauft.

In epischer Breite nehmen wir an den Abenteuern des Zauberlehrlings Pug im Lande Midkemia teil. Auf über 1500 Seiten kämpfen, zaubern und lieben wir uns durch sein aufregendes Leben und werden Zeuge seines kometenhaften Aufstiegs vom armen Waisenknaben zum angesehenen Großmagier, inklusive Ehefrau. Wie sein Vorgänger Tolkien verzichtet auch Feist nicht auf die genretypischen Zutaten; als da sind Zwerge unter dem Berg, Elfen in den Bäumen und Schurken im tiefsten Verlies. Er füllt seine überbordenden Phantasie-Welten Midkemia und Kelewan mit allem, was da krecht und fleucht im wohletablierten Fantasy-Monstergarten. Daß sich so eine barocke Ideenfülle ganz vortrefflich als ständige Hintergrundgeschichte und Ideenvorrat für ein neues Rollenspielsystem eignet, liegt auf der Hand. Grund genug für Dynamix, sich die Rechte an Feists Trilogie zu sichern und vor diesem etablierten Hintergrund ein brandneues Spielsystem zu starten. Im ersten Teil der Reihe bestreiten wir unsere Abenteuer in und um Kronodor, einer Hafenstadt am Bitter-See. Es gibt nicht nur eine vorgegebene Aufgabe, sondern zahlreiche Mini-Adventure und "Sub-Plots". Erst im Laufe der Handlung wird die eigentliche Bedrohung deutlich.

Zu neuen Ufern: Dynamix, die Profis der Luftkampfsimulation, wagen sich mit Raimond E. Feists "Riftwar Saga" in die heißumkämpften Rollenspielgefilde.



Kampfrunden

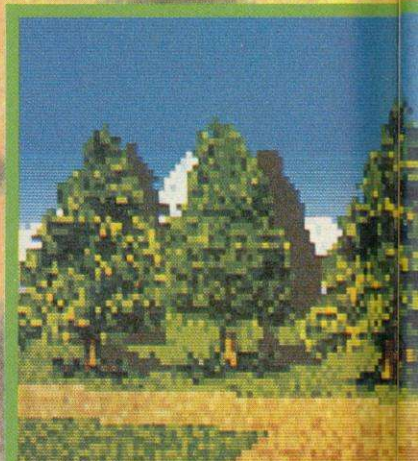
Rollenspielkämpfe in Echtzeit haben den großen Nachteil, daß sie nicht besonders realistisch sind. Schließlich können wir mit einer Maus nicht alle Recken gleichzeitig steuern. Dieses Dilemma läßt sich nur unbefriedigend lösen. In Richard Garriotts neuen *Ultima*-Teilen führen wir nur den Anführer direkt, die Begleiter folgen automatisch seinen Aktionen mehr oder weniger intelligent. Auf der anderen Seite steht der Rundenkampf, vertreten durch die *AD & D*- und *Wizardry*-Serien. Hier bleibt genug Zeit für taktische Planung zwischen den einzelnen Zügen. Leider geht bei soviel Grübelei schnell jegliche Dynamik verloren.

Obwohl auch *Betrayal at Kronodor* nicht auf taktischen Rundenkampf

verzichtet, hat man sich bemüht, zumindest die grafische Präsentation etwas abwechslungsreicher zu gestalten. Ihr seht die Arena immer von schräg oben, die agierenden kleinen Figuren sind digitalisiert und bewegen sich völlig natürlich, je nach angewählter Aktion. Die Figuren werden mit der Maus über das Spielfeld geschoben, sie können in den Nahkampf gehen, mit Fernwaffen angreifen, hinter dem Schild Deckung suchen oder gemeine Zauber werfen. Obwohl die Männchen dabei völlig unter Eurer Kontrolle sind, entsteht ein beeindruckend "lebhafter" Effekt, der sich durch Fotos nur schwer vermitteln läßt. Rechts seht Ihr eine typische Kampfsequenz in ihren aufeinanderfolgenden Aktionsphasen.



Mein erster Zauberkasten: Blitzschlag per R



Die Meister der Vektoren

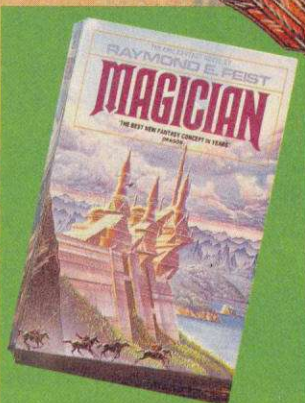
Es dürfte kaum ein Programmiererteam geben, das sich ähnlich gut mit Vektor-Grafiken auskennt, wie die Flugzeugprofis von Dynamix. Keine große Überraschung also, daß auch ihr erstes Rollenspiel reichlich mit solchen Effekten gesegnet ist. Die gesamte Oberwelt von Midkemia ist eine flüssig scrollende Vektor-Landschaft, in der unsere Helden völlig frei umherwandern dürfen. So schleichen wir durch bedrohliche Canyons, suchen unseren Weg in ausgetrockneten Flußläufen oder schlendern durch die Vektor-Häuser und Hütten der Städte. Immer sehen wir die Landschaft aus der Perspektive der Party. Damit der Ausblick nicht allzu technisch abstrakt wird, ist Midkemia reichlich mit Bitmap-Bäumen und anderem schmückenden Beiwerk verziert. Betretet Ihr eine der zahlreichen Gebäude, etwa einen Pub oder ein Kaufhaus, wird eine Grafik inklusive Infotext und Auswahlménüs geladen.



Magie.



Realistischer geht es kaum: Wir laufen durch Midkemia. (MS-DOS/VGA)



Lesestoff

Leider ist die deutsche Version von Raymond F. Feists Riftwar-Saga offensichtlich nur in kleiner Auflage auf den Markt gekommen, und somit schon längere Zeit vergriffen. Ein Besuch im gut sortierten Science-fiction-Antiquariat könnte sich deshalb lohnen.

Fantasy-Freaks, die Englisch zumindest lesen können, sollten zur Originalausgabe greifen. Die drei Bände der Trilogie: "Magician", "Silverthorn" und "A Darkness at Sethanon" sind in England bei "Grafton" erschienen und dürften als Importbücher jeweils um die zwanzig Mark kosten.

Besonders Leseritter, die den klassischen, episch breiten Zweig der Fantasy mögen, kommen voll auf ihre Kosten. Wer das Computerspiel in Angriff nehmen möchte, bekommt so das nötige Hintergrundwissen, um allen Gefahren angemessen zu begegnen.



Dreidimensional wird's erst wieder in der Unterwelt. Alle Labyrinth- und Verliese in *Betrayal at Krondor* sind aus scrollenden 3-D-Grafiken konstruiert. Ihr wandert also nicht mehr sprunghaft durch das Dungeon, sondern schreitet weich, wie in *Ultima Underworlds*, in Euer sicheres Verderben.

Trio Infernale

Rollenspielprofis haben schon die ungewöhnlichsten Parties gesteuert; an der Zahl der Untergebenen hat sich dabei kaum etwas geändert: Für gewöhnlich stehen sechs, vier oder nur ein Kämpfer bereit. In *Betrayal at Krondor* sind's genau drei. Das heißt, anfangs sind wir mutterseelenallein mit unserem Fantasylehrling, der erst später zwei hoffentlich schlagkräftige Kumpel findet. Aus diesem einfachen Grund entfällt auch das liebgegewonnene Partybasteln — man muß halt nehmen, was man bekommt. Etwas konventioneller ist der Charakter der Helden gestrickt. Vier kümmerliche Stärken und Schwächen gilt es durch Kampf und Erfolg zu befördern. Jeder Kämpfer besitzt eigene Werte für Gesundheit, Ausdauer, Geschwindigkeit, Stärke und die obligatorischen "Hitpoints". Anerkennung und Beförderungen werden automatisch vom Programm verteilt.

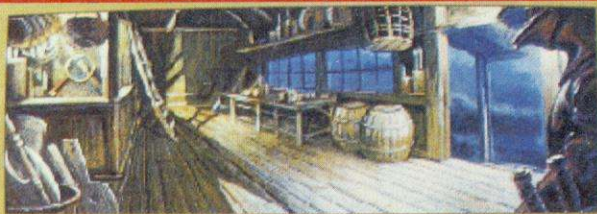
Seid Ihr im Computerland unterwegs, wird das Trio mit der Maus gesteuert. Icons am unteren Bildschirmrand erlauben eine Energie-auffrischende Rast, schalten die Auto-Mapping-Karte ein oder laden den persönlichen Charakterbildschirm der Helden. Zur besseren Orientierung zeigt eine Kompaßrose die aktuelle Himmelsrichtung an.

Vorher — Nachher:
So entstehen die
Zwischengrafiken.



Lamut

In many ways the town looked like something created on an alcoholic binge; rude dwarven shacks smashed up against delicate elven shops while weird Tsurani taverns grew from a press of Kingdom-style dwellings. A sign outside the city gate had summed it up well: All who visit Laffnut are equal for in Laffnut all is equally queer.



Fletcher's Post

The Fletcher's Post had been constructed with elven sensibilities. Within and without, little if anything had been used in a manner that could be called scurrilous and certainly nothing was merely decorative. Along the walls, the shop's array of arrows and other archery goods were finely displayed and each thing seemed



Blue Wheel Inn

Undoubtedly the newest tavern in town, the Blue Wheel was sedate, almost sleepy in comparison with other Laffnutian shops. Inside, dark skinned patrons slapped down hard earned sovereigns in exchange for the Blue Wheel's exclusive imports from the far distant Empire of Tsuranuanni.

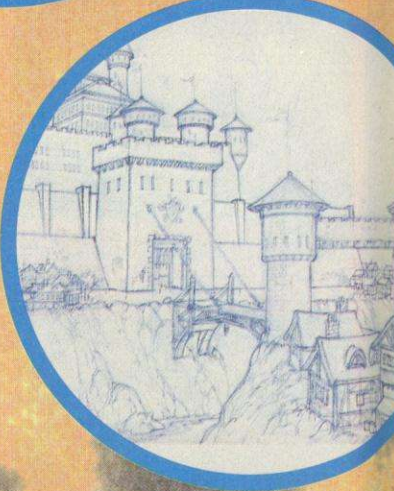
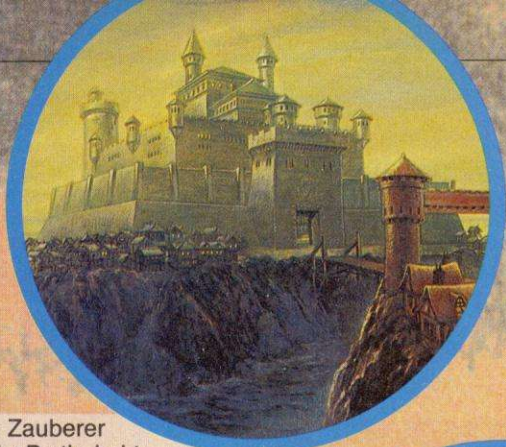
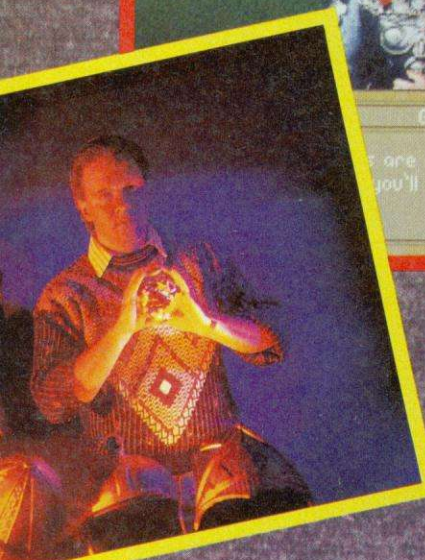


Gorath

are slow but not altogether stupid.
you'll only have my corpse to drag

An stimmungsvollen Erklärungen
und Texten herrscht kein
Mangel.

Chefdesigner John
Cutter probt das
Leben eines
Computerhelden.



Ist ein Zauberer
mit von der Partie, habt
Ihr Zugang zur Midkemi-
schen Magie und einem extra
Bildschirm, auf dem Ihr Euch
aus vier Magie-Richtungen
da Passende zusammenklickt.
Wie inzwischen üblich, habt
Ihr die Wahl zwischen An-
griffs- und Verteidigungzauber,
heilenden und schädigenden
Sprüchen, jeweils in variablen
Stärkeabstufungen. Da die
halbe Dynamix-Crew mit Hoch-
druck an der Midkemia-Welt
werkelt, ist mit der MS-DOS-
Version noch vor Weihnachten
zu rechnen. Den Amiga-Mon-
stern geht's nächstes Frühjahr
an den ungewaschenen Kra-
gen. **vw**

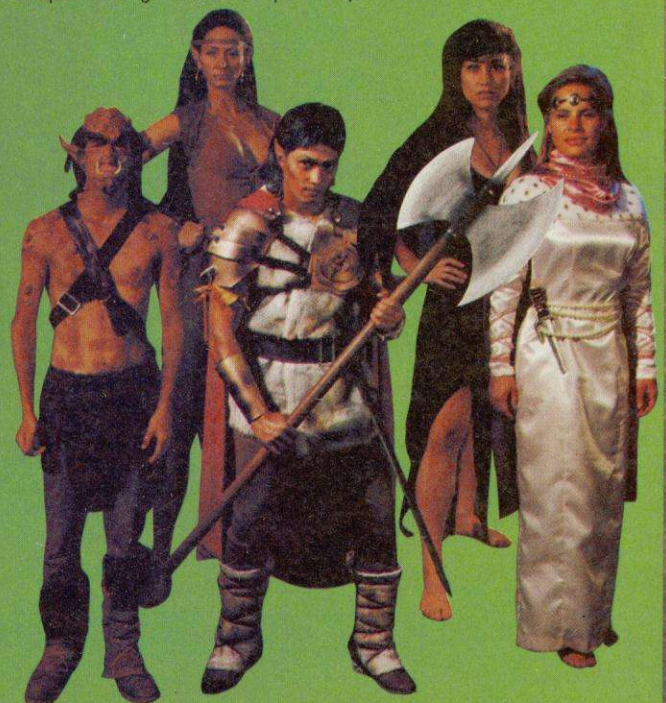
Digitalisier mich!

Seit der technisch gelungenen
Premiere mit *Heart of China* ist bei
Dynamix die Digitalisierwut ausge-
brochen. Das heißt, Freund und
Feind werden nicht mehr schnöde
von Künstlerhand in den Rechner
gezeichnet, sondern komplett mit
einer Kamera in allen Bewegungs-
phasen aufgezeichnet und an-
schließend eingescannt. Den Grafik-
kern bleiben nur noch Retuschier-
arbeiten, um allzu neumodische
Stellen auszumerzen.

Ein ausreichend großer Monster-
vorrat setzt natürlich auch einen
entsprechend großen Schauspie-

ler-Pool voraus. Zum Glück sitzt
man an der Quelle; das heißt, der
Kostümfundus der großen Holly-
wood-Companys ist nicht weit. Ge-
nug "Stoff", um die komplette Firma
inklusive Sekretärin und Hausmei-
ster in edle Recken, liebeliche Jung-
frauen und sabbernde Orks zu ver-
wandeln. Was dann noch fehlt, ist
ein "Blue Screen", vor dem die
Möchtegernhelden agieren. Der
blaue Hintergrund wird anschlie-
ßend elektronisch aus dem Video
gemischt und der fertige Held eingescannt.

Hier seht Ihr eine Auswahl der
Crew nach der Einkleidung. Alle Fi-
guren tauchen natürlich auch im
Spiel auf. **vw**



KOMM ZU

Neue Spiele gibt es wie Sand am Meer, neue Spielideen kann man an einer Hand abzählen: Die Siedler geben sich vielversprechend innovativ — Lemmings läßt grüßen.

Spieleknüller wie *Sim City*, *Lemmings* oder *Populous* fesselten selbst gestählte Spieleignoranten für Monate an den Monitor. Ein "Klapptimmer"-Rezept für ein Kultspiel hat zwar noch keiner ausgetüftelt, doch bewährte Zutaten lassen auf bestimmte Eigenschaften schließen. Die Zeiten, in denen blockhafte Abstraktionen über ein ebenso eckiges Strategiefeld hopsten, sind vorbei. Ein Spiel wird erst durch Originalität, eine Prise Strategie, schmackhafte Grafik, leckere Musik und ein leicht verdauliches Spielprinzip zur Delikatesse. Die in Mülheim ansässige Firma Blue Byte hat genau so ein Stück auf der Pfanne. *Die Siedler* verbinden die Elemente von *Lemmings*, *Sim City*, *Populous* und (Wer kann sich noch erinnern?) *Little Computer People* zu einer neuen Herausforderung.

Zwischen Populous und Lemmings

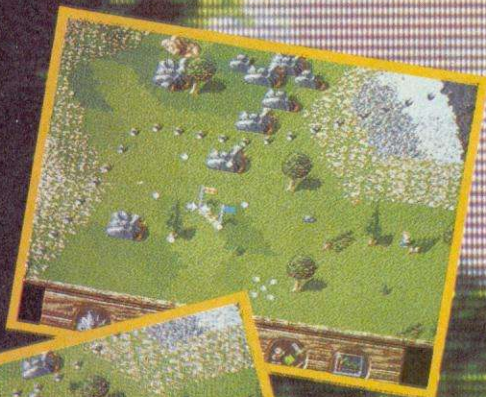
Es geht um eine große Welt mit vielen kleinen Leuten. Das Land der Siedler ist gar unwirtlich: Auf einer riesigen Landkarte müssen sie zwischen unwirtlichen Bergen, glasklaren Seen, staubtrockenen Wüsten,

harten Granitfelsen und schmackig-knallgrünen Wiesen ein neues Quartier aufzuschlagen. Anders als im richtigen Leben, werden die Siedler nicht in einer Krippe oder einem Krankenhaus geboren, sondern die gesammelte Mannschaft wird mitsamt barockem Schloß in die Landschaft gesetzt.

Des Spielers erste Qual der Wahl ist die Suche eines Platzes, der allen Bedingungen des zukünftigen Lebens gerecht wird. Dies ist gar nicht so einfach, denn die verwöhnte Siedlerbande stellt hohe Ansprüche: Sie wollen frischen Fisch, knuspriges Brot und vielleicht noch eiserne Stricknadeln. Es muß also eine Gegend her, die alle Naturressourcen wie Wasser, Steine, Wiesen und Felder bietet. Ist das gesuchte Plätzchen gefunden, geht es mit einem *Populous*-ähnlichen "Bergkursor" an den Schloßbau. Während das edle Gebäude in der himmlischen Landschaft materialisiert, kann sich der Spieler schon Gedanken zum weiteren Ausbau seines Gebietes machen. Denn der Einzugsbereich des Schlosses begrenzt sich auf ein abgestecktes Gebiet: Expandieren können *Die Siedler* nur durch ein neues Schloß oder eine zackige Zugbrückenburg in Mauernähe.

Doch halt! Der Traum vom neuen Schloß bleibt vorerst unerfüllt, denn als erstes gilt es, den Siedlern den Ernst der Lage klar zu machen. Aus den begrenzten Ressourcen des Hauptquartierschlosses müßt Ihr eine kleine Schlüsselindustrie aufbauen. Zum Häuserbau brauchen die Siedler als erstes Holz: Kein Problem, eine Holzfällerhütte in Waldnähe, ein Weg zum Schloß gezo-

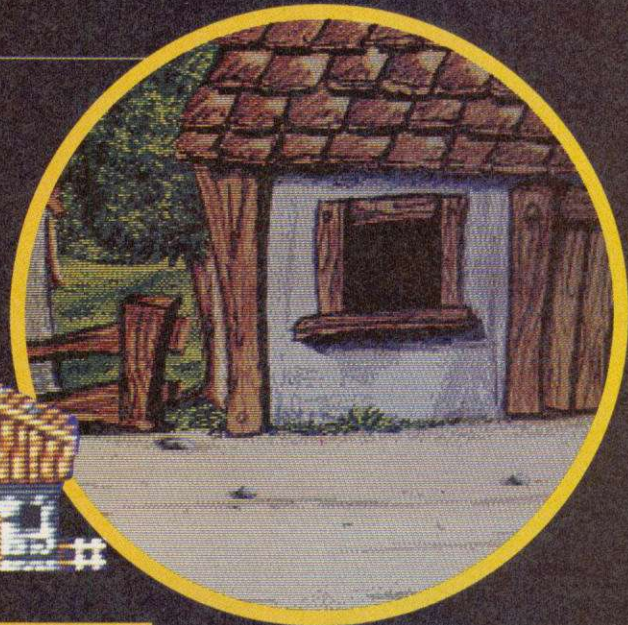
gen, und los geht's mit der zünftigen Rodung. Dabei funktioniert die Wirtschaft nur bei einer hochentwickelten Infrastruktur, denn das Transportproblem ist nicht zu unterschätzen. So wird jeder gefällte Baum mit einem speziellen Transporteur zur nächsten Verbindungsstelle geschleppt, bis er am Zentrum-Schloß angelangt ist. Warum? Weil der Normalsiedler mit einem gefällten



Ein Hausbau in vier Akten: Grundsteinlegung — Weg — Grundgerüst — Mauern, und das Heim des Försters ist bezugsfertig.

ZUM BAU!

Oben: Wir machen den Weg frei — mit dem richtigen Icon
Mitte: Forst, Axt, Sägewerk — der perfekte Kreislauf
Unten: Das erste Kohlebergwerk steht in Klein-Mulheim



Daten & Fakten

Die Amiga-Version wird Anfang des nächsten Jahres ihren Platz in den Computer-shops finden. PC-Besitzer müssen sich etwas länger gedulden; die MS-DOS-Version wird voraussichtlich Mitte 1993 verkaufsfertig sein. Auf dem Amiga glänzen *Die Siedler* nicht nur mit einem witzigen Spieldesign, sondern nutzen den Amiga auch technisch voll aus. Grafisch ziehen *Die Siedler* mit 64 Farben und Over-scan-Modus los. Selbstverständlich werden Festplatte und Turbokarte unterstützt, sind aber nicht notwendig — obwohl im schlimmsten Fall 24000 Siedler auf den Beinen sind. Von Bergen und Tälern werden mit einer speziellen Rendertechnik scharfkantige Pixelecken und Kanten entfernt, die eventuell den Gedanken an eine Computerlandschaft aufkommen lassen. Die Anzahl der verschiedenen Landschaften steht noch nicht fest, auf jeden Fall wird es eine Zufalls-Option geben.

wirtschaftliche Kreislauf geschlossen wird. Wenn Ihr den Wald abholzt, denkt auch gleich an die Aufforstung. Jeder echte Siedler hat ein typisches eigenes Outfit und Gehebe: Der Förster trägt stolz seinen Gamsbart am Jägerhut, der Bauarbeiter ist schon von weitem am gelben Helm zu erkennen. Wenn der Waldarbeiter mit der Axt loszieht, fällt er den Baum, haut dann die Äste ab und schleppt nur den Stamm weg.

In Sachen Spielspaß sei schon soviel verraten, daß zwei hier nicht näher genannten *POWER-PLAY*-Redakteuren *Die Siedler* satte drei Arbeitstage kosteten.

Baum überhaupt nichts anfangen kann. Erst nachdem er im Sägewerk zu Brettern geschnitten wurde, kann er zum Häuserbau verwertet oder in der Schiffswerft gehobelt werden.

Hat der Spieler das Lebenswerk der kleinen Leute halbwegs im Griff, stürzen neue Probleme auf den unschuldigen Spieler ein. Ein Bergwerk muß her, die neue Burg braucht Platz. Vielleicht reißen wir den Bäcker ab, doch wo gibt es dann Brot?

Die Gemeinschaft der Siedler stellt sich komplexer dar als der unbedarfte Spieler zu Beginn vermutet. Über die Runden kommen die Häuslebauer nur, wenn der ökologische und



KUNSTFLIEGER

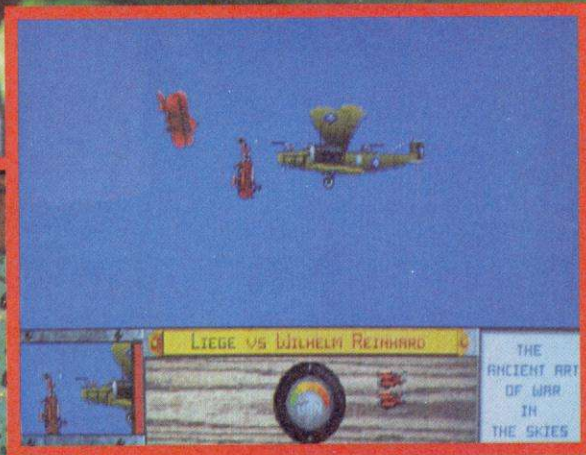
Microprose weitet die Produktpalette aus: Mit dem dritten Teil der *The-Ancient-Art-of-War*-Serie werden nun auch die Strategiespieler befriedigt.



Feindliche Bunker im Visier des Schützen



Die strategische Karte mit einer anfliegenden Bomberstaffel!



Feuer frei: Ein Luftkampf mit Richthofen.



Kartenlegende:
Wo ist der nächste Landeplatz?

Bereits vor einem Jahr konnten interessierte Redakteure auf der CES in Chicago ein ungewöhnliches Spiel ausmachen. Am Stand von Broderbund, sonst abonniert auf friedliche Lernsoftware, tuckerten auf einem abgelegenen PC-Monitor klapprige Doppeldecker über den europäischen Himmel. Die kleinen Leukoplastbomber feuerten aus allen Rohren und pusteten sich gegenseitig aus den Wolken. Was Broderbund dort verschämt unter dem Ladentisch

präsentierte, war der dritte Teil einer Strategiereihe, die auf Apple-Rechnern bereits einen festen Freundeskreis besitzt: *The Ancient Art of War in the Skies* der Programmierbrüder Dave, Barry und Dee Dee Murry von Evryware Software. Während die ersten beiden Teile ihrer Serie zu Lande und zu Wasser spielten, schwingen sie sich im aktuellen Teil in die Lüfte. Bald darauf verschwand das Programm wieder in der Versenkung, um nun, zwölf Monate später, in der Ankündi-

gungsliste von Microprose aufzutauchen.

Ihr steigt entweder auf deutscher oder alliierter Seite in den ersten Weltkrieg ein. Das Programm bietet 45 historisch authentische Kampagnen. Alternativ dazu könnt Ihr mit einem eingebauten Editor eigene Aufgaben basteln und Eure Maschinen in einen fiktiven Einsatz steuern.

In jedem Fall wird die strategische Sicht von oben auf einer detaillierten Landkarte geboten. Als Schwadronführer

habt Ihr die Befehlsgewalt über ein paar Bomber und kleine wendige Jäger. Ihr legt je nach Aufgabenstellung Angriffshöhe und Flugrichtung für die Flieger fest. Die Planung der Einsätze ändert sich mit dem Frontverlauf, es gehen Flugplätze verloren oder werden von Euch erobert. Treffen zwei feindliche Flieger aufeinander, wechselt die Perspektive, und Ihr seht das Geschehen von der Seite. Mit Maus oder Tastatur steuert Ihr die Doppeldecker durch den Pixel-Himmel und kämpft gegen die unterschiedlich starken Computergegner. Wer zu lange am Himmel bleibt, hat bald kein Kerosin mehr. Ganz abgebrühte Piloten wählen einen speziellen Dogfight-Modus und kabbeln sich mit den zwölf besten Fliegergassen des ersten Weltkriegs. Wer sich mit Richthofen oder Immelmann messen möchte, ist hier an der richtigen Adresse.

Neben den reinen Luftduellen, die übrigens auch abschaltbar sind, müßt Ihr in Bombermissionen Installationen des Feindes unter Beschuß nehmen. Vor dem Einsatz könnt Ihr auf einer Luftbildaufnahme des Zielgebietes die genauen Abwurfstellen markieren und Euch mit dem Terrain vertraut machen. In der aktuellen Mission seht Ihr den Erdboden aus der Luke des Bombenschützen. Habt Ihr alle Aufgaben zur Zufriedenheit des Oberkommandos erledigt, werden die genretypischen Orden verteilt. Kampfpiloten mit Pazifistenseele können die Blechdinger ja anschließend in den Papierkorb werfen.

Ob das eigentliche Spiel genauso bunt und abwechslungsreich ist wie die Grafik, bleibt abzuwarten. Wir halten die MS-DOS-Piloten auf dem laufenden. Amiga-Flieger können etwas später aufsteigen.

VW

Die 'DUNE'- Programmierer präsentieren

KGB

BÜROKRATIE BEDEUTET TOD

**DIE SOWJET-
UNION.**

August 1991.

**Der mächtigste
Geheimdienst
der Welt
ist außer
Kontrolle geraten...**



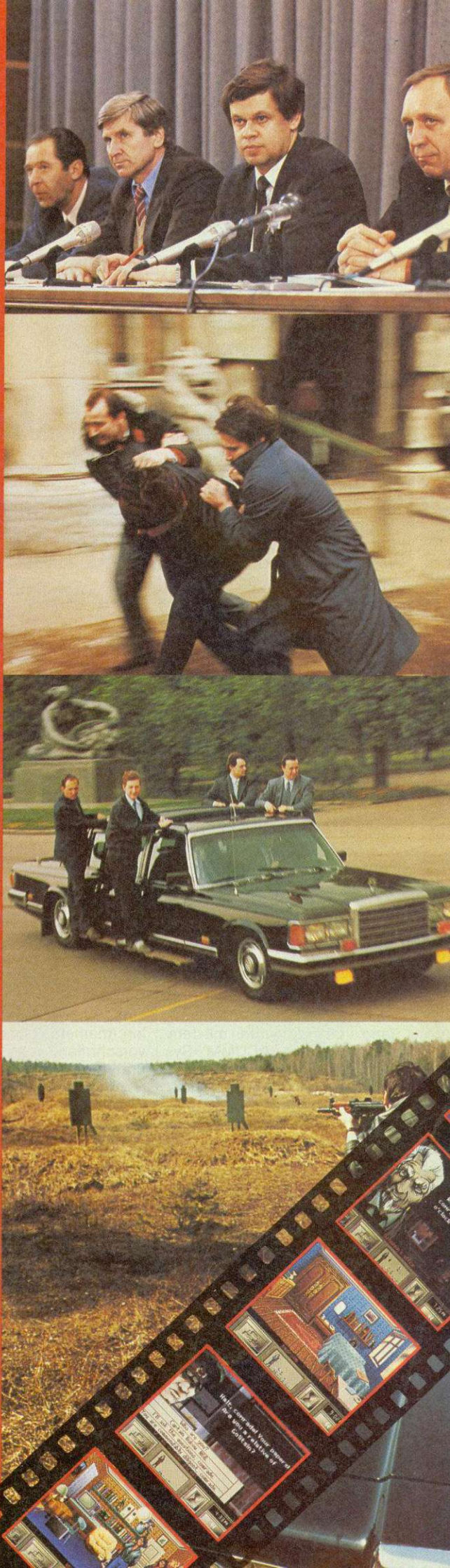
PC & Amiga

Die Screenshots Können aus verschiedenen Versionen stammen.

KGB - The Game, (C) CRYO Interactive Entertainment

(P) 1992 Virgin Games, Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Virgin Games Ltd. 338A Ledbroke Grove, London W10 5AR



San Rafael, CA — LucasArts: Endlich ist es soweit, die explosive Mischung aus neuer Simulationstechnologie und der legendären Star-Wars-Story nimmt flugfähige Formen an. Wer je George Lucas' Star-Wars-Trilogie zum Opfer fiel, wird es kaum erwarten können, endlich im Cockpit eines Rebellen Schiffes der übermächtigen Imperatorflotte Paroli zu bieten. Als frisch rekrutierter Allianz-Pilot findet Ihr Euch auf dem Mon Calamari Spaceport wieder. In einem zünftigen Rebellentraining bekommt Ihr grundsätzliches Pilotenwissen eingetrichtert. Nach der Paukerie gehts dann in einem X-, Y- oder A-Wing zu verschiedenen Kampfmissionen.

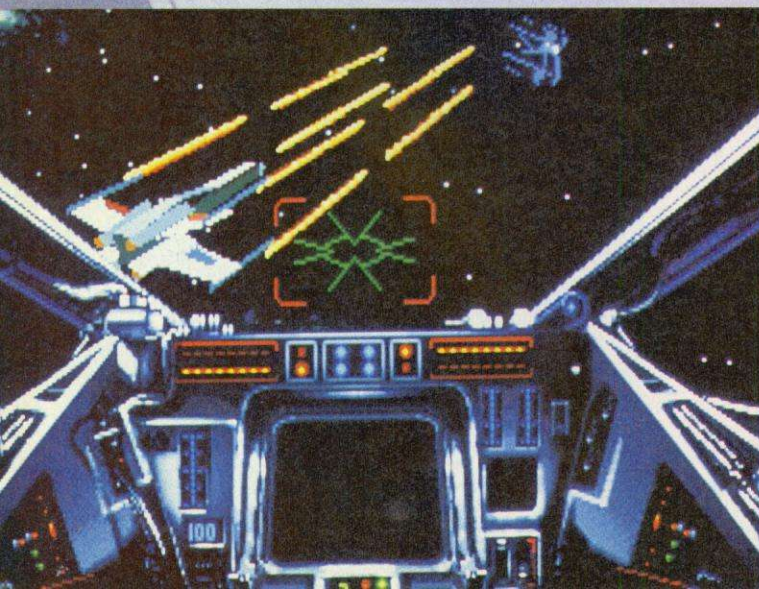
Zu Beginn erwarten Euch nur harmlose Escort-Aufgaben, wie der Schutz dicker Transporter oder unbewaffneter Kurierschiffe. Habt Ihr Euch erstmal in Eurem Wing profiliert, geht es hart zur Sache: Die berühmtesten TIE-Fighter warten und gut gepanzerte Star Destroyer machen Euch das Leben schwer. Buchstäblich das Ende Eurer Karriere ist der finale Kampf gegen die gefährlichste Waffe des Vader-Imperiums: Der Flug über den Todesstern. Bevor Darth Vaders letztes Röcheln verstummt, bleiben Euch drei stürmische Sternenkämpfe, die in zwölf bis 15 Missionen untergliedert sind.

Abgehoben

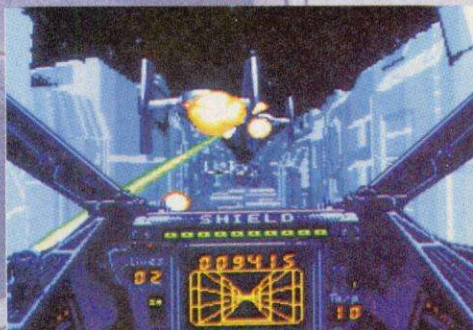
LucasArts ist seit langem für seine hervorragenden Entwicklungssysteme bekannt: *Maniac Mansion*, *Monkey Island* oder *Indy* wurden mit dem sogenannten "SCUMM"-System programmiert. Für *X-Wing* mußten gleich drei Entwicklungspakete her: Das neue

3-D-Darstellungssystem verschmilzt Polygon- und Bitmapbausteine zu einem fast realistischen Star-Wars-Filmbild. Die Grafik im Spiel entsteht aus einer Kombination von Fraktalen (mathematische Bildungsvorschriften von Strukturen) und einer nahezu perfekten Rendertechnik (Einfluß des Lichtes). Neben dem neuen

Ein X-Wing in Action: Eine gelungene Vektor-Bitmap-Mischung



Alle Welt spricht über die Star-Wars-Simulation *X-Wing: POWER PLAY* durfte der Sternenschmiede LucasArts über die Schultern linsen.



Die Super-NES-Star-Wars-Version wurde von Jon Knoles gezeichnet, die im nächsten Jahr erscheint



Die drei Grafiker: Bucky, James und Jon von links nach rechts



Darstellungssystem wurde eine innovative Verbindung zwischen Simulation und Story entwickelt: "Landru" (Lucas Arts Native Development Resource Utility). Der Name des Systems verbindet bildschirmfüllende Animationen, Kinosequenzen und die interaktive Kontrolle durch den Spieler.

Zu guter Letzt soll *X-Wing* auch musikalisch in neue Dimensionen vorstoßen: Das Röhren der TIE-Fighter und Darth Vaders metallischer Atem wurden direkt vom Original digitalisiert. Der *X-Wing*-Soundtrack auf den verschiedenen Soundkarten entspricht Note für Note den bekannten Filmmelodien des Komponisten John Williams. Im Spiel mischt das "iMUSE" (Interaktiv Musik und Sound Effects) während Eures Fluges eine akustisch perfekte Synthese aus Effekten und Musik ab.

Die Star-Einheit

Für das gute Gelingen von *X-Wing* zeichnet ein Team von Spieldesigner, Grafikern, Musikern und Programmierer verantwortlich. Die Namen der Beteiligten dürften jedem Simulationsfan ein angenehmes Kribbeln in den Joystick-Fingern bescheren und werden von uns etwas genauer unter die Lupe genommen:

Lawrence Holland:

Larry arbeitet zusammen mit Edward Kilham als Projektleiter und Designer von *X-Wing*. Der Doktor der Archäologie begann nach zweijähriger Weltreise mit dem Programmieren. Als er sich 1982 einen C64 kaufte und sich selbst Maschinensprache beibrachte, ahnte niemand etwas von seinen spielerischen Trieben. Ab 1986 begann er für Lucas Arts zu entwickeln: P.H.M. Pegasus

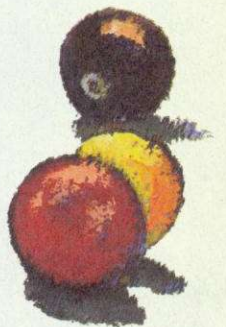
ARCHER MACLEAN'S

hat jetzt für Poolbillard das gleiche geschafft wie vorher für Snooker. Er hat es mitsamt seinen Kugeln, Regeln und dem grünen Tuch auf den Computer gebracht.

In "Pool" gibt es drei verschiedene Regelsätze: Englisches Spielhallen-Pool um 8 Kugeln und amerikanisches Profispiel um 8 oder 9 Kugeln. Sie können trainieren oder gegen einen Freund bzw. einen von **20**

Computergegnern antreten. Oder würden Sie vielleicht lieber an einem kompletten Turnier mit 7 anderen Spielern teilnehmen?

Ihren Queue und das Kleingeld können Sie jetzt zu Hause lassen. Bei "Archer Maclean's Pool" ist alles dabei.



NACH "JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER" BRINGEN WIR IHNEN JETZT

POOL

SPIELMERKMALE

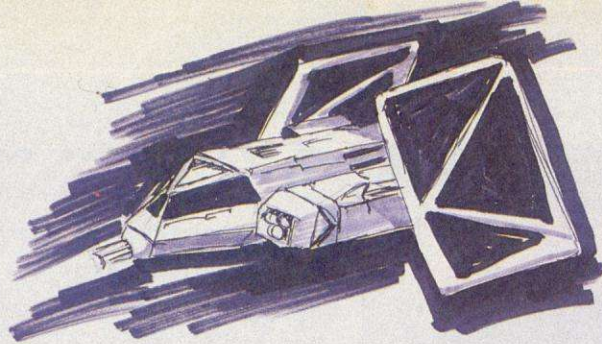
- Spiel um 8 oder 9 Kugeln ● Spielhallen- & Profiregeln
- Turniere für 8 Spieler ● Spezialtisch für Trickstöße
- Interaktives Display auf dem Bildschirm
- 20 computergesteuerte Gegner

Screenshots may be taken from a different version.

© Archer Maclean 1992. © Virgin Games Limited 1992.

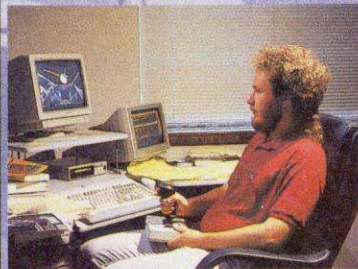
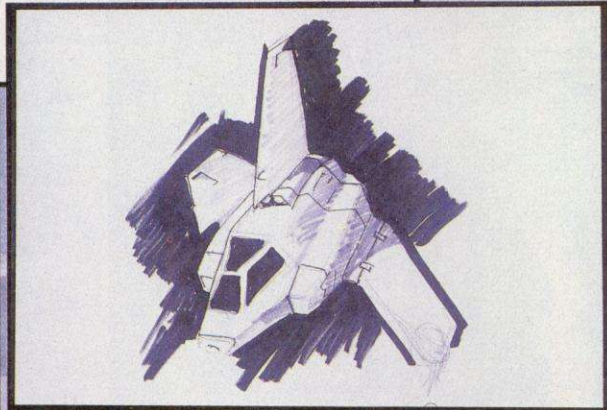
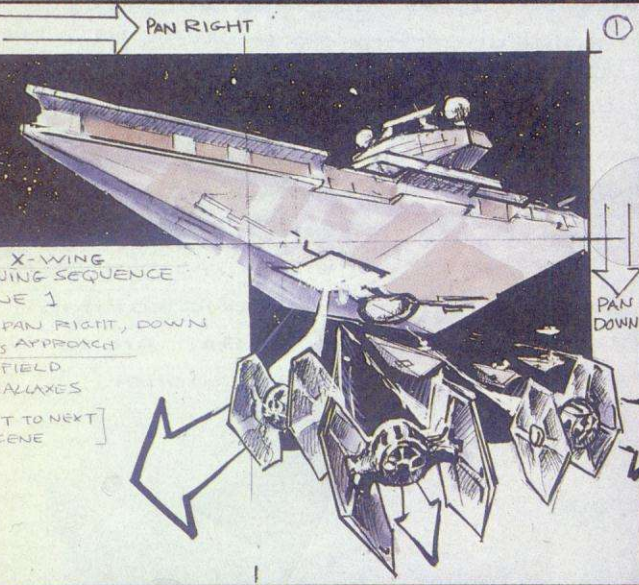
Virgin Games 338A Ladbroke Grove London W10 5AH





Oben: Die Grafiken werden aufwendig per Hand gezeichnet und dann eingescannt.
Unten: Peter Lincraft ist der Coder im Star-Wars-Team

Zu jeder Animation wird ein Storyboard geschrieben



Können. Peter wuchs in New York auf; im zarten Alter von 13 Jahren nannte er einen Apple 2 sein eigen. Mit dem Programmieren begann er aus Spaß an der Freude und schrieb während seiner Schulzeit Programme für das amerikanische Computerblatt Home Office Computing.

und *Strike Fleet*, *Battlehawks 1942*, *Their Finest Hour: Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe* machten ihn zum Stardesigner.

Edward Kilham

Dieser nette Herr rief die X-Wing-Story ins Leben und programmierte "Landru". Ed wuchs in Berkeley, Californien auf und kaufte seinen ersten Computer mit knapp 14 Jahren. Bevor er zu Lucas Arts

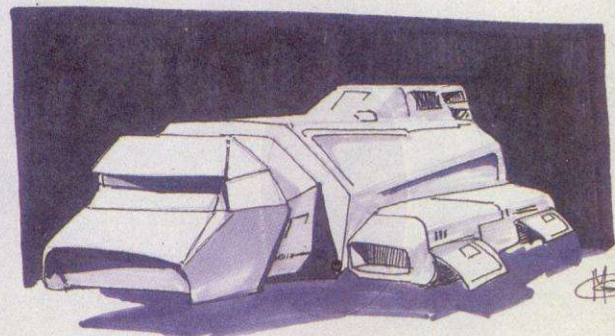
kam, schrieb er den bekannten Endzeitstrategieknüller *RoboSport* für Maxis. Bei Lucas Arts war Ed für die Amiga-Umsetzungen von *Zak Mc Kracken* und *Monkey Island* verantwortlich. Als Auszeichnung für seine hervorragenden Arbeiten wurde ihm von der Universität Oregon ein Diplom der Computerwissenschaften verliehen.

Martin "Bucky" Cameron

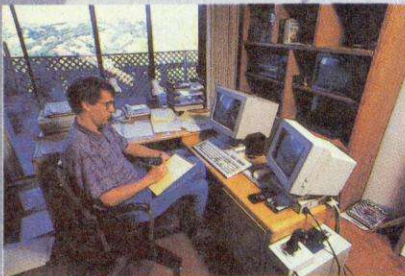
Bucky ist im X-Wing-Team für die 3-D-Objektgrafik des Spiels zuständig. Der Autodidakt begann 1980 mit Science-fiction-Illustrationen und zeichnete sogar mit Star-Wars-Senior Rick Sternbach einige Motive. Außer in *Loom* findet Ihr in allen Lucas-Arts-Spielen die Federstriche von Bucky. In seiner spärlichen Freizeit hat sich Bucky dem Airbrush verschrieben.

James McLeod

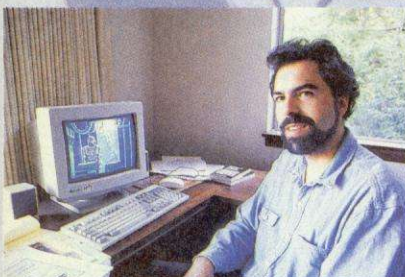
Der Oldie des Teams bringt Farbe in das "Drumherum" von X-Wing. Er gestaltet Menüs, Zwischensequenzen und Cut-Szenen. Zu seine Verdiensten gehören die Bilder von *Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*. James begann 1969 mit seinen ersten Science-fiction-Zeichnungen, von denen viele in amerikanischen Fantasy-magazinen veröffentlicht wurden. Von Haus aus ist James eigentlich Ingenieur.



4-30-92



Larry Holland ist einer der Spieldesigner von X-Wing



Ed Kilham ist Boss und Designer der Elite Crew

Jon Knoles

Alle guten Dinge sind drei: Jon gestaltet Cockpits, Storyboard und einige der Cut-Szenen. Erst seit zwei Jahren bei Lucas Arts, zeichnete er schon die NES-Umsetzungen: *Star Wars*, *The Empire Strikes Back* und *Defender of Dynatron City*. Sein erstes Super-NES-Spiel ist *Super Star Wars*, das demnächst eintrudeln wird. Jon zeichnet seit seiner Kindheit und besuchte für zwei Jahre eine Kunstschule.

Peter Lincraft

Peter ist der Programmierer des Star-Wars-Simulators: Schon in den PC-Versionen von *Pipe Dream* und *Secret of the Luftwaffe* zeigte er sein

Die Saga geht weiter

Neben dem Spiel wird speziell zu X-Wing ein 96 Seiten starkes Handbuch den Sternenweg säumen, das mit Star-Wars-Illustrationen und Fotos gespickt ist. X-Wing wird erst der Beginn des Sternenkrieges sein: Nach der Veröffentlichung des Spiels wird es zwei Mission-Disks geben. Außerdem plant Lucas Arts, daß Ihr den Krieg auch auf der Empire-Seite bestreiten könnt. CD-ROM-Besitzer dürfen schon mal das Caddy leeren, denn X-Wing wird auch als Silberling erscheinen. cd

Immerse yourself in

THE LEGEND OF Kyrandia™

BOOK ONE

the first fantasy adventure in the series

FABLES & FIENDS™

BETRETEN
SIE EIN
LAND, IN
DEM
ZAUBEREI
WIRKLICH-
-KEIT IST!



Die Erfinder von EYE OF THE BEHOLDER 1 & II bringen Ihnen jetzt "THE LEGEND OF KYRANDIA". Ein Land voller dunkler, geheimnisvoller Wälder und schlafender Drachen. Ein Land der glitzernden Rubine und Smaragde. Ein Land voll atemberaubender Schönheit, in dem es viele Geheimnisse zu lösen gibt. Das Land Kyrandia. Prachtvolle Szenerie und realistische Animationen werden Sie in den Bann dieses Fantasy-Abenteuers ziehen. Die bequeme "Point and Click"-Steuerung sorgt für eine einfache Spielbedienung. Lassen Sie sich auch von dem reich instrumentierten Soundtrack fesseln. "THE LEGEND OF KYRANDIA" ERWARTET SIE!



Westwood
STUDIOS

WESTWOOD™ Studios VIRGIN GAMES © 1992 Virgin Games Ltd.
338A Ladbroke Grove, Londres W10 5AH

Der Drachentöter

Das Action-Adventure von Core Design läßt die Herzen aller Verliesfreunde schlagen. Beseitigt Darkmere, den Fluch über dem Königreich.

Core Design, bekannt für technisch erstklassige Action-Abenteuer, läßt Euch im jüngsten Spiel auf eine riesige Ork-Horde mit finsterem Geheimnis los. *Darkmere* heißt der Fluch über einem vormals glücklichen Königreich.

Ein Menschendorf ist in Not. Von einem Drachen verwüstet, droht ihm Hunger und Auslöschung. Gildon, der einzige Elf, den das Schicksal der Menschen rührt, erschlägt den Drachen, hilft den Dörflern beim Wiederaufbau und wird von ihnen schließlich zum König gewählt. Das Elfenvolk, das sich nie in menschliche Belange einmischt, verstößt Gildon. Der bringt sein kleines Königreich wieder zur Blüte und heiratet eines Tages eine Elfe, die sich aus dem Wald verirrt und das Gedächtnis verloren hat. Nach der Geburt ihres Sohnes verschwindet die neue Königin. Obwohl der junge Prinz sich zum Prachtstück entwickelt, trauert König Gildon seiner Berengaria hinterher. Er überläßt sich trübsinnigen Blicken in seine Kristallkugel und ignoriert die Welt. Das

merken bald Diebe, Plünderer und diverse Monsterhorden.

Eine Welle der Gewalt nach der anderen durchzieht das Land, und bald bleiben nur der alte König und sein Sohn im verlassenen Schloß zurück. Gemeinsam mit Prinz Ebryn beginnt der König Teile des Musters zu erkennen: Die Orks haben ihr Hauptquartier offensichtlich in einem ausgedehnten Höhlensystem im fernen Westen. Dort verbergen sie etwas Mysteriöses, ohne das sie niemals so planvoll vorgehen könnten. Auch scheinen sie ein seltsames Kriegsgerät zu beherrschen, vor dem sogar die Erde zittert.



Unser Held wird am zweckmäßigsten mit dem Joystick gesteuert





Ähnlichkeiten mit Cadaver und Heimdall sind rein zufällig.

Monsterbastler:
Verschiedene Animationsphasen von Freund und Feind.



Entschlossen gibt König Gil-don seinem Sohn das Drachenschwert, das ihm selbst einst gute Dienste leistete. Prinz Ebryn muß das Land nach Hinweisen auf den Plan des Bösen durchkämmen, um schließlich Darkmere aus dem Königreich zu verbannen. Fünfmal kann er in der Not seinen Vater rufen, der ihm dann mit Hilfe seiner Kristallkugel zur Seite stehen wird. Doch kostet jeder Hilferuf die ohnehin nur noch geringe Lebensenergie des alten Königs.

Klar, daß Ihr die Rolle des Ebryn übernehmt und Euren alten Vater nach Kräften schonen. Schließlich habt Ihr das legendäre Schwert, dessen Kraft durch Zerstörung des Bösen zunimmt. Erschlagt Ihr jedoch ein gutes Lebewesen, raubt das Schwert Euch einen Teil Eurer Lebensenergie. Zahlreiche kleine Missionen warten unterwegs. So schickt der Magier Malthor, ein guter Freund

des Königs, Euch auf eine Suche, die Euch schließlich Kräuter für den Kampf gegen den Höhlendrachen beschert. Oder der Alchemist etwa, der Euch ein kräftigendes Öl für das Schwert schenkt, wenn Ihr ihm seine geraubten Schätze zurückbringt.

Feinste isometrische Grafik, ausgefeilte Animationen und eine flüssige Joystick-Steuerung sollen für gehobenes Spielvergnügen sorgen. Das Geheimnis von *Darkmere* wird im Dorf, dem Elfenwald und den ausgedehnten Orkhöhlen Stück für Stück gelüftet. Zahlreiche Animationsphasen und liebevoll ausgedachte Charaktere beschwören den Coreberühmten Zeichentrickeffekt, von herrlicher Musik- und Geräuschkulisse tatkräftig unterstützt. Da heult der Wind um nächtliche Gassen, brodeln die Lava im Drachenhort. Die Klinge saust begeistert durch die Luft, und vor Monstergebrüll sollte man seine Verteidigung nicht vergessen.

Darkmere soll noch vor Weihnachten für Amiga, ST und PC vorliegen. Voraussetzung für das Spielvergnügen ist mindestens 1 MByte RAM. Ob Prinz Ebryns Abenteuer so spannend wird, wie es sich anläßt, erfahrt Ihr mit etwas Glück schon in der nächsten Power Play. *Eva Hoogh*

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment GmbH

SkyLine

©

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
1869	76,90	-	1869	89,90
Air Support	62,90	-	A Train dt.	99,90
Aquatic Games	76,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Ashes of Empire	88,90	-	A.T.AC	98,90
B-17	84,90	-	B.A.T. 2	89,90
Battle Isle Data	44,90	-	B-17 Flying Fortress	84,90
Black Sect	74,90	-	Birds of Prey	94,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Civilization dt.	89,90
Chaos Engine	59,90	59,90	Dark Hall	a.A.
Civilization dt.	83,90	-	Darklands	99,90
Cytron	66,90	a.A.	Der Patrizier	84,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Der Patrizier	74,90	-	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Formula 1	79,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Hardball III	79,90
Fire + Ice	64,90	-	Harpoon 2	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Harrier Jump Jet	102,90
Global Effect	78,90	-	Head to Head	85,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	History Line 1914 - 1918	96,90
Heart of China dt.	78,90	-	Indy 4 dt.	96,90
Humans	a.A.	-	Laura Bow II	84,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Legend of Kyrandia	94,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lemmings 2	89,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Links Pro	99,90
Lotus 3	62,90	62,90	Lure of Tempress	74,90
Lure of Tempress	69,90	-	Mad TV Data	25,90
Monkey Island II	84,90	-	Master Golf	99,90
Pazifick Islands	69,90	69,90	Mantis	117,90
Pinball Dreams 2	69,90	-	Mega lo Mania	82,90
Police Quest 3	78,90	-	Might & Magic 4	74,90
Populous 2	68,90	68,90	Might & Magic 4 (e)	74,90
Populous 2 Data	34,90	-	Perfect General	88,90
Premiere	69,90	-	Pinball Dreams (e)	69,90
Push Over	64,90	64,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Rampart	59,90	59,90	Push Over	64,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Rampart	74,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Red Baron Miss	59,90
Sim Earth(e)	89,90	-	Rex Nebula	119,90
Special Force	78,90	78,90	Sherlock Holmes	95,90
Super Hero	74,90	a.A.	Siege	69,90
Troddlers	59,90	59,90	Special Forces	94,90
Waxworks	74,90	a.A.	Spellcraft	89,90
Wing Commander 1	94,90	-	Strike Commander	99,90
Winter Chall.	79,90	-	Task Force	103,90
Zyconix	59,90	59,90	Ultima 7	82,90
			Waxworks	74,90
			Wizardry 7	89,90

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. Bootslektor	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

Super NES	319,00	Game Boy	
Mega - Drive		Adventure Island	69,90
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Batman	73,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Olympic Gold (US)	102,90	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2	107,90	Turn and Burn	67,90
Taz Mania	96,90	Nintendo N.E.S.	
Game Gear		Bubble Bobble	84,90
Sonic (D)	76,90	Puzznic	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Mega Man 3	99,90
Olympic Gold	82,90	Rygar	77,90
Sega - Master		Atari Lynx	
Asterix	94,90	Awsome Golf	79,90
Sonic (D)	89,90	Batmans Return	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
		Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

TORNADO

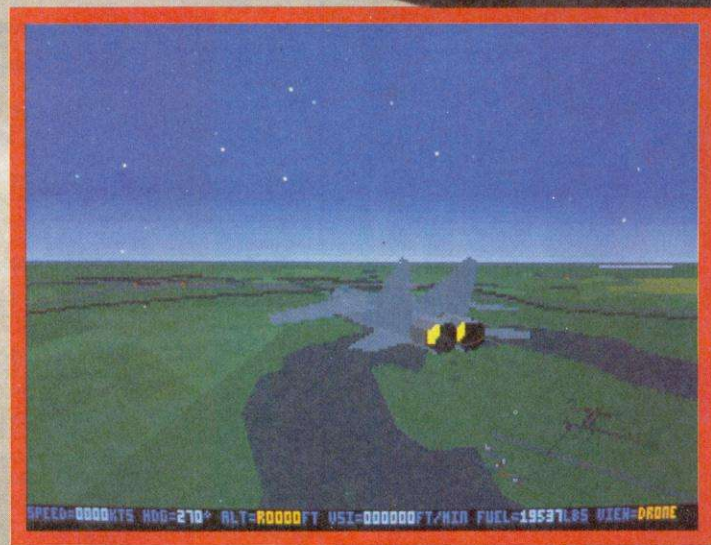
Der nächste Flugsimulator kommt bestimmt: Nach Origin, Lucas Arts und Microprose geht auch Düsenpionier Digital Integration erneut in die Luft.

Amiga-Fans erinnern sich: Zum gleichen Zeitpunkt, als Spectrum Holobytes Amiga-Klassiker *F-16 Falcon* in digitale Lüfte stieg, erschien eine zweite Simulation der MC-Donnell-Maschine — der *F-16 Combat Pilot* von Digital Integration. Beide Programme nutzten die gleiche 3-D-Darstellung, die Maschinen hatten ähnliche Flugeigenschaften und die gleichen Feinde wurden angegriffen. Doch im Endeffekt setzte sich Spectrum Holobyte's Falke mit einer peppigen Aufmachung und einem actionreichen Flugdesign durch und heimste die Lorbeeren der besten Flugsimulation ein.

Als sich die Spiel-Designer über das nächste Projekt den Kopf zerbrachen, stand eines fest: es sollte ein Jet simuliert werden, der noch nie im Mittelpunkt eines Computerspiels stand. Sie fanden ihre Traummaschine in einem der leistungsfähigsten militärischen Produkte der europäischen Flugzeugindustrie, dem *Tornado*.

Spiel ab!

Der Tornado ist ein Mehrzweckjäger mit universellen Einsatzmöglichkeiten. Durch hochintegrierte Elektronik taugt der Tornado sowohl zum Luft-Boden-, wie auch zum Luft-Luft-Kampf. Da es nicht nur eine Variante der europäischen Kampfmaschine gibt, werdet Ihr die verschiedenen Typen des Tornado fliegen. Das Spiel bringt alle Features einer modernen Flugsimulation mit: Anfeuern beim Bodentraining (die Simulation in der Simulation), über anwähl-



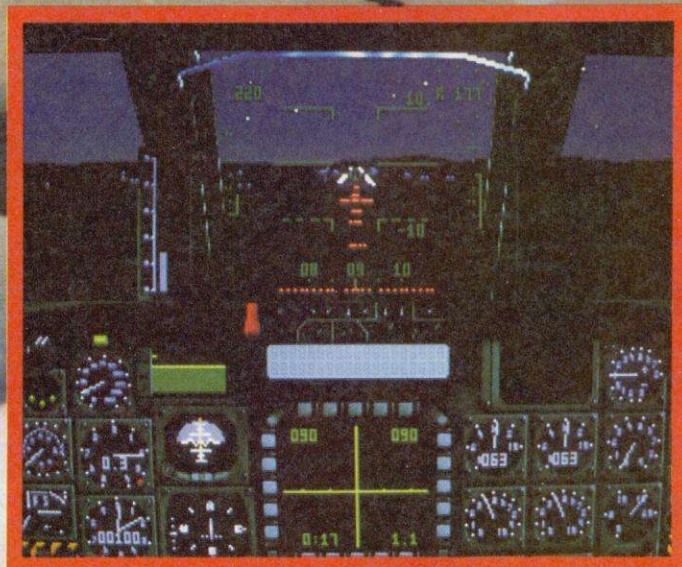
Eine F-18 Hornet in Sichtweite (MS-DOS)

bare Einzelmissionen bis zur komplexen Luftschlacht, in denen Ihr verschiedene Rollen übernehmt. Die ersten 20 Aufträge sind bereits fertig: Wie üblich, splittet sich eine Mission in ein Primär- und ein Sekundärziel. Typisch sind Angriffe auf Munitionsfabriken, LKW-Konvois, Eisenbahnbrücken und Militärbasen. Fliegt Ihr einen kompletten Luftkrieg, liegt die Wahl bei Euch, ob Ihr als Pilot oder Kommandant die Zähne zeigt. Kommt es Euch auf pures Flugvergnügen an, steigt Ihr in Pilotenuniform ins Cockpit. Reicht Euch bloßes Herumdüsen nicht, könnt Ihr als Kommandant zusätzlich die strategische Organisation des Feldzuges übernehmen.

Als besonderen Gag wird es einen Zweispielermode geben. Mit einem Modem oder seriellem Kabel geht Ihr zusammen mit einem Pilotenfreund in die Luft.



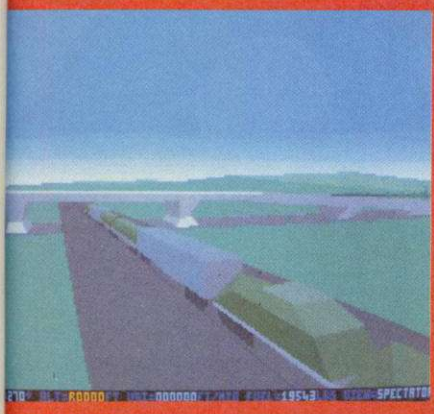
Digital Integration präsentiert den Tornado. (MS-DOS)



Nachts wird das Cockpit zur Lichtshow (MS-DOS)

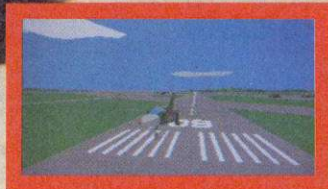


Keine Modelleisenbahn ist schöner (oben: Amiga, links: MS-DOS)



Der Hangar steht offen (Amiga)

Amiga-Piloten reicht der graue Himmel



Die Erde lebt

Die Fakten sprechen für sich: In einem Gebiet von über 100 Quadratmeilen (170 x 170 km) warten über 16000 verschiedene Objekte auf Euch. Die typisch europäische Landschaft könnte auch ein malerisches Stilleben schmücken: Seen, Flüsse, Berge, Felder, Straßen, Bahnlinien und Wälder garantieren einen abwechslungsreichen Untergrund. Für einen optimalen Spielgenuß wurden aus Satellitenbildern drei dieser Riesengebiete zusammengestückt. In der *Tornado*-Welt seht Ihr das komplette Leben eines be-

wohnten Gebietes: Züge rattern über Schienen, Autos halten vor Schranken, Schornsteine rauchen und schwarzweiße Kühe liegen wiederkäuend auf der Weide. Herausragend ist die Detailtreue der Objekte; sogar auf die Nebelscheinwerfer des M1 wurde nicht verzichtet. Die neue Erde wurde mit einem Digital Integration eigenen Entwicklungssystem erschaffen. Dank dieses Tools dürften bald Szenariodisketten den Weg von *Tornado* kreuzen.

Systeme frei!

Tornado wird es auf allen Systemen geben. Bei den AtariST- und Amiga-Versionen wurde der schattierte Hintergrund abgespeckt, dadurch soll die Geschwindigkeit ungefähr 386er Niveau erreichen. Amiga-3000- und Turbokartenbesitzer dürfen sich auf mehr Details und flüssigere Animationen freuen. Die PC-Version verlangt zum Überschallflug einen 25-MHz-386er mit VGA-Karte. Alle wichtigen Soundkarten werden unterstützt. Eine CD-ROM-Adaption soll die *Tornado*-Palette nach oben abschließen. cd

Möchten auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in D, Lux, B, NL, CH und A gesucht!

Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208 / 48 00 50 • Fax: 0208 / 48 00 25

24 Stunden Bestell-Service!



Game	Ami	PC
Fire & Ice	64,00	
ISHAR	71,99	71,99
Wing Commander 1/2	86,99	93,99
Der Patrizier	71,99	86,99
Dune		86,99
Lure of the Temptress	71,99	86,99
Indiana Jones 4 D		86,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99
Myth	64,00	
Eye of the Beholder D	71,99	86,99
ZOOL	64,00	
Treasures of the Savage		
Frontier D	71,99	
Dark Queen of Krynn D	70,99	
Legend of Fairghail D	63,99	70,99
Mad TV	71,99	86,99
Mantris		114,99
Lemmings 2	79,90	89,90

PREISAUSSCHREIBEN

Findet einen Namen für unser Wappentier!

Schickt Eure Vorschläge bis zum 31.12.92 an *Royal Soft*
Unter allen Einsendern werden super Preise verlost:

1. Preis: 5 Top Ten Spiele n. W.
2. Preis: 3 Top Ten Spiele n. W.
3. Preis: 1 Top Ten Spiel n. W.
- 4.-20. Preis: 1 *Royal Soft* Warengutschein DM 50,-
- 21.-40. Preis: 1 *Royal Soft* Warengutschein DM 25,-
- 41.-60. Preis: 1 Hint-Book n. W.
- 61.-100. Preis: 1 *Royal Soft* T-Shirt

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Game	Ami	PC
Battle Island "Data Disk"	43,99	
Premiere	72,32	
DSA - Die Schicksalsklinge D	79,90	89,90
Sim Earth	79,99	99,99
Push over	72,32	79,99
Ashes of Empire	95,99	99,99
A-Train D	95,99	99,99
Links (386 pro)	92,99	109,90
Epic	72,32	79,99
Steigenberger	56,99	95,99
Espana '92	79,99	99,99
Conquestador "Data Disk"	39,99	
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Hexuma	79,90	89,90
Hero Quest	79,95	
Hero Quest Expansion Kit	49,95	
Hero Quest Twin Pack	69,95	
Ultima 7		109,90

Versandkosten: NN + DM 8,00 + Vorkasse im Inland; per EC-Scheck + DM 7,00 - Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00
Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkostenfrei. Angebote freibleibend!

INCA



Der alte Inca zerfällt vor Euren Augen zur Mumie: Eine der zahlreichen Zwischensequenzen von Inca.

Nach schwachen Produkten wie den Tomahawk-Spielen *Cougar Force*, *No Exit* und *Geisha* sowie aktuelleren, aber nur wenig spektakulären Titeln (*Bargon Attack* und *Fascination*), kam für Coktel Vision der Durchbruch mit *Gobliins*. Das witzige Tüftel-Adventure mit der pflegeleichten Maus-klick-Benutzerführung war originell und vortrefflich spielbar — zur Überraschung der Konkurrenz kam eine der seltenen

Seit dem Kobold-spaß *Gobliins* ist Coktel Vision ein Softwarehaus, mit dem man rechnen muß: Wir besuchten die Franzosen und blickten eifrigen Coktel-Programmierern über die Schulter.

neuen Spielideen aus Frankreich. *Gobliins 2 — The Prince Buffoon* wird in diesen Tagen fertiggestellt und bietet überarbeitete Benutzerführung, eine neue Story und noch abgedrehtere Späße mit den putzigen Kobolden.

Der Großteil der gut drei Dutzend Entwickler und Software-Künstler arbeitete bei unserem Besuch bereits an anderen Großprojekten: Neben dem grafisch imposanten Fantasy-Adventure *Ween* (siehe Test auf Seite XX) entsteht unter der Regie von Yannick Chosse das Science-Fantasy-Spektakel *Inca*. Chosse, ursprünglich als Grafiker bei Coktel Vision angestellt, verbrachte selbst einen Teil seines Lebens in Südamerika. Inca ist das erste Projekt, das er als Spieldesigner koordiniert. Inca ist ein interaktiver Computerspielfilm, in dem sich 3-D-Baller-Action, aufwendige Zwischensequenzen und Adventure-Teile zu einer komplexen Handlung verbinden. Ihr seid El Dorado, der Auserwählte, Euer Feind sind die Spanier unter der Führung des berühmten Pizarro.

Mit einer historischen Simulation hat *Inca* trotzdem nichts zu tun. Im Spiel reist Ihr mit dem Inca-Schiff Tumi durch Zeit und Raum, trifft auf Halbgötter und ballert spitzbärtige Konquistadoren mit der Zeitkannonen in ihre Epoche zurück. Euer heiliger Auftrag ist, die erloschene Inca-Sonne wieder

zum Scheinern zu bringen, und zu diesem Zweck verschiedene Zeiten und Planeten zu besuchen. Dort löst Ihr knifflige Aufgaben und erlangt so den größten Schatz der Incas: ihre Weisheit.



Der harte Kern des Inca-Entwicklungsteams



Seltene Verwandlungen und spirituelle Vereinigungen erlebt Ihr bei Inca hautnah mit

Lernen mit Adi

Das zweite Standbein des französischen Spieleherstellers ist Education-Software: Innovative Produkte wie die ADI-Lernprogramm-Serie werden in Amerika von Sierra vertrieben, sind aber in Deutschland noch nicht erhältlich. Mit dem putzig animierten Pixel-Lehrmeister Adi lernen junge Computeranwender lesen, schreiben und rechnen. Für Spezialthemen gibt es Zusatzmodule auf Diskette, die über die Standardoberfläche abgerufen werden — als Kommentator, Trainer und Lehrer spricht immer Adi aus der linken oberen Bildschirmcke zum Anwender. Momentan sind zwei verschiedene Adi-Serien auf dem Markt: Adibou wendet sich mit kun-

terbunter Knuddel-Grafik an die Schulanfänger von 4 bis 7, Adibac (mit Zusatz-Modulen wie Geschichte, Geographie und Physik) an alle Oberschüler.

Interessanter (und ein Liebling-kind des Coktel-Chefs Oskin) ist eine überarbeitete Adi-Version, an der momentan die Entwickler werkeln. Hier werden erstmals Elemente aus professionellen Anwendungen (z.B. Text- und Grafikprogrammen) mit Education und Multimedia-Software verknüpft. Kinder und Jugendliche, die mit dieser Software arbeiten, lernen nicht nur viel über bestimmte Fachgebiete, sondern auch über Benutzeroberflächen, Icon, Windows und Menüs. Kids, die mit Adi 2 lernen sind fit fürs Computer- und Multimedia-Zeitalter.



In 3-D-Labyrinthen löst Ihr Rätsel

Wing Commander-mäßig flitzt Ihr bei Inca durch Zeit und Raum



Ihr schützt Gold und Wissen der Incas

Söldner, Monster und Frauen: Digitalisierte Video-Animationen sorgen für realistische Bewegungsabläufe

Das Entwicklerteam um Yannick Chosse wandte für das Großprojekt Inca alle zur Verfügung stehenden Programmier-techniken auf: Der Spieler bewegt sich in Inca durch vorberechnete 3-D-Umgebungen

und Filmsequenzen und trifft auf digitalisierte Video-Animationen. Fast allen menschlichen Akteuren des Spiels standen Schauspieler Modell. Die digitalisierten Bewegungen sind so vollkommen reali-

stisch. Obwohl Inca auch in einer 256-Farben-MS-DOS-Version erscheint, ist's der CD-ROM-Technologie auf den Leib geschneidert: Wer einen PC mit CD-Laufwerk oder ein Philips CD-I besitzt, darf sich ne-

ben vielen Folk- und Jazzthemen auch an Gesangsparts erfreuen. Das Titelstück "Inca People" kommt z.B. nur auf CD zur Geltung. Außerdem erklärt ein Sprecher (in der Rolle des Inca-Weisen Huayna Capac) den Auftrag des Spielers; während der Action hilft ebenfalls glasklare Sprachausgabe.

Inca ist exemplarisch für die Richtung, in die sich Coktel Vision unter ihrem Gründer und Boß Roland Oskian bewegt: Der Begriff Multimedia läßt sich auf jedes neue Coktel-Produkt anwenden; Oskian scheut kein Risiko, neue Hard- und Softwaretechniken in seine Produkte zu integrieren. Auch bei der Entwicklung eines noch geheimen Adventurres (Projektleiterin ist Muriel Tramis, die zuletzt *Fascination* schuf) geht Coktel neue Wege: Ein kompletter Spielfilm ruht bei *Doralice* in komprimierter Form auf der Festplatte, je nach Eingaben des Spielers werden die digitalisierten Sequenzen vor Eurem Auge abgespielt. Ihr steuert also "echte" Schauspieler (Euer Alter-Ego ist eine attraktive Schauspielerin) quasi mit der Maus!

KOSTENLOS DIE KREBS- VORSORGE- UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren.

Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.



AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

ELEKTRONIK-LAND®

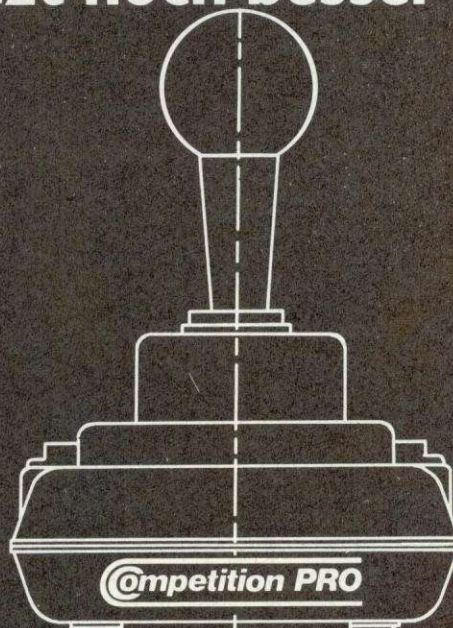
Gameboy	öS 1290,-	GB-Koffer	öS 349,-
Ishido	öS 299,-	Licht und Lupe	öS 249,-
Super Mario Land	öS 399,-	Sega Mega Drive 16 Bit	öS 2390,-
Terminator II	öS 499,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	öS 490,-
Simpsons	öS 499,-	EA EISHOCKEY	öS 790,-
Game Pouch-Tasche	öS 199,-	Sega Game Gear	öS 2490,-
Mega Drive	öS 1990,-	Cass. für Game GEAR:	
Game Gear	öS 1990,-	SPIDERMANN	öS 499,-
Super-NES	öS 2490,-	Tasche für Game GEAR	öS 299,-
		Super Famicom	öS 2990,-
		Cassetten für NES	
		z.B.: Super Pengo, 10 versch.	öS 490,-

★★ Für Händler Exportpreise ★★

ALT GmbH

Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173

Neu: Competition PRO jetzt noch besser



Mit quadratischer Steuermaße für präzisere Diagonalesteuerung. Mit neuer, noch robusterer und stabilerer Microschalter-Generation. So macht der Competition PRO den Spiele-Spaß perfekt.

DYNAMICS

Dynamics marketing GmbH
Hamburg

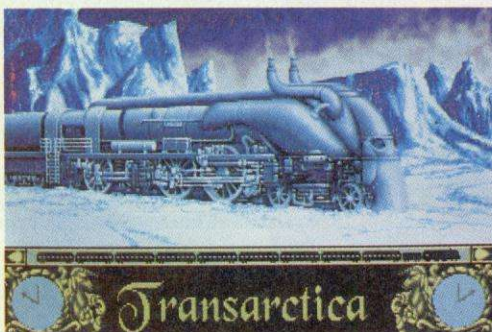
Eiskalt

Silmaris, die Macher von *Storm Master* und *Ishar*, haben die Weichen für ein neues Fantasy-Strategiespiel gestellt: In *Transarctica* wurde durch Treibhauseffekt und atomarer Ballerei ein nuklearer Winter heraufbeschworen. Als eisiges Resultat liegt die moderne Zivilisation unter den Schneemassen begraben. Nach ein paar Jahrhunderten ohne Klimaanlage und Autobahn-Raststätten ist es endlich soweit: Die guten alten Dampflokomotiven sind das einzige Transportmittel, Kohle ist der wichtigste Rohstoff, und das größte Eisenbahnunternehmen, die "Viking Union", regiert.

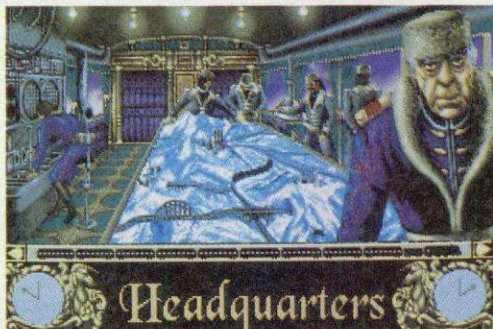
Schwarzfahrer haben keine Chance und Ihr keine Lust, noch länger Eure Fahrkarte bei der Union zu lösen. Deshalb

macht Ihr Euch mit dem eigenen Zug auf den Weg, die Sonne zum Leben zu erwecken und das Eis zum Schmelzen zu bringen. Als Lokführer seid Ihr für den reibungslosen Ablauf der Fahrt verantwortlich, im Leitstand sind die richtigen Knöpfchen und Schalter zu knipsen. Falls Ihr auf einen Zug der "Viking Union" trifft, geht es heiß her: Mit einem Raketenabschlußwagen oder dem Geschößwerfer werden gegnerische Züge bombardiert.

Eure Eisenbahn besteht aus mehreren Waggons: Die Zentrale, die königlichen Schlafwagen, die Kampfabteile und den Spezialhängern wie der Kapellen- oder der Gewächshauswaggon. Hat *Transarctica* keine Verspätung, steht das strategische Eisenbahndrama auf allen gängigen Computern Anfang nächsten Jahres zur Abfahrt bereit. Zieht Euch schon mal warm an. cd



Eskimos haben gut lachen: *Transarctica* spielt im nuklearen Winter.



Ohne Platzkarte könnt Ihr verschiedene Abteile nutzen

New-Age

Man findet die Anzeigen meist in Magazinen mit kaufkräftiger Leserschaft. Vollmundig wir dort für sogenannte *Mind Machines* geworben — geheimnisvolle schwarze Kästen mit Brille und Kopfhöreranschluß. Entspannte Yuppie-Gestalten räkel sich auf Designer-Liegen, lernen wie im Schlaf und ohne jede Mühe Fremdsprachen und ganze Börsenjahrbücher auswendig. Aus dem Kopfhörer pulsiert es bedrohlich, rote Lichtblitze dringen aus den Ritzen der Brille. Die Testperson ist ganz ent-

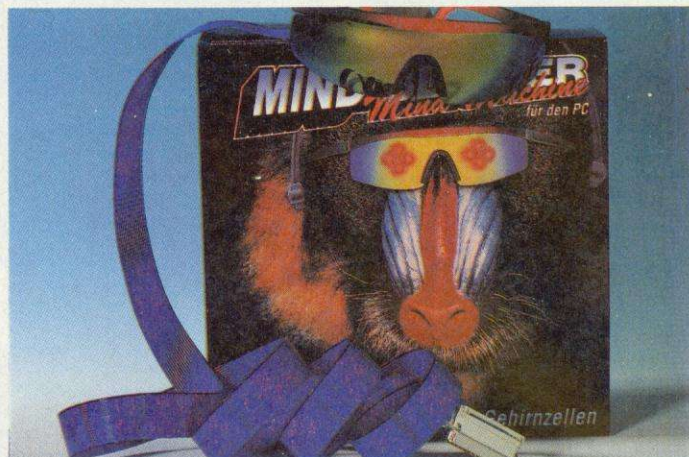
spannt im Hier und Jetzt, das Gehirn zieht sich die Informationen nur noch megabyte-weise rein. Meist werden gleich mehrere Professoren im Zitat aufgeboden, die in langen Versuchsreihen die Lernerfolge wissenschaftlich untermauern konnten. Die an sich ganz witzige Sache hat nur einen Haken: Der schwarze Kasten inklusive Lernsoftware kostet ein Heidengeld. Unter 1000 Märkern ist kaum was zu machen.

Diese Preisinflation hat jetzt hoffentlich ein Ende. Von der Firma InnoMed aus Kempten wird eine relativ preiswerte Alternative für den Heim-PC an-

geboten. Die obligatorische Blinkbrille wird an den Druckerport Eures Rechners angeschlossen. Die Kopfhörer gehören an den Soundkarten-Ausgang.

Wer die mitgelieferte Treiber-Software lädt, hat jetzt die Wahl zwischen den unterschiedlich-

sten Entspannungsprogrammen und darf via Editor seine eigenen "Mind"-Reisen basteln. Preis des Komplettpakets: 300 Mark. Die *POWERPLAY*-Tester konnten allerdings trotz langer Versuchsreihen keine Intelligenzsteigerung feststellen. vw



Entspannend: Die Mind Machine von InnoMed

Da wippt der Busen

Loriel versucht dem harten Softwaregeschäft eine erotische Seite abzugewinnen. Im Action-Adventure *Entity* steuert Ihr ein reichlich vollbusiges Mädel durch fünf lange Levels. Die böse Hexe *Entity* ist aus dem intergalaktischen Knast

ausgebüchst, und Ihr, also die anziehende Heldin, seid aufgefordert, die garstige Alte wieder zurückzuschaffen. So läuft die Dame durch die 32-Farben-Landschaften und darf allerlei knifflige Rätsel lösen. Dabei wollen Euch natürlich Dutzende Gegner und Obermotze an die Unschuld. Eure Emanze läßt sich jedoch nicht unterkriegen und schlägt kräftig zurück. Bis Dezember muß der potente Käufer jedoch warten. kn



Entity: überall schöne Aussichten...

Bildschirm-schoner

Virtuelle Realität für den Hausgebrauch: Da die Farb-LED-Brillen der professionellen Cyberspace-Studios

noch den Wert eines Mittelklassewagens haben, machte sich eine kalifornische Firma an die Arbeit, eine Low-cost-Variante des Matrix-Interfaces zu entwickeln. Das Resultat ihrer langjährigen Bemühungen ist das *Private Eye*: ein Miniatur-LED-Monitor in einer zwerghafter 3 x 3 x 9 cm Größe.



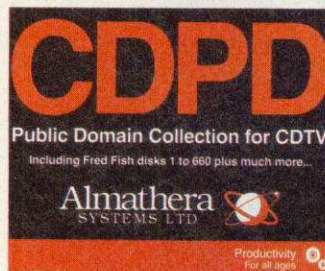
Das Private Eye ist eine abgespeckte Cyberspace-Brille

Mit einem Stirnband wird das Mäusekino direkt vor das rechte oder linke Auge geschnallt. Durch die extrem geringe Entfernung verschmilzt das Gehirn die Einzelbilder beider Augen zu einem großen virtuellen Bild; Euch wird also vorgegaukelt, die normale Umgebung und darin das Display des Eyes als ein schwebendes Monitorbild zu sehen. Das LED-Display hat eine Auflösung von 720 x 280 monochrom roten Pixeln.

Die aufregende Idee wird leider durch relativ schlaife Technik und einen hohen Preis torpediert: Die Bilddarstellung ist auf PC-CGA-Programme oder spezielle Grafiksoftware beschränkt, und 2200 Mark machen das Heimauge zu einem sündhaft teuren Spielzeug. Letztendlich darf das "Private Eye" als progressives Experiment gewertet werden, das einen hoffnungsvollen Schritt in Richtung Wohnzimmer-Cyberspace darstellt. *cd*

Aquarium

Programmierorientierte Besitzer eines CDTV oder Amiga-CD-ROMs kommen mit einer prallgefüllten CD von Almathera Systems Ltd. voll auf ihre Kosten. Auf der silbernen Scheibe befinden sich alle Fish-Disks von Nr. 1 bis 660 und damit eine fundamentale PD-Tools-Sammlung. Das weit verbreitete Fish-Disk-Datenverarbeitungsprogramm *Aquarium* ist ebenfalls auf der CD untergebracht. Damit ist es möglich, durch Angabe von Programmnamen oder Attributen nach einzelnen Utilities zu suchen. Der übrige Platz wurde mit aufwendigen Soundtracker-Modulen gefüllt — eine CD, die wahrlich in keiner Sammlung fehlen sollte. *ri*



Acorn-News

Rechtzeitig zur Acorn-User Show in London präsentiert Archimedes eine Reihe neuer Rechner zusammen mit einer überarbeiteten Preisliste. Hier liefern wir Euch schon mal einen kleinen Ausblick auf die brandneue Produktpalette. Der Preis des A3000 sinkt auf 999 Mark. Damit ist zum ersten Mal auf der Welt ein RISC-Computer unter die Preisgrenze von 1000 Mark gefallen. Acorn greift jetzt massiv den Homecomputer-Markt mit einem vier MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde) schnellen 32-Bit-Computer an. Zum Lieferumfang des A3000 gehören alle wichtigen Tools wie Texteditor, Grafik- und Musikprogramme sowie Spiele. Damit ist der kompakte Tastaturcomputer der ideale Einstieg in die zukunftsreiche Welt der RISC-Prozessoren.

Zeitgleich erscheint in England ein neues Modell, das erst nächstes Jahr in Deutschland lieferbar sein wird: der A3010. Zum A3000 gibt's wenig Unterschiede, einzig der etwas schnellere Prozessor und eine

probleme beim lösen eines rollenspiels ?

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

Abandoned Places Amberstar Buck Rogers 1 & 2 Cruise for a Corpse Darkseed <i>Das schwarze Auge</i> Death Knights of Krynn Dungeon Master Eco Quest Elvira 1 & 2 Eternam Eye of Beholder 1 & 2 Fate - Gates of Dawn Heimdall Hook Indiana Jones 3 & 4 Ishar	Immortal, the Kathedrale, die King's Quest 5 <i>King's Quest 6</i> <i>Laura Bow 2</i> Legend <i>Legend of Kyrandia</i> Lords of Doom Lure of the Temptress Might and Magic 3 <i>Might and Magic 4</i> (demn.) Monkey Island 1 & 2 Obitus Pirates <i>Planet 9 from outer Space</i> Pools of Darkness Police Quest 3	Prophecy of the Shadow <i>Quest for Glory 3</i> Robin Hood Adventure <i>Sherlock Holmes</i> Shining in Darkness (MD) Space Quest 4 Spirit of Adventure Star Trek Adventure <i>Summoning, the</i> Treasures sav. Frontier Ultima 6 & 7 <i>Ultima 7 - 2. Teil</i> Ultima Underworld Warriors eternal Sun (MD) Wizardry 6 <i>Wizardry 7</i> (demn.)
--	--	---

Preise für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 1000 Berlin 21 **Tel.: 030/391 84 95**

Gewinnen Sie mit dem Telefoncomputer!

Musik-Quiz:
Tel.: 0190-190-555 (CD's zu gewinnen)

Prominenten-Quiz:
0190-190-995 (PC-Software zu gewinnen)

0190-Info-Line:
0190-190-994 (Beratungsservice)

Talking Newsletter:
0190-190-996 (0190-Insiderinfos)

Einfach wählen!
(Nur in NRW - 12 Sek. = 1 Tarifeinheit)

Neu: Competition PRO jetzt auch als Mini

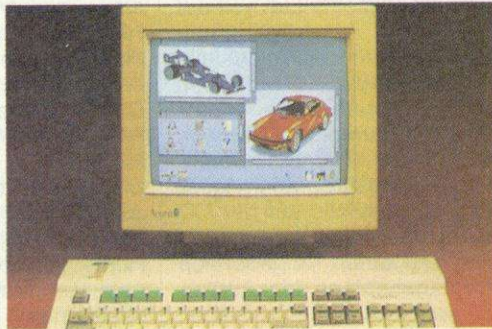
75% so groß wie das Original und 100%ig in der Leistung: Competition Pro Mini, die perfekte Hand-Hold-Version. In der cleveren Verpackung als 3,5"-Disketten-Box. In Fachgeschäften und Kaufhäusern.

DYNAMICS
Dynamics marketing GmbH
Hamburg

breitere Reihe von Slots stehen dem Anwender zur Verfügung. Sonst bleibt alles beim alten.

Der anspruchsvollere Benutzer gibt sich erst mit dem A4000 zufrieden, der eine abgesetzte Tastatur, den Prozes-

sor des A3010 und eine schnelle 80-MByte-Platte mit vielen Erweiterungsmöglichkeiten bietet. Zusammen mit dem Monitor schlagen dann 3200 Mark zu Buche. Nicht's für schwach gepolsterte Brieftaschen. ri



Ein edles Gehäuse und schnellerer Prozessor sind im A3010 vereint

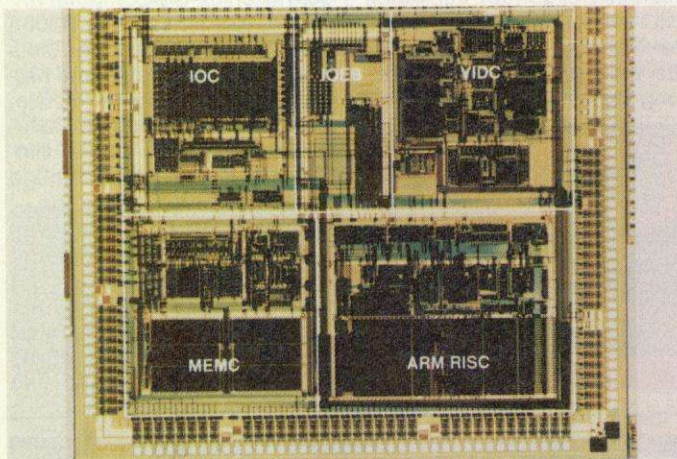


Competition Pro Mini — die neue Joystickgeneration für die neue Spielergeneration

Zwergenzocker

Die Joystickbastler von Dynamics sind immer wieder für eine Überraschung gut. War der "Competition Pro" schon vor einigen Jahren der Verkaufshit, wird es dieses Jahr vielleicht der Nachwuchs sein. Bekanntlich hat der "Competition" viele Formen. Dabei hat sich ein Zweierge-spann aus dem klassischen Stück und dem "Competition

Pro Star" herauskristallisiert, das wiederum in ein intimes Techtelmechtel verfiel. Die Zusammenarbeit trug Früchte und da war er: der kleine, niedliche und witzige **Competition Pro Mini**. Der Mini-Stick liegt toll in der Hand und läßt nicht ein Feature der großen Brüder missen. Zudem lagert der kleine Joystick in einer Verpackung, die im Nachhinein als Diskettenbox für 3½-Zoll-Disks benutzt werden kann. Zu einem Preis von 30 bis 40 Mark (je nach Ausführung) gibt's den kleinen Wichtel überall zu kaufen. kn



Das neue Highlight von Acorn — der RAM 250-RISC Prozessor



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?

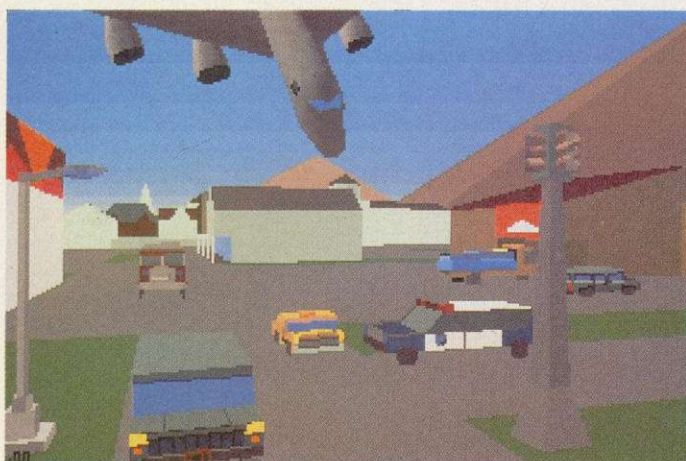
Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6,-DM in Briefmarken für MS-DOS 3,5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: Universum, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

Hollywood at Home

Disney Software meets Virtual Reality: Mit **Stunt Island** seid Ihr in der Lage, Euren eigenen Katastrophenfilm abzdrehen. Die Kombination aus Flugsimulator und Animationsprogramm wird Anfang nächsten Jahres für alle PCler erhältlich sein. Das Programm enthält zehn verschiedene

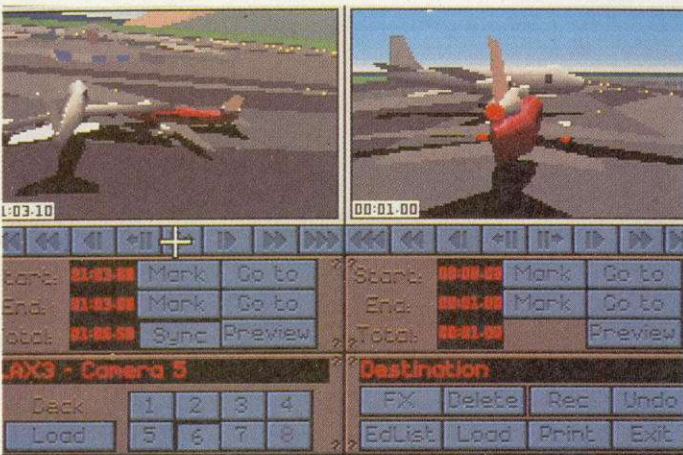
Flugzeuge, mit denen Ihr durch die Landschaft düst, und über 150 verschiedene Objekte, die in Euer Filmchen eingebaut werden können. Werkelt eine Soundkarte im PC, darf die Flugshow mit der passenden Musik und jeder Menge Effekten versehen werden. Sogar eine "Post-Production" gibt's, in der die Bilderserie geschnitten und neu zusammengesetzt wird. Filmvirtuosen sollten die Augen offen halten. Mit etwas Glück dürft Ihr Weihnachten losfilmen. *kn*



Geschmacklos: Selbst Abstürze lassen sich simulieren.



Peng, du bist tot: eine Rakete im Anflug — zum Glück nur im Film



Im Schneiderraum geht's heiß her: Die Katastrophe muß beeindruckend sein.

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden!
Bestellnotruf: 02374-74112

<p>AMIGA</p> <p>1869 75,95 A 320 Airbus 89,95 Air Bucks 59,95 Air Support 59,95 Amberstar 75,95 Aquatic Games 59,95 Bane of the Cosmic Forge d. 75,95 Barbarian 2 ! 29,95 Bards Tale Constr. Set* 69,95 Birds of Prey 75,95</p> <p>History Line* 69,95</p> <p>Bonanza Brothers 59,95 Bundesliga Manager Prof. 69,95 Carl Lewis Challenge 59,95 Castle of Dr. Brain 75,95 Centerbase 65,95 Civilization 79,95 Curse of Enchantia* 85,95 Das schwarze Auge * 75,95 Der Patrizier 75,95 Dynablasters 69,95 Eye of the Beholder 2 d. 85,95 F15 II Strike Eagle 79,95 Hexuma 85,95 Jaguar XJ 220 59,95 KGB* 69,95</p> <p>Robosports* 75,95</p> <p>Killing Cloud ! 24,95 Lemmings ! 39,95 Lord of the Rings 69,95 Lords of the Rising Sun ! 29,95 Lotus 3 65,95 Lure of the Temptress 65,95 Midwinter 2 79,95 Microprose F1 GP 79,95 Monkey Island 2 79,95 No greater Glory 69,95 No second Price* a. Anf. Paladin 2 69,95 Pinball Dreams 59,95 Police Quest 3 d. 69,95 Pools of Darkness 65,95</p> <p>Waxworks* 69,95</p> <p>Populous 2 65,95 Railroad Tycoon 79,95 Return of Medusa 65,95 Sensible Soccer 59,95 Shadow of the Beast 3 65,95 Silent Service 2 79,95 Silly Putty * a. Anf. Space Quest 4 75,95 Special Forces 79,95 Toki ! 39,95 Traders 65,95 Wing Commander* a. Anf. Wizkid 59,95 Zool 59,95</p> <p>Mega Drive</p> <p>Magnum Set 349,95 Aliens 3 99,95 Bulls vs. Lakers 109,95 Chuck Rock 99,95 Double Dragon 79,95 Gods * a. Anf. Greendog 99,95 James Pond 2 95,95 LHX Attack Chopper * 99,95 NHLPA-Hockey * 99,95 Pitfighter 99,95 Simpsons 99,95 Super Off Road 79,95 Talemtis Adventure 129,95 Terminator 99,95 Test Drive 2 99,95 Winter Challenge 99,95</p>	<p>PC</p> <p>1869 85,95 A 320 Airbus 89,95 Abandoned Places 69,95 Aces of the Pacific 79,95 Adv. Destroyer Simulator 29,95 Alone in the Dark * 95,95 Amberstar 85,95 A.T.A.C. 95,95 A-Train d. 99,95 B-17 Flying Fortress 98,95</p> <p>F-15 Strike Eagle 3* 99,95</p> <p>Birds of Prey 95,95 Bundesliga Manager Prof. 69,95 Carriers at War 75,95 Civilization d. 98,95 Conquest of the Longbow 79,95 Curse of Enchantia * 89,95 Das schwarze Auge 89,95 Der Patrizier 89,95 Dungeon Master 75,95 F-16 Falcon 3.0 98,95 F-16 Fal. 3.0 Mission Disk 59,95</p> <p>History Line* 85,95</p> <p>F-117 Nighthawk 98,95 Flight of the Intruder 5.25 ! 39,95 Gunship 2000 98,95 Gunship 2000 Scenario 59,95 Hexuma 85,95 Imperium ! 29,95 Indiana Jones 4 d. * 95,95 Kaiser 95,95 KGB * 79,95 Kings Quest 6 85,95 Laura Bow 2 d. 79,95</p> <p>Might & Magic 4 75,95</p> <p>Leath. God. 2 d. * 85,95 Legend of Kyrandia 85,95 Lemmings ! 39,95 Links 386 99,95 Lost Fil. of Sherlock Holmes* 89,95 Lost Treasures of Infocom 104,95 Lure of the Temptress 79,95 Monkey Island 2 dt. 85,95 Perfect General 89,95 Planets Edge d. 85,95 Powermonger 79,95 Quest for Glory 3 79,95 Robosports (Windows) * 79,95</p> <p>Wizardry 7 85,95</p> <p>Rex Nebular 95,95 Rock'n Roll ! 19,95 Sim Ant dt. 85,95 Special Forces 89,95 Spellcasting 301 75,95 Star Controll 2 * 85,95 Summer Challenge * 75,95 The Summoning 79,95 Ultima 7 d. 99,95 Ultima Underworld 79,95 Utopia 69,95 Waxworks * 75,95</p> <p>Soundblaster 2.0 189,95 Soundgalaxy NX 269,95 Roland SCC 1 959,95 Competition Pro PC 69,95 Adv. Gravis Joystick 79,95 Analog X-Train 69,95 Thrustmaster Flight-u. Weapon Control 359,95 Philips CDROM int. 599,00</p>
--	--

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. Versandgebühren: 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. Ausland nur Vorkasse + 15,00 DM.

Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn 7, Tel. 02374/74112, Fax 02374/70454.

COMANCHE



Auf den ersten Blick hätte man den winzigen Mini-stand, den das kleine Softwarehaus Novalogic auf der letzten ECTS-Show in London hatte, leicht übersehen. — Wäre nicht auf einem günstig platzierten Monitor die Demo eines neuen Hubschraubersimulators gelaufen, die nicht nur bei unseren Redakteuren, sondern auch bei der Konkurrenz für erhebliche Unruhe sorgte. Kein Wunder, denn *Comanche*, so der deutsche Titel des Programms, das hierzulande bei Softgold erscheint, zeigt den Fliegerkollegen vor allem technisch die Zähne.

So kehrt Novalogic der bisherigen 3-D-Technik, die in der Vergangenheit bei fast allen Simulationen Verwendung fand, nahezu vollkommen den Rücken. Glatte Flächen, simple Polygone oder eine 08/15-Landschaft soll es deshalb in *Comanche* erst gar nicht geben. Statt dessen machen die Grafiker ausgiebigen Gebrauch von der Bitmap-Zeichentechnik, um Flugzeuge, Hubschrauber und Panzer darzustellen. Da-

Feuer frei: Ein paar feindliche Helikopter werden unter Beschuß genommen.

Komplex: Im Cockpit müssen zahlreiche Anzeigen und Monitore während des Fluges überwacht werden.

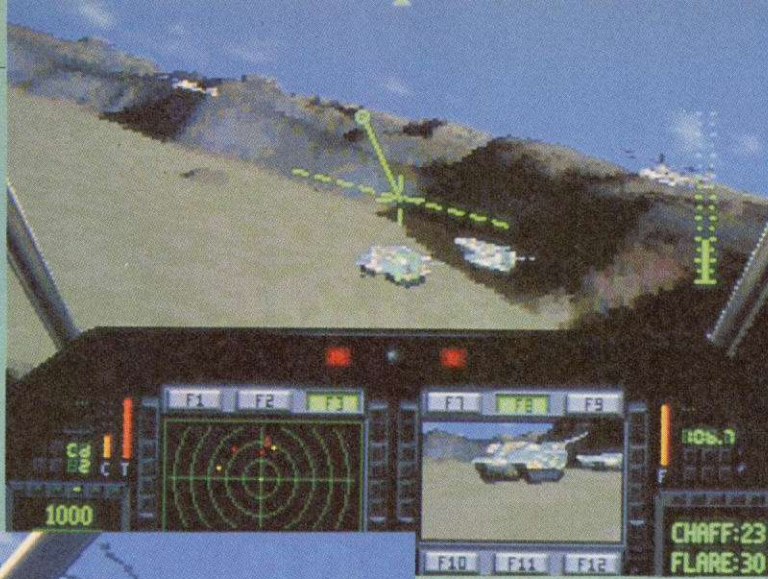


Die Simulationszukunft hat schon begonnen. Das kleine kalifornische Softwarehaus Novalogic zeigte auf der ECTS-Show einen neuen High-Tech-Flugsimulator, der für gehörige Unruhe unter der Konkurrenz sorgte.

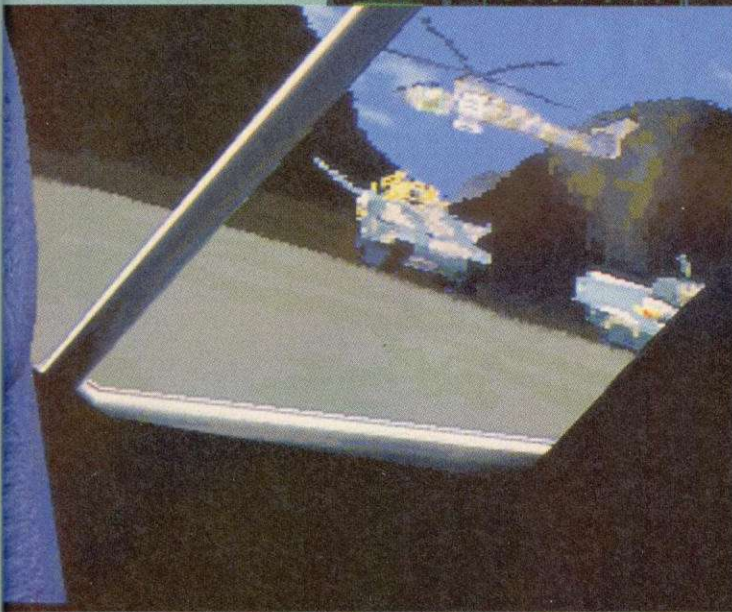
mit bei weitem nicht genug: Die Landschaft, durch die Ihr Euren Helikopter, den futuristischen RAH-66-Hubschrauber, auf der Jagd nach diesen Drogenbaronen steuert, unterscheidet sich radikal von allem, was bisher über den Monitor flimmerte. Das Wort "Landschaft" bekommt bei *Comanche* eine völlig neue Bedeutung. Die verschiedenen Einsatzgebiete, geplant sind zur Zeit ein Wüstenszenario und ein Dschungelgebiet, entsprechen den Originalgeländedaten der ausgesuchten Lände-

reien. Anhand von Satellitendaten, Geländefotos und Landkarten übertragen die Programmierer nahezu jede Bodenwelle in das Spiel. Um der Datenfülle gerecht zu werden und das Digi-Gelände auch grafisch passend umzusetzen, entwarfen Novalogics Designer ein komplett neues Grafiksystem mit Namen *Voxel Space*. Die Mühe macht sich bezahlt. Eine solch detaillierte Landschaftsgrafik, die *Comanche* auf dem PC bietet, war bislang nur sündhaft teuren Supersimulatoren vorbehalten. Der

Gegner, wie diese Panzergruppe, sind höchst detailreich gezeichnet

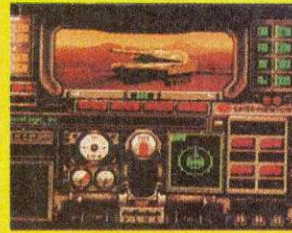


Ein Unterschied wie Tag und Nacht: oben Gunship 2000, unten Comanche



Verschiedene Perspektiven, wie z.B. der Blick rechts aus dem Cockpit, gibt's natürlich auch beim Comanche

Stahlhart: In Battlefield 2000 rattern moderne Panzer um die Wette (oben). So fing alles an: Wolfpack, die U-Boot-Simulation von Novalogic (unten).



Hubschraubervergleich

Die technische Leistung Novalogics kommt erst im direkten Vergleich mit dem Edelhubschrauber Gunship 2000 voll zur Geltung. Während sich der Microprose Klassiker im herkömmlichen 3-D-Vektorgrafikgewand, hier bei einem Flug durch ein Flußtal, präsentiert, glänzt der Neuling Comanche bei einer ähnlichen Spielszene mit Bilderpracht im Bitmap-Stil. Ohne Zweifel müssen sich die Kollegen von der Konkurrenz langfristig, zumindest im Bereich der Technik, etwas einfallen lassen.

Karte im PC gibt's zusätzlich Digi-Effekte und Sprachausgabe. Ein "normaler" Joystick soll ebenso unterstützt werden, wie der High-End-Flug-Joystick Thrustmaster.

Damit bei aller Technikpracht die spielerische Seite nicht zur kurz kommt, soll Comanche nicht nur den beinhaltenen Simulationsprofi ansprechen, sondern auch den Gelegenheitsflieger. Der Schwierigkeitsgrad der zahlreichen Kampfaufträge läßt sich den individuellen Flugkünsten anpassen, damit Einsteiger sich in Ruhe an das Flugverhalten des RAH-66 gewöhnen und mit der Bedienung des Helikopters sowie der verschiedenen Waffensysteme vertraut machen können. mh

Novalogic in Kürze

Seit der U-Boot-Simulation Wolfpack, die immerhin vor rund zwei Jahren erschien und der nur mäßiger Erfolg beschieden war, trat Novalogic nur selten mit Neuerscheinungen in das Rampenlicht. Daß mit der kleinen kalifornischen Firma in naher Zukunft ernsthaft zu rechnen ist, beweisen nicht nur Comanche, sondern zwei weitere High-End-Projekte, die in den Softwarelabors von Novalogic zur Zeit in Vorbereitung sind. Da ist zum einen die SF-Simulations-Klopperei Ultrabots, zum anderen das vielversprechende Panzerspiel Battlefield 2000, das schon auf der letzten ECTS-Show in London einen Achtungserfolg erzielte. Während Panzerfreunde noch einige Monate auf Battlefield 2000 warten müssen, das Programm ist für Frühjahr 1993 geplant, sollen die BattleMech-ähnlichen Superroboter aus Ultrabots schon zur Weihnachtszeit durch digitale Welten stapfen. Zur Zeit ist nur eine PC-Version geplant.



Roboterrabatz verspricht die PC-Version von Ultrabots

A timeless land.

**Where horses
still run free.**

**Where some men do
what others
only dream about.**

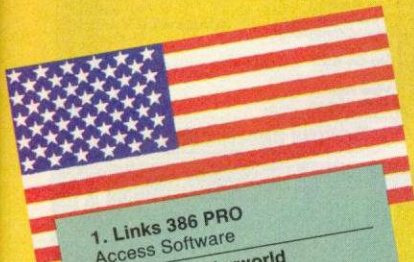
WIAL

PRÄSENTIERT VON

Wial

Versand Service GmbH

Wial-Versand GmbH, Liegnitzerstraße 13, 8038 Gröbenzell,
Tel.: 08142-9011 und 8079, Fax: 08142-54654



1. Links 386 PRO
Access Software
2. Ultima Underworld
Origin
3. Ultima VII: The Black Gate
Origin
4. Black Crypt
Electronic Arts
5. Aces of The Pacific
Dynamix
6. Wing Commander: Sp. Op. 2
Origin
7. Out of this World
Interplay
8. Pinball Dreams 21st
Century Ent.
9. Might and Magic 3
New World Computing
10. Civilization
Microprose

Eine Hitparade kommt selten allein: In den *Power Play* Charts findet Ihr — direkt neben den Rennern aus England und den USA — Eure eigenen Lieblingsspiele. Wenn Ihr am großen Wertungsrad drehen und einen schmackigen Preis abfassen wollt, kommt Ihr nicht an der Hitparaden-Mitmachkarte vorbei. Der Loseimer wartet, also: *Power-Play*-Seite 51 aufschlagen, Karte herausreißen, Name, Computertyp, Lieblingsspiel eintragen, Briefmarke draufkleben, abschicken und gewinnen. Für die Superunterstützung bedanken wir uns beim Wial Versand. *cd*

Als neuer Hauptgewinn lockt ein Softwaregutschein im Wert von 350 Mark! Auf das Mega Drive der Ausgabe 10 darf sich Josef Kuske freuen. Je ein Spiel gewinnen Joachim Frevel, Robert Eberlein, Andre Oehme, Marion Wischnack und Daniel Ketzler.



1. Sensible Soccer
Renegade
2. Civilization
Microprose
3. Monkey Island 2
Lucasfilm Games
4. Formula One Grand Prix
Microprose
5. Falcon
Action 16
6. The Games '92
Ocean
7. Lure of the Temptress
Virgin
8. Championship Manager
Domark
9. Oh No more Lemmings
Psygnosis
10. G. Taylor Soccer Chall.
Krisalis

Amiga

1. Monkey Island II
2. Monkey Island
3. Battle Isle
4. Bundesliga M. Prof.
5. Civilization

MS-DOS

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

C64

1. Turrigan II
2. Pirates
3. Ultima VI
4. Zak Mc Kracken
5. Sim City

Atari ST

1. Monkey Island
2. Amberstar
3. Sensible Soccer
4. Special Forces
5. Lemmings

Mega Drive

1. EA Hockey
2. Sonic the Hedgehog
3. Desert Strike
4. Wonderboy V
5. Quackshot

Handheld

1. Tiny Toons (GB)
2. Final Fantasy II (GB)
3. Sonic Hedgehog (GB)
4. Parodius (GB)
5. Final Fan. Adv. (GB)

	TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1) The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	8. Monat
2.	(2) The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	21. Monat
3.	(5) Civilization	Microprose	7. Monat
4.	(4) Bundesliga Manager Professional	Software 2000	11. Monat
5.	(7) Battle Isle	Blue Byte	11. Monat
6.	(6) Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	4. Monat
7.	(3) Lemmings	Psygnosis	20. Monat
8.	(11) Wing Commander 2	Origin	12. Monat
9.	(19) Populous 2	Electronic Arts	9. Monat
10.	(12) Eye of the Beholder 2	SSI	6. Monat
11.	(9) Formula One Grand Prix	Microprose	6. Monat
12.	(10) Turrigan 2	Rainbow Arts	18. Monat
13.	(8) Pirates	Microprose	61. Monat
14.	(14) Mad TV	Rainbow Arts	3. Monat
15.	(13) Pinball Dreams	21st Century Ent.	5. Monat
16.	(18) Ultima Underworld	Origin	3. Monat
17.	(—) Amberstar	Thalion	3. Monat
18.	(20) Sensible Soccer	Renegade	2. Monat
19.	(15) Railroad Tycoon	Microprose	21. Monat
20.	(—) Star Trek — 25th Anniversary	Interplay	6. Monat

030 694 48 62

THE DREAM FACTORY

030 693 72 45

040 490 83 94

11-19h Versandtelefon + Anrufbeantworter

..... SPIELE GmbH

11-18.30h Ladentelefon - kein Versand

GAME BOY table listing titles like Duck Tales, Dynablasters, Adventure Island, Amazing Yator, Asteroids, Batman 2, Battletoads, Blues Brothers, Book's Adventure, Boulder Dash, Boucle 2, Castellian, Centipede, Castlevania 2.

SUPER NINTENDO table listing titles like Super Mario Joypad, SUPER NINTENDO 60 Hz inc., Jyoypad, ADAPTER, ACTION REPLAY PRO, JOYPAD, MARIO PAINT, STREIFPFLICHTER-2-JOYBOARD.

SUPER NINTENDO table listing titles like Joe & Mac, Jimmy Conors Tennis, John Madden Football, King of Monsters, Lemmings 1, Master of Monsters, Mech Warrior, Mega Man, Might & Magic 2.

SUPER NINTENDO table listing titles like Super Probotector, Super Shanghai, Super Slam Dunk, Super Smash TV, Super Soccer, Super Star Wars, Turtles 4, Ultima 6, Ultimate Football, Ultrabots, Wing Commander 1, Wings 2 - Aces High, Wizardry 5, WWF Wrestling, Zelda 3.

Populous

Ein Gott zu sein, war schon immer schön, jetzt sind die Konsolengötter an der Reihe. Der Sucht-Strategie-Klassiker mit vielen, vielen Extraleistungen auf Modul!!!

Populous variants table listing Mega Man 2, Mega Man 3, Mickey Mouse, Mickys D. Chase, Monopoly, Narnesha 2, Nibungas Ambit, Pinball K of Gator, Populous, Pyramids of Ra, Prince of Persia, Rampart, Rolans Curse 2, Saga, Shanghai.

Populous variants table listing American Gladiators, Arcana, Axelay, Battletoads, Bulls vs Lakers, Callifornia Games, Camelry, Castlevania 4, Chuck Rock, David Crane's Amazing Tennis, Desert Strike, Dinosaurs (Dino-City), Dragons Lair, Dungeonmaster, Dynablasters (Bomber Boy), Equinox, F-15 Super Strike Eagle, Football 2000, Fatal Fury, Final Fantasy 2, F-Zero, Gods, Hit the Ice, Hook.

Populous variants table listing Neo Blader, Spindizzy Worlds, Streetfighter 2, Super Aleste (Space Megaforce), Super Baseball 2020, Super BattleTank, Super Dunk Shot (NCAA Basketball), Super Ghoul's n' Ghosts, Super Mario Kart, Super Pang, Super Pinball (Dragons Fury), Super Play Action Football.

Super Smash TV

Die härteste Future-Game-Show der Welt jetzt live am Monitor. Für 1-2 selbstmörderische Kandidaten. "Big Money - Big Prices" are waiting for you.

Neo Geo table listing Neo Geo RGB o. PAL, m. 1 Joypad + Netzteil, Art of Fighting, Baseballstars 2, Burning Fight, King of Monsters 2, Last Resort, Mutation Nation, Ninja Commando, Prince of Persia, Sen Go Ku 2, Soccer, View Point, World Heroes.

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung

Über 2000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins allergrößtes Lager

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61 Mittenwalder Str. 47 100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße Versandzentrale und Ladengeschäft

THE DREAM FACTORY Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20 Osterstr. 50 300m vom U-Bahnhof Osterstraße Ladengeschäft

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

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

030/6944156 Info-Anrufbeantworter 030/6944256 Fax-Line

GAME GEAR table listing titles like Game Gear DT inc, Sonic + Netzteil, TV Tunes, A. Agassi Tennis, Aleste, Axe Battler, Chuck Rock, Crystal Warriors, D. Robinson S. C., Lucky D. Capers, Galaga 91, Griffin, L. Montana Football, Kick Off, Leaderboard Golf.

MEGA DRIVE table listing titles like Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar, Action Replay Pro, Arcade Power Stick, CD's, Infrared-Joypad-Set mit 2 Joypads, Japan-Adapter, Joypad, 3 rd World War, 7 Cities of Gold, Abrams BattleTank, Aeroblasters, A-Tain, Aleste, Alien 3, Andre Agassi Tennis, Atomic Runner, Batman 1, Batman Returns, Black Crypt, Buck Rogers 1, Bulls vs Lakers, Chakan, Chuck Rock, David Cranes Amazing Tennis, David Robinsons Supreme Court, Desert Strike, Dragons Fury (vorher Devil Crash), Evander Holyfield Boxing, European Club Soccer, F-15 Strike Eagle 2, Football 2000, Flinstones, Galahad, Games - Winter Challenge, Games - Summer Challenge, Gemfire, Ghoul's n' Ghosts, Gley Lancer, Gods.

MEGA DRIVE table listing titles like Grandslam, GreenG, Gynoug, Hit the Ice, James Bond, James Bond 2 - Robocop, James Bond 3 - Aquatic Games, Jennifer Capriati Tennis, John Madden Football 92, John Madden Football 93, King Salmon, Landstalker, Lemmings, LHX Attack Chopper, Lord of the Rings 1, Lotus Turbo Challenge, Master of Monsters, Mega lo Mania, Mick & Mack, Mickey Mouse - Castle of Illusion, Mickey Mouse - Fanzasia, Mickey Mouse - World of Illusion, Might & Magic 2, Might & Magic 3, Monaco GP 2, NHLPA Hockey 93, Olympic Gold, PGA Golf 1, Phantasy Star 2 mit Hintbook, Phantasy Star 3, Populous 1, Powermanger, Predator 2, Quakshot, Rampart, RBI Baseball 4, Revenge of Shinobi 1, Road Rash 2, Road Riot (4 Wheel Drive).

MEGA DRIVE table listing titles like Romance of three Kingdoms 2, Shining in the Darkness 1, Shining Force, Side Pocket, Sonic 2, Speedball 2, Sports Talk Baseball, Starflight 1, Star Odyssey, Steel Talons, Streets of Rage 2, Super BattleTank, Super Smash TV, Team USA Basketball, Terminator 1.

Rampart

Die Umsetzung des Tengen-Automaten auf alle Konsolen und Handhelds ist (fast) vollbracht. Die mühsere Bürgengeschichte m. Tetris/Zwischenpiel ist schlicht genial!!!

ATARI LYNX table listing titles like Lynx 2 Dt. 1, Lynx 2 Garantie, Awesome Golf, Baseball Heroes, Bill & Ted Adv, Black Out, Blues Lightning, Checkered Flag, Dracula, Eye of Beholder, Guardians, Hockey, Ishido, Klax, Lemmings, NFL Football, Pinball Jam, Rampart, Shadow of Beast, Shanghai, Snake, Steel Talons, Super Off Road, Toki, Warbirds, XY Bots.

Himmliche Preise

MEGA DRIVE table listing titles like Grandslam, GreenG, Gynoug, Hit the Ice, James Bond, James Bond 2 - Robocop, James Bond 3 - Aquatic Games, Jennifer Capriati Tennis, John Madden Football 92, John Madden Football 93, King Salmon, Landstalker, Lemmings, LHX Attack Chopper, Lord of the Rings 1, Lotus Turbo Challenge, Master of Monsters, Mega lo Mania, Mick & Mack, Mickey Mouse - Castle of Illusion, Mickey Mouse - Fanzasia, Mickey Mouse - World of Illusion, Might & Magic 2, Might & Magic 3, Monaco GP 2, NHLPA Hockey 93, Olympic Gold, PGA Golf 1, Phantasy Star 2 mit Hintbook, Phantasy Star 3, Populous 1, Powermanger, Predator 2, Quakshot, Rampart, RBI Baseball 4, Revenge of Shinobi 1, Road Rash 2, Road Riot (4 Wheel Drive).

Einfach probieren und Staunen

MEGA DRIVE table listing titles like Romance of three Kingdoms 2, Shining in the Darkness 1, Shining Force, Side Pocket, Sonic 2, Speedball 2, Sports Talk Baseball, Starflight 1, Star Odyssey, Steel Talons, Streets of Rage 2, Super BattleTank, Super Smash TV, Team USA Basketball, Terminator 1.

Lemmings

Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul. Perfekt umgesetzt und angepaßt an eine Joypad-Steuerung. Zeigt den putzigen Selbstmördern, wo's lang geht...

The Immortal, Thunderforce 3, Thunderforce 4, Toki, Twinkle Tale, Twisted Flipper (Crisis Ball), Uncharted Waters, Warriors of Eternal Sun, Warriors of Rome 2, Warsong, Wonderboy in Monsterworld (5), World Class Leaderboard, WWF Wrestlingmania, Xenon 2, Young Indians Jones.

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren. Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 8,50 DM, bis 300 DM: 6,50 DM, bis 400 DM: 4,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettenpost + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quitt Euch der Wissenschaft besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Etlliche Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluß (12.10.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.

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.
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	69,50 DM
Elvira II	71,50 DM
Epic	69,00 DM
Exodus 3010	69,00 DM
Eye of the Beholder II (kpl. dt.)	87,00 DM
Grand Prix	78,50 DM
Golf (Microprose)	79,50 DM
Gunship 2000	* 86,50 DM
Hexuma (kpl. deutsch)	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Larry V	84,50 DM
Legend of Kyrandia (kpl. dt.)	* 61,00 DM
Legend of Valour	* 72,00 DM
Lemmings II	* 65,50 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Links	79,50 DM
Lotus Turbo Challenge III	51,00 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
Red Zone	61,00 DM
Space Shuttle	* 105,00 DM
Simpsons	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,50 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wing Commander (kpl. dt.)	* 86,50 DM

MS-DOS

1869	86,50 DM
Ace of Pacific	79,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
ATAC	87,00 DM
B.A.T. II	* a.A.
Battle Isle	HD 86,50 DM
Battle Isle Data Disk I	43,50 DM
Birds of Prey	74,00 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
B. 17	96,50 DM
Civilisation (dt.)	97,50 DM
Comanchy	* 86,50 DM
Darklands	109,00 DM
Das schwarze Auge	86,50 DM
Der Patrizier (kpl. dt.)	86,50 DM
Dune	79,50 DM
Eye of the Beholder II (kpl. dt.)	89,50 DM
Elvira II	83,00 DM
F153	* a.A.
Falcon 3.0	99,00 DM
Guest	* a.A.
Gunship 2000 Sc. disk	61,00 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Harrier Jump Jet	* 99,50 DM
Indiana Jones IV (kpl. dt.)	* 95,00 DM
Legend of Kyrandia (kpl. dt.)	* 65,50 DM
Lemmings II	* 73,00 DM
Links Pro	99,50 DM
Mad TV	86,50 DM
Mega Lomania	* a.A.
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA 86,50 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 (kpl. deutsch)	* 93,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Ultima VII (kpl. dt.)	* 99,50 DM
Ultima Trilogy (IV, V u. VI)	86,50 DM
Wizardry VII	69,00 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
Elvira II	76,00 DM
Epic	72,00 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Golf	79,50 DM
Grand Prix	79,50 DM
Knight of the Sky	79,50 DM
Lotus Turbo Chall. III	* 51,00 DM
Pacific Island	69,00 DM
Populous II	74,50 DM
Powermonger Data Disk	68,00 DM
Wizkid	61,00 DM

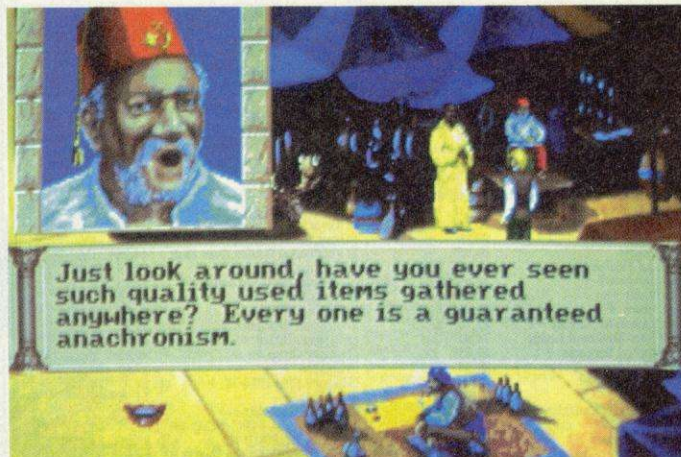
*Varenkündigung, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Vorbestellungen möglich.

Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an!
(Bitte Computertyp angeben!!!)

Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork. DM6,- Restzahl. DM9,- AuslandVork. DM25,-

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

Jenseits von Afrika



Ein Basar darf hier nicht fehlen

Quest for Glory 3
Wages of War

So You Want To Be A Hero?", fragte uns Sierra schon vor zwei Jahren und natürlich wollten wir. 1991 wollten wir schon wieder und stürzten uns in *Trial by Fire* in ein orientalisches Abenteuer. Der dritte Teil der *Hero's Quest*-Reihe versetzt uns 1000 Kilometer weiter südlich, mitten ins dunkle Herz von Afrika. Dort erwartet uns eine wüste Geschichte, gewürzt mit Voodoo-Priesterinnen, ägyptischen Göttern und versunkenen Dschungelstädten.

Wie schon die beiden Vorgänger, unterscheidet sich auch *Wages of War* etwas vom sonst üblichen Adventure-Standard. Unser Held bewegt sich zwar genretypisch durch eine gezeichnete Spiellandschaft, hat aber, anders als seine zahlreichen Kollegen eigene Charakterwerte, die sich im Laufe des Abenteuers weiterentwickeln. Zusätzlich dürft ihr zwischen Krieger, Dieb und Zauberlehrling wählen und so die Stärken und Schwächen des Helden vorbe-



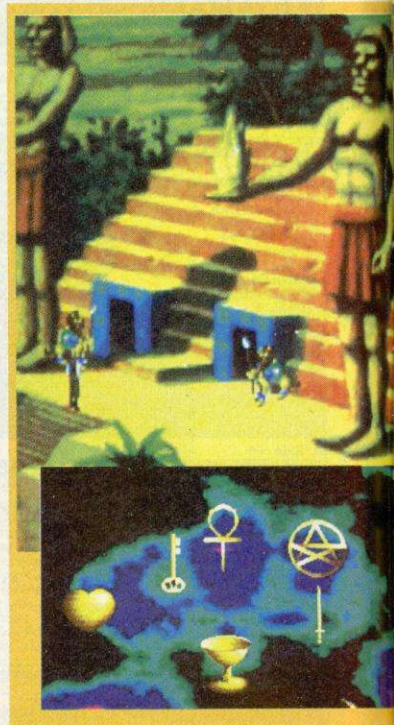
Simpel, aber gut: Das Bohnenspiel.

Hau den Lukas

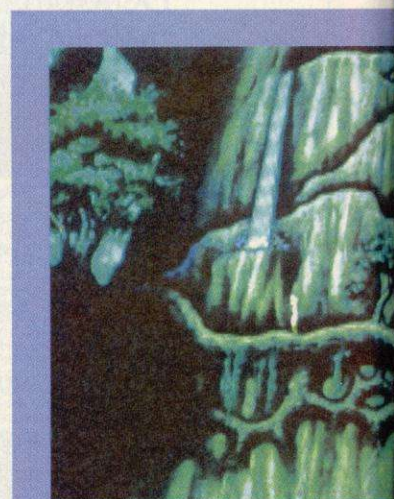
Kämpfe in der *Hero's Quest*-Reihe werden nicht vom Computer ausgewürfelt, sondern in harter Handarbeit überstanden. Held und Monster stehen sich dabei Augen in Augen gegenüber. Angetrieben von der Maus und vier Steuer-Icons am rechten Bildschirmrand geht das Gemetzel los, bis eine Partei alle "Hit-Points" verloren hat und der Überlebende triumphiert. Seht Ihr Eure Fälle davonschwimmen, zieht



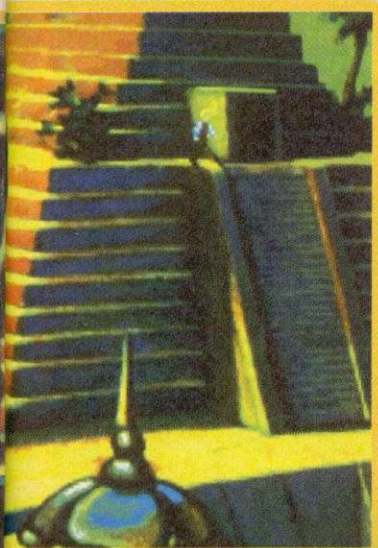
Ihr die Notbremse und flüchtet -- was leider nicht in jedem Falle gelingt. Zum Glück darf man diese Kämpfe in einem Menü entschärfen und den Schwierigkeitsgrad herunterschrauben.



stimmen. Während ein Magier im Laufe des Abenteuers bis zu 15 Sprüche wählen kann, ist vor dem Dieb bald keine Tür mehr sicher und der Krieger zerstampft die Monster im Dutzend. Hier steckt auch die zweite Besonderheit von *Wages of War*: Kämpfe werden in Echtzeit auf einem speziellem



Der Baum der Erkenntnis von außen und von innen



Die Wüstenstadt Tarna in voller Breitseite.

Mystische Symbole bietet Quest for Glory satt.

Prügelbildschirm ausgetragen. Nichts geändert hat sich an der inzwischen standardisierten Sierra-Steuerung. Entweder klickt Ihr die Kommandos auf einer Icon-Leiste am oberen Bildschirm zusammen oder verändert mit der rechten Maustaste den Cursor direkt. Wie üblich, wird kein einziges

Sierra-Fans dürften sich langsam daran gewöhnt haben, daß der Nagelkau-Faktor der Puzzles auf amerikanisches High-School-Maß geschrumpft ist. Das heißt, jeder halbwegs geschulte Rätselknacker kommt ohne Probleme und leider zu einfach über die Runden. An der Spielmechanik hat sich zu den beiden Vorgängern nicht das Geringste geändert, nur die Grafiken von Andy Hojos haben den beeindruckenden Sprung ins VGA-Nirvana mitgemacht. Daß



die Reise quer durch den afrikanischen Kontinent trotzdem nicht ins Mittelmaß abrutscht, haben wir der überbordenden Fantasie von Lori und Corey Cole zu verdanken. Das Designer-Ehepaar knallt uns die mystischen Erlebnisse nur so um die Ohren. Sogar ein Besuch beim ägyptischen Gott Anubis ist drin. Wie in den beiden Vorgängern wird auch hier das Genre kräftig durch den Kakao gezogen – an witzigen Dialogen herrscht kein Mangel.



Charakter: Ist dieser Held ein ganzer Mann?

Wort mehr getippt. Um dennoch nicht völlig stumm durch Afrika zu tapsen, können gesprächige Charaktere im Bedarfsfall vorgefertigte Fragen aus kleinen Menüs zusammenklicken. Wer noch einen erfahrenen Helden aus den ersten beiden Teilen auf Diskette zwischengelagert hat, darf den alten Kumpel in das neue Spiel importieren. Der Vorteil liegt auf der Hand: Der Veteran hat schon ein paar Charakterpunkte mehr. **vw**

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Galaxy

MS-DOS 72%

Grafik: 76% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Roland, Soundblaster, EMS, XMS, Joystick, Maus

Geplant für: -

Bernd Kauerz
Njoy

	AMIGA	PC
1869	79.90	92.90
A-Train	-	99.90
Airbus A320	91.90	94.90
Airline	-	74.90
Amberstar	79.90	a. A.
B17 Flyi.Fortr.	-	104.90
Bundesl.Man.Prof.	69.90	73.90
Civilisation	88.90	104.90
Crisis i. t. Cremlin	-	104.90
Darklands	a. A.	104.90
Darkseed	-	99.90
Das Schw. Auge	78.90	89.90
Dune	78.90	91.90
Eternam	-	89.90
Eye of t.Beho.II	78.90	84.90
Fire and Ice	64.90	a. A.
F1 Grand Prix	79.90	a. A.
Global Effect	84.90	89.90
Gobliins	72.90	75.90



Qualitäts-Media PC

- 2 Jahre Garantie auf das Main-Board -
386-40 MHz 64 KB Cache, 4 MB,
HD 107 MB, VGA 16/512 KB,
3,5" oder 5,25" Laufw., 14" Col.
Monitor SSI, Sound Blaster 2.0,
MS-DOS 5.0, ausgew. PD-Soft

DM 2645,- incl. Versand

CD-ROM-KIT

Sound BlasterPro, Panasonic CD-ROM Laufwerk, engl **DM 745,-**
deutsche Hilfsanleitung

Hardball III	72.90	87.90
Hook	72.90	78.90
Indiana Jones IV	a. A.	84.90
Laura Bow II	a. A.	104.90
Leisure S. Larry V	94.90	99.90
Lord Of Rings II	-	84.90
Lotus III	69.90	-
Lure Of Temptr.	72.90	79.90
Might & Magic 4	a. A.	77.90
Patrizier	78.90	89.90
PGA Golf Tour +	78.90	82.90
Pools of Darknes	72.90	74.90
Populous II	67.90	a. A.
Railroad Tycoon	78.90	84.90
Sec.Weapon o.t.L.	-	94.90
Sensible Soccer	64.90	-
Space MAX	72.90	78.90
Star Treck	-	78.90
Steigenb.Hotelm.	59.90	64.90
The two Towers	-	84.90
Treasures	-	114.90
Ultima7 o.Underw.	-	89.90
Wing Commander	86.90	64.90
Wing Com. Del.	-	104.90
Wing Com.II	-	88.90

Änderungen vorbehalten

Bitte fordern Sie unsere Liste an

Post-Vork. DM 6,- Post-Nachn. DM 9,- UPS-Nachn. DM13,- Ausland-Vork. DM 15,-

Kein Ladenverkauf - nur Versand

Mo - Fr 16.30 - 19.30; sonst Anrufbeantworter

Tel. 0 21 59 / 5 19 54

Fax 0 21 59 / 5 19 55

Am Gumpertzhof 26- 4005Meerbusch2

Der doppelte Roger



Die kleinen Zwischenspielchen werden lecker eingeleitet

Rex Nebular

The Cosmic Gender Bender

Wer ist das? Er ist leicht trottelig, hat Probleme mit Frauen und anderen Aliens, stürzt von einer Katastrophe in die Nächste und lebt in der Zukunft? Völlig falsch, es ist nicht Roger Wilco. Der Held, mit dem wir es zu tun haben, sieht zwar aus wie Sierra's Raumputzmann und benimmt sich auch so, aber zur Welt gekommen ist er bei Microprose. Dort begann man

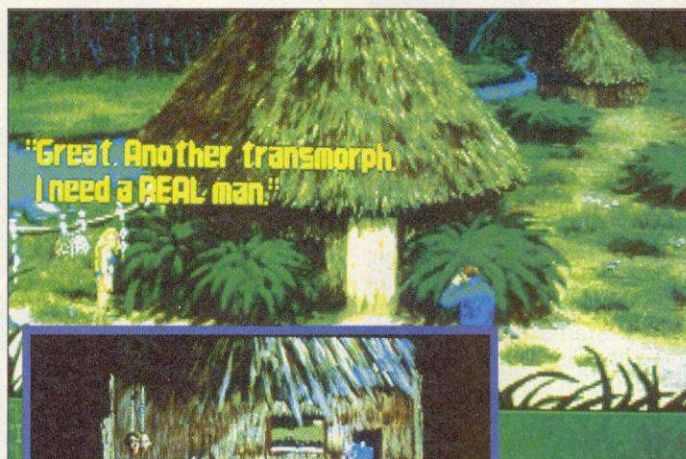
sich, ob der ständigen Programmierung von Simulationen, zu langweilen und bastelte sich schnell einen neuen Adventure-Krieger zusammen. Da als möglicher Einsatzort entweder Phantasia- oder Futureland in Frage kommt, verschlägt es uns mal wieder in den fernen Weltenraum.

Nach dem obligatorischen Vorspann, in dem wir über die tieferen Beweggründe von Rex

Mein lieber Rex, leider bist Du an meinem freundlichen Gesicht vorbeigeschliddert. Es sollte mich nicht wundern, wenn in der Rechtsabteilung von Sierra inzwischen die Juristen heißlaufen — Soviel Geklautes auf einem Haufen sieht man nicht alle Tage. Auch Spieler, die mindestens ein neues Adventure pro Woche verspeisen, werden sich bei soviel Wiederholung veräppelt fühlen. Zum Glück hat man bei Microprose wenigstens die



Rätselkurve geschafft und zum Teil ein paar recht knackig-witzige Puzzles programmiert. Über die Steuerung muß man kein Wort verlieren, da die bewährten Elemente der Konkurrenz übernommen wurden. Trotzdem sollten Sierra-Fans auf den nächsten Teil von Space Quest warten. Rex Nebular wünsche ich für die bereits geplanten Fortsetzungen etwas mehr Eigenständigkeit und Charakter. Der Bursche ist ausbaufähig.



Schau mir in die Augen Kleines: Rex flirtet über Menü.



Befehls-gewalt: Kleine Kommandosätze werden einfach zusammengekllickt.

aufgeklärt werden, bauen wir recht unvermittelt mit ihm eine Bruchlandung auf dem Planeten Androgena. Nomen est Omen – Die Weltkugel wimmelt von Mädels, die von Männern überhaupt nichts halten und deshalb gnadenlos zur Schere greifen. Damit Rex und sein kosmischer Schniedelwutz das Abenteuer heil überstehen, heißt es für uns, den Planeten erkunden und alle anstehenden Rätsel lösen.

Rex kommt aus der Ideenreorte, und vereint deshalb fast alle Features der etablierten Konkurrenzhelden. Gesteuert wird er mit der Maus durch eine teils scrollende, teils umklappende Grafik. Ein intelligenter Mauszeiger wählt automatisch den wahrscheinlichsten Befehl. Wahlweise dürft Ihr à la *Monkey Island* aus einem Befehlsvorrat am unteren Bildschirmrand und dem Inhalt des Inventorys eigene Kommandosätze zusammenklicken. Werdet Ihr in ein Gespräch verwickelt, wählt Ihr die passenden Antwortsätze aus

einem "Multiple-Choice"-Menü. Wie es sich bei so einem brisanten Thema gehört, dürfen Lustmolche, *Leisure Suit Larry* läßt grüßen, zwischen verschiedenen "Filth"-Levels wählen. Leider gibt's auch in der "heißesten" Stufe nicht mehr digitalisierte Mädels zu sehen, als in jeder halbwegs seriösen Illustrierten. vw

Genre: Adventure

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

MS-DOS

54%

Grafik: 60%

Sound: 64%

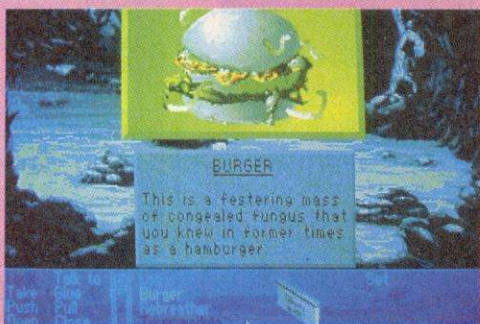
Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Maus, Adlib, Soundblaster, Roland

Geplant für: Amiga

Power Tip:
Ein verdorbener Hamburger macht die schlimmste Schlange schwach.

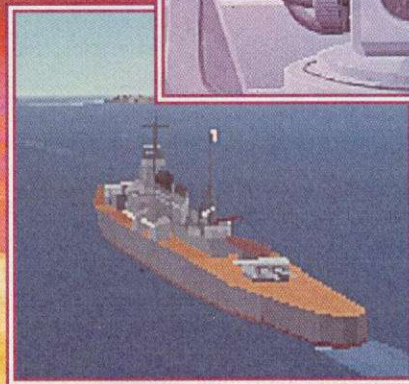


TASK FORCE

1 9 4 2

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

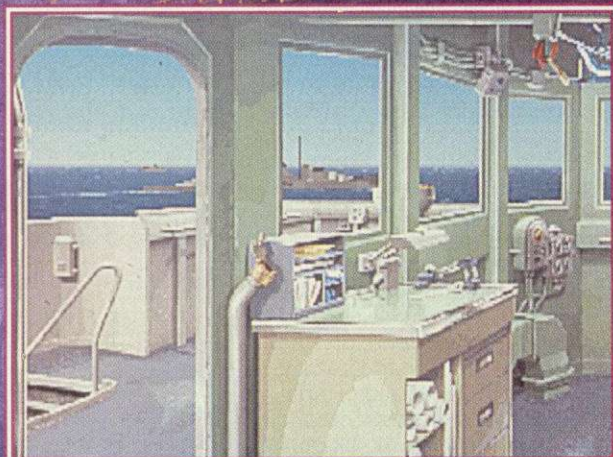
Die Seeschlachten um die Salomoninseln änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges. Jetzt können Sie in einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges das Kommando über die Kampfverbände übernehmen, die an diesem Krieg beteiligt waren.



Führen Sie eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen in einer Formation in den Kampf.

Entscheiden Sie, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Sie Torpedos ab, legen Sie Rauchteppiche aus und setzen Sie Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein.

Eilen Sie inmitten blitzender Explosionen, fliegender Granaten und dem ohrenbetäubenden Donnern der Seeschlacht von einem Posten zum anderen!

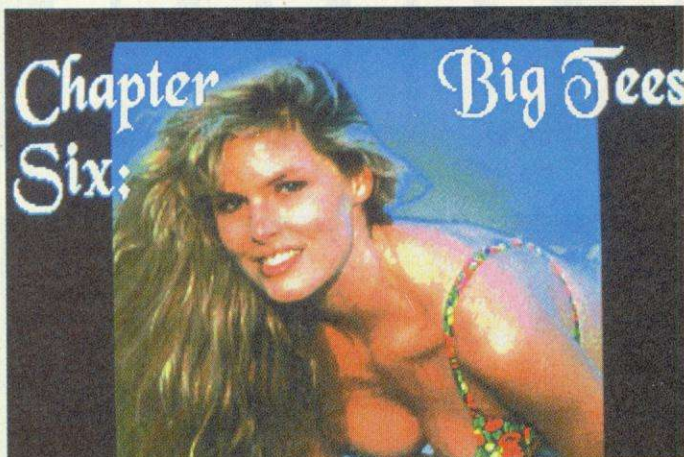


"Task Force 1942" von MicroProse. Nur so können Sie die Spannung ... und das Risiko ... des Seekrieges im Zweiten Weltkrieg erleben!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

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

Mit Magie ans Eingemachte



Die kleinen Zwischenspielen werden lecker eingeleitet

Spellcasting 301

Spring Break

Der Frühling ist die Jahreszeit der Verliebten. Unter diesem und weiteren anrühnigen Mottos unterbrechen die Magier-Azubis aus der Sorcerer-University ihr Semester, um sich eine Woche am Strand von Naughtytail zu erholen. Wenn ein halbes Dutzend Möchte-gern-Machos den Aufreißerstrand heimsucht, kann das zu einigem Ärger führen.

In diesem Fall werden Ernie Eaglebeak und seine Freunde zu einem Strandduell mit den Muskelpaketen der St.Weinsberg Magician Univerity herausgefordert. Die Disziplinen sind über die Woche verteilt

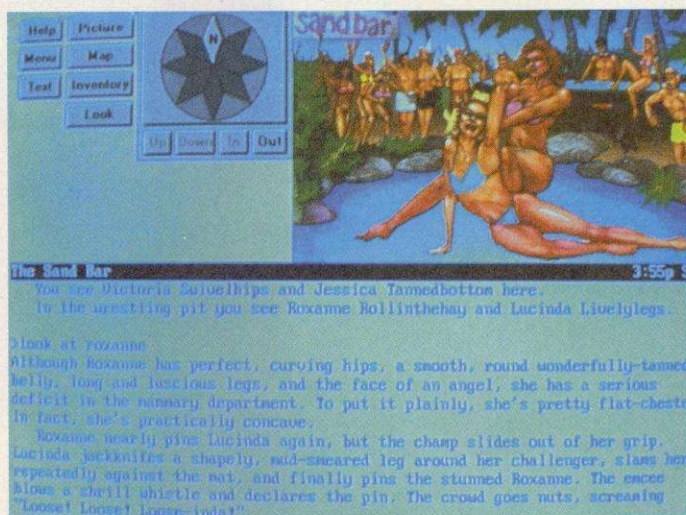
und enthalten die verrücktesten Aufgaben. Ihr müßt beispielsweise das fantastischste Mädchen für den Wet-T-Shirt-Contest auftreiben oder eine Partie Volleyball gewinnen. Gewichtheben gehört genauso dazu wie Parties veranstalten. Am Ende der Ferienwoche stellt sich dann heraus, welche Adepten ihren Siegeszug nach Hause mit Wein, Weib und Gesang feiern dürfen.

Steve Meretzky, bekannt durch *Leather Goddesses of Phobos*, präsentiert mit der *Spring Break* das dritte Textadventure auf einer Welt, die sich von der Unsrigen nur un-

Es steht außer Frage, daß Fans der bisherigen Abenteuer von Legend erneut auf ihre Kosten kommen. Die Texte sind oberwiegend geschrieben, wenn auch manche Komik nur durch englischen Sprachwitz erreicht wird – Voraussetzung für den ultimativen Sorcerer-Spielspaß ist eine gute Kenntnis der englischen Sprache. Auch wenn's nicht besonders cool aussieht, das Englisch-Wörterbuch auf dem Schreibtisch hilft in manchen Situationen weiter. Es genügt oft nicht, die Texte zu überfliegen; verstehen und zitieren ist gefragt.



Da ich zugunsten von mehr Text gerne auf die Mausmenüs verzichte, freue ich mich darüber, daß man den Bildschirm-aufbau ganz persönlich konfigurieren darf. Auch wenn der Parser im Vergleich zu Infocom-Spielen etwas abfällt, reicht der Wortschatz zum flüssigen Lösen und stufenweisen Verzweifeln allemal. Wer Textadventures mag, gerne ein paar nette Grafiken entdeckt und Spaß an witzigen englischen Texten hat, wird erstklassig mit *Spring Break* bedient. Zudem hockt ein Hauch Erotik im RAM.



Komfortabel: Spring Break läßt sich mit Maus oder Tastatur steuern

wesentlich unterscheidet. Auf Pelorie ist Magie und Zauberei ebenso alltäglich wie Fast Food auf der Erde. So dürft Ihr in dem schon älteren, aber bewährten Adventuressystem nicht nur mit gewöhnlichen Kommandos nach dem Muster "Verb-Objekt" die Aufgaben erfüllen, sondern werft auch fleißig mit witzigen und ab und an sogar nützlichen Zaubersprüchen um Euch. Das Eingabesystem ist identisch mit den Legend-Vorgängern: Prinzipiell gebt Ihr Eure Textkommandos über die Tastatur ein. Wer die Maus als Eingabegerät vorzieht, kann einige zusätzliche Menüs aktivieren, in denen alle Verben und Objekte enthalten und lediglich anzuklicken sind. Zu jeder Ortschaft wird als Bonus ein kleines Bildchen eingeblendet – diesmal sind sogar Personen-Großaufnahmen mit von der Partie. Das Spiel ist in zwölf Kapitel unterteilt, die den Wettkampfaufgaben entsprechen. Die kleinen Geschichten werden

von Grafiken sehr hübscher und zudem halbnackter Mädels interessant eingeleitet. Zum Erreichen der Bestpunktzahlen in den teilweise erotischen Wettkämpfen löst Ihr knifflige, für Textadventures typische Puzzles, sammelt Gegenstände ein und versucht, sie miteinander zu verwenden.



Spring Break läßt sich in zwei Modi spielen: "Nice" ist eher harmlos...

....während "Naughty" doch etwas mehr ins Detail geht.

Genre: Text-Adventure

Hersteller: Legend

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS 81%

Grafik: 72% Sound: –

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland

Geplant für: –

LemmingsTM The Tribes



SIE SIND WIEDER DA!!! IN EINEM NEUEN PHANTASTISCHEN ABENTEUER!

12 neue Weiten mit den außergewöhnlichsten Akteuren der Softwarebranche – inklusive:

Windsurfen, Dudelsackspielern, Ballonfahren, Springern, Teppichreitern, Schneebailwerfern, Pyramidenbauern, Fechttern, Stabhochspringen, Bongospielern, Sandburgenbauern und vielen anderen Gestalten . .

- 12 brandneue Stämme, jeder mit individuellen Fähigkeiten
- Retten Sie die Stämme & gewinnen Sie den Talisman
- 256 brillante VGA-Farben
- Fesseinde Spielbarkeit

PARANOSTIA

PRESENTS A

**DMA
DESIGN**

PRODUCTION

- Kniffige Rätsel mit lustigen Animationen
- Außergewöhnliche Soundunterstützung mit digitalisierten Lemmingstimmen
- 8-Wege-Scrolling

IN ASSOCIATION MIT LEMMING ISLAND · LEMMINGS2 THE TRIBES · A 'WE'RE GOING TO TAKE YOU BY STORM' PRODUCTION
MUSIC BY McLEMMING THE PIPER · STUNTS BY ICARUS CAVE LEMMING · SCENERY BY MAGIC WALL LEMMING · MAYHEM BY CLUB BASHER LEMMING

Oh yes! Demnächst bei Ihrem Software-Händler!!

Die spielbare Lemmings-2-Demodiskette Amiga oder PC 3.5 gibt es gegen Einsendung von 6,00 DM in Briefmarken oder in Bar bei Selling Points GmbH, Alliance Division, Kennwort: Lemmings 2, Verler Straße 1, 4830 Güterloh.

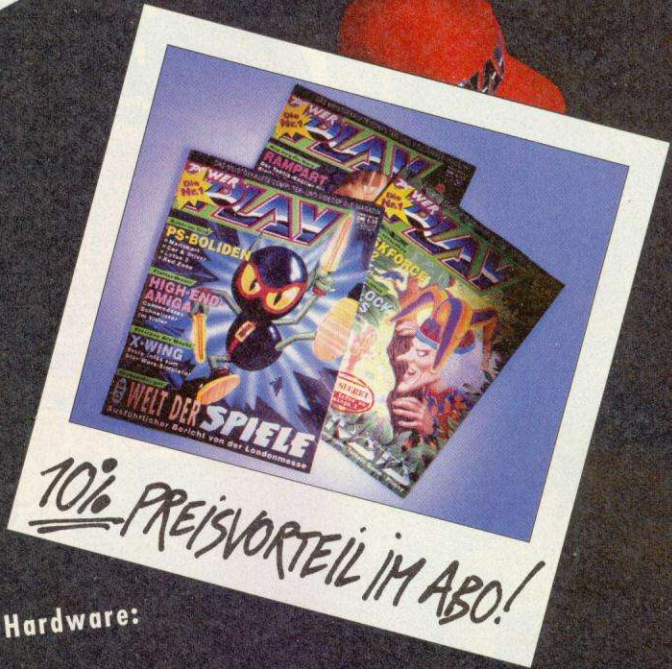
1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten
Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!



en zum Anklicken.

ble Parser nimmt abenteuerliche Satzkonstruktionen nur in Einzelfällen krumm. Wirklich beeindruckend ist, wie schon beim Vorgängerspiel, die Story: Eine Prise Edgar Allen Poe, ein Hauch H.P. Lovecraft und jede Menge echter Ewers bereiten einen gruselig-schönen Lesespaß. Auf die kleinen, enden Werbetexte sollte man nächsten Teil verzichten – hat man nicht mehr nötig.



nk Automapping-funktion sehen alle erforschten ume in der ersicht

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (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, Spellhammer, 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

Summe: _____ DM

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

Gesamtrechnungsbetrag _____ DM

Die Gewinn-Mitmachkarte

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

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

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

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

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiele willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

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

POWER PLAY-Abo-Karte

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

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

Ich bezahle

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

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

Datum, 2. Unterschrift

Y10051

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

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

1. _____
2. _____
3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8013 Haar

Ton, Steine, Scherben



Auf Wunsch wird ein Befehlsfeld eingeblendet.

Hexuma

Das Auge des Kal

Irgendwo im englischen Hochmoor: Der Nebel dräut, das Käutchen ruft – die Geister der Verstorbenen sind unterwegs. Wie es sich für ein Textadventure gehört, stehen wir vor einer Tür. Die Tür gehört zu einem Haus, in dem schon seit Jahrhunderten geheimnisvolle Mächte am Werk sind. Eine Legende erzählt von Gott Kal, von einem zerstörten Edelstein und alles vernichtender Macht. Die Scherben des Steins sind in den Dimensionen und Zeiten versteckt, der Schlüssel zu diesen unaussprechlichen Plätzen findet sich irgendwo im Haus. Gelingt es uns nicht, die Splitter der Macht zu retten, dann kehrt Kal zurück in die Welt und bringt Tod und unaussprechliches Verderben.

Harald Ewers entwickelt sich langsam, aber sicher zum Guru des deutschen Textadventures. *Hexuma* ist, nach *Das Stundenglas* und *Die Kathedrale* bereits sein dritter Ausflug in die Computerliteratur. Wie schon in den beiden Vorgängern, wird auch hier nicht nur erklärender Text, sondern jede Menge Grafik geboten. Ihr könnt Eure Abenteuer in herkömmlicher Weise mit der Tastatur bestehen und ganze Befehlssätze oder Kurzkommandos eingeben. Schreibfaule Helden arbeiten mit der Maus und einem Icon-Feld, in dem die gebräuchlichsten Befehle angeklickt werden. Zusätzlich sind fast alle Grafiken interaktiv. Das heißt, ein Klick

Genre: Textadventure

Hersteller: Software 2000

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Software 2000

MS-DOS 78%

Grafik: 54% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 10 MHz,
640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib,
Soundblaster, Maus

AMIGA 78%

Grafik: 54% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Festplatte,
Zweitlaufwerk

Geplant für: ST

Jede Lokalität
bietet eine
eigene Grafik.
(MS-DOS/VGA)



mit dem Cursor auf eine Blumenvase, und das Wort erscheint im Textfenster.

Ihr habt Euch in den Dimensionen verlaufen? Kein Problem, *Hexuma* verfügt über Automapping, das sich während des ganzen Spiels aktualisiert. Wer immer noch keinen rechten Durchblick hat, ruft ein Hilfsfenster auf, in dem bis zu sieben Befehlsvorschläge stehen. In manch brenzlichen Situationen eine



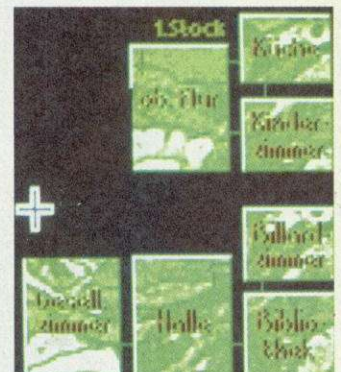
Bequemer geht's nimmer: Fertige Phrasen zum Anklicken.

Na, wer sagt denn. Harald Ewers und sein Weltenschmiedeteam haben sich mit jedem seiner Produkte gesteigert und liefert jetzt ein ausgereiftes deutsches Textadventure ab, das keinen Vergleich zu scheuen braucht. Die vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten sprechen die unterschiedlichsten Spielercharaktere an – Tastaturfreaks kommen ebenso auf ihre Kosten, wie faule Maustreiber. Der flexi-



ble Parser nimmt abenteuerliche Satzkonstruktionen nur in Einzelfällen krumm. Wirklich beeindruckend ist, wie schon beim Vorgängerspiel, die Story: Eine Prise Edgar Allen Poe, ein Hauch H.P. Lovecraft und jede Menge echter Ewers bereiten einen gruselig-schönen Lesespaß. Auf die kleinen, störenden Werbetexte sollte man im nächsten Teil verzichten – Das hat man nicht mehr nötig.

echte Entscheidungshilfe. Wer alles gerne schwarz auf weiß hat, kann sich mit dem Drucker eine Hardcopy seiner Abenteuer erstellen. vw



Dank Automapping-Funktion sehen wir alle erforschten Räume in der Übersicht

• The Bitmap Brothers •

THE CHAOS ENGINE



Vertrieb: RUSHWARE GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz:

• ZEIT FÜR CHAOS •

1 Meg Amiga, Atari ST und PC. • 1 oder 2 Spieler gleichzeitig.

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. © 1992 The Bitmap Brothers. Published by Renegade.

Tel: 071 702 3643 • Fax: 071 480 5690



Da Capo

POWERPLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Mit so einer Ausrüstung kann uns kaum etwas passieren.

Wizardry 7

Crusaders of the Dark Savant

Kein anderes Spiel hat Euch und uns so lange auf Trab gehalten, wie Sir Tech's dunkle Kreuzritterbande. Bereits im Januar stürmte Michael mit freudestrahlenden Augen und einer autorisierten Testversion aus des Programmierers Händen in die Redaktion. Die beiden Rollenspiel-freaks im Kollegenkreis, sprich Ritter Hengst und Monster Weitz, waren von da an für Tage nicht mehr gesehen. Euphorisch und verschwitzt kletterten wir aus dem letzten Dungeon, fabrizierten einen Testbericht und warteten auf die fertig verpackte Kaufversion...und warteten... und warteten... und warteten bis heute.

Keiner hatte mit der Gründlichkeit und Arbeitsmoral von Chefprogrammierer David Bradley gerechnet. Damit *Crusaders of the Dark Savant* auf zwei Disketten paßt, wurde kurz mal eben ein eigener Packer entwickelt. Die Helden-truppe kann jetzt, wie beim Vorgänger *Bane of the Cosmic Forge*, in bereits geplante Fortsetzungen übernommen werden. Die größte Verbesserung: Auch Besitzer von langsamen PCs (12 Mhz aufwärts) dürfen sich jetzt ins Getümmel stürzen. Ihr seht – die extra Wartezeit hat sich gelohnt. Ein Grund mehr für uns, die endgültig fix und fertige Version noch einmal in aller Ausführlichkeit vorzustellen.

Kurz die Hintergrundgeschichte: Irgendwo im Univer-

sum auf einem abgelegenen Planeten mit Namen Guardia sind die Pläne für eine unvorstellbare Energiemaschine versteckt. Versteckt aus einem guten Grund, denn die schlum-

Crusaders of the Dark Savant ist in allen Punkten eine konsequente Weiterentwicklung des brillianten Vorgängers. Die simplen EGA-Bilder mußten einer detaillierten VGA-Landschaft weichen. Die akustischen Piepser und Knaller des Vorgängers wurden durch mittelalterliche Soundtracks und Digi-Effekte ersetzt, die Benutzerführung auf den neuesten Stand gebracht. Ihr könnt aussichtslose Kämpfe jetzt jederzeit abbrechen, unbedacht weggeworfene Gegenstände finden sich später am selben Platz wieder. All das ist zwar erfreulich, aber noch nichts Besonderes und wird auch von Rollenspielen der Konkurrenz ge-



boten. Wirklich über- ragend wird dieser neueste Sproß der *Wizardry*-Reihe durch David Bradley's über- bordende Phantasie. Selbst in Lord British's Britannia kommt nicht die gleiche saftig-pralle Stimmung auf wie hier. Einfach genial sind die frei im Spiel umherwandernden

Konkurrenzparties. Im Laufe der Handlung entwickeln sich Freundschaften, man hilft sich gegenseitig in Notfällen oder schnappt sich wichtige Gegenstände vor der Nase weg. Bleibt nur zu hoffen, daß sich genug qualitätsbewußte Käufer finden, damit auch in Zukunft solche Ausnahmeprogramme entwickelt werden.

mernden Energien können nicht nur zum Wohl des Universums eingesetzt werden. Gelangen die Pläne in die falschen Hände, dann stellen sie die größte Bedrohung da. Irgendwann werden die genau- en Koordinaten von Guardia publik, und alle raumfahrenden Rassen errichten Stützpunkte auf dem Planeten. Mitten in diese kosmische Schatzsuche stürzen wir mit dem Raum-

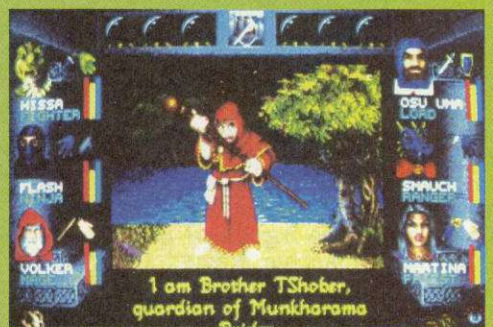
schiff, das wir uns am Ende von *Bane of the Cosmic Forge* unter den Raffnagel gerissen haben. Da zwischen den letzten befriedigenden Abenteuern schon ein paar Lichtjahre Stassischlaf liegen, beteiligen wir uns natürlich an der Jagd nach den Plänen.

Wieder steuert Ihr eine Party von sechs Charakteren durch eine riesengroße, dreidimen- sionale Ober- und Unterwelt.

Wer den richtigen Treibstoff findet darf zur See fahren.



Welches Mordinstrument darf es sein?



Der freundliche Fährmann:

Kleiner Reiseführer durch Guardia

Die Heldentruppe, fröhlich nach Männlein und Weiblein gemischt, geht natürlich den unterschiedlichsten Berufen nach. Insgesamt habt Ihr die Wahl zwischen 11 Rassen und 12 Klassen. Ihr findet die gen-üblichen Krieger, Magier und Priester, ebenso wie echte Spezialisten, etwa Ninjas oder Samurai. Diese Profikiller steigen zwar etwas langsamer in ihren Erfahrungsstufen, verfügen dafür aber wesentlich mehr "Skills" als ihre Kollegen. Magier, Priester, Alchemisten und Psioniker wählen aus 96 Zaubersprüchen. Vom kümmerlichen "Energy Blast" bis zur durchschlagenden "Nuklear Explosion" ist alles im Angebot. Voraussetzung ist immer, daß der lernwillige Azubi bereits genug Erfahrungspunkte gesammelt hat. Die werden nach erfolgreichen Kämpfen vergeben, oder wenn Ihr eine besonders wichtige

Meine Damen und Herren, sehr geehrte Monster. Bevor wir uns auf die gefährvolle und spannende Reise durch die Welt von Lost Guardia machen, erlauben Sie mir einen kleinen Hinweis: Die Reiseleitung rät dringend dazu, Ihre Gefährten möglichst sorgfältig auszuwählen. Wir wissen aus eigener leidvoller Erfahrung, daß die Geburt eines Samurais oder Ninjas, einer Walküre oder eines Bischofs mit zeitraubenden Schwierigkeiten verbunden ist. Trotzdem sollten Sie diese Mühen in Kauf nehmen. Mit solch treuen Gesellen in Ihrer Touristengruppe werden Sie anstehenden Gefahren viel besser trotzen können.

Genug der Vorrede, beginnen wir unsere Reise in "New City". In dieses reizende Städtchen am See der Verzweiflung werden wir im Laufe

der Abenteuer immer wieder zurückkehren. Sollten Sie Schwierigkeiten mit den Stadtwachen haben, dann fragen Sie einfach nach "PALUKES". In seinem Waffenladen können Sie auch erste Ausrüstungsgegenstände erstehen. Etwas reichhaltiger ist die Auswahl in dem verlassenen Laden. Sprechen Sie den unfreundlichen Umpani mal auf "BLACK MARKET" an.

In jeder Stadt findet sich ein Kanalisationssystem. Den passenden Schlüssel gibt's umsonst in der Bücherei bei Professor Wunderland. Eine Frage nach den "Archives" wirkt Wunder. Den Eingang zum Stadt-Dungeon finden Sie in der "Condemned Area".

Sicher möchten Sie auch das Stadtmuseum besichtigen. Wenn Ihnen das passende Kleingeld fehlt, empfiehlt sich ein Besuch in der

Bank. Oft liegt Kleingeld in verborgenen Ritzen.

Im Museum müßen Sie wohl oder Übel in die Kugelpyramide greifen. Einer Ihrer Mitreisenden erkrankt zwar daran, die Belohnung wird aber später noch sehr wichtig. Im übrigen heilt der Priester der lokalen Kirche alle Kranken gegen einen kleinen Obulus. Falls Ihnen die sechs Faun-Gesichter keine Ruhe lassen: FEAR - ANGER - LAUGHTER - SILENT - SLEEPING - HAPPY.

Ist in NEW CITY alles erledigt, und auch der Gefangene aus dem Kerker befreit, dann gehen Sie bitte in nördlicher Richtung und besuchen Sie das ORKOGRE CASTLE. Nicht vergessen, "The Dartaen Alliance is Broken". Die Geschäftsleitung wünscht eine gute Reise."

vw

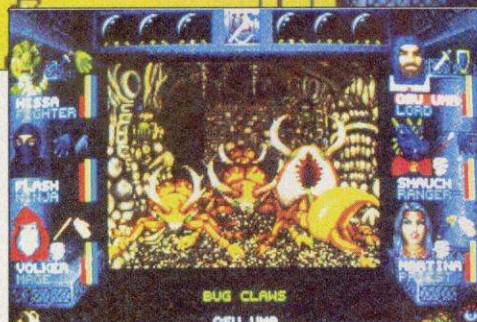


Entdeckung macht. Alle Kämpfe werden, wie das übrige Geschehen in 3-D-Perspektive gezeigt. Ihr steht den animierten Monstern Auge in Auge gegenüber und prügelt Euch in strategischen Kampfrunden mit den Feinden im Spiel Weggeworfene Gegenstände, die im letzten Teil unwiderbringlich verloren gingen, finden sich jetzt an Ort und Stelle. Wer also nicht ständig alle seine Schätze durch das Land tragen möchte, kann sich an sicherer Stelle einen Vorrat anlegen.

Diese Kämpfe nehmen zwar einen wichtigen, aber längst

Durchblick dank Auto-Mapping (oben)

Rundenkampf: Das Richtige für Strategen



nicht den ganzen Raum in Eurem Abenteuerleben ein. Mindestens genauso wertvoll sind umfangreiche Gespräche mit anderen Personen und Gruppen. Der eingebaute Parser versteht ganze Sätze und einzelne "Reizworte". Um die Konversationsrunden noch flexibler zu gestalten, hat Bradley

den handelnden Personen einen neuen "Skill" gegönnt - die Diplomatie. Charaktere, die hier bereits über einige Erfahrung verfügen, können anfangs reservierte Gestalten schnell zu Freunden machen und so wichtige Informationen sammeln. Vorsicht, wer zu viel von seinem Wissen preisgibt,

muß sich nicht wundern, wenn eine andere Gruppe den wertvollen Schatz als erste schnappt. Anders als im Vorgängerspiel wird jetzt der 256-Farben-Modus der VGA-Grafikkarte genutzt und werden alle gängigen Soundkarten unterstützt. Seid Ihr z.B. mit dem Segelboot unterwegs zu einer verwünschten Insel, dann rauscht das Meer und die Möven schreien. Als besonderer Leckerbissen wurde den Abenteurern ein übersichtliches Auto-Mapping gegönnt. Ritter und Burgfräulein, die vor dem anspruchsvollen, teils knackigen englischen Text zurückschrecken, dürfen beruhigt auf die Übersetzung warten. - Die Vorbereitungen bei Softgold laufen auf Hochtouren. Mit dem komplett deutschen *Crusaders of the Dark Savant* ist hoffentlich bereits im Januar zu rechnen.

vw

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sir-Tech

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sir-Tech

MS-DOS 94%

Grafik: 85% **Sound:** 56%

Schwierigkeit: schwer

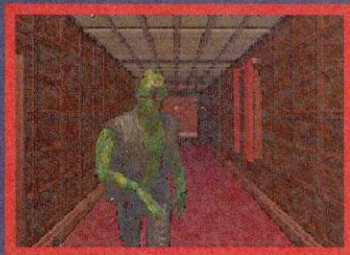
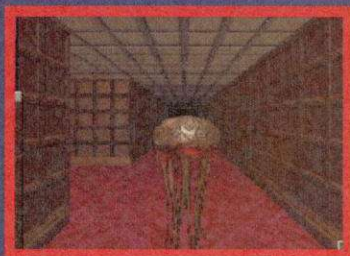
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

THE LEGACY

Der Alptraum hat begonnen!



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

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

Von den blauen Bergen

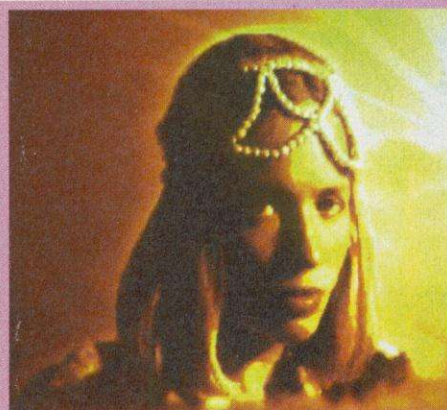


Ein Monnstone, ein Sunstone: Die Rätsel erinnern an *Indiana Jones 4*

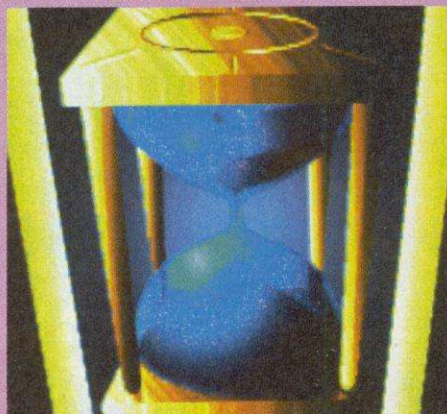
Ween

Ohkrum macht ein Gesicht wie drei Tage Regenwetter: Kein Wunder, es tobt ein schreckliches Unwetter, und dem greisen Zauberer und Beschützer des Königreiches der blauen Felsen entfliehen gerade die letzten Lebenskräfte. Doch des Unheils nicht genug: Ein alter Konkurrent – der falsche, habsüchtige und ehrgeizige Kraal – hat längst Wind

von der Sache bekommen. Er versucht nach endlosen Jahren der Verbannung zurückzukehren, um dem Königreich der blauen Felsen seine barbarische Herrschaft aufzudrücken. Nur eine klitzekleine Hoffnug trennt die lieblichen blauen Felsen vor der Tyrannei: Ween, ein junger dynamischer Zauberlehrling. Eure Aufgabe hört sich einfach an:



Die Prinzessin wartet nicht gern



Drei Sandkörner in drei Tagen sollten kein Problem sein

Durch *Ween* geht der engagierte Abenteurer, wie das heiße Messer durch die Butter. Selten findet sich ein Rätsel, das die Aufmerksamkeit länger als ein paar Minuten in Anspruch nimmt. Das heißt für *Indy 4* gestählte Adventure-Helden: Das Spiel beschränkt sich auf einen Nachmittag. Einige kleine logische Patzer wurden bei der Reihenfolge der Rätsellösung übersehen. Haltet Ihr nicht den vorgeschriebenen Spielablauf ein, sitzt Ihr unweigerlich fest.



Also besser einmal mehr speichern, als in einer Sackgasse festhängen. Immerhin wird für das Auge eine gelungene Mischung aus gezeichneten und digitalisierten Bildern geboten. Beide Varianten der Bildarstellung sind gekonnt miteinander verbunden. Auch musikalisch braucht sich *Ween* nicht hinter den blauen Felsen zu verstecken: Schöne Digi-Effekte und eine abwechslungsreiche Hintergrundmusik prägen das ansprechende Gesamtbild. Wer seine ersten



Stachelige Insekten helfen den Drachen zu besiegen

In drei Tagen gilt es, drei Sandkörner zu finden. An Eurer Seite kämpfen Ubi, Orbi, Petroy und Urm. Ubi und Orbi sind Zwillinge, die das Gepäck von *Ween* tragen, wenn sie nicht in der Gegend herumalbern. Petroy ist zwar nur telepathisch anwesend, für einen nützlichen Tip aber immer zu gebrauchen. Der letzte Helfer ist Urm – ein spitzzahniger Fledermausvampir, der sich für eine Erdbeere den Flügel ausrenkt. Habt Ihr die Eigenschaften Eurer Helfer herausgefunden, seid Ihr eine starke Truppe. Denn wo die glorreichen Fünf auftauchen, wird Teamgeist gefordert.

Ist es Euch gelungen, den Hobbymagier Krall mittels der drei Sandkörner auszuschalten, ist noch lange keine Zeit, sich auf die Zaubererhaut zu legen: Ihr werdet mit der Befreiung einer blaublütigen Prinzessinschönheit betraut. Doch bevor die geliebte Prinzessin schluchzend in Eure Arme sinkt, müssen die Fallen Kraals überwunden werden.

Mit märchenhaften sieben Icons laviert Ihr *Ween* durch die sandige Adventure-Story. Zu den zauberhaften Hilfsmitteln gehört ein Notizblock, in dem Ihr selbst Eintragungen

vornehmen dürft. Die Personen- und das Inventar-Icons dienen zur Manipulation der Gegenstände und Personen. Besonders praktisch ist das automatische Inventar: Wurde das Rätsel geknackt, sprich ist ein Gegenstand überflüssig, verschwindet er von selbst aus der Inventory-Liste. Kommt Ihr gar nicht mehr voran, gibt es die letzte Hilfsinstanz: das Joker-Icon. Das an besonders kniffligen Stellen Extratips verrät. Ihr könnt jede Menge Spielstände speichern. *cd*

Genre: Adventure

Hersteller: Cocktailvision

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Cocktailvision

MS-DOS 57%

Grafik: 74% Sound: 69%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

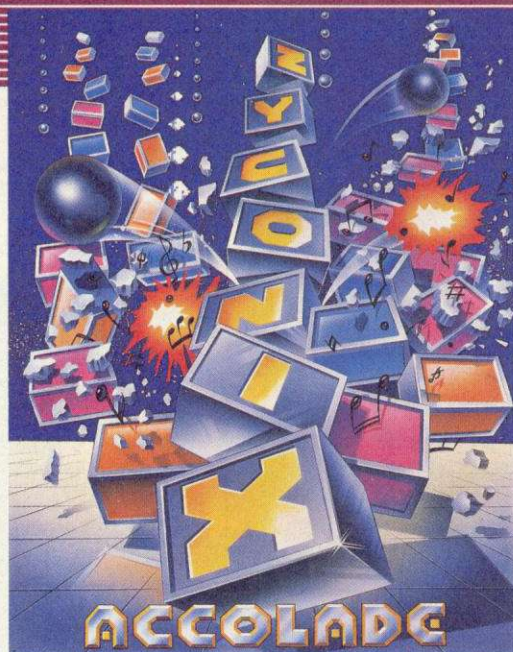
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus

Geplant für: Amiga, CD-ROM

Dein Puls rast, Dein Herz hämmert. Du spielst Zyconix.

Tausend Alarmglocken schrillen in Deinem Kopf. Das Fieber des Spielrausches brennt in Dir. Du bist nicht allein, Du wirst immer von fetziger Musik begleitet. Aber der Gesteinshagel hat noch lange kein Ende. Morgens um 5 bist Du schweißgebadet und Du weißt: es war kein verrückter Traum.

Sondern Zyconix,[™] das total irre Computerspiel von Accolade. Zahllose Trümmerwürfel aus dem Weltall stürzen auf Dich herab. Paß gut auf, daß sie Deinen Bildschirm nicht auffüllen. Pack' Dir die Brocken und schiebe sie in Linien, dann lösen sie sich in nichts auf. Das ist noch schwerer, als es sich anhört. Denn es



gibt genug fiese Fallen: explodierende Minen, tödliche Spieße oder zerstörerische Kugeln sorgen immer wieder für Rückschläge.

Mit 9 Geschwindigkeiten und dem richtigen Sound zu 4 Schwierigkeitsstufen kommt jeder in den Genuß eines heißkalten Spielrausches. Mal Funk, mal Jazz, mal Blues, mal Soul – mit Zyconix[™] spielt sich jeder schwindlig.

Atme noch einmal tief durch, bevor Du Deinen PC/Amiga-Fachhändler besuchst.

ACCOLADE[™]
The best in entertainment software[™]

Inserentenverzeichnis

Accolade	59	Konami	121, 147, 152
Alt GmbH	33	Theo Kranz-Versand	101
Arbirosoft	177	Kruse	35
Artifex	146		
ASI	3. US	Magic Bytes Verlag	131
		Magic Line	35
B.A.T.	2. US	Markt & Technik	
Bachler	149	Verlag	10, 50, 141, 155,
Belhag AG	164		165, 166, 181
Berry Lösungsservice	81	Maxion	179
Bomico	9, 63, 171	Microprose	47, 57, 151
		Mitsui	125
Cash Versand	101	MN Hobby-Soft	137
Club der		Philip Morris	40
Computerfreunde	109		
CoSi Computerspiele	105	N-Joy	45
CPS	129		
CPS Frank Heidak	92/93	Okay Soft	135
CWM	153		
		Peroka-Soft	44
DIF Game Verlag	89	Pfister	119
Dynamic Soft	81	Playsoft	135
Dynamics	33, 35		
		Quicksoft	69
Esser-Soft	84		
		Rothmans	15
Fandango	89	Royal Soft	31
Fantasy Productions	132	Rupp	156
Fischerwerke	171	Rushware	54, 67,
Flashpoint	103		123, 145, 169
Flying Carpet	81		
Funny-Software	19	Simon	65
Funsoft Witulski	84	Skyline	29
Funtastic	175	Soft & Sound	73
Funware	156	Softpower	146, 179
		Softsale	99
Galaxy	153	Software	99, 139
Gamesworld	87	Softworld	36
Gross Electronic	135		
Grzywaczewski	37	Thoma	
		Videogames	89
Hamo	85, 137	Time Soft	154
Hard'n Soft	45	Toys'R'Us	4. US
Hartung		Traumfabrik	42/43
Spiele GmbH	161, 159		
High-Score-Games	157	Ubisoft	127, 179
		United Software	49, 143
ICP Verlag	137		
		Vienna Computer	
Joysoft	173	Service	111
Jumbosoft	84	Virgin Games	23, 25, 27
Karosoft	89	Wial Versand	70/71

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Comtrade, Dynamic Systems, Interest Verlag und LBS, Münster, bei.

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), Manfred Neumayer (mn)
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 Pflanzler, Andrea Danzer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Bildagentur Luserke

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 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
 Markt & Technik Abobetreuung GmbH
 Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
 Tel.: 071 32/385-263, Telefax: 071 32/6563
 Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

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 Klaus Buck, Tel.: 089/46 13-180, Telefax: 089/46 13-232

© 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 522052, Telefax 089/46 13-100

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
 Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
 ISSN 0937/9754



Neue Schrecken braucht das Land



Xeen hatte schlechte Laune: Dieses Schloß liegt in Schutt und Asche

Clouds of Xeen

Might & Magic

Kaum ist der Leib- und Magenbösewicht der *Might & Magic*-Rollenspielsaga, der finstere Zauberer Shelthem, in die ewigen Pixeljagdgründe eingegangen (so geschehen in *Might & Magic 3: Isle of Terra*), taucht prompt ein neuer Stern am Schurkenfirmament auf. Xeen heißt der frische Miesling, der dem alten Shelthem in Sachen Bosheit nicht nachsteht und der in der neuen Rollenspieltrilogie aus dem Hause New World Computing, *Might & Magic: Clouds of Xeen*, eine Hauptrolle spielt.

Um Xeen das Handwerk zu legen, übernehmt Ihr das Kommando über sechs wackere Helden. Wahlweise steuert Ihr eine vorgefertigte Instantruppe durch das *Might & Magic*-Reich, oder bastelt Euch eine eigene Crew zusammen. Wer lieber mit selbstgestrickten Charakteren auf Monsterhatz geht, kann aus 10 Klassen und fünf Rassen seine Lieblingsparty basteln. Ist die Truppe vollzählig beisammen, startet Ihr in einer kleinen Provinzstadt des *Might & Magic*-Landes. Spieler die lieber Puzzles lösen, als ununterbrochen Monster versammeln, dürfen

vor dem Spielstart zwischen "Warrior"- und "Adventuring"-Modus wählen. Hier tauchen dann deutlich weniger Feinde (es reicht immer noch für herzhaft Gefechte) auf und Ihr könnt Euch mehr um's Lösen der Rätsel kümmern.

Alte Kämpfen, die sich schon mit dem dritten Teil der Serie Ihre Sporen verdienten, werden sich in der *Clouds of Xeen*-Umgebung sofort zu recht finden. In einem großen 3-D-Fenster ist die Gegend, ob Stadt, Wildniss oder Dungeon, zu sehen. Wahlweise mit der Tastatur oder (bequemer!) mit

Wer bei *Clouds of Xeen* eine Art Super-*Might & Magic* erwartet, wird ein klein wenig enttäuscht sein – der technische und spielerische Sprung von Episode Drei auf Vier ist etwas kleiner ausgefallen als erwartet. *Clouds of Xeen* wurde im Vergleich zum Vorläufer *Isle of Terra* nur geringen, vornehmlich kosmetischen Änderungen unterworfen. Hier eine neue Monstergrafik, dort ein neues Dungeon-Outfit – damit erschöpfen sich die Neuerungen auch schon fast. Die Benutzerführung ist einen Hauch komfortabler geworden, die Zauberspruchlisten und die Anzahl der Gegenstände und Monsterhorden sind umfangreich wie eh und je. Das Spielfeld ist in der *Might & Magic*-typischen Gigantomanie groß genug ausgefallen selbst den hartnäckigsten Fantasy-Forschern genügend Auslauf zu bieten. Wer mit Akribie die Landschaft und die Labyrinth umkrepelt wird



mit vielen versteckten Feinheiten belohnt. Von dem geheimen Schatzlager bis zur Erfahrungspunkte-Quelle reicht die Auswahl an verborgenen Extras. Die lobenswerteste Neuerung ist jedoch die "Adventure"-Option für Spieler, die lieber Puzzles lösen, als permanent

Monster zu verdreschen. Zwar kommen Prügelleien mit miesen Monstern auch im "Rästel"-Modus nicht zu kurz, aber Hauptaugenmerk des Spiels liegt hier deutlich beim Puzzeln. Ein extrafetter Minuspunkt: Einige Puzzles lassen sich nur dann lösen und einige Orte nur besuchen, wenn Ihr auf den, für März 93 angekündigten, fünften Teil der Reihe wartet. Erst wenn beide Spiele vereint auf der Festplatte schlummern, dürfen Eure Helden die mysteriöse "Dark Side" besuchen, von der im Spiel die Rede ist. Dummerweise steht davon kein Wort in der Anleitung!



Im Magieshop werden fetzige Zaubersprüche feil geboten...

Mgt	22	Acy	10	H.P.	100	Skills
Int	15	Lok	11	S.P.	0	Arms Master
Per	17	Age	19	Resis	37	Astrologer
End	18	Lvl	9	Skills	17	Body Builder
Spd	15	AC	12	Aurds	3	Cartographer
						Crusader
						Danger Sense
						Direction Sense
						Linguist
						Merchant
						Mountaineer
						Navigator
						Path Finder
						Drager Master
						Prestidigitator
						Spot Secret Door



Viele Fertigkeiten: 17 "Skills" können die Helden im Spiel lernen

Im Waffenladen schmiedet der Händler neue Schwerter



Hilfe wo bin ich? Das Automapping gibt Auskunft (MS-DOS/VGA)

der Maus, steuert Ihr nun die Heldenschar. Dank kleiner, anklickbarer, Symbole untersucht Ihr den aktuellen Helden genauer, laßt einen Zauberspruch los, prügelt Euch mit Monstern, ruft Informationen zur (Spiel)-Tageszeit ab, tretet Türen ein oder werft einen Blick auf die automatisch mitgezeichnete Übersichtskarte. Eine weitere Besonderheit: Nicht nur über besuchte Län-

dereien wird automatisch Buch geführt. Ein elektronisches Notizbuch hält Daten über erteilte, und noch nicht gelöste Aufträge genauso fest, wie wichtige Passwörter und Informationen, oder den Fundort geheimer Schätze.

In den Aufzeichnungen nicht enthalten, sind die Positionen der zahlreichen Geschäfte die's in den Städten des Mär-

Die Party

Eine Super-Duper-Ideal-Party gibt's sicher nicht. Der erfahrene *Might & Magic*-Spieler empfiehlt jedoch folgende Crew:

"Knight"	Half-Orc
"Barbarian"	Half-Orc oder Dwarves
"Ranger"	Human
"Ninja"	Elves
"Cleric"	Gnome
"Sorcerer"	Elves

Mit dieser Zusammensetzung habt Ihr eine gute Mischung aus Kämpfern und magiekundigen Charakteren. Achtet im Spiel darauf das alle Eure Helden den "Swim"-Skill lernen. Am einfachsten lernt Ihr die verschiedenen Fähigkeiten in der verborgenen Stadt Shangri-La. Hier bietet ein Shop alle 17 Skills auf einmal an — zu dem ziemlich happigen Preis von 100000 Goldstücken — pro Charakter versteht sich. Habt Ihr also 600000 Goldmünzen übrig, lohnt sich ein Besuch in dem Skill-Laden.

Genre: Rollenspiel

Hersteller: New World Comp.

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

MS-DOS 72%

Grafik: 78% Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

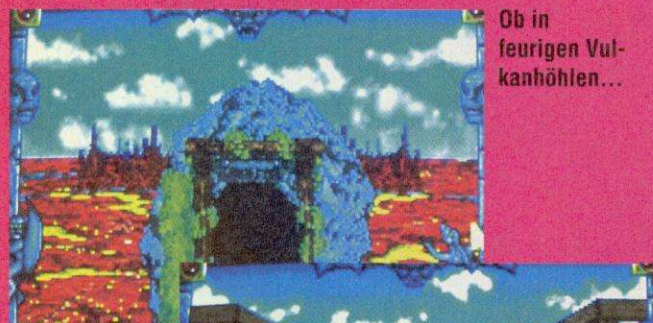
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Untersstützt: Adlib, Maus Soundblaster, Roland

Geplant für: Amiga

Kleiner Reiseführer

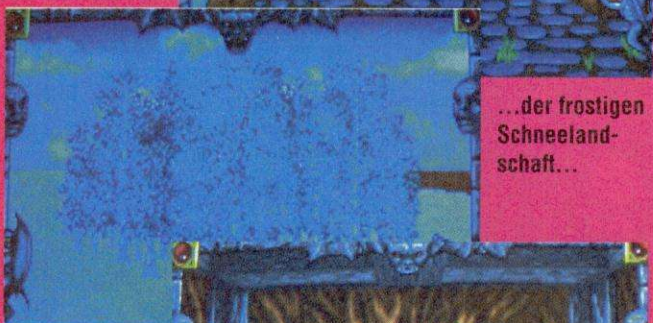
Wie schon in *Isle of Terra* gibt's in *Clouds of Xeen* Teleporter die die verschiedenen Städte und Orte des *Might & Magic*-Märchenlandes verbinden. Mußten reiselustige Abenteurer in vorhergehenden Folgen noch ein spezielles Paßwort murmeln, um bequem zu reisen, reicht heute der Name des Zielorts aus. Mit unserem kleinen Reiseführer könnt Ihr schonmal in die wichtigsten Städte hineinschnuppern. Aber Vorsicht! Viele Orte sind für eine Beginnerparty acht Nummern zu schwer, oder Ihr benötigt einen besonderen Gegenstand am Zielort. Speichert also vorher ab, bevor Ihr zu einem neuen Abenteuer aufbrecht. Und hier einige Städte: "Vertigo", "Nightshadow", "Rivercity", "Winterkill", "Asp", "Shangri-La". Ebenfalls per Teleporter lassen sich verschiedene Türme erreichen: "Witch Tower", "Tower of High Magic", "Darkstone Tower", "Dragon Tower" und "Dazogs Tower". Besonders mutige Gesellen versuchen sich, sofern Ihr eingelassen werdet, an Burgen wie "Castle Basenji", "Newcastle" oder "Castle Burlock". Ein besonderer Gag ist die Erfahrungspunkte-Arena mit Namen "Warzone". Hier dürft Ihr Euch eine Monstergruppe zum Kampf aussuchen — nützlich um ein paar Erfahrungsstufen zu machen. Neben der Anzahl der Monster (bis zu 10 Gegner), läßt sich die Stärke der Feinde einstellen.



Ob in feurigen Vulkanhöhlen...



...in der gemütlichen Nachbarstadt...



...der frostigen Schneelandschaft...



...oder tiefen Dungeons: Ohne 3-D geht nichts.

chenlandes gibt. In Waffenläden kauft (oder verkauft) Ihr neue Ausrüstung, in Tempeln werden verwundete Kameraden gepflegt, in Tavernen bekommt Ihr Nahrung und Infos, Charaktere werden in Trainingshallen befördert und lokale Magiegeschäfte bieten neue und durchschlagskräftigere Zaubersprüche (rund 100 verschiedene) an. Habt Ihr eine Soundblaster-Karte im PC, wird der ausgedehnte Einkaufsbummel mit Sprachausgabe untermalt. Schon aus älteren *Might & Magic*-Titeln bekannt, sind die "Skill"-Verkäufer, die praktische Fertigkeiten (z.B. schwimmen) gegen klingende Münze anbieten. Insgesamt 17 Skills können Eure Helden im Verlauf des Spieles lernen.

Unsere Testversion und damit auch die Bildschirmfotos stammten noch von der englischen Version von *Clouds of Xeen*. Eine komplett eingedeutschte Fassung ist derzeit bei Softgold in Arbeit und soll noch in diesem Jahr erscheinen. Ebenfalls für nächstes Jahr angekündigt ist der fünfte Teil der Serie: *Dark Side of Xeen*. Nur im Verbund mit Teil Fünf lassen sich in *Clouds of Xeen* einige Rätsel lösen und

Erben des Throns

Ein König ist erkoren worden. Neid zehrt an den Mächtigen des Landes, die den neuen König nach kurzer Zeit ermorden lassen. Das Land ist unregierbar geworden.

Und wieder beginnt ein Krieg um die Vorherrschaft im Reich. Das Volk hofft auf die Rückkehr des im heiligen Land befindlichen Königsbruders.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines der aufstrebenden Barone und erleben Sie aufregende Schlachten um begehrte und wertvolle Provinzen. Bauen Sie Ihre Provinzen mit Dörfern aus, um wirtschaftliche Vorteile zu erringen.

Errichten Sie starke Grenzbefestigungen und halten Sie Ihre Neider von einem Angriff ab. Schließen Sie einen Waffenstillstand, um gemeinsam gegen einen gefährlichen Gegner vorzugehen.

Nutzen Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten aus und greifen Sie nach der Krone der Macht...



EIN MUSS FÜR JEDEN STRATEGIE-SPIELER!

ERHÄLTlich FÜR: Amiga (1 MB, alle Modelle) ★ Commodore 64/128
IBM AT (640 KB, EGA und VGA)

Einige Features: ★ Topgrafik ★ 1 bis 4 Spieler ★ einfache Bedienung ★ komplett in Deutsch ★ starke Computergegner ★ Highscore Tabelle (Hall of Fame) ★ mehr als 25 einstellbare Spieloptionen ★

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Das eiserne Hexagon

POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Auf Wunsch gibt es eine optimierte Karte des Geländes. (MS-DOS)



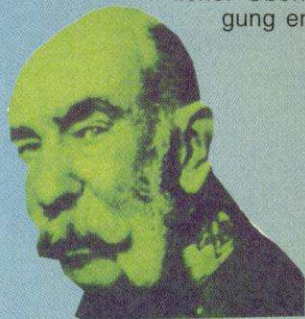
Das aktuelle Kampfgeschehen verfolgt Ihr in Echtzeit. (MS-DOS)

History Line 1914 - 1918

Wir schreiben den 28. Juni 1914: Am Tag ihrer Abreise besuchen das Thronfolgerpaar Erzherzog Franz Ferdinand und seine Gemahlin Sophie die bosnische Hauptstadt Sarajewo. Es sollte Ihre letzte Fahrt sein, denn am Nachmittag fällt das Ehepaar einem Attentat zum Opfer. Die Nachricht von Tod des Thronfolgers verbreitete sich mit rasanter Geschwindigkeit über den Erdball und ist der Funke am Pulverfaß - der Anlaß des 1. Weltkriegs und der Vorspann von Blue Bytes neuestem Strategiehammer *History Line 1914 - 1918*.

Vor einem Jahr schlug ein Strategieepos wie eine Bombe in den quirligen Spielmarkt: *Battle Isle*. Inspiriert vom PC-Engine-Titel *Nectaris*, wurden ihm Zwist mit dem "Skynet Titan"-Mainframe pfundweise Hubschrauber, Jäger und U-Boote über ein hexagonales Schlachtfeld geschoben. In Windeseile hatte das futuri-

stische Hexagonfeld eine eingeschworene Fangemeinde und die *Battle Isle*-Sonne mußte nicht oft hinterm Meer versinken, als der Schrei nach einem Nachfolger über die Dünen hallte. Doch bevor sich die Jungs aus Mülheim an *Battle Isle 2* schmissen (erscheint Ende '93), wollten sie ein Spiel mit historischem Hintergrund programmieren. Für Designer und Spieler ist der Reiz eines originalen Hintergrundes die kritische Auseinandersetzung mit Land und Leuten dieser Zeit. Nach reiflicher Überlegung ent-



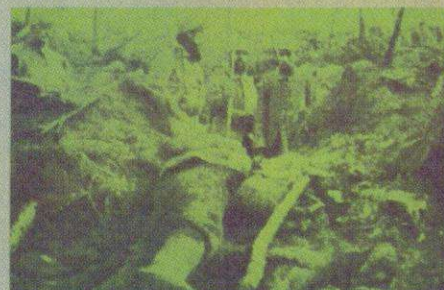
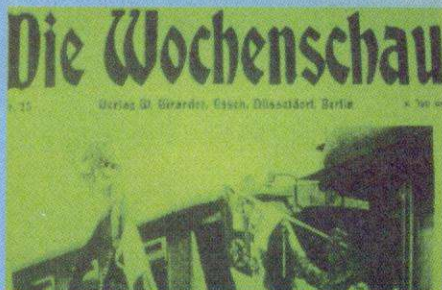
Wo man auch hinklickt: *History Line 1914 - 1918* ist ein Strategieknüller der ersten Güte. Meine anfängliche Skepsis zum verfänglichen Thema (immerhin geht es um einen Weltkrieg) wurde schnell zerstreut. Der geschichtliche und technische Hintergrund wird so kompetent vermittelt, daß Blue Bytes Strategieperle wie ein interaktives Geschichtsbuch anmutet. Durch die *History Line* wurde mir mehr Wissen zum 1. Weltkrieg vermittelt, als in meiner gesammelten Schulzeit. Von dieser Warte betrachtet, scheint es mir durchaus gerechtfertigt, sich an einem Spiel rund um den 1. Weltkrieg zu begeistern. Das Hexagon-Prinzip taut bei jedem *Battle Insulaner* die Erinnerungen an vergangene Strategieschlachten auf. Doch die *History Line* wurde mit neuen Features derart aufgepeppt, daß man (das vertraute *Battle Isle*-Feeling ausgeklammert) von einem kom-



plett neuen Spiel sprechen muß. *History Line* ist weit mehr als eine aufgepeppte Zusatzdiskette. Durch die Einbettung in das komplexe Geschehen der Zeit stürzen ständig neue Ereignisse auf den Spieler ein. Ein kaum überschaubarer Fahrzeugpark, abwechslungsreiche Schlachtfelder und ein Computergegner, der sich gewaschen hat, sind eine wahre Labsal für den engagierten Hobby-Strategen. Den letzten Schliff bekommt *History Line* durch die famose grafische und akustische Präsentation. So manches Adventure könnte sich davon eine Scheibe abschneiden kann. Die Krönung des ganzen ist das genau recherchierte Handbuch, das in meinem Bücherschrank einen Platz in der Bestsellerecke gefunden hat. Bevor Ihr loslegt, deckt Euch unbedingt mit Konserven und Büchsenbrot ein, denn *History Line* motiviert bis in's letzte Hexagon.

schieden sich die Blue-Byte-Strategos für den 1. Weltkrieg. Mit Feingefühl bearbeiteten Sie den gigantischen Berg von historischem Material und nach einjähriger Arbeit liegt

das Resultat, die *History Line 1914 - 1918* auf dem POWER PLAY-Teststisch. Grundsätzlich baut der neue Strategieknaller auf das bewährte *Battle Isle*-Prinzip.



Die bessere Geschichtsstunde: Im gesamten Spiel werdet Ihr mit aktuellen Meldungen konfrontiert. (MS-DOS)

EXTRA POWER



GAME GENIE ist echt genial:
Einfach auf die Spielcassette
stecken und zusammen in
das Gerät schieben, und
schon kannst Du - je nach
vorhandenem Video-Spiel - :

- in jeden Level einsteigen
- ewig leben
- höher und weiter springen
- schneller laufen
und vieles mehr.

GAME GENIE ist NES-
kompatibel und unterstützt
über 80 der bekanntesten
Video-Spiele.

Und im Begleitbuch findest Du
etwa 1.000 Tricks und Level
Codes, die Dich in null-
komma-nix zum Meister der
Video-Spiele machen !

GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt

 INVENTED BY
CODEMASTERS

EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE

Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90. Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen. Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf



Das Unheil nimmt seinen Anfang (Amiga)



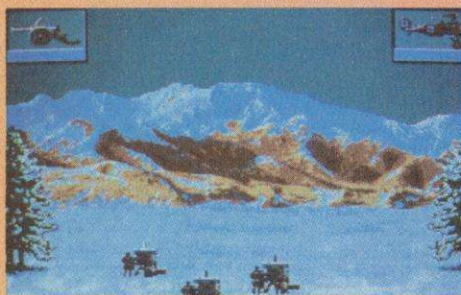
Ihr könnt auf beiden Seiten kämpfen (MS-DOS)



Jede Einheit kann besichtigt werden (MS-DOS)



Zu Land, zu Wasser und in der Luft (MS-DOS)



Denkt an die Jahreszeiten (Amiga)



Auf der Heide stockt der Vormarsch (MS-DOS)



Der Verlauf des Krieges ständig auftauchende Überraschungen. Dabei steckten die Jungs von Blue Byte viel Arbeit in die Fahrzeuge und Waffensysteme der *History Line*. Um die Systeme möglichst exakt vor Euren Augen zu rekonstruieren, wurde die Fahrzeuge von Originaldokumenten eingescannt und mit einem komplizierten Verfahren nachbearbeitet. Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Masse und Treibstoff des jeweiligen Kampfsystems entnahm man den Original-Bauplänen. Mit von der Partie sind insgesamt 50 verschiedene Einheiten, darunter Panzerzüge, Aufklärungsballons, Jäger und U-Boote. Die entscheidenden Kräfte sind aber das Fußvolk: Denn nur mit Infanterie oder Kavallerie lassen sich die spielentscheidenden Bunker, Fabrikhallen und Hauptquartiere einnehmen. Diese dienen der Auffrischung Eurer angeschlagenen Truppen und zum Neubau von Einheiten. Die Fahrzeuge steuert Ihr über ein *Battle-Isle*-ähnliches Icon-Cursor-System: Gleichzeitiges Drücken von Leer- und einer Cursor-Taste ändert Aussehen und Eigenschaft der Hexagon-Zeiger. Ein "MAP"-Icon bildet eine optimal angepaßte Übersichtskarte ab, das "Faust"-Icon ist das Signal zum Angriff. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, seht Ihr Eure Einheiten auf einem 3-D-Kampfbildschirm: Die Parteien fighten auf "ihrem" Terrain um den Sieg. Eine Schadensmeldung gibt's gratis, denn getroffene Einheiten fallen an Ort und Stelle zusammen.

Der Ausgang eines Kampfes hängt von den Erfahrungspunkten der Einheit, ihrer Kampfstärke, den örtlichen Gegebenheiten (Die Infanterie liegt im Wald geschützter als auf der Straße) und der Entfernung zwischen den beiden Einheiten ab. So schießt die Artillerie auf weite Entfernungen ungenauer. *Die strategisch richtige Verschiebung der Einheiten über das Hexagonschlachtfeld entscheidet über Sieg und Niederlage: Die Geschwindigkeit der Einheiten hängt neben der technischen Ausstattung ebenfalls vom Gelände und der Jahreszeit ab. Da das Kriegsgeschehen auf die Westfront begrenzt ist, bleibt Euch die Wahl zwischen deutscher und französischer Seite. Insgesamt gibt es 24 Spielkarten im Einspielermodus (Eure Seite dürft Ihr selbst bestimmen) und 12 Landschaften im Zweispielermodus. cd

der *History Line* kein Weg an den geschichtlichen Vorgaben vorbei: Nicht der Krieg, sondern das Leben der Zeit von 1914 bis 1918 wurde im Strategie-epos eingefangen. Beginnt Ihr einen Feldzug, werdet Ihr nicht nur mit den Neuigkeiten und Moden der Öffentlichkeit, sondern auch mit den militärischen Entwicklungen Schritt halten müssen. Die Dynamik der technischen Entwicklung kommt entsprechend rüber: Zu Kriegsbeginn werdet Ihr vergebens nach Panzer ausspähen, die erstmals 1916 eingesetzt wurden. So gibt es im

Das bekannte Hexagon steht noch immer im Mittelpunkt aller Bemühungen zwischen den Fronten. Der Bildschirm splittet sich mittig in zwei unabhängige Fenster, die sich zwei bzw. ein Spieler und der Computer teilen. Das sind allerdings die letzten Gemeinsamkeiten mit dem beliebten *Battle Isle*; im Spieldesign wurde nicht mit Neuheiten gespart. Grundsätzlich führt in

Verlauf des Krieges ständig auftauchende Überraschungen. Dabei steckten die Jungs von Blue Byte viel Arbeit in die Fahrzeuge und Waffensysteme der *History Line*. Um die Systeme möglichst exakt vor Euren Augen zu rekonstruieren, wurde die Fahrzeuge von Originaldokumenten eingescannt und mit einem komplizierten Verfahren nachbearbeitet. Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Masse und Treibstoff des jeweiligen Kampfsystems entnahm man den Original-Bauplänen. Mit von der Partie sind insgesamt 50 verschiedene Einheiten, darunter Panzerzüge, Aufklärungsballons, Jäger und U-Boote. Die entscheidenden Kräfte sind aber das Fußvolk: Denn nur mit Infanterie oder Kavallerie lassen sich die spielentscheidenden Bunker, Fabrikhallen und Hauptquartiere einnehmen. Diese dienen der Auffrischung Eurer angeschlagenen Truppen und zum Neubau von Einheiten. Die Fahrzeuge steuert Ihr über ein *Battle-Isle*-ähnliches Icon-Cursor-System: Gleichzeitiges Drücken von Leer- und einer Cursor-Taste ändert Aussehen und Eigenschaft der Hexagon-Zeiger. Ein "MAP"-Icon bildet eine optimal angepaßte Übersichtskarte ab, das "Faust"-Icon ist das Signal zum Angriff. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, seht Ihr Eure Einheiten auf einem 3-D-Kampfbildschirm: Die Parteien fighten auf "ihrem" Terrain um den Sieg. Eine Schadensmeldung gibt's gratis, denn getroffene Einheiten fallen an Ort und Stelle zusammen.

Der Ausgang eines Kampfes hängt von den Erfahrungspunkten der Einheit, ihrer Kampfstärke, den örtlichen Gegebenheiten (Die Infanterie liegt im Wald geschützter als auf der Straße) und der Entfernung zwischen den beiden Einheiten ab. So schießt die Artillerie auf weite Entfernungen ungenauer. *Die strategisch richtige Verschiebung der Einheiten über das Hexagonschlachtfeld entscheidet über Sieg und Niederlage: Die Geschwindigkeit der Einheiten hängt neben der technischen Ausstattung ebenfalls vom Gelände und der Jahreszeit ab. Da das Kriegsgeschehen auf die Westfront begrenzt ist, bleibt Euch die Wahl zwischen deutscher und französischer Seite. Insgesamt gibt es 24 Spielkarten im Einspielermodus (Eure Seite dürft Ihr selbst bestimmen) und 12 Landschaften im Zweispielermodus. cd

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Blue Byte

MS-DOS **86%**

Grafik: 76% **Sound:** 75%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Untersstützt: Adlib, Maus, Soundblaster

AMIGA **86%**

Grafik: 74% **Sound:** 75%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KB
Untersstützt: 1 MB, Turbokarten, Festplatte, Zweitlaufwerk
Geplant für: CD-ROM

Might and Magic®

Clouds of Xeen

Erforschen Sie eine zauberhafte dreidimensionale Welt, die von einem teuflischen Herrscher unterdrückt wird. Erschaffen Sie eine Gruppe unerschrockener Abenteurer, und brechen Sie auf zu einer Reise in die vier entlegensten Winkel Ihrer Phantasie - gewillt Ihre Missionen zu erfüllen. Ein Abenteuer voll phantastisch anmutender Episoden, grauenhafter Monster und nie dagewesener Herausforderungen. Wenn Sie dazu bereit sind, ziehen Sie aus in das Land der Wolken, und stellen Sie sich dem ultimativen Widersacher: Lord Xeen höchstpersönlich.

- Episches 3-D Rollenspiel mit animierter Grafik
- Digitalisierte, deutsche Sprachausgabe
- Herausragende Klangeffekte
- Durchgängige Musikbegleitung
- Automatische Optionen für Notizen und Kartenerstellung
- Animierte Hilfsymbole
- Bildschirmfüllende Animationen, unzählige animierte Monster und Objekte
- Gleichzeitige Darstellung von 3-D Sicht und Vogelperspektive
- Leicht zu erlernende Maussteuerung
- Dutzende neuer Episoden und Rätsel
- Ausgereiftes Magie-System mit über 100 Zaubersprüchen und magischen Gegenständen
- Zahllose unterschiedliche Landschaften, Verliese, Schlösser, Dörfer, Türme und Höhlen

Dies alles verspricht einen unvergleichbaren Phantasiegenuß - die perfekte Illusion.



Komplett in Deutsch

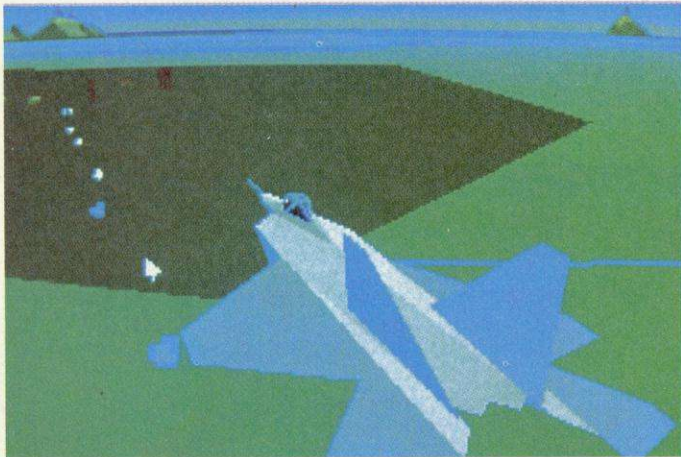
Erhältlich für IBM™- AT
VGA-256-Farb-Grafik, 2 MB RAM erforderlich, Festplatte erforderlich.
AdLib™, Roland™, Sound Blaster™, PC-Soundman™ kompatibel.

Published by SOFTGOLD, Infohotline 0 21 31/ 66 02 38

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius und Karasoft; Schweiz: Thali AG

NEW
WORLD
COMPUTING™

Just say "No!"



Feuer frei: Wir geben den Drogenbossen saures. (MS-DOS/VGA)

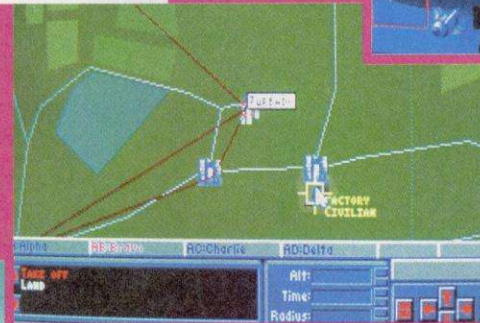
A.T.A.C.

Säbelrasselnde Militaristen und Simulationsprogrammierer haben seit geraumer Zeit das gleiche Problem: Vor dem bisherigen Feindbild, der bösen, bösen Sowjetarmee, zittert kaum noch jemand.

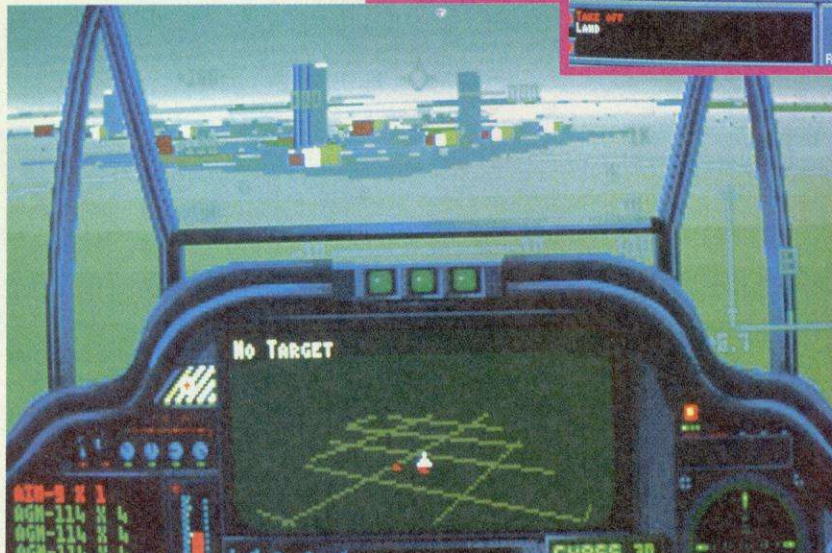
Damit beide, Militärs und Programmierer nicht arbeitslos werden, muß ein neues Feindbild her. Gesagt, getan: Die bösen Buben der 90er Jahre sind die Drogenbosse Kolumbiens. Dank Drogenmillionen können die Dealer eine kleine Privatarmee unterhalten, der Dschungel Lateinamerikas dient als optimales Kampfgebiet – Generäle und Softwarefirmen sind zufrieden. Jüngstes Beispiel der Antidrogen-Spielwelle ist der Flugsimulator A.T.A.C. aus dem Hause Microprose. Als Chef einer Anti-Drogen-Einheit fliegt Ihr selbst

(oder laßt fliegen) von einem Dschungelstützpunkt Kampfeinsätze gegen die Kokain-, und Heroin-Mafia. Per Hubschrauber, oder einem von drei verschiedenen Düsenjägern, darunter der Stealthjet F-22, macht Ihr Jagd auf Dope-Transporte, bombardiert Koks-felder und schaltet Drogen-Truppen aus. Ziel ist es dem Rauschgift-ring den Schmierstoff, sprich das Geld, zu entziehen. Stört Ihr den Handel mit den Rauschmachern so

Vor dem Einsatz werden die Missionen auf der Landkarte taktisch abgestimmt (MS-DOS/VGA)



Mein persönlicher Favorit im Anti-Drogen-Kampf: Der Hubschrauber (MS-DOS/VGA)



Eines ist sicher: Microprose schreibt mit A.T.A.C. sicherlich die Simulationsgeschichte nicht noch einmal neu. Dafür präsentiert sich A.T.A.C. einfach zu bieder. Die 3-D-Grafik ist zwar schnell und streckenweise (in Städten) durchaus detailliert aber eine, vornehmlich platte, hier und da durch einen 3-D-Klotz von Berg unterbrochene Landschaft ist heute nicht mehr genug. Zudem dürften sich z.B. Falcon 3.0-Piloten ziemlich unterfordert fühlen. Die Maschinen, ob Hubschrauber oder Jet ist dabei egal, fliegen sich ziemlich



simpel, ein "realistisches" Fluggefühl kommt kaum auf. Dafür bereitet A.T.A.C. vor allem Gelegenheitspiloten wahre Wonnen. Wer einfach drauflosknattern und finstern Drogenbur-schen ein paar "Side-winders" oder "Hell-fires" auf den Pelz zu brennen will, bekommt genug zu tun und ist für Wochen ausgelastet. Neben der recht actionlastigen Fliegerei kommt auch das taktische Element nicht zu kurz. Wer die Einsätze strategisch nicht abstimmt, unterliegt auf Dauer im Kampf gegen die Drogen.

stark, das aus den Millionen-profiten ein Rinnsal von Pfen-nigsbeträgen wird, verabschie-den sich die Gangster aus dem Geschäft.

Vor den jeweiligen Einsätzen dürft Ihr auf einer Übersichtskarte die Flugzeuge und Piloten einteilen, Ziele angeben Flugrichtungen festlegen. Ebenso wird die Waffenlast

dem Maschinentyp und der Einsatzart individuell angepaßt. Taktisch orientierte Spieler beschränken sich auf diesen Teil des Programms und schauen den Computerpiloten beim Fliegen gemächlich zu. Echte Simulationsfans steigen natürlich selbst ins Cockpit einer Maschine und begleiten die elektronischen Kollegen

Vor der Mission wird der Flieger individuell bewaffnet (MS-DOS/VGA)



bei ihrem Einsatz. Während des Fluges ist ist die Umge-bung in ausgefüllter 3-D-Grafik zu sehen. Per Tastendruck lassen sich selbstverständlich verschiedene Blickwinkel aktivieren. mh

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 66%

Grafik: 69% Sound: 38%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Joystick Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga



Piepsender PC

Da es immer noch PC-Spiele geben soll, die ihre Spiele piepsend ertragen, schlage ich vor, in einer der nächsten Ausgaben einen Soundkartenvergleichstest zu machen.

Sascha Schwarzer, Sarstedt

AdLib Gold 1000

Ihr habt in der Power Play 7/92 die neue AdLib Gold 1000 vorgestellt und für die nächste Ausgabe einen ausführlichen Test versprochen. Aber weder in der Ausgabe 8/92, noch in der 9/92 war dieser zu finden! Habt Ihr ihn einfach vergessen und kommt er noch, oder war das doch schon alles?

Michael Schap, Tutzing

Einen ausführlichen Schwerpunkt zum Thema Soundkarten findet Ihr im nächsten POWER PLAY-PC-Sonderheft, das Ende Oktober erscheint.

Amiga ade?

Der Brief von Christian scheint mir ein bißchen zu pessimistisch. Der Amiga hat schließlich immer noch steigende Verkaufszahlen und ein Abflauen der Softwaremenge, außer PC-Umsetzungen von amerikanischen Softwarehäusern, ist nicht in Sicht. Gerade die besagten Firmen sollten sich bei der Nase nehmen. Sierra z.B. jagt die Grafiken durch ein schlechtes Konvertierungsprogramm und programmiert anscheinend in Basic. Qualitativ gut umgesetzte Software verkauft sich auch auf dem Amiga gut.

Aurel Schwarzenruber, CH-Oberwi

Amiga vs PC

Dem Leserbrief von Christian S. Hauser in der POWER PLAY 9/92 kann ich

nur zustimmen. Als '85 der Amiga vorgestellt wurde, waren alle von den Fähigkeiten der Maschine überrascht. Heute, sieben Jahre später, lockt man mit 7.14 MHz und 32 Farben niemand mehr hinter dem Ofen hervor. In der Zeitspanne hat sich der PC von einer (fast) reinen Büromaschine zu einem Universalcomputer gemausert, der trotz neuerer und besserer Modelle immer kompatibel geblieben ist. Die neueren Amigas sind vielleicht genauso schnell wie ein 386er, aber warum 4000 Mark investieren, wenn mehr als 80% der alten Software nicht funktioniert und Standardsoftware wie Textverarbeitung, Dateiverwaltung etc. nur minderwertig oder gar nicht vorhanden sind?

Der Amiga wurde von den Kunden als die konsequente Fortsetzung des C 64 als der Spielecomputer schlechthin angesehen. Commodore hat sieben Jahre gebraucht, um die User davon zu überzeugen, daß es nicht der Fall ist. Ferner wollen viele Firmen die Softwareproduktion wegen der Raubkopierer einstellen, die Verluste scheinen die Schmerzgrenze erreicht zu haben. Da haben Commodore und seine Entwickler versagt. Fünf Jahre ist Commodore von allen Seiten bedrängt worden, z.B. einen Hardwareschutz zu entwickeln, was bis heute nicht ge-



Wolfgang Paar Leibnitz



Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist... aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sonder Euch!!!



Auf die empf. Verkaufspreise der Hersteller

Table with columns for Program, Amiga, IBM, Turrican 2, Ultima 7, Ultima Underworld, Vikings-Fields of Con..., Wax Works, Wizardry 7, Wing Commander, Wing Commander 2 Op. 1, Wing Commander 2 Op. 2, Wiz Kid, Wolfchild, Zool, etc. Includes a list of hardware items like Soundblaster Pro 4.0, Soundblaster 2.5, etc.

Für alle Computerspiele in unserem Programm...

Wie ist das überhaupt möglich? Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie euch) aber zum GLEICHEN PREIS!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern? Amiga, IBM und kompatibel, Atari ST, C-64, Spectrum, Schneider CPC, C-16/+4, Atari XL CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus? Ganz einfach: 1. Ihr ruft uns an. 2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00 in Briefmarken. 3. Ihr rechnet ihn euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus? Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z. B. bei Power-Play Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet Ihr mal 0.684, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Sensible Soccer (Amiga) empfohlener Verkaufspreis: DM 79.95 79.95 * 0.684 = 54.86

- Vorteile für Euch 1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt. 2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet. 3. Alle Spiele in der neuesten Version. 4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen? Telefon 1: 07720/31046 Telefon 2: 07720/31068 Telefon 3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Schriftlich: Quicksoft, Bärenstraße 8, 7730 VS-Schwenningen. Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5,00 Versandkosten Inland DM 12,00 Vorkasse DM 10,00 UPS/UPS Vorkasse DM 15,-/12,- Ausland Vorkasse/Nachnahme DM 25,-/30,-

Für Irrtümer und Druckfehler keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten.



auch nicht überzeugt.
Monkey Island 3?

Happy End statt Crazy End! Ich hätte es passender gefunden, Guybrush, mit seinem nun zum Guten reformierten Bruder, aus dem Loch steigen, mit einem zusätzlichen Streichholz die Liebesbombe entflammen zu lassen und Gouverneurin Elaine zu heiraten. Sein Bruder könnte die Wurstbude wiedereröffnen oder als Koch in der Bar arbeiten.

Auf jeden Fall hätte dieser Schluß der Monkey Island-Serie vielen besser gefallen. Oder ist vielleicht eine Fortsetzung geplant?

Jörg-Christian Schild, Landau

Ob Guybrush ein drittes Mal losschippert, wird die Zukunft zeigen – Die Hoffnung auf einen zweiten *Maniac Mansion* Teil sind weitaus realistischer.

cd

Her mit der Kohle!

1. Wie sehen die Tarife für die Tips aus?

2. Gilt das Einsenden von Tips auf Diskette nur für MS-DOS oder auch für Amiga oder Atari? Welches Format muß der Text haben? Müßen Bilder oder Texte zusätzlich auf Papier beiliegen?

Tim Huege, Lüdge

Im Moment ist für Euch zwischen 500 Mark und 30 Mark alles drin -- Das hängt von Umfang und Qualität Eurer Werke ab. Der Tip des Monats wird z.B. mit 500 Märkern belohnt, mit kleinen Cheats fährt Ihr entsprechend weniger finanzielle Ernte ein. Tips auf Diskette sind uns in allen Formaten und auf allen Systemen willkommen. Natürlich dürft Ihr auch weiterhin Eure Texte und Karten auf Papier abgeben. Nicht jeder hat schließlich eine leistungsfähige

Textverarbeitung. vw
PC-Spiele-Disk?

Turrican, Apidya,... alles gute Spiele für nur 19,80 Mark auf einer Amiga-Disk. Ich habe aber einen PC. Wo bleibt da die Disk? Atomino aus dem PC Sonderheft von *POWER PLAY* kann sich doch nicht mit Turrican messen.

Michael Rohde, Kreuztal

Eine gute Frage -- die wir auch prompt an Factor 5 weiterleiten. Aber ernsthaft: Brilliert der PC vor allem in Sachen Denk-, Sport-, Rollenspiel oder durch fetzige Simulationen, sieht die Situation bei schnellen Actionspielen etwas düsterer aus. Denn für superflottes Parallaxscrolling ist der PC nicht ganz so gut geeignet wie z.B. ein Amiga oder eine Videospielekonsole. Vielleicht tröstet Dich aber das neue PC-Sonderheft mit der Diskette, die mit tollen Schnupperversionen und kniffligen Geschicklichkeitsspielen vollgestopft ist, darüber hinweg.

mh

Wo bleibt Alien 3?

Gibt es zum Film Alien 3 auch eine Computerumsetzung wie bei den beiden vorherigen Teilen?

Carsten Schmalenberger, Radevormund

Zum umstrittenen dritten Teil der Alien-Saga gibt's mittlerweile nur ein Videospiel. Der amerikanische Videospielehersteller Acclaim kaufte die Rechte und bastelte die Mega-Drive-Variante zusammen (siehe *POWER PLAY* 11/92). Für alle anderen Videospiele

werden Umsetzungen folgen. Über ein Alien-3-Computerspiel kursieren zur Zeit nur Gerüchte. Vielleicht wirft sich Ocean wieder ins Zeug -- verlässliche Infos existieren jedoch nicht.

kn

Farbe bekennen

Oft ist mir folgendes passiert: Ich lese in der *POWER PLAY* von einem Spiel, das mich anmacht. Ich greife zum Telefonhörer und rufe das nächstbeste Softwaregeschäft an und frage nach dem Spiel. Die Antwort ist enttäuschend: "Es gibt noch kein Erscheinungsdatum." Könnt Ihr nicht unter dem Wertungskasten das voraussichtliche Erscheinungsdatum schreiben?

Jonas Girmatis, Berlin



LeChuck in groß?

Gibt es zu den verschiedenen Computerspielen Poster mit dem Motiv der Diskettenpackung zu kaufen? In manchen Geschäften hängen solche Poster als Werbung aus. Wer möchte denn nicht LeChuck und den guten alten Guybrush oder gar das Skelett von Eye of the Beholder an seine Zimmerwand heften.

Jochen Mähliß, Karlstein

Mehr Abwechslung

Ich finde die Idee Bücher, Filme und CD's zu testen sehr gut. Dadurch wird mehr Abwechslung vermittelt. Ich als hartgesottener Rap-Fan würde mich auch über Rap-Tests freuen.

Thomas Hohrad, Büttelborn

Das alte Mediengerangel soll endlich ein Ende haben. Versprochen ist, daß Ihr in aller nächster Zukunft mit einem neuen Konzept überrascht werdet. Falls Ihr Vorschläge zur neuen Musik-, Buch-, Video-, Film-, Comic-Rubrik habt, sind wir über jede Anregung dankbar.

cd

Atari-Geruckel

Viel von der Leistungsfähigkeit des neuen Ataris war auf der Messe nicht zu bewundern. Das Demo auf der Videowand schreckte mehr ab und vermochte angesichts des Geruckels nicht zu überzeugen. Natürlich müßte man erst mal sehen, wie das gleiche Demo auf einem Konkurrenzrechner, also einem 486er, läuft. Wieso ich einen 486er als Konkurrenz aufführe? Laut Aussage eines Mitarbeiters von Atari soll der Falcon mit 4 MB Hauptspeicher und 60er Festplatte für 2300 Mark in den Handel kommen. Dafür bekomme ich auch schon einen 486er.

Peter Marx, Hartenfels

Vorsicht: Bevor Du den neuen Atari ins Computerjenseits verdammt, warte den ausführlichen Test in einer der nächsten *Power Play's* ab. Der Falcon kann einfach mehr als der erste Eindruck vermuten läßt.

cd

Schlechte Spiele!

Warum müssen sich bei Euch sämtliche Handhelds eine Doppelseite teilen? "Tiny Toons" zum Beispiel war Euch nur eine Viertelseite wert! Das muß anders werden, macht doch eine Seite für alle schlechten Konsolenspiele und gönnt den wirklich guten Spielen mal eine ganze.

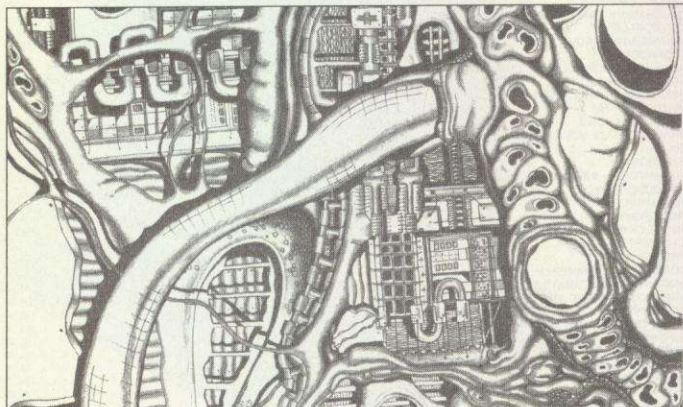
Matthias Adrion, Stockelsdorf

Neues Image?

Warum heißt Lucasfilm-games auf einmal Lucasarts? Bringt bitte mehr Berichte von ihnen!

Thomas Kröber, Scheidt

Richtig heißt die Firma Lucas Arts Entertainment Company. Die Mutterfirma spaltet sich in mehrere Divisions (Abteilungen) auf, eine davon ist die Euch bekannte Softwareschmiede



Nick Beyeler, Böisingen

SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

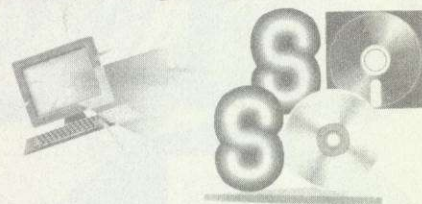
Spielen ohne Ende - **SOFT & SOUND** machts möglich!

Denn bei **SOFT & SOUND** gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle **SOFT & SOUND** Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen

auf 2,5MB	DM 222,--
auf 2,5MB m.Uhr	DM 248,--
auf 1MB	DM 59,--
auf 1MB m.Uhr	DM 69,--
3,5" Laufwerk	DM 139,--

Soundblaster Junior , dt.Version, die Einsteiger-Karte	159,--
Soundblaster 2.5 , dt. Version, CD-Rom Schnittstelle	249,--
Soundblaster PRO 4 , dt. Version, High-End Karte	448,--
Soundblaster 2.5+Panasonic CD-Rom Laufwerk intern mit drei Spielen: Links, Faces, Jetfighter und über 50 Demos	1.149,--/*37,-- mtl.
Soundblaster PRO4+Panasonic CD-Rom Laufwerk intern mit 3 Spielen: Links, Faces, Jetfighter und über 50 Demos	1.298,--/*39,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 1MB	499,--/*29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit Ram mit 4MB	699,--/*31,-- mtl.
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/*33,-- mtl.

*Jetzt neu bei **SOFT & SOUND**: einfache und günstige Ratenzahlung!

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

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!

Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen **DM 4,90 und DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten **SOFT & SOUND-Discount** und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45 Osdorfer Str. 13 Tel.: 030/7126932	W-3100 Celle Im Kreise 16 Tel.: 05141/214411	W-4150 Krefeld Kölner Str. 485 Tel.: 02151/300409	W-4630 Bochum Herner Str. 383 Tel.: 0234/531018	W-5800 Hagen Bergischer Ring 5 Tel.: 02331/26774	W-6650 Homburg Karlsbergstr. 16 Tel.: 06841/15142	W-7850 Lörrach Kreuzstr. 104 Tel.: 07621/49690
O-1034 Berlin Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067	W-3300 Braunschweig Holwedestr. 10 Tel.: 0531/508231	W-4250 Bottrop 1 Essener Str. 6 Tel.: 02041/21973	W-4690 Herne Hauptstr.178 Tel.: 02325/53643	W-5840 Schwerte Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813	W-6670 St. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850	W-8000 München 5 Reichenbachstr. 33 Tel.: 089/2021285
O-1071 Berlin Rohdenbergstr. 6 Tel.: 030/4491026	O-3300 Schönebeck Hornstr. 11 Telefon auf Anfrage	W-4290 Bocholt Nordwall 13 Tel.: 02871/184123	W-4800 Bielefeld Schloßhofstr. 1 Tel.: 0521/138033	W-5860 Iserlohn 1 Hans-Böckler-Str. 36 Tel.: 02371/224338	W-6680 Neukirchen Bahnhofstr. 13 Tel.: 06821/26797	W-8134 Pöcking Schloßberg 2 Tel.: 08157/4088
O-1330 Schwedt/Oder Ringstr. 8 Tel.: 03332/31620	W-3340 Wolfenbüttel Heimstättenweg 23 Tel.: 0551/46563	W-4300 Essen 1 Moltke Str. 36 Tel.: 0201/207629	W-5000 Köln 1 Von-Verth-Str. 20-22 Tel.: 0221/121806	W-5880 Lüdenscheid Forum am Sternplatz 2 Tel.: 02351/21900	W-6750 Kaiserslautern Fabrikstr. 32 Telefon auf Anfrage	W-8360 Deggendorf Metzgergasse 5 Tel.: 0991/30376
W-2000 Hamburg 76 Beethovenstr. 57 Tel.: 040/224633	W-3400 Göttingen David-Hilbert-Str. 2 Tel.: 0551/39463	W-4330 Mülheim Delle 47 Tel.: 0208/390370	W-5000 Köln 41 Gottesweg 149 Tel.: 0221/446499	W-6300 Gießen Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/71967	W-6800 Mannheim Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring Tel.: 0621/101203	W-8500 Nürnberg 30 Findelwiesenstr. 37 Tel.: 0911/467744
W-2000 Hamburg 13 Beim Schilump 21 Tel.: 040/458115	W-4000 Düsseldorf 30 Gneisenaustr. 1 Tel.: 0211/4910187	W-4350 Recklinghausen Dortmunder Str. 31 Telefon auf Anfrage	W-5300 Bonn Schiefelings Weg 24 Tel.: 0228/625076	W-6348 Herborn Westerwaldstr. 4 Tel.: 02772/41332	W-7000 Stuttgart 40 Straßbusch Str. 45 Tel.: 0711/874087	W-8700 Würzburg Bergmeistergasse 2 Tel.: 0931/12290
W-2300 Kiel Sternstr.18 Tel.: 0431/970046	W-4000 Düsseldorf 30 Gneisenaustr. 1 Tel.: 0211/4910187	W-4400 Münster Ferdinand Str. 8 Tel.: 0251/278515	W-5400 Koblenz Markenbildchen Weg 24 Tel.: 0261/31848	W-6360 Friedberg Kaiserstr. 201 Tel.: 06031/61917	O-7033 Leipzig Dreilindenstr. 17 Tel.: 0341/4787781	W-8900 Augsburg Heini-Dittmar-Str. 17 Tel.: 0821/581993
W-2820 Bremen 71 Fresenbergstr. 54 Tel.: 0421/607404	W-4040 Neuss Hamtorstr. 20 Tel.: 02131/278967	W-4440 Rheine Auf dem Thie 8 Tel.: 05971/2219	W-5500 Trier Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532	W-6520 Worms Luisenstr. 10 Tel.: 06241/88444	W-7500 Karlsruhe 1 Lessingstr. 5 Tel.: 0721/853360	W-8960 Kempten Kronenstr. 33 Tel.: 0831/17762
W-2900 Oldenburg Edewecker Land Str. 47 Tel.: 0441/501445	W-4050 Mönchengladbach Neusser Str. 210 Tel.: 02161/601556	W-4500 Osnabrück Petersburger Wall 17 Tel.: 0541/586809	W-5600 Wuppertal Friedrich-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118	W-6600 Saarbrücken Stengelstr.8 Tel.: 0681/582771	W-7800 Freiburg Lehener Str. 24 Tel.: 0761/287112	O-9102 Limbach-Oberfrohna Querstr. 15 Tel.: 03722/3655
O-3014 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage	W-4100 Duisburg 1 Ulrichstr. 2-4 Tel.: 0203/21084	W-4600 Dortmund 50 Stockumer Str.420 Tel.: 02131/759786	W-5760 Arnsberg-Neheim Lange Wede 30 Tel.: 02932/1094	W-6630 Saarlouis Saarbrücker Str. 22 Tel.: auf Anfrage		

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 02 11/63 30 06

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

CRÖMÉ DÖ

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE

1



INDIANA JONES 4

Die Amiga-Version läßt noch auf sich warten

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana J. and the Fate of A.	MS-DOS	94%	6/92	11	(12) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
2	(2) Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(13) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
3	(3) Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	13	(14) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
4	(4) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92	14	(15) Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92
5	(5) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	15	(16) Sim Ant	Amiga	86%	9/92
6	(6) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	16	(17) Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
7	(7) Populous 2	Amiga	90%	1/92	17	(18) Sherlock Holmes	MS-DOS	85%	10/92
8	(8) Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92	18	(19) Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	7/92
9	(9) Civilization	MS-DOS	88%	1/92	19	(20) Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92
10	(11) Secret of Monkey Island 2	Amiga	87%	8/92	20	(-) B.C. Kid	Amiga	85%	11/92

AMIGA

Der Herbst ist Rollenspielzeit: Wenn draußen die Blätter von den Bäumen fallen, ist es endlich wieder soweit: Aus sommerlich verstaubten Diskettenboxen wird das Lieblings-Dungeon ausgebuddelt und abgetaucht. Damit Euch nicht der Stoff ausgeht, könnt Ihr Euch in der Special-Ecke über jungfräuliche Kerker informieren. Außerdem solltet Ihr ein Auge auf den Test von *Wizardry 7* in dieser Ausgabe werfen, es lohnt sich auf jeden Fall, die Avataren-Maus zu schwingen. **cd**

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous 2	90%	1/92
2	(2) Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
3	(4) Sim Ant	86%	9/92
4	(-)B.C. Kid	85%	11/92
5	(-)Lotus 3	85%	11/92
6	(5) Sensible Soccer	85%	7/92
7	(6) Amberstar	85%	6/92
8	(7) Fire & Ice	85%	5/92
9	(8) Shadowlands	85%	4/92
10	(9) Dynablasters	85%	1/92

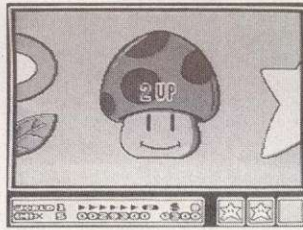
ATARI

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(3) Silent Service 2	87%	2/92
3	(4) Amberstar	85%	3/92
4	(5) Special Forces	84%	2/92
5	(6) Exile	80%	2/92
6	(9) Elvira 2	72%	7/92
7	(10)The Killing Game Show	72%	1/92
8	(-)Knights of the Sky	72%	6/92
9	(-)Lethal Xess	71%	3/92
10	(-)Knightmare	70%	3/92

LA CRÈME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

In den USA gibt es bereits ein Mario-Duschbad

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	(-) Axelay	SNES	86%	11/92
2	(2) Parodius	SNES	90%	10/92	12	(10) Super Aleste	SNES	86%	7/92
3	(-) Super Mario Cart	SNES	90%	11/92	13	(11) Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	
4	(3) Super Contra	SNES	90%	5/92	14	(12) Sim City	SNES	86%	12/91
5	(4) Street Fighter 2	SNES	89%	9/92	15	(14) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
6	(5) Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	16	(15) Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
7	(6) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	17	(16) Thunder Force 3	Mega Drive	85%	10/92
8	(7) Zelda 3	SNES	88%	3/92	18	(17) Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
9	(8) Formation Soccer	SNES	88%	3/92	19	(18) Starflight	Mega Drive	84%	12/91
10	(9) Final Fantasy 2	SNES	88%	2/92	20	(19) Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92

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) Budokan	73%	10/92
4	(4) Gateway	73%	1/92
5	(5) Catalypse	72%	10/92
6	(6) Pang	71%	10/91
7	(7) Conquestador	69%	12/91
8	(8) Space Crusade	68%	10/92
9	(9) Teenage Turtles 2	68%	2/92
10	(10) World Class Rugby	67%	2/92

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	(6) Falcon 3.0	91%	1/92
6	(7) Civilization	88%	1/92
7	(8) Links 386 Pro	88%	10/92
8	(10) Sim Ant	87%	5/92
9	(-) Aces o. t. Pacific	85%	6/92
10	(-) Sherlock Holmes	85%	10/92

SPECIAL

Platz	Titel	Test in Ausgabe
1	Wizardry 7	2/92
2	Ultima Underworld	6/92
3	Ultima 6	5/90
4	Chaos strikes back	3/91
5	Ultima 5	4/90
6	Bane of the Cosmic Forge	2/91
7	Final Fantasy 2	2/92
8	Champions of Krynn	8/90
9	Amberstar	3/92
10	Pool of Radiance	11/90

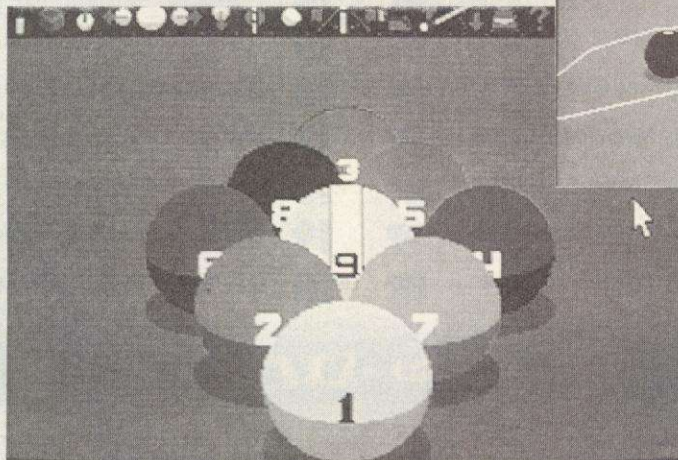
ABGEZOCKT UND GEFEIERT

Ob *International Karate*, *Dropzone* oder der Biliardrenner *Jummy White's Whirlwind Snooker* — alle MacLean-Spiele wurden weltweit mit Preisen und Ehrungen überhäuft und stürmten an die Spitze der Verkaufscharts. Mit seinen 29 Jahren kennt Archer das Geschäft, die Softwarehäuser und die schwarzen Schafe. Woran krankt die Branche?

"Jedes meiner Spiele wurde von einer anderen Firma veröffentlicht. Mit Virgin, meinem aktuellen Geschäftspartner, bin ich nun rundum zufrieden. Aber bisher lernte ich nur Verleger kennen, die mir und auch anderen Autoren mit absoluter Mißachtung begegneten. Ich hatte stets das Gefühl, über den Tisch gezogen zu werden", meint Archer nachdenklich. "Und das, obwohl diese Herren von unserer Arbeit schließlich leben." Eine düstere Einschätzung der Szene. Was war passiert? Was macht Archer so verbittert?

Bereits im Alter von zwölf Jahren bastelte Archer vom Radio bis zum ferngesteuerten Roboter alles, was die Transistortechnik damals hergab. Es dauerte keine zwei Jahre, und Archer verdiente mit seinem Elektronikhobby als TV-Techniker neben seiner Schulzeit recht beachtliche Summen. Den ersten Kontakt zum Computer verdankt er der königlichen Eisenbahn. Die British Rail suchte zum Sammeln topographischer Daten ein Gerät, das robust genug war, um auf einem fahrenden Waggon Messungen durchzuführen. Archer baute dieses Gerät. Ein Z80-Mikroprozessor sammelte die Daten auf 128 Kanälen. Bald packte ihn das Programmierfieber, und Archer schrieb eigene Anwendungen für sein damaliges Hobby, die FM-Synthese. Auch Aufträge aus der Wirtschaft ließen nicht lange auf sich warten: Lagerverwal-

Spiele-Guru Archer "Whirlwind Snooker" MacLean produziert reihenweise Bestseller. Pech hatte er bei geschäftlichen Entscheidungen. Busineßhaie prellten den Erfolgsautor um seinen Lohn.



Dropzone ist besser als das Original-Defender

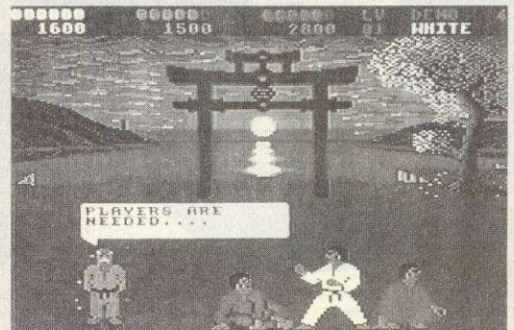
tung, Fakturierungsprogramme — Archer entwickelte auf Bestellung. "Meinen ersten Kontakt mit Videospielen hatte ich, als ich 1978 eine PC-Zeitschrift durchblätterte", erinnert sich Archer. "Das abgedruckte Listing eines Spiels hatte über 150 Zeilen in Basic. Auf Anhieb programmierte ich eine funktionell identische Version — mit lediglich 11 Zeilen." Bis heute ist kompakter Programmcode Archers wichtigstes Markenzeichen.

Sein erster Homecomputer war ein Atari 800, der 1979 immerhin stolze 800 Pfund kostete.

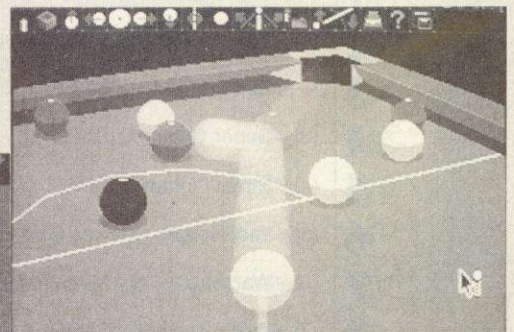
Nächtelang flimmerte *Star Raiders* über den Schirm, während zwischendurch amerikanische Atari-Magazine als Gute-Nacht-Lektüre und "De-Re Atari" als Bibel dienten.

1981 fand bei der englischen Atari-Niederlassung ein denkwürdiges Ereignis statt: Archers Laufwerk streikte, und er brachte das defekte Gerät direkt zu Atari und traf dort John Norledge. Als der beim Testen des Laufwerks in Archers Dateien stöberte, blieb ihm die Luft weg: So etwas hatte er bis dahin auf einem Atari nicht gesehen. Auf der PCW-Show traf

der damals unbekannte Archer sein großes Vorbild, den Co-Autoren von "De-Re-Atari" Chris Crawford. Es war die Zeit, als *Defender* unter den Spiele-Freaks für Aufsehen sorgte. Das Gespräch der beiden war recht knapp. Wenig bescheiden prahlte Archer, er plane momentan ein Spiel, das noch viel besser wäre als *Defender*. Statt einer Antwort erntete Archer nur ein müdes Lächeln. Crawford drehte sich einfach weg und redete mit anderen. Für Archer war diese



I.K.P. zählt zu den besten Kampfsportspielen



3-D-Billard: Archers letzter Superhit



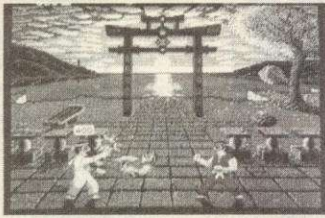
MacLean: Seine Spiele kommen an.

Demütigung Ansporn. Schon in zwölf Monaten hatte er sein vollmundiges Versprechen eingelöst.

Bewaffnet mit einer Demodiskette strebte Archer auf der folgenden PCW-Show zum Atari-Stand und traf dort seinen Kontaktmann John Norledge. Auf einer großen Displaywand präsentierte Archer eine eigene *Defender*-Variante. Es dauerte keine Stunde, und Chris Horseman, Vize-Präsident von Atari, bot ihm einen Job in Kalifornien an. Aber daraus wurde nichts. Schließlich wollte das Studium beendet

Fortsetzung auf Seite 109

Fortsetzung von Seite 76



Nach International Karate leitete Managerin J. Lyons das Geschäft

und die Defender-Version fertiggestellt werden.

Nach der Ausbildung unterstützte John Norledge seinen begabten Programmierer und Freund, schenkte ihm den Auftrag eines Sport-TV-Senders zu und vermittelte ein Werbevideo für einen Ölproduzenten. Einen Job bei Atari konnte Norledge seinem Freund Archer allerdings nicht verschaffen. Pikant: Um die Leistung der Hardware zu demonstrieren, kaufte Atari später genau dieses Werbevideo für viel Geld ein.

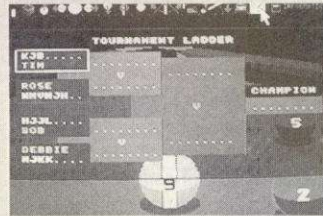
Besonders während solchen "spielefreien" Phasen hatte Archer seine besten Ideen. Er überarbeitete seine Defender-Variante total, feilte an der Landschaft, integrierte einen Jetman und fertig war Drop-

zone. In der Chefetage des Softwareproduzenten Quick-Silver fließen im Gedenken an jenen Schwarzen Montag, als Rod Cousens Dropzone als langweilig und ungeeignet ablehnte, noch heute Tränen. Der Konkurrent U.S. Gold fackelte nicht lange und griff sofort zu. Und Dropzone wurde zum Hit.

Zwischen 1981 und 1986 ermöglichten Archer die Dropzone-Tantiemen ein sorgloses Dasein. Doch gerade diese Sorglosigkeit macht blind gegenüber Busineßhaien, die überall in der Szene auf Beute lauern. Mark Cale von System 3 bot Archer an, die Atari- sowie C64-Grafikroutinen für ein Karatespiel zu programmieren. Archer schrieb das komplette Programm um und entwickelte die Idee völlig neu. Unter dem Namen International Karate wurde das Werk noch im Jahr 1986 Nummer eins in USA und bald darauf ein Welthit. Fatal: Archer sah für seine Arbeit bis heute keinen Pfennig. "Mark Cale und ich hatten ein Gentleman Agreement", meint Archer nachdenklich, "und Cale war halt leider kein Gentleman."

Als nächsten Smash-Hit zauberte Archer International

Karate Plus aus dem Hut und landete 1987 wiederum auf Platz Nummer eins. Jetzt führte seine Managerin Jaqui Lyons die Verhandlungen und handelte mit Activision einen lukrativen Vertrag aus. Mit Jaqui übernahm endlich ein Profi die Geschäfte: "Jaqui Lyons ist nicht mit Gold aufzuwiegen. Sie macht viel mehr, als ein-



Die Idee zu Whirlwind Snooker kam bei einer TV-Sportübertragung

fach nur Verträge aushandeln. Sie hat das gewisse Charisma, um auch harten Geschäftsleuten die Stirn zu bieten."

Die Fernsehübertragung eines Billardmatches erinnerte Archer an ein Projekt aus dem Jahre 1981, das aus Zeitmangel immer wieder auf Eis gelegt wurde: ein dreidimensionales Billardspiel. Activision war von der Idee begeistert, aber niemand traute Archer so

recht zu, das 3-D-Snooker-Projekt in eigener Regie zu realisieren. Aber wie so oft, Archer überbot sich selbst. Das Snooker-Spiel verfügte schließlich sogar über weit mehr Funktionen als ursprünglich geplant. Selbstverständlich verwies auch sein bislang letztes Spiel die Konkurrenzprodukte auf die Plätze. Mit Jimmy White Whirlwind Snooker gewann Archer 1992 den "Goldenen Joystick" gleich zweimal. Die Auszeichnungen wurden in den Sparten "Beste Computersimulation" und "Bester Programmierer des Jahres 1992" verliehen. Selbst aus Indien hagelte es Ehrungen. Mittlerweile sind weltweit zwölf verschiedene Versionen seiner vier Spiele auf acht unterschiedlichen Computern erschienen. Und jede Veröffentlichung heimste Preise ein und wurde zum Kassenschlager.

"Was müßte sich im Busineß ändern?" wollten wir von Archer wissen. "Das wichtigste wäre, daß der Name des Autors auf der Verpackung steht. Nur so können Kunden sicher sein, daß sie nicht von geschickten Werbestrategen mit bunten Pakungen geblendet werden. mh

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr. für AMIGA 500	39,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	79,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	179,- DM
RAM-Karte, 8 MB mit 2 MB bestückt für A2000	199,- DM
RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	248,- 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-Systeme mit Controller

40 MB Zugriffszeit <19ms, für AMIGA 500 oder 2000	498,- DM
170 MB Zugriffszeit <15ms, für AMIGA 500 oder 2000	798,- DM

Alle anderen Größen und Ram-Optionen auf Anfrage.

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 RGB Farbe für AMIGA 500 bis 2000	428,- 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

Commodore Amiga 500

548,- DM

Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version	648,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version	648,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, 40 MB HD, neueste Version	1098,- DM
Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x	998,- DM
Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum	2998,- DM

Software für PC's Windows 3.0

49,- DM

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

Software für den Amiga

ab 39,- DM

The Simpsons 39,- DM, Appetizer (Text, Graphik, Spiel)	39,- DM
Mailboxprog. 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 max. 57600 bps, verschiedene Modelle ab 1248,- 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

erhält Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte.

- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
 - Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
 - Gerät defekt? Unverzüglicher 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.

Tausche Drakken gg. Top Gear, bezahle 35 DM, für 2 Super NES Joypads. Tel. 05281/17914 ab 18 h Daniel

Suche Module - kaufe auch ganze Sammlungen. Angeb. mit Preisvorstellungen an: M. Kleesinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid II. Tel. 02191/590832 ab 19 h

Verk. PC Engine mit z.B. Tigerheli, Darius, Son Son, usw., tausche S. NES und Neo Geo Spiele. Kaufe auch ganze Bestände. Kaufe für MD, M. Mouse + Gynoug. Tel. 089/4701827

Verk. Parodius 75 DM, Zelda III 70 DM, neuer Stealth-Joystick 60 DM. Tel. 02564/31046 Thomas

(Ver)kaufe, tausche alle Arten von Mega-Drive und Super NES-Spielen. Habe immer die neuesten MC Module. Tel. 05207/4742 Marc

Tausche Super Famicomspiele. Habe alte und neue Topspiele. Tel. 08395/7205

NES + Spiele, ges. und Super Famicom Spiele, GB + Spiele, Mega Drive, Sp., Sega Master, Neo-Geo, PC-Engine. T. 04521/71497 ab 17 h

Verk. u. suche Super F. Module, PC-Engine-Module, MD Module. Suche z.B. Jacky Chan, Bonze Adv., Devil Crash, Parasol Stars für PC-Engine usw. Tel. 06473/1430

Verk. Super Ghoulies Ghosts US 70 DM, S.F. Soccer dt. 65 DM, Pilotwings US 70 DM, suche Super Mario World dt., Super Smash TV US. Tel. 08064/1007 M. Huber

Verk. MD + 40 Games, 2 Pads, 2 Joysticks, tausche auch gg. Neo Geo, S. NES, Super Famicom, tausche Famicom, Engine-Games, Sven Wolper. Tel. 06132/59105 17-20 h

Verk. NES mit USA Umbau und Japanadapter, 9 jp. Spiele, 4 USA Module für 350 DM, habe auch S-NES-Games, z.B. Magic Sword 90 DM, Big Run 40 DM, Super R-Type 70 DM. Tel. 09193/5865 ab 18 h

Suche Super Off Road, Mario Cart, Dinosaurs, tausche oder kaufe. Tel. 08142/17369

Verk. NES mit 13 Spielen für ca. 850 DM, Probot., Star Wars, Zelda I und II, suche Super-Wrestlem. u. Joy-Stick für SNES, PAL-Ver., Marco Oehler. Tel. 05653/5100

Verk., tausche, SNES, MD, Lynx, PC-Engine Spiele (auch CD) z.B. Parodius, Street P II, Turtles SNES, Thunderforce IV, Gleylaser, Tel. 08020/694

Verk. Dragonquest 4 + Final F. II je 35 DM (Musik-CD's), tausche Final. F. II VS, F-Zero, Castlevania 4, jp. z.B. GG Actraiser US. Tel. 0209/86381

Verk. jp. Super Famicom PAL mit Super Mario World u. Rocketeer für VB 374 DM (auch Tausch gg. dt. SF mgl.) D. Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Suche: SNES: Actraiser US 60 DM, Super Tennis 55 DM, Ghoulies n' Ghosts 60 DM, Hülle f. 5 MB 4, verk. f. NES: 4 Player, Tennis 60 DM, Battle of Q. 53 DM, SMBI 40 DM. Tel. 07271/51751

Verk., tausche, kaufe Famicom-Games, ich habe z.B. Mystical Quest, Star Wars, Axel., Mario Kart, Jimmy Connors, Tiney Toon, Battleloads u.v.m. Tel. 030/4018584 Cornelius

Super NES mit mind. 5 Spielen, biete 20 Filme, C64 mit Spielen, Turbob., Drucker 100 DM, suche GB-Spiele, Björn Schaber, Rollenbergstr. 1, 8941 Erckheim

Verk. Super S. für 70 DM. Tel. 0431/735052

Verk., kaufe, u. tausche Super Famicom, PC-Engine, Neo Geo Module, z.B. Darius, Twin, Golf Links, So Gundan, Ninja Combat, Bowling, Magical L. Tel. 02922/861713 Thomas

Verk. Master I mit 7 Spielen (z.B. Golden Axe, Moonwalker, World Cup Italia 90 usw.) VB 300 DM. Tel. 7144532 Vorwahl 089

Verk. Motherboard 386-DX 33 MHz und 4 MB RAM on board für nur 750 DM. Tel. 08331/4593

Verk. MV Vectrex Videospiel mit Joystick und 8 Spielen (auch einzeln). Ulrich Gonner, Aschhausenstr. 67, 6970 Lauda. Tel. 03343/4329

Verk. günstig NES mit 17 Spielen, Preis VB. Tel. 06021/460144 Christian. Bitte nach 17 h anrufen. Games z.B. SMB 2+3, Star War, Chip'n Dale

Biete Abspiekkonsole für Automaten Platinen. 300 DM, RGB Anschluss! Infos bei: A. Becker, Killianstr. 51 a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/24615 15-18 h

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks, für 1990 DM, per NN, verk. auch MB und Arcade Power Stick und 19 Spiele. Kpl. für 1000 DM. Tel. 02562/6983

Verk. Amigagames, GB Games und Game Gear Games. Verk. auch GB und Game Gear. Tel. 04131/681247

Kaufe billige NES Spiele, Zapper und Joypad für NES. Angeb. gilt ständig für gebr. NES-Spiele. Brauns Michael, Steinstr. 58a, O-4350 Bernburg

Verk. Neo-Geo Konsole mit Netzteil und Scartkabel für 450 DM, Fatal Fury 200 DM, Alpha Mis. II 190 DM. Tel. 0431/712364

Schweiz! Verk. Neo Geo, Memory Card, 2 Joyboards, 3 Games (Baseballstars 1, 2) Last Resort, für sFr 1000. Tel. 061/7112381 Roger

Verk. Schneider CPC 64 mit Farbmon., Floppy, Tape, Tastatur, u. div. Spielen für VHB 370 DM. Tel. 07621/48733 Peter

Kaufe und verk. Module für alle Konsolentypen (auch GB) mgl. viel billig und neu. Alexander Preuß, Paul-Volz-Weg 5, 76 Offenburg. Tel. 0781/65050

Verk. Ordner mit allen Berichten, Tests ca. 180 über das Master System, die je erschienen sind. Tel. 08142/17369

Verk. Laserdiscgames, Dragons Lair, T. Quest, zu je 60 DM, def. Laserdiskplayer, Pioneer 1500, für 100 DM, Sebastian Fahnenbruch, Liebknechtstr. 19a, O-4350 Bernburg. Tel. 25005

Verk. für das Neo Geo das Modul Magician Lord. VB 140 DM. Tel. 0531/336833 Hoiger

Verk. Orig. D&D Brettspiel + Erw., Dragons Den für sFr 40, oder 45 DM. P. Hardmeier, Rigastr. 20, 7 Chur (CH). Tel. 081/222993

Spielauflösung abzugeben. Biete div. Komplettlösung, Gratisliste gg. 2 DM in Bfm. bei: Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

Suche Neo Geo im Tausch gg. dt. Mega Drive, Arcade Stick, Action Replay und dt. + 3 engl. Spiele WB5, Shining u.a. oder verk. für 1100 DM VB. Tel. 05037/2854

Über 40 Orig. Spiele für C64 & Amiga in 1a Zustand m. Verp. u. Anl. + viele 64er, Amiga, PP-Hefte, SH günstig, Listen gg. RP von T. Bautz, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Kaufe Module für NES, GB, GG, Megadrive, und Super NES, bei Gesamtaufgabe auch kpl. mit Konsole. Angeb. bitte zw. 12 und 18 h unter 0641/84874 Kari-Heinz

Tausche MD u. Neo Module. Für Neo Geo Alpha M., Ghost P., Cyberlip u.a. suche: Sengoku I, Last Resort, Blues Journey, Kings M. 2, u.a. Tel. 069/373956 17-19 h Ralf

Kaufe, verk., tausche Module u. Konsolen z.B. Game Boy, Mega Drive, NES, Super NES, PC-Engine, Sega Master, Neo Geo u.a. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Suche Neo Geo RGB oder PAL, 1 Joypad, Game Card, 1-2 Module bis max. 800 DM, Jens Bohotz, O-7980 Finsterwalde, Klingmühler Eck 14

Suche das Aliensbrett und Rollenspiel dringend, Zahle NP. Tel. 0551/22856 Stefan

Kontakte

Hilfe! Unsere Computer verhungern. Suche dringend Tauschmöglichkeiten für Amiga, Atari, IBM, Mac. Bitte schreibt an: M. Bargas, Holeeholzweg 75, 4120 Binningen, Schweiz

Computer-Club „All About“ sucht Mitglieder. Infos gg. frank. DIN-A4 Rückumschlag an: C. Luttenbacher, Schanzenberg 27, 2060 Bad Oldesloe

Suche PC User zwecks Briefwechsel und Erfahrungsaustausch, suche Einzelbl. Einzugs NEC P30, Peter Wilhelm, Deubenbach 12, 8819 Schopfloch. Tel. 09857/1504

Computerclub sucht noch Mitglieder. Kostenlose unverbindliche Mitgliedschaft. Infos gg. Leerdisk bei A. Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Übersee

Suche Grafiker, Programmierer, Musiker für Spieleprojekte, Rollen-Handels- und Strategie-spiele auf MS-DOS, Amiga und Atari ST. Tel. 0541/17981 18-20 h

Suche Tauschpartner für A 500 Spiele. Falls Interesse, schickt eure Liste an Corinna Ehrhardt, Dudweilerweg 12, 8 München 83

Searching for new Contacts. If you wanted to swap with me so write me under following address: 100 % answer. Ernest-Protwinsky, St. Jakob-3, A-9400 Wolfsberg, Austria

Suche für Amiga Tauschpartner für Software, in Deutschland, habe selbst viel Soft! Schreibt an: PB 10, 3800 St-Truiden 2, Belgien

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.

Feuer auf den Fluten



Im Fadenkreuz: Die Geschütze werden geladen.

Burning Steel

Briten und Amerikaner haben ein gespanntes Verhältnis zum zweiten Weltkrieg. Kein Wunder, man hat für eine gute und wichtige Sache gekämpft – Die Befreiung vom Faschismus. Wohl einer der Gründe, warum mit großer Selbstverständlichkeit das blutige Geschehen zu Strategiespielen verarbeitet wird. Auch SSI kann auf eine ganze Reihe martialischer Programme zurückblicken. Fans werden sich noch an Gary Grigsby's *Kampfgruppe* oder *Second Front* erinnern. Beide Programme boten alles, was das Herz eines jeden "Wargamers" höher schlagen läßt -- Eine abstrakte Landkarte und ebenso abstrakte Icons. Wer auf solche fundamentalen Erfahrungen steht, ist bei *Burning Steel* schlecht aufgehoben. In SSI's neuem Seeschlachtsimulator spielen stra-

tigische Elemente nur eine Nebenrolle und beschränken sich auf die Operationszentralen Eurer Schiffe oder die Generalität im Kriegsministerium. Alle anderen Stationen der Schlachtkreuzer bieten einen 3-D-Blick auf den Nord-Atlantik.

Ihr greift entweder auf Seiten der Alliierten oder der Wehrmacht in die Seeschlachten der Jahre 1939 bis '43 ein. Wählen könnt Ihr zwischen Duellen berühmter Schlachtschiffe, längeren Perioden oder einer kompletten Kampagne. Kapitäne, die nur Ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen wollen, legen auf dem elektronischen Koppeltisch die Kurse fest und lassen alle anderen Schiffstationen automatisch vom Computer bedienen. Aktionslastige Seehelden gehen genau den anderen Weg. Ihr

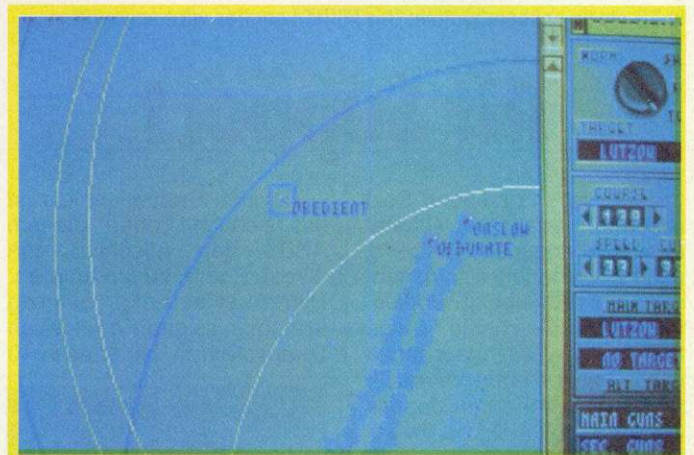


Hektik auf dem Flugdeck: Die nächste Maschine startet.

Was *Silent Service* für Tiefseetaucher, ist *Burning Steel* für die Überwasserkapitäne. Das harte Strategengeschäft macht gleich doppelt soviel Freude, wenn man die Auswirkungen seiner Befehle hautnah miterlebt. Daß es dabei nicht allzu friedlich zugeht, versteht sich bei der Thematik von selbst. Jeder mag deshalb individuell entscheiden, was er seinem Moralempfinden zumuten will. *Burning Steel* kommt den unterschiedlichsten Spieler-Charakteren entgegen: Hardcore-Strategen, die nur auf Karten und Sym-



bole stehen, werden ebenso befriedigt wie Simulationsfans, die ihre Schiffe und Flieger am liebsten selber steuern. Trotzdem werden beinhardt Entscheidungen von Euch verlangt: Nur mal eben ein paar Runden über den Atlantik tuckern ist nicht drin, dafür sind die Feinde zu clever. Das Programmerteam ist mit viel Liebe zum Detail ans Werk gegangen. Alle Daten wurden genauestens recherchiert und umgesetzt. Die nicht allzu aufwendige Grafik ist funktionell, übersichtlich und bietet dem Kapitän leichte Orientierung



Seekarten: Routenplanung in der Operationszentrale.



Admiralität: Der Atlantik im Überblick

könnt alle Geschütz- und Torpedostationen selber bedienen und den Luftverkehr auf dem Katapultdeck regeln.

Das jeweilige Seegebiet und die feindlichen Schiffe bewundert Ihr dabei durch das Okular der Geschütze oder direkt von der Brücke aus. Alle Geräte werden mit der Maus oder der Tastatur bedient. Steht Euch der Sinn nach Höherem, laßt Ihr Euch einfach zum Admiral befördern und kommandiert die ganze Flotte aus dem halbwegs sicheren Büro in London. Besonders gelungene Feindfahrten darf man sich in einem Replay-Modus noch einmal zu Gemüte führen. vw

Genre: Strategie

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS 77%

Grafik: 62% Sound: 25%

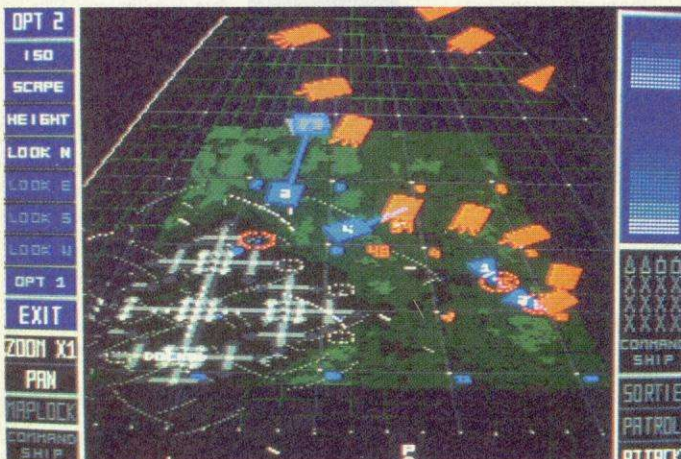
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA, Maus

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland

Geplant für: -

Hardcore



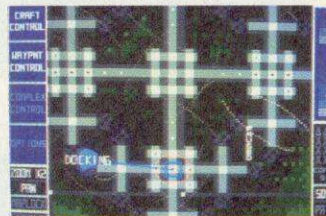
In 3D etwas unübersichtlich: Der Militärkomplex wird angegriffen...

Air Support

Menschen sind böse. Seid Jahrtausenden scheint Ihre Lieblingsbeschäftigung darin zu bestehen, sich gegenseitig auf die Rübe zu klopfen. Wir nennen dies heute "Krieg". In den gut zwei Jahrtausenden nach Christi Geburt verbrachten unsere Vorfahren doppelt soviel Zeit mit Krieg als im gesünderen Frieden.

Psygnosis *Air Support* ist ein typischer Vertreter der Strategie-Simulationssimulatoren und führt obige Tradition im nächsten Jahrhundert weiter. Ihr versetzt Euch anno 2065 in die Rolle eines jungen Kadetten, der die traditionsreiche "West Point" Militärakademie besuchen darf. Hier werdet Ihr vor den größten, besten, genialsten und witzigsten Kriegssimulator gesetzt: den ASBS (Air Support Battle Simulator).

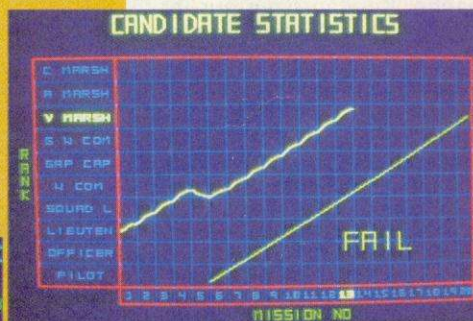
Ziel des Strategiespiels ist es, sich mit eben diesem ASBS den Abschluß von "West Point" zu erkämpfen. Hierzu ist es nötig, zwanzig Trainingsmissionen erfolgreich zu absolvieren, bevor es in 40



Findet man nicht im Handbuch: Um das Com-Schiff aufzutanken, setzt Ihr den Waypoint direkt auf einen Generator. Der Flieger dockt automatisch an.

Aufträgen richtig (simulations-simuliert) zur Sache geht.

Ihr übernehmt das Kommando über einen Verteidigungs-komplex. Er besteht aus einem Hauptquartier, vier Energiegeneratoren, Fabriken, Radar- und automatischen Raketenstützpunkten. Außerdem verfügt Ihr über ein Kommando-schlachtschiff. In den Fabriken lassen sich desweiteren vier verschiedene Arten mobiler Waffensysteme herstellen. Neben Abfangjäger, Kampfpanzer und Raketenwerfer läßt sich auch ein Spionagefahrzeug herstellen. Bewaffnet sind die Kampfeinheiten je nach Tragfähigkeit mit Lenkraketen, ferngesteuerten Bom-



Eure Kadettenentwicklung wird statistisch angezeigt (oben).



Fast immer überflüssig: Der "Action-Mode"; hier die Sicht aus dem Kommando-flieger (links).



Psygnosis hat tatsächlich ein Spiel mit Tiefe und Langzeitmotivation geschaffen. *Air Support* ist ein ein-rassiges Strategie-spiel, das dem Heim-strategen eine Viel-zahl an Aktionen und ein super ausgeklü-geltes Spielsystem bietet. Zum einen will der eigene Verteidi-gungskomplex vernünftig geplant, aufgebaut und gewartet werden, andererseits müssen die eigenen Einheiten in den Kampf geführt und taktisch clever befehligt werden. Zum Glück nimmt Euch der Computer die eigentlichen Kämpfe ab. Wer selbst fightet, gerät schnell in Zeitnot und wird sowieso abgemurkst – der eigene Computer schießt und

lenkt in fast allen Situationen besser. Der "Selbstkampfmo-dus" ist niedlich aber (meistens) überflüssig; genauso wie die hirn-rissige Idee mit der 3-D-Brille (null Effekt). *Air Support* hat angesichts der tollen Spielidee, des Um-fangs und komplexen Spielverlaufs solchen

Schnickschnack nicht nötig. Ein entscheidendes Manko hat *Air Support* jedoch: das Handbuch. Die wichtigsten Infos sucht man inmitten dümmlicher Options-Erklärungen vergebens – eine Frechheit. Während der "nor-male" Computerspieler mindes-tens ein Stündchen probespie-len sollte, dürfen die Hardcore-Strategen sorglos zuschlagen.

ben, Minen oder einfachen Masergeschützen (Bordkano-ne). Pro Mission erhaltet Ihr eine Aufgabe, die meist das Infiltrieren beziehungsweise Terminieren des feindlichen Militärkomplexes enthält. Auf einer Karte lassen sich mittels Maus und Icons der eigene Militärkomplex und alle Einheiten lenken. Die Kampftruppen werden entweder vom Haupt-quartier (Computer) oder von Euch gesteuert. Schwingt Ihr Euch in den Sitz der Kampf-maschinen seht Ihr die Welt in 3-D-Vektorgrafik und steuert die Kiste wie in einer zünftigen Flug- oder Panzersimulation. Übernimmt der Computer die Einheiten, dürfen von Euch Waypoints und Angriffsmodi festgelegt werden.

Habt Ihr eine Mission erledigt, gibt's ein Paßwort. Für anspruchsvolle Spieler existieren unzählige einstellbare Fea-tures, drei Schwierigkeitsgrade und eine 3-D-Option, die die beiliegende Tutti-Frutti-3-D-Brille "unterstützt". *kn*

Genre: Strategie

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Selling Points

AMIGA 78%

Grafik: 37% Sound: 13%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KB,

Unterstützt: –

Geplant für: ST


DAS GROSSE COMPUTER-LEXIKON...



... mit den 5.000 gebräuchlichsten Begriffen und zahlreichen Abbildungen verschafft Ihnen das optimale Wissen für die tägliche Arbeit an Ihrem Computer! Zusätzlich mit Wörterbuch deutsch-englisch/englisch-deutsch.

T. Kaltbach/H. Worrlein, Das große Computerlexikon, 1992, 420 S., ISBN 3-87791-295-8, DM 49,-

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

Markt&Technik Bücher - das Erfolgsprogramm für Ihr Programm! 

5406-1



HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	279,-
Grundgerät mit Sonic	329,-
Grundgerät Magnum Set	379,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Alien 3	us 109,-
Atomic Runner	us 99,-
Block Out	us 59,-
Bulls vs. Lakers	us 119,-
Chuck Rock	us 109,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 99,-
Dungeon & Dragons	us 119,-
EA-Hockey	dt 99,-
European Club Soccer	dt 119,-
Galahad	us 99,-
Gem Fire	us 119,-
Gynoug	jp 39,-
High Impact	us 99,-
Jennifer Capriati Tennis	us 109,-
John Madden 92	dt 99,-
Jordan vs. Bird	dt 119,-
Lemmings	us 109,-
Megapanel	jp 39,-
Mercs 2	jp 79,-
Mickey Mouse	jp 79,-
NHLPA Hockey	us 119,-
Olympic Gold	us 89,-
Phantasy Star 2	us 99,-

SUPER NES

Super NES incl. Mario	us 399,-
Super NES deutsche Version	329,-
Action Replay Pro	149,-
Castlevania 4	dt 129,-
Dino City	jp 89,-
Final Fantasy Mystic Quest	us 139,-
F-Zero	dt 99,-
Mario Kart	us 129,-
NCAA Basketball	us 129,-
Probotector	dt 129,-
Rampart	us 129,-
Robocop 3	us 119,-
Simpsons Nightmare	us 129,-
Sonic Blast Man	jp 139,-
Soul Blazer	us 129,-
Star Wars	us a.A.
Street Fighter 2	us 159,-
Super Soccer	dt 99,-
Turtles 4	dt 129,-
WWF Wrestling	dt 129,-
Zelda 3	dt a.A.

GAME BOY

Batman 2	us 69,-
Battleloads	us 69,-
Bubble Bobble	dt 69,-
Dig Dug	us 69,-
Double Dragon 3	us 69,-
Ferarri GP	us 69,-
Jordan vs. Bird	dt 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dangerous Chase	us 75,-
Monopoly	us 69,-
Parodius	dt 75,-
Prince of Persia	us 69,-
Q-Bert	us 69,-
Simpsons 2	us 69,-
Spiderman 2	us 69,-
Tiny Toon	us 69,-
Toxic Crusaders	us 69,-
Track and Field	dt 69,-
Turn and Burn	us 69,-
Ultima	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-



HIGH SCORE GAMES

NES

Adventure Island 2	109,-
Bucky O' Hare	119,-
Castlevania 3	119,-
Double Dragon 3	119,-
Dragon's Lair	79,-
Empire Strikes Back	119,-
Four Player Tennis	99,-
Gremlins 2	89,-
Joe und Mac	99,-
Marble Madness	89,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
Parodius	119,-
Probotector 2	99,-
Star Tropics	99,-
Star Wars	109,-
Simpsons 2	119,-
Time Lord	89,-
Tom and Jerry	119,-
Tiny Toon	99,-
ZR-1	99,-

Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
World Heroes	399,-
Viewpoint	a.A.
Art of Fighting	a.A.

Achtung Achtung Achtung
An- und Verkauf von gebrauchten
Neo Geo Spielen
Immer Gebrauchte Titel auf Lager

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

NEUERÖFFNUNG Kurwickstr.2 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Verwand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

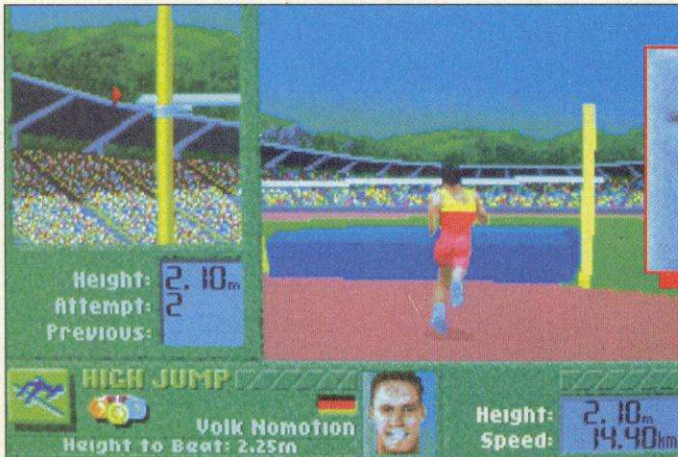
SEGA MEGA DRIVE

Predator 2	us 99,-
Robinson's Basketball	us 99,-
Sidepocket	us 99,-
Splatterhouse	us 99,-
Sonic 2	dt a.A.
Smash TV	us 99,-
Super Monaco GP 2	jp 79,-
Tazmania	us 99,-
Team USA Basketball	dt 119,-
Terminator	us 99,-
Twisted Flipper	jp 99,-
Warsong	us 119,-
Wonderboy 5	us 119,-
Wonderdog	cd 109,-

SEGA GAME GEAR

TV Tuner	189,-
Batterie Pack	85,-
Carry All Deluxe	39,-
Ax Battler	dt 69,-
Crystal Warrior	dt 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Marble Madness	dt 85,-
Olympic Gold	us 79,-
Smash TV	us 79,-
Spiderman	us 79,-
Super Kick Off	dt 85,-
Terminator	us 79,-
Wimbledon Tennis	dt 85,-
Wonderboy 2	dt 85,-

Gefrierbrand



Die Spikes hämmern die Tartanbahn – Ihr hämmert die Returntaste

Sommerlich: In acht Disziplinen wird Euer sportliches Können olympisch herausgefordert.

Summer Challenge

Der Winter steht vor der Tür, Weihnachtsmänner zieren die festlichen Schaufenster und die ersten Schneeflocken rieseln verstoßen vom Himmel. Nur noch wenige Sportenthusiasten träumen bei Glühwein und Bratäpfeln von der Sommerolympiade in Barcelona. Das könnte jetzt anders werden: Ins frostige Hintertreffen geraten, aber immer noch heiß erwartet, trudelt endlich Accolades *Summer Challenge* über die olympische Ziellinie.

Sportspielkenner erinnern sich an den Vorgänger *Winter Challenge*. Auch bei den sommerlichen Aktivitäten wird in acht Disziplinen um olympi-

sches Gold gestritten. Dazu gehören Bogenschießen, Hochsprung mit und ohne Stab, Speerwerfen, 400 Meter Hürden, die Kunst des Bahnrad- und Kajakfahrens sowie

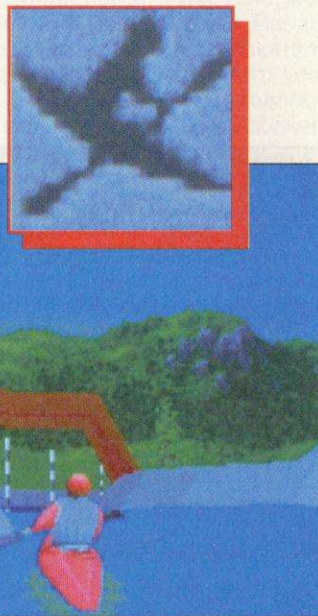


Touchiert Ihr die Wand, wird das Rennen zum feuchten Vergnügen.



Im Galopp über die Hindernisse: Bei Fehlern gibt es Strafpunkte.

Kunstreiten. Die einzelnen Herausforderungen stellen dabei verschiedene Anforderungen an Schnellfeuertaster, Timing und Steuerung. Die sportliche Betätigung findet in einer 3-D-Umgebung statt, die aus einer Kombination von Polygon- und Bitmap-Grafik besteht. Das alte Ego wendet Euch im Spiel die kalte Schulter zu; Ihr seht den Helden



Wilhelm Tell Junior: Das Bogenschießen braucht eine sichere Hand.

also meist von hinten. Kontrolle über Euren Champion ergreift Ihr mit der Tastatur oder dem Joystick. Dabei können bis zu zehn Spieler ihren individuell gestalteten Athleten an den Start bringen. Falls Ihr zufällig gerade nicht zu zehnt seit, wird die Olympiariege mit Computergegnern aufgefüllt, die sich in drei Schwierigkeitsstufen beweisen.

Vor der Eröffnungszeremonie entscheidet Ihr zwischen Turnier- und Trainingsmodus. Nach der Teilnehmeranmeldung geht es endlich zur Sache: Per Icon wählt Ihr in bunter Reihenfolge die Sportarten. Sitzt Ihr sicher im *Kajak*, geht es buchstäblich den Bach runter. Bei der Fahrt ins Blaue kommt es auf Fingerspitzengefühl an, um Strafsekunden für ausgelassene Tore zu vermeiden. Die zweite sitzende Sportart ist das *Reiten*. Hier zählt der richtige Absprung, denn allerlei Hürden lassen Euer Pferd gewaltig scheuen. Beim *Bahnradfahren* bearbeitet Ihr Tastatur oder Feuerknopf im Takt der Pedale, um den Drahtesel zu beschleunigen. Nebenbei gilt es, Euer Rad auf der Bahn zu halten. Das *Hürdenlaufen* gibt sich ebenfalls rüttelorientiert. Da der Läufer seine Bahn alleine findet, bleibt Euch nur noch, den richtigen Zeitpunkt zum Sprung über die Hürden abzupassen. Der *Hochsprung* fordert Qualifikationen besonderer Art: Neben dem Anlauf im "Schnellfeuer-Enter-Tasten-Drücken" muß der richtige Absprung und Umsprung gefunden werden. Der *Stabhochsprung* verlangt ähnliche



Mit einem Seitenblick auf die Sportspielflops des Jahres ist *Accolades Summer Challenge* das richtige Spiel zur Olympiade. Eine hervorragende grafische Präsentation, spritzige Soundeffekte und ein fließendes 3-D-Scrolling lassen technisch keine Wünsche offen. Durch die unterschiedlichen Anforderungen in den verschiedenen Disziplinen ist ein breites Publikum angesprochen. Trotzdem werden sich an *Summer Challenge* die Geister scheiden. Mit der Freundin oder in einer lustigen Runde bringen die Som-

merspiele dank einfacher Steuerung, flottem Spielablauf und witzigen Einlagen gnadenlosen Sportspielspaß. Der Einzelspieler sucht dafür vergebens nach anspruchsvollen Disziplinen: Nur die Geschicklichkeitsdisziplinen motivieren langfristig; ein Problem, das teils schon die Wintersportler kannten. Trotz dieser Achillesverse bleibt *Summer Challenge* die ungeschlagene Nummer Eins meiner Sportspielliste. Ein heißes Programm, das auch bei Temperaturen unter Null Grad mitreißt.



Schweißtreibend: Die Pedale im synchronen Takt mit der Feuer-taste, bringen den Radler optimal voran.

Die goldene Medaille ruft: Ein zielgerichtetes Training geht dem Olympiasieg voraus.



Mit zehn Kandidaten geht Ihr in den sportlichen Wettstreit

Ansprüche (Rüttelanlauf und dann richtiger Stangenauflaufpunkt). Das *Speerwerfen* setzt sich aus dem bewährten Schnellfeueranlauf und der Einstellung des Abwurfwinkels zusammen. Mit viel Fingerspitzengefühl hagelt es Zehner beim Bogenschießen. Eure Aufgabe ist, das zitternde Händchen des Schützen ins Schwarze zu lenken.

Eure sportlichen Aktivitäten könnt Ihr nachträglich mit dem alles aufzeichnenden Videorecorder bestaunen und taschenfreundlich Euren Sportkameraden auf Diskette abspeichern.

cd

Genre: Sport
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 78%

Grafik: 80% **Sound:** 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Sound blaster, Roland, Joystick
Geplant für: Amiga, Mega Drive



Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System



Top-Stars

gehören zum guten To(o)n

Im witzigen Jump 'n' Run mit Comic-Berühmtheiten aus der Pro 7 Fernsehserie. Buster Bunny™, Babs Bunny™, Schweinchen Hamton™ und Ente Plucky Duck™ treiben superstarke Späße in Deinem GAME BOY oder in Deiner NES-Konsole.



Experten sagen dazu:
 "Gratulation an Konami..."
POWER PLAY 5/92: 80% Spielspaß
 4 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

Tiny Toon... "die Creme de la Creme..."
VIDEO GAMES 7/92: 80% Spielspaß
 1 Spieler · 6 Level · System: NES

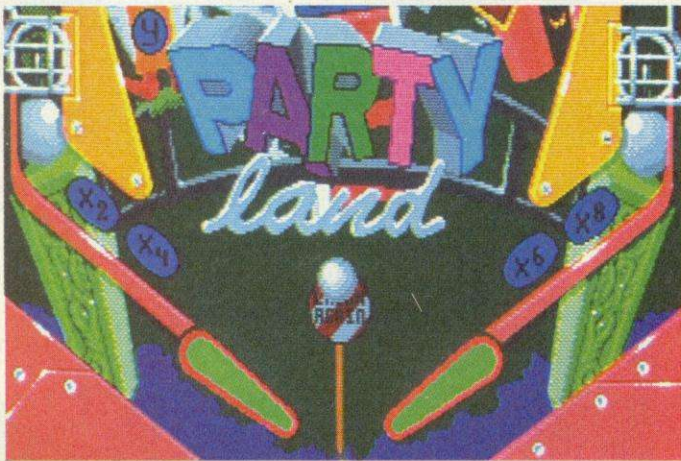


KONAMI
 Superstarker VideospieleSpaß



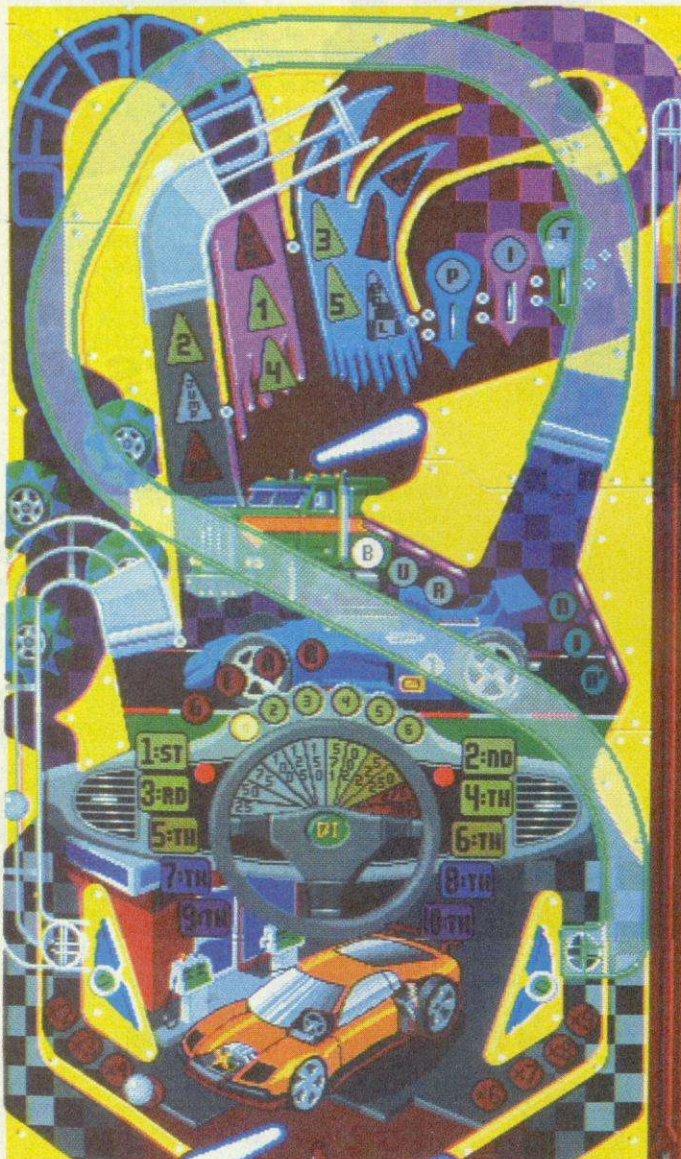
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50
 Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77
 TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992
 Nintendo, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
 F&P 92/353 P1

Thronfolger

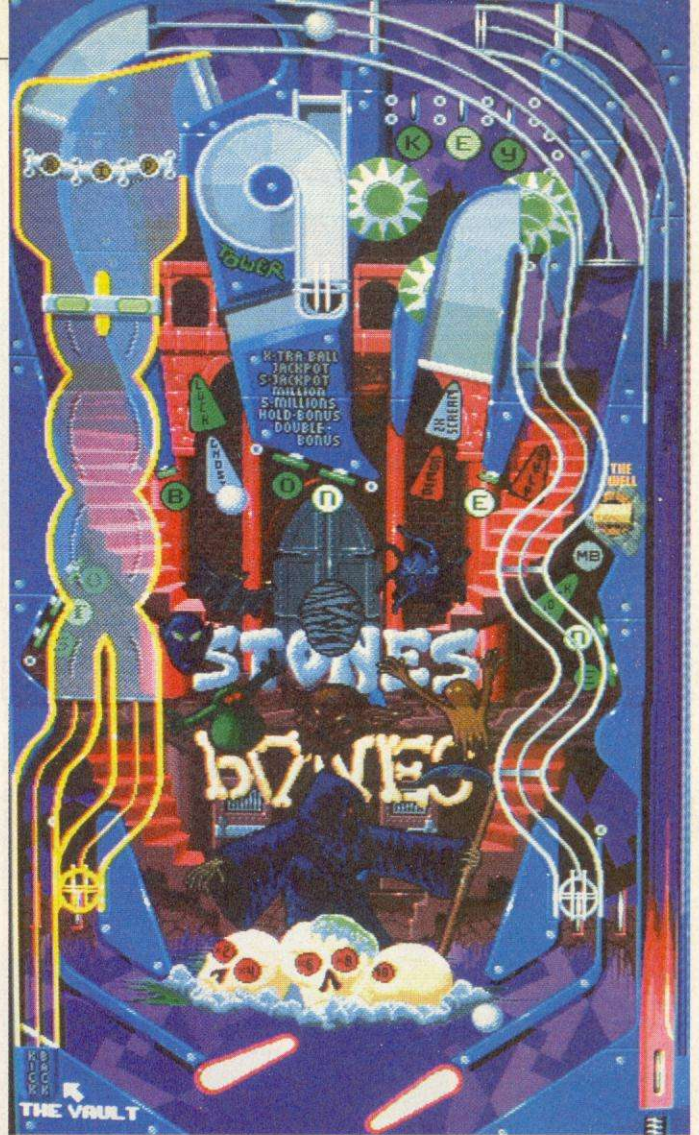


Flippern auf dem Computer was das Zeug hält

Pinball Fantasies



Speed Devils



Stones & Bones

Das schwedische Programmiererteam "Digital Illusions", Insider werden mit "The Silents" mehr anfangen können, flipperte sich bereits Anfang des Jahres in die Charts. Mit *Pinball Dreams* stellten die Skandinavier ein Spielchen auf die Beine, dessen Besonderheit es war, ganze vier Flipper zu "simulieren". Auf Bonusräume oder diverse Extrabildschirme, die man in der Spielhalle vergeblich sucht, wurde absichtlich verzichtet. Vielmehr zeichnete sich das Spiel durch exakte Physik, tolle Musik und flotte Spielbarkeit aus. Einziges Manko war die mangelnde Abwechslung, bedingt durch relativ kleine, einfache Tische.

Die Wikinger-Nachfahren nahmen sich die Kritik zu Herzen und bastelten den Nachfolger zusammen: *Pinball Fantasies*. Wieder wurde auf Computer-typischen Schnickschnack verzichtet – wieder werden zwei Paar Spielhallentische emuliert. Diesmal sind die Tische jedoch größer und vollgestopft mit Rampen, Bumpen und Jackpotpins.

Zu Beginn sucht Ihr Euch einen der vier Flipper aus,

wobei jeder einzelne in Sachen Thematik, Musik, Grafik und Aufbau variiert. Flipper numero 1 nennt sich "Party Land". Ein großes Clowns-gesicht, ein Riesenrad und "Enten-Pins" warten auf den Rummelkonsumenten. Der zweite Tisch ist Autofanatikern gewidmet und heißt "Speed Devils". Neben Highspeedrampen und "Miles"-Bonus-Multiplikatoren warten u.a. "Off-Road"-Boni und ein "Tur-

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: 21st Century

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: 21st Century

AMIGA 78%

Grafik: 70% Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB, VGA

Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher

Geplant für: ST

THE SUMMONING™



IBM AT
3,5" HD



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

„Die Macht des Schatten-Webers wächst von Tag und Tag und das Leichentuch, das er über die Welt spannt, breitet sich unaufhaltsam aus. Selbst in diesem Moment werden wir von seinen Horden angegriffen.

Es bleibt mir keine Zeit, Sie weiter in der Kunst der Magie zu unterrichten. Auch das Waffen-Training, das Sie in den vergangenen Wochen erhalten haben, muß ausreichen.“

THE SUMMONING ist ein erstklassiges Rollenspiel-Adventure für einen Spielercharakter mit einer faszinierenden, komplexen Handlung, überraschenden Verwicklungen und verschiedenen Lösungsmöglichkeiten. Sie spielen innerhalb einer riesigen Spielumgebung mit vielen Labyrinthen, Schlössern, Geheimwegen und Verliesen. Teleportieren Sie sich in andere Dimensionen. Sammeln Sie Anhaltspunkte, lösen Sie Rätsel, treffen Sie eine Vielzahl faszinierender Nichtspieler-Charaktere, mit denen Sie sich unterhalten können, und beweisen Sie Ihr Geschick gegen Horden bedrohlicher Monster. 40 aufregende Spielebenen garantieren über 100 Stunden unvergeßlichen Spielspaß und Reiz.

Erstklassige Grafiken und Filmeffekte verleihen der überaus detaillierten Fantasy-Welt Substanz. Die herrliche Hintergrundmusik und Sound-Effekte beflügeln Ihre Phantasie. Mit einer einfachen visuellen Maussteuerung gleiten Sie durch das Echtzeit-Spielsystem.

Während Sie eine Welt entdecken, protokolliert die automatische Kartenfunktion den Weg Ihrer Reise; ja, Sie können Ihre Karten sogar ausdrucken!

Folgen Sie **THE SUMMONING** und genießen Sie die aufregende Vielfalt eines Fantasy- und Action-Abenteuers, das zu den besten seiner Klasse gehört.

Deutsche Version in Kürze

© 1992 Strategic Simulations, Inc.

The Summoning is a registered trademark of Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

Die Sonnenwinde streicheln Ihr Gesicht, als die majestätische Galleone, angetrieben durch mystische Kräfte, die Atmosphäre durchstößt und in den Äther des RealmSpace eintritt. Als Sie hinausblicken, werden Sie überwältigt von der Schönheit des Planeten Toril, Heimstätte der Forgotten Realms™, der immer mehr aus Ihrem Blickfeld schwindet.

„Schiff in Sicht“ ruft eine Wache. Die gefürchtete schneckenartige Silhouette eines neogischen Kampfschiffes verdunkelt den Planeten und nähert sich schnell, bereit zum Angriff. Sie drehen Ihr Schiff dem Eindringling entgegen und rufen Ihren Offizieren und der Mannschaft zu: „Alle Mann auf ihre Plätze! Gegenüberliches Schiff Backbord achtern voraus!“

Kommandieren Sie Ihr eigenes Spelljammer-Schiff in **PIRATES OF REALMSpace**. Heuern Sie Offiziere an und stellen Sie eine Mannschaft für Ihr Raumschiff zusammen. Machen Sie sich dann auf, um tief in den Äther einzudringen und die Planeten des RealmSpace zu erforschen.

Beginnen Sie eine abenteuerliche Mission - liefern Sie Ihre wertvolle Fracht aus, verfolgen Sie Piraten - festigen Sie Ihren Ruf als Kapitän eines Spelljammers. Und decken Sie schließlich eine grauenhafte Verschwörung auf, die den ganzen RealmSpace bedroht! Erleben Sie fabelhafte mystische Schiffe, die mit den exotischen Kreaturen bemannt sind. „Spelljammen“ Sie durch die Weiten des wilden Raumes!

Verwegener Spielgenuß und die Magie der AD&D® Abenteuer - diesmal in der Weite des Weltraums.



Deutsche Version in Kürze

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, SPELLJAMMER and the TSR logo are registered trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from Simulations, Inc. ©1992 TSR, Inc. ©1992 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved. Published by SOFTGOLD.

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

SPELLJAMMER™

Computer Game

PIRATES OF REALMSpace



IBM-386-AT
3,5" HD





Billion Dollar Gameshow

bo-Mode" (für jede Rampe fünf Millionen Punkte innerhalb 25 Sekunden). Die "Billion Dollar Gameshow" lehnt sich mit vielerlei Preisen (Autos, Reisen, Fernseher) und einem "Small Wheel" an das Glücksrad an, während

Horror-Freunde an "Stones & Bones" ihre helle Freude haben. Hier jagt Ihr Geister oder sammelt Bonus-"Screams" ein.

Auf allen Tischen warten Unmengen an Pins, Rampen und versteckten

Die Jungs von "Digital Illusions" haben sich alle Mühe gegeben, die kleinen Mankos ihres ersten Flippers auszubügeln. *Pinball Fantasies* ist größer, schöner und actionhaltiger als der Vorgänger. Die vielen Rampen und Pins lassen den Spieler auch bei wiederholtem Flippern ständig neue Kniffe und Punktehaschereien entdecken. Die Tische selbst sind abwechslungsreich gestaltet und bieten alle Optionen eines Originalflippers. Lediglich eine Tatsache



stört: Wieder wird mit nur einer Kugel geflippert. Der richtige Spaß fängt in der Spielhalle doch erst an, wenn zwei oder drei Kugeln den Flipperfreund in Panik versetzen. Trotz dieses Mankos motiviert *Pinball Fantasies* wochenlang. Fetzige

Grafik, stimmungsvolle Musik und grandiose Soundeffekte machen das Dutzend rund. Alle Amiga-Besitzer, die mit Flippfern nicht auf Kriegsfuß stehen, müssen zuschlagen. Ihr kauft den besten Computerflipper dieses Jahres.

An *Pinball Fantasies* kommt man einfach nicht vorbei. Mein Favorit ist zwar der "One Billion Dollar"-Flipper, die übrigen sind jedoch eine gelungene Abwechslung. Allein mit dem technisch sauberen Bildschirm-Scrolling bin ich immer noch nicht einverstanden. Bei 52 Zentimeter Bildschirmdiagonale ist



nicht nur schnell die Übersicht verloren. Besitzer eines empfindlichen Magens werden öfters eine Pause einlegen müssen. Trotzdem sind die *Pinball Fantasies* ein Muß für jeden spielebegeisterten Amiga-Freak – nicht zuletzt wegen der hervorragend umgesetzten Kugel-Physik. Die Metallkugel

Bonuseingängen. Die Masse an Punkten wird jedoch erst abgeräumt, wenn der Spieler bestimmte Aufgaben erfüllt. So müssen in bestimmter Reihenfolge Pins angeflippert und danach verschiedene "Loops geflogen" werden. Rollt die Kugel doch einmal unhinderrlich gen Ausgang, wird via Leertaste "getilgt". Mit etwas

Glück und Übung holt Ihr auf diese Art und Weise die schon verloren gelaubte Kugel zurück ins Spiel.

Wie im Vorgänger besitzt jeder Tisch seine eigene speicherbare High-Score-Liste. Auch der Acht-Mann-Flipper-Modus ist wieder mit von der Partie. *kn*



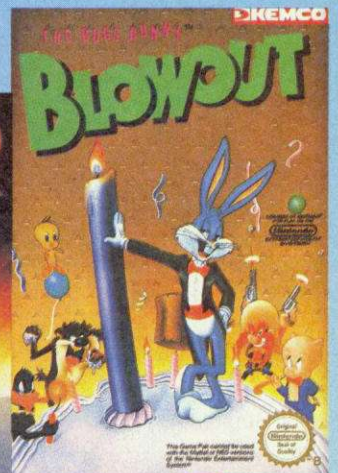
Party Land

POWER GAMES

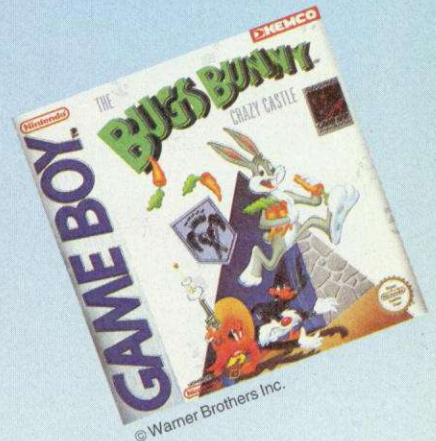
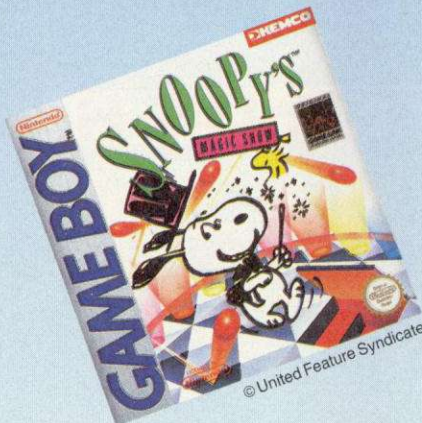


Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION



© Warner Bros. Inc.



GAME BOY™
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

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

Bugs Bunny Crazy Castle und Bugs Bunny Blow out: Names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992.
Snoopy: Names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. 1990.
Mickey Mouse: Names and all related indicia are trademarks of The Walt Disney Co.



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

Alles oder nichts



Die Grafik ist flott, dafür fehlt's an Details

No second prize

Die AJS 7R 3A "Triple Knocker" ist eines der begehrtesten Motorräder auf der Welt: Die Maschine ist ein Unikat. Eines fröhlichen Tages stritten sich sechs begeisterte Hobby-Fahrer, wer der rechtmäßige Eigentümer des Motorrades sei. Klar, daß Ihr bei solch einer wichtigen Entscheidung mitmischet und die Rolle eines Streitenden übernehmt. Schließlich soll das Motorrad demjenigen zugesprochen werden, der als Sieger aus zwanzig Rennen hervorgeht – bekannte Kurse, wie z.B. Hokenheim sind mit von der Par-

tie. Nach einigem Training und der Wahl des Piloten (jeder Fahrer hat spezielle Talente) beginnt der Kampf: Ihr findet Euch auf der Rennbahn wieder, und seht die Landschaft aus dem Blickwinkel des Fahrers. Unter dem Motto "Alles in 3-D-Vektorgrafik" rauschen Tribünen, Bäume und Häuser an Euch vorbei, während Ihr mit der Steuerung kämpft. Sie ist zwar nicht direkt innovativ, aber trotzdem außergewöhnlich: Ihr gebt mit der rechten Maustaste Gas und bremst mit der linken ab. In die Kurven legt sich Eure Maschine syn-

Sehr viel neues bietet *No second prize* dem Motorrad-Begeisterten nicht. Allein die Story drumherum ist ungewöhnlich und sorgt für Spannung. Grafisch und Steuer-technisch gibt's beim Thalion-Simulator nichts zu meckern. Die Vektor-Routinen sind wunderbar schnell, so daß gutes Motorradfeeling aufkommt, wenn sich die Maschine in die Kurven legt und der gesamte Horizont auf die Seite schwappet. Kleine Gimmicks, wie Hubschrauber, Krankenwagen oder Hügel bringen dezent Abwechslung in das Rennen. Die kompetente Steuerung läßt ebenfalls kaum Wünsche offen. Erfreulich einfach ist das Umschalten zwischen den Gängen sowie das Beschleunigen und Verzögern mit der Maus. Die Richtungs-



empfindlichkeit der Maus läßt sich sogar in einem Menü festlegen – lobenswert. Trotzdem fehlt *No second prize* das gewisse Etwas. Ausgesprochen viel Motivation wird nicht provoziert, denn es fehlt etwas an spielerischer Abwechslung. Letztendlich läuft es darauf hinaus, daß Ihr über die Pisten düst und gelegentlich einen Motorradgegner überholt. Rennen auf Tafel komm raus – irgendwann wird's langweilig. Einziges erwähnenswertes Feature ist die Kamera, die Euch die Fahrt aus verschiedenen Blickwinkeln zeigt. Vergleicht man das mit bewährten Rennsimulationen à la *Formula 1 Grand Prix*, schneidet *No second prize* "Extra-mäßig" schlechter ab. Fans müssen jedoch zugreifen.



Die Qual der Wahl: Zwanzig Strecken stehen zur Wahl.



Ob Automatik oder manuelle Schaltung -- Eure Maschine hat sechs Gänge

chron zu den Mausbewegungen. Je nachdem, ob Ihr Euch für eine automatische oder manuelle Gangschaltung entscheidet, dürft Ihr mit der Shift- und Alt-Taste zwischen den Gängen wechseln. ri

Genre: Rennspiel

Hersteller: Thalion

Zirka-Preis: 85 Mark

Testmuster: Thalion

AMIGA 72%

Grafik: 73% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KB

Unterstützt: -

Geplant für: ST

Das große Fantasy-Abenteuer
dieses Winters.

SPELLCRAFT™

ASPECTS OF VALOR



Erhältlich für PC



Das Universum steht still. Das moderne Terra und die magische Welt Valoria sind kurz vor ihrer Vernichtung. Unermesslich Kräfte suchen die Zerstörung, werden die Welten zerreißen. Erzmagier treiben ihr rücksichtsloses Spiel. Nur eine Hoffnung gibt es noch: Die Magier müssen aufgehalten und die Reiche vereint werden. Die Hoffnung zweier Welten ruht auf IHNEN...

Bereisen Sie Terra auf der Suche nach Verbündeten. Sammeln Sie dort Zutaten für Ihre Zauber und üben Sie schließlich Ihre Magie im Kampf gegen die valorischen Erzmagier.

- Feine, detaillierte Grafik in 256-Farben-VGA
- Echtzeit-Kämpfe im Reich der Magie
- Bezaubernde Musik und Soundeffekte

UBI SOFT GmbH
Aktienstraße 62
W4330 - Mulheim / Ruhr
Tel 208 44 52 05
Fax 208 44 52 87

ASCIIWARE

© ASCII Entertainment Software, Inc. Asciiware and SpellCraft are trademarks of ASCII Entertainment Software, Inc. All rights reserved. All brand names and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders. Screen shots on PC.

Blobber Dir einen



Putty tapst witzig animiert über die Plattformen

Silly Putty

Bis vor kurzem lebten auf dem kleinen Putty-Mond viele niedliche und friedliche Putties. Doch eines Tages tauchte der Zauberer Dazzledaze auf, entführte die kleinen Blobs und verkaufte sie als Kaugummis auf der Erde.

Nur ein Putty blieb übrig; der sich wegen einer schlimmen Erkältung zu Hause verstecken mußte – doch er schwor Rache. Eines Tages kamen einige Roboter vom benachbarten Planeten Zid vorbei, die die Machenschaften des Magiers spitzgekrigelt hatten. Leider konnten die Jungs nichts gegen die Spielzeugstreitmächte von Dazzledaze ausrichten und wurden in Eisblöcke eingefroren.

Nach auskurierter Erkältung schlüpfst Ihr nun in die Rolle des letzten Puttys und geht zwei unterschiedliche Jump'n'-

Run-Missionen an. In der ersten muß Putty die armen Frost-Roboter enteisen und zu ihrer Untertasse geleiten; natürlich machen ihm dabei viele herumwuselnde Gegnersprites das Leben schwer. Das gilt auch für die zweite Mission: Die befreiten Roboter basteln gerade an einem gewaltigen Turm, mit dessen Hilfe sie den Putty-Mond wieder freikämpfen wollen.

Insgesamt kann Putty – er sieht tatsächlich aus wie ein runder Kaugummi mit zwei Augen – zehn verschiedene Aktionen durchführen, die alle mit dem Joystick ausgelöst werden. So springt und läuft Putty nicht nur in alle Richtungen, er kann Schluchten auch anders überwinden: Er dehnt sich wie ein Kaugummi, bis er die andere Seite gerade erreicht und zieht den



Auf Knopfdruck lassen sich unzählige Aktionen hervorrufen



Mit MOULD absorbiert Ihr einen Feind und nehmt dessen Form an

restlichen Körper raupenähnlich nach. Da ein ganzer Haufen gefährlicher Gegner auf dem Mond herumkriecht, gibt es mehrere Wege, für kurze Zeit nicht von ihnen belästigt zu werden. Das Explodieren ist am einfachsten: Putty pumpt sich wie ein Luftballon so stark auf, bis er platzt – vor Schreck machen sich alle Bösen in die Hose und verschwinden kurzfristig. Leider vermindert sich dabei Puttys Energie. Eine andere Methode ist das Boxen mit der Kaugummifaust, auch wenn man dabei nur einen Gegner trifft. *ri*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: System 3

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: System 3

AMIGA 77%

Grafik: 73% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB

Unterstützt: –

Geplant für: –



MAKE COFFEE: Damit halten alle Roboter 30 Sekunden an

Das Herausragende an *Silly Putty* ist die Steuerung. So viele kringelige Animationen sieht man beim Meistem kniffliger Geschicklichkeitsparcours selten. System 3 zünden mit Putty ein Feuerwerk an spritzigen Ideen. Sprites, Level-Design und vor allem die verschiedenen Hüpf- und Klebmetamorphosen von Putty sind originell und motivieren zum Weiterentdecken. Fürs Geld gibt's viel Grafik zu sehen, soundtechnisch ist



nicht besonders viel los. Obwohl der der Schwierigkeitsgrad extrem schwankt, hat das keinen großen Einfluß auf den Spielspaß. Da die Levels meist mehrere Bildschirme groß sind, wäre auch eine Übersichtskarte nützlich gewesen. Doch Putty macht auch ohne diese kleinen Mankos eine Menge Spaß. Die Vielzahl an Sprites und lustigen Ideen katapultieren das Spiel auf einen Vorderplatz in der Putzig-Liga.



CPS Computer Distribution GmbH, Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70, Tel. 040 - 656 99 80, Fax 040 - 656 79 69, ACTOR Mailbox 040 - 656 69 61
Schweiz: Wyrsch Trading SA, 189, route de Veyrier, 1234 Vessy, Tel. 022 - 784 33 83, Fax 022 - 784 28 66
Schweiz: Wyrsch Trading AG, Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern, Tel. 041 - 57 49 57, Fax 041 - 57 30 85

Trio Infernale!

Teuflisch gut, die neuen von CPS. In Satanskreisen wird's geflüstert und diabolische Begeisterung macht sich breit. Ein MultiMediales Fegefeuer. Digitale Aufzeichnungs- und Wiedergabemöglichkeiten, CD-ROM Schnittstelle und massenhaft Software, auch auf CD. Das neue Teufelswerk von CPS.

Machen Sie Ihrem Händler die Hölle heiß!

SOUND BLASTER

Junior

SOUND BLASTER 2.5

SOUND BLASTER 4.0

Schattenboxen



Da hat einer den Löffel abgegeben: *Beast* ist nur noch ein Gerippe

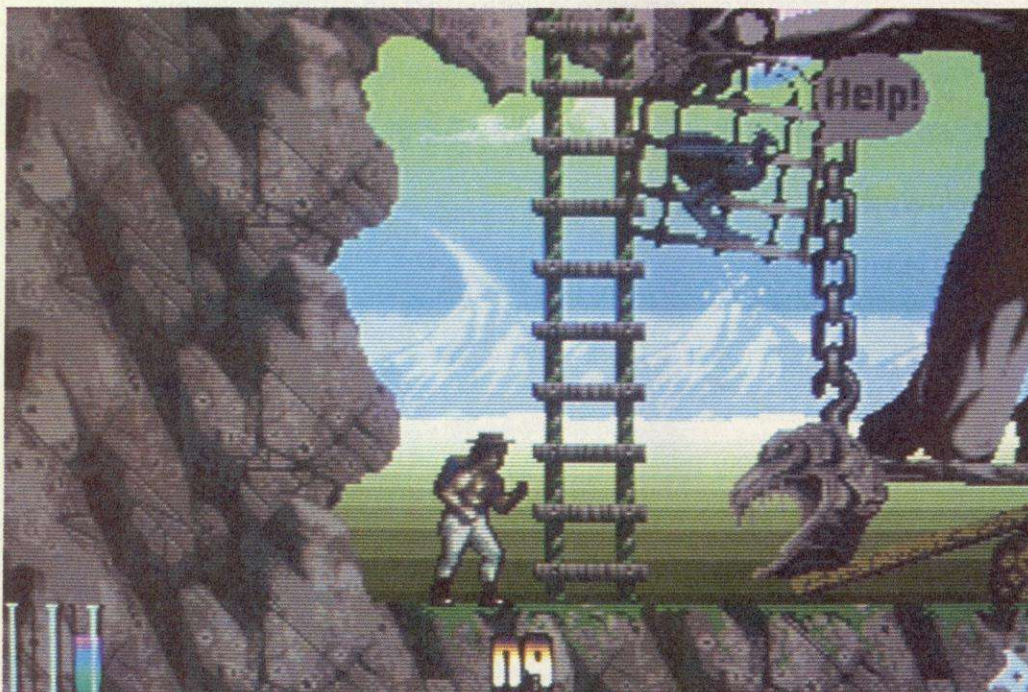
Beast 3

Nachdem der niedere Obermoltz Zelek im zweiten Teil um den *Shadow of the Beast* das Zeitliche segnete, wagt sich der Spieler im Körper des menschlichen Aarbron nun in die Höhle des Löwen. Er will den Oberbösewicht, den Beast Lord Maletoth besiegen; seiner Rache und des Weltfriedens wegen.

Bevor er sich aber dem Bösen stellen kann, bedarf es vier Dinge, mit deren magischen Kräften der Sieg überhaupt erst möglich wird: Der Schädel von Louq-Garou, die Quintessenz des Seins, Pendeks Keule und, ganz beson-

ders wichtig, die Kristalle von Hodag. Insgesamt erforscht Ihr vier Regionen nach diesen Gegenständen.

Ähnlich wie in *Psygnosis'* zwei Vorgängern läuft das Aarbron-Sprite durch ein scrollendes, landschaftliches Szenario; sei es ein düsterer Wald oder ein schlammiger Sumpf, Seitenansicht ist Trumpf. Dabei düsen Euch ein ganzer Haufen feindlicher Biester entgegen und trachten Euch nach dem Leben. Um diese Störenfriede zu beseitigen, seid Ihr anfangs mit Shuriken ausgerüstet. Entlang des Weges sind aber noch andere Extra-



Da hängt wer an der Kette: Das niedliche Monsterchen ist zu befreien.

Zweifellos ist *Beast 3* der beste Teil der Trilogie. Hübsch animierte Gegnersprites, eine solide Steuerung und ein fairer Schwierigkeitsgrad sorgen für einen amüsanten Action-Part. Die Puzzles sind knifflig und reichlich vorhanden, wenn auch nicht immer fair. Eine Wippe lässt sich beispielsweise nur meistern, wenn man einen schweren Felsbrocken zwei Bildschirme weiter unten mitgenommen hat. Der Pferdefuß: Ist man einmal am Fels vorbeigerauscht, kommt Ihr nur nach einem Lebensverlust



weiter – try and error. Grafisch und soundtechnisch hat *Psygnosis* wieder einiges zu bieten. Die vielen Parallax-Ebenen ist man ja inzwischen gewohnt. Interessante, immer neue Hintergründe garantieren für optische Abwechslung. Auch die stimmungsvolle Musik fördert das gekonnt vermittelte gruseliges Ambiente. *Beast 3* ist ein hübsches Jump'n'Run mit einigen Kopfnüssen, die zum Weiterspielen motivieren, auch wenn unfaire Stellen manchmal den letzten Nerv kosten.

Gemein:
Der Obermoltz
verteidigt sich
auch noch



Mit Hut,
Rucksack und
Lederhose auf
Monsterhatz.

waffen zu entdecken. Auch Schlüssel und diverse nützliche Tools werden ins Inventory aufgenommen und lassen sich mit der "Space"-Taste aktivieren. Reichlich kniffliger

als bei den Vorgängern fallen die zahlreichen Puzzles und Knobeleyen aus, die entlang des Weges zu Maletoths Hauptquartier gelöst werden müssen. So bastelt Ihr Rammböcke zammen, befreit ein wildes Monster aus einem Käfig und rückt Steine hin und her. Aarbron hat insgesamt drei Leben, die sich erst nach übermäßigem Feinkontakt und Berührungen mit dornigen Pflanzen vermindern. *ri*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 60%

Grafik: 71% Sound: 56%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: –
Geplant für: ST

DYNATECH



präsentiert

für Amiga
und PC
zwei

außergewöhnliche
Neuheiten !!



Bildschirmfotos
Amiga



Bildschirmfotos
PC

MAILORDER

direkt vom
Hersteller
Einfach Postkarte an:

Magic Bytes
Postfach 2144
4830 Gütersloh

oder Telefon

05241 / 34861
anrufen

Versand per Nachnahme
+ 5,- DM Versandkosten.
Umtauschgarantie bei
defektem Spiel. Einfach
die Disketten einsenden.

Besuchen Sie uns
auf der Messe

**WORLD OF
COMMODORE**

in Frankfurt
vom 26.-29.11.'92
Halle 5.0
Stand E 16-18

Interessante
Messepacks,
Sonderangebote,
weitere Neuheiten
...und wir
erwarten Sie

Anno Caesari 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß!

Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.

Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.

Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

Alle Amigas
1MB erforderlich

PC 2MB RAM oder
640k mit HardDisk,
VGA, Ad-lib oder
kompatible,
Mouse, Keyboard

Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:

2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.

Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.

Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreißende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Amiga 79,95 DM PC 99,- DM

PC 99,- DM AMIGA erhältlich im Frühjahr 93

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC		
Action Stations	89	69	Reach for the Stars	89
Action Stat. Zusatzdisk		59	Riders of Rohan	49
Battle Isle	79	99	Special Forces	99
Carrier Strike		109	UMS II Planet Editor	79
Dreadnoughts	99	99	War of the Lance	39
Dreadnoughts/Szen. Ironclads	59	59		
Dune	59	59		
Global Conquest		89		
Harpoon Designer		119		
Perfect General WW2 Disk	59	59		

Original-Lösungshilfen

Dark Queen of Krynn	27,00
Falcon 3.0 Offic. Strategy	39,00
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
Planet's Edge (200 S.)	39,00

ROLLENSPIEL

	AM	PC		AM	PC
Planet's Edge					99
Schicksalsklinge				99	119
Spelljammer					99
Ultima VII					109
Alien Druglords	79				
Bad Blood					
Bane of Cosmic Forge	89	49			
Buck Rogers	49	49			
Dark Queen of Krynn	89	99			
Dung. Mast./Chaos Str. B.	89				
Dungeon Master		89			
Magic Candle I		49			
MegaTraveller I	39	39			
MegaTraveller II	89	79			

SIEGE

Der neue Hit von Mindscape!! Für alle, die schon immer mal eine Burg belagern oder verteidigen wollten und das alles mit 256VGA Farben.

für IBM-PC 109,00 DM

SIMULATION

	AM	PC		AM	PC
A320 Airbus	109	109	Shuttle		79
B-17 Flying Fortress		119			
F15 Strike Eagle III		129			
Falcon 3.0		109			
Falcon 3.0 Mission Disk		79			
Flight IV Scenery Enhancer		79			
Mega Fortress		59			
Mega Fortress Data Disk		79			
Pacific Island	89	89			
Sands of Fire		69			

Frisch aus den USA: BATTLETECH MEGAPACK

Für alle, die es bisher versäumt haben sich die BattleMechs auf den Bildschirm zu holen. Das MegaPack enthält BattleTech I+II, sowie den MechWarrior. Zweimal Rollenspiel und einmal Action zum Wahnsinnspreis von:

PC DM 99

VERMISCHTES

	AM	PC		
1869	89	99		
Covert Action		39		
Crisis In the Kremlin		119		
D-Generation	59			
Design Your Own Railroad		119		
Legend of Kyrandia		99		
Lost Treasures of Infocom II		99		
Nuclear War		39		
Patrizier	89	99		
Storm Master	79	59		

Joysticks

Thrustmaster Flight Control	DM 189
Thrustmaster Weapon Control	DM 189
Thrustmaster Rudder Pedals	DM 289
Maxx Two Flugrad	DM 169

Unser Ladenlokal

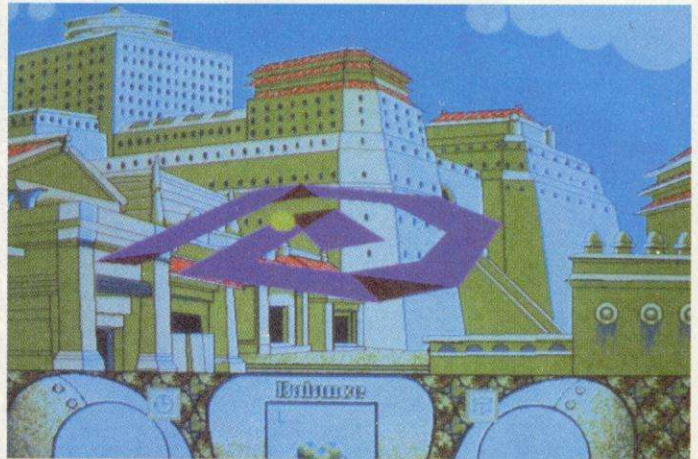
hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör.

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
"Abenteuerspiele" (80s.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 8,00) oder Vorausscheck (plus DM 5,50)

0211/304545

Schmuddelkugelei



Murmel, wohin murmelst du? Die letzten Levels scheinen unlösbar

Balance

Cyberlogic heißt Kingsofts neuestes Label. Ihr Einstandsprodukt *Balance* fordert die Geschicklichkeitsspieler unter den MS-DOS-Besitzern und basiert auf einem denkbar einfachem Spielprinzip. In *Balance* "steuert" der Spieler eine Plattform, auf der sich ein Kügelchen befindet.

Ihr kippt diese, frei im Raum schwebende Ebene je nach Mausbewegung in alle Richtungen. Die Kullermurmeln rollt je nach Neigungswinkel auf der Ebene entlang und färbt bei Berührung bestimmte Flächen ein. Ziel ist es, pro Level, also pro Ebene, alle gekennzeichneten Flächen einzufärben, ohne daß die Kugel von der Plattform kullert. Um dieses Unterfangen noch zu erschweren, rotieren die Ebenen in höheren Levels oder nehmen überaus abstrakte Formen an. Zudem knabbert ein Zeitlimit am *Balance*-Akt. Zur Abwechslung gibt es Farbfelder, die bei Berührung die selt-

samsten Erscheinungen hervorrufen. Einige lassen das Licht ausgehen (Ihr kegelt im Dunkeln), andere schleudern die Kugel auf andere Teile der Plattform oder hinterlassen nach Überrollen tiefe Löcher. Zum Glück warten nach jedem Level Paßwörter auf den geschickten Spieler. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Kingsoft

Zirka-Preis: 70 Mark

Testmuster: Kingsoft

MS-DOS 44%

Grafik: 24% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 10 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland

Geplant für: Amiga, ST

Abwechslung sucht Ihr in *Balance* vergebens. Schaut man sich die banale Spielidee an, befällt den versierten Computerspieler der erste Müdigkeitsanfall. Richtet er seine Aufmerksamkeit auf die leider nicht vorhandenen Extras, stellt sich der Tiefschlaf ein. Die lieblos gezeichneten Hintergrundbilder nimmt der Schläfer nur noch als



Alptraum war. Dringen dann jedoch die Töne der musikalischen Untermalung in des Spielers Ohr, ist die Schläfrigkeit vergessen. Die durchweg hervorragenden komponierten Stücke passen zum Thema und wecken Erinnerungen an alte *Ultimas* (Winnie) oder an *Twin Peaks* (Knut). Rundherum: Nichts gegen einfache Geschicklichkeitsspiele

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordiastr.61
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

		Reach for the Stars	89
		Riders of Rohan	49
		Special Forces	99
		UMS II Planet Editor	79
		War of the Lance	39
	AM PC		
Action Stations	89	69	
Action Stat. Zusatzdisk		59	
Battle Isle	79	99	
Carrier Strike		109	
Dreadnoughts	99	99	
Dreadnoughts/Szen. Ironclads	59	59	
Dune	59	59	
Global Conquest		89	
Harpoon Designer		119	
Perfect General WW2 Disk	59	59	

Original-Lösungshilfen

Dark Queen of Krynn	27,00
Falcon 3.0 Offic. Strategy	39,00
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
Planet's Edge (200 S.)	39,00

ROLLENSPIEL

			AM PC
		Planet's Edge	99
		Schicksalsklinge	99 119
		Spelljammer	99
		Ultima VII	109
	AM PC		
Alien Druglords	79		
Bad Blood		29	
Bane of Cosmic Forge	89	49	
Buck Rogers	49	49	
Dark Queen of Krynn	89	99	
Dung. Mast./Chaos Str. B.	89		
Dungeon Master		89	
Magic Candle I		49	
MegaTraveller I	39	39	
MegaTraveller II	89	79	

SIEGE

Der neue Hit von Mindscape!! Für alle, die schon immer mal eine Burg belagern oder verteidigen wollten und das alles mit 256VGA Farben.

für IBM-PC 109,00 DM

SIMULATION

			AM PC
		Shuttle	79
	AM PC		
A320 Airbus	109	109	
B-17 Flying Fortress		119	
F15 Strike Eagle III		129	
Falcon 3.0		109	
Falcon 3.0 Mission Disk		79	
Flight IV Scenery Enhancer		79	
Mega Fortress		59	
Mega Fortress Data Disk		79	
Pacific Island	89	89	
Sands of Fire		69	

Frisch aus den USA: BATTLETECH MEGAPACK

Für alle, die es bisher versäumt haben sich die BattleMechs auf den Bildschirm zu holen. Das MegaPack enthält BattleTech I+II, sowie den MechWarrior. Zweimal Rollenspiel und einmal Action zum Wahnsinnspreis von:

PC DM 99

Joysticks

Thrustmaster Flight Control	DM 189
Thrustmaster Weapon Control	DM 189
Thrustmaster Rudder Pedals	DM 289
Maxx Two Flugrad	DM 169

Unser Ladenlokal

hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör.

VERMISCHTES

	AM PC
1869	89 99
Covert Action	39
Crisis In the Kremlin	119
D-Generation	59
Design Your Own Railroad	119
Legend of Kyrandia	99
Lost Treasures of Infocom II	99
Nuclear War	39
Patrizier	89 99
Storm Master	79 59

Gratisliste Computerspiele und Gratskatalog
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 8,00) oder Vorausscheck (plus DM 5,50)

021 1/304545

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: Ja Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Strasse:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte
frankieren,
60 Pfennig

INTERVIEW

Deine aktuellen Lieblings-

spiele? Super Mario Kart, Thunder Force 4, Links 386 Pro, Rainbow Islands sowie gut zwei Dutzend Klassiker aus den frühen 80er Jahren.

Was wäre für Dich das größte Unglück? Wenn's passiert, dann merk ich's.

Was ist für Dich das vollkommenste irdische Glück? Das weißt ich auch gern.

Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Unvermeidbare.

Deine Lieblingsmusik? Amerikanische Country-Music, Rock'n Roll aus der 50ern, kompetenter Soul und guter Rock.

Deine Lieblingsfilme? Star-Wars-Trilogie, Aliens, Terminator (Science-fiction im allgemeinen), Blues Brothers.

Dein Lieblingscharakterzug? Un-

konventionell.

Deine Lieblingsbeschäftigung? Sehen, hören, fühlen.

Auf was kannst Du verzichten? Überflüssiges.

Deine Lieblingsprogramme? Kompetente Entwickler, die mit Herz und Verstand bei der Sache sind.

Dein erster Spiel? Pong auf der ersten "Konsole" Mitte der 70er Jahre.

Was verabscheust Du am meisten? Ladenschlitzzeiten.

Dein Lieblingscomputer? Das System, auf dem es die besten Spiele gibt. Ändert sich je nach Spielqualität.

von Woche zur Woche.

Dein Motto? Knapp daneben ist auch vorbei.

Was hast Du am meisten an einer Softwarefirma? Die Politik der "Lizenz-only"-Titel. Innovative Spielkonzepte haben's zur Zeit sehr schwer.

Wer oder was hättest Du sein mögen? Jeder sollte versuchen, aus sich das zu machen, was er sein will.

Dein größter Fehler? Hang zu Süßigkeiten.

Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Keine.

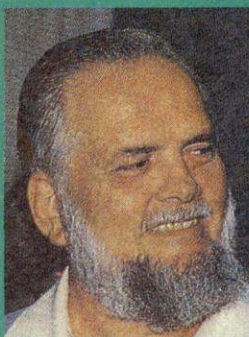
Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? Mit meinen aktuellen Kollegen und anderen kreativen Leuten.

Deine gegenwärtige Geistesverfassung? Kontrollierte Offensive.

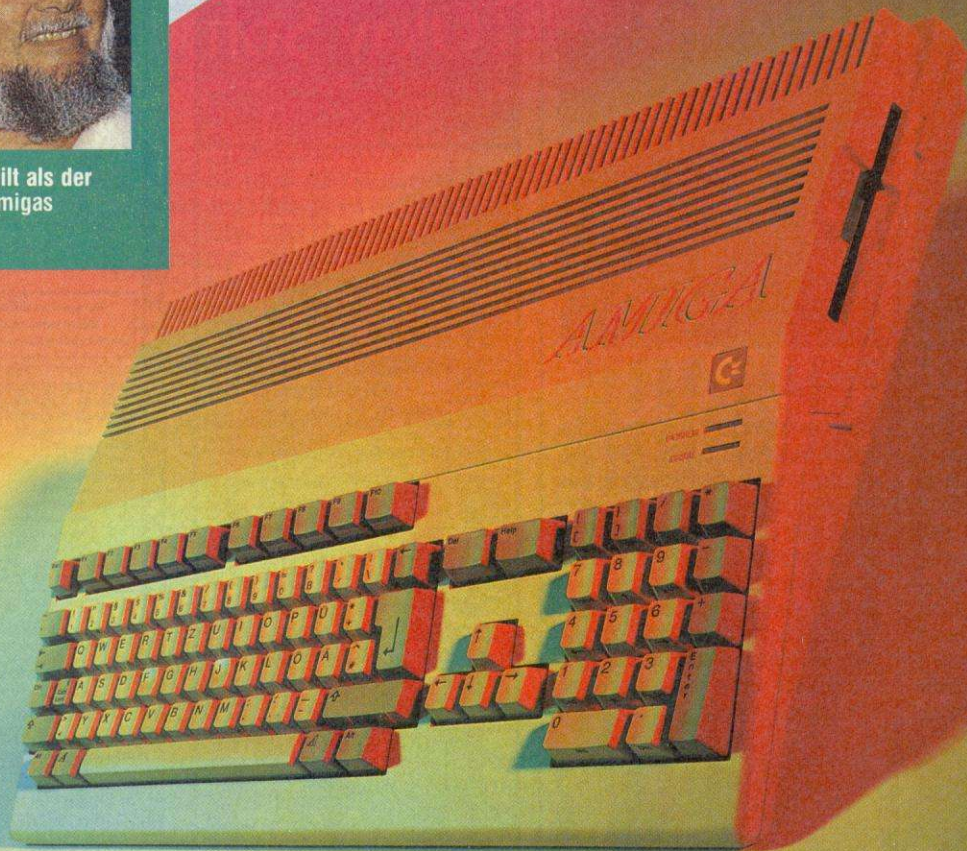
AMIGA

Nach dreijähriger Planungsphase ließ Commodore am 23. Juli 1985 in New York die Katze aus dem Sack. Vorgestellt wurde eine Supermaschine, die es in sich hatte: Der Commodore-Amiga-Personalcomputer.

Der Amiga hat eine beispielhafte Computerkarriere hinter sich. Über vier Millionen Amigas wurden inzwischen verkauft, neue Systeme sollen die Konkurrenzfähigkeit der Amiga-Reihe in der Zukunft sichern. Grund genug, einen nostalgischen Blick zurückzuwerfen und die Spiele-Highlights der vergangenen sieben Amiga-Jahre zu beleuchten. Wir haben uns jedes Jahr einzeln vorgenommen und präsentieren auf den folgenden Seiten Hoch- und Tiefpunkte der Amiga-Laufbahn.

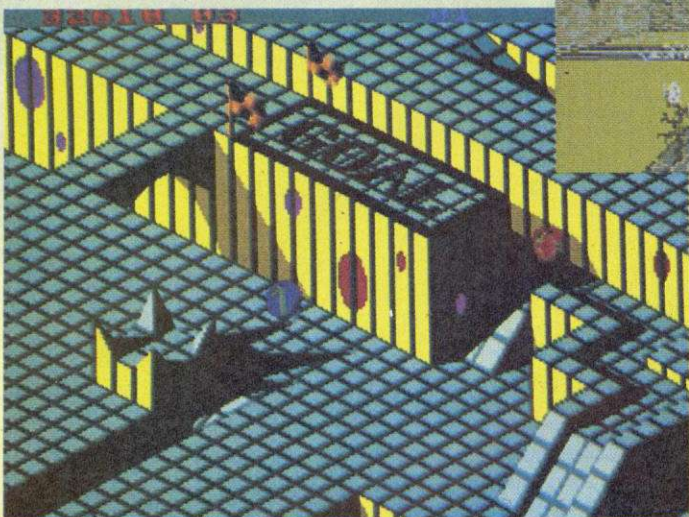


Jay Miner gilt als der Vater des Amigas



EIN TRAUMCOMPUTER WIRD WIRKLICHKEIT

1986



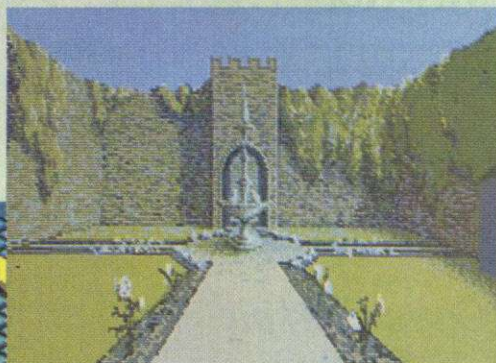
Marble Madness ist eine gelungene Umsetzung des erfolgreichen Automaten.

Der Amiga ist die Computerattraktion des Jahres. Als ein Exemplar des Wundercomputers in der Testredaktion von *HAPPY COMPUTER* eintrifft, ist das Gerät ständig von Schauspielern umlagert. Die technischen Daten sind revolutionär: 4096 Farben, 640 mal 400 Pixel Auflösung, vier Stereokanäle und Multitasking. Trotzdem wird Commodore der Computer anfangs nicht aus der Hand gerissen; rund 6000 Mark kostet der Spaß als Komplettpaket. So halten sich auch die Spieleneuheiten im ersten Amiga-Jahr in Grenzen. Die



Starkiller war eines der ersten Spiele auf dem Amiga.

brillante Automaten-Adaption *Marble Madness* tröstet aber viele über den Softwaremangel hinweg. Ob allein oder zu zweit, mit dem Murmelwahnsinn kann man die Grafikfähig-

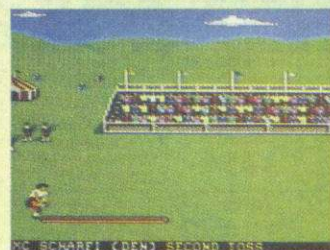


Bei *The Pawn* setzten sich Grafikkünstler an die Bilder.

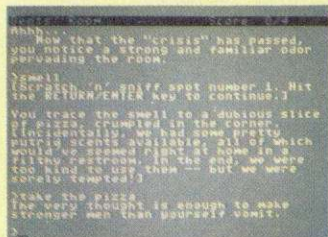
den Malprogrammen — digitalisieren galt nicht.

In der übrigen Spielwelt geht's drunter und drüber: Während Epyx mit *World Games* zu einem seiner letzten Klassiker ausholt, die Infocom-Anhängerschaft sich am Pseudo-Sex-Adventure *Leather Goddesses of Phobos* erfreut und die *Bard's Tale* von Interplay die Herzen der Rollenspieler erobert, wagt sich die

Spielerabteilung des Filmemachers George Lucas an ein neues Adventure-System. Mit *Labyrinth* läutet Lucasfilm Games die Ära der Lauf- und Anklingspiele ein — vorerst nur auf dem C64. Erwähnenswert ist in diesem Jahr noch ein unbestrittener Klassiker: *Elite* erscheint auf BBC und C64.



World Games war ein Riesenerfolg auf dem C64



Infocom feierte 1986 Riesenerfolge

keiten des Amiga anschaulich demonstrieren. Da die Maus bislang ein Instrument für High-Tech-Grafikcomputer und Anwendungsprofis war, begeistert die innovative Steuerung jeden Spielefreak. Das Automatenvorbild wurde zwar via Trackball, eine Art "umgedrehte" Maus, gesteuert, doch die Programmierer holten aus der Mauskontrolle das Beste heraus.

Auch das Adventure *The Pawn* fasziniert. Prinzipiell ist das Debut-Abenteuer von Magnetic Scrolls ein reines Text-Adventure, ähnlich den berühmten Infocoms. Zusätzlich werden allerdings 30 fantastische Grafiken zu bestimmten Schauplätzen eingeblendet. Die Qualität der Bilder ist beeindruckend. Immerhin saßen echte Grafikkünstler vor

Amiga-News

Von Joystick- auf Computerproduktion umzusteigen; kann bei finanzieller Fehlplanung mitunter zu herben Schwierigkeiten führen. Als die Entwicklerfirma "Amiga" finanziell tief in den roten Zahlen steckte, griff Commodore vor dem Konkurrenten Atari zu — im Sommer '86 erschien der geplante Computer doch noch: der Amiga 1000.

Motorola 68000 heißt das Zau-

berwort. Dieser schnelle Prozessor, den man erstmals im Sinclair QL, Macintosh und Atari ST fand, ist auch das Herz des Amiga 1000. Er wird mit einer Frequenz von 7,15909 MHz getaktet — im Vergleich zu den anderen Rechnern keine Revolution. Allerdings werkeln im Amiga einige Spezial-Chips — Stichwort Blitter. Sie sorgen für schnellen Grafikaufbau, flotte Speicherverwaltung und komfortable Programmierung der Ein- und Ausgabegeräte.

Mit dem Amiga 1000 fing die faszinierende Amiga-Karriere an.



HAMO

Hardware Software Zubehör

Weihnachtsplätzchen

verteilen wir natürlich nicht an unsere Kunden, es sei denn, Sie besuchen uns in unserem Ladenlokal in Viersen.

Aber ein tolles Weihnachtsangebot können wir Ihnen dennoch machen:

Sound Blaster 2.0
achten Sie auf das Original von Creative Labs
nur DM 199,-

Sound Blaster Pro 3.1
achten Sie auf das Original von Creative Labs
nur DM 299,-

Sound Blaster CD ROM Drive intern
achten Sie auf das Original von Creative Labs
nur DM 599,-

Komplettset:

Sound Blaster Pro und CD ROM Laufwerk
zusätzlich eine CD ROM unserer Wahl
nur DM 849,-

HAMO oHG, seit über 4 Jahren, für viele die Besten

HAMO oHG Meier & Rösger
Diergardtplatz 8/7 4060 Viersen 1
Fax: 02162/30091 BTX: *HAMOH#
Telefon: 02162 - 12073

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)

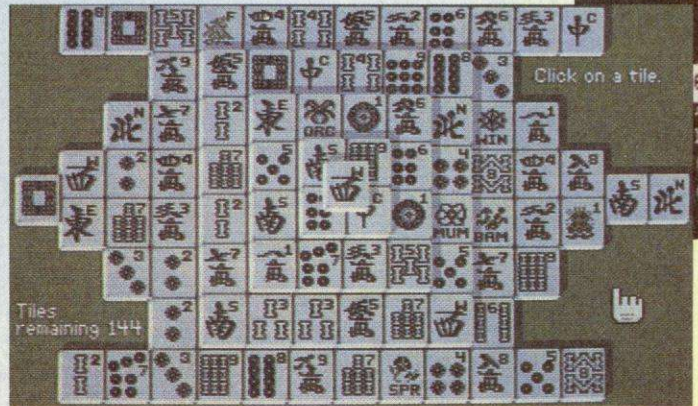
Auf nach Wiesloch

thema

1987

Der Amiga wird erschwinglich. Für 2500 Mark darf man ihn mit nach Hause nehmen. Die Spieleindustrie reagiert, Programmierer und vor allem Grafiker legen sich ins Zeug. Die Fortsetzung von *The*

Das neue Magnetic-Scrolls-Adventure *The Guild of Thieves* ist sogar noch besser als sein Vorgänger.



Shanghai hielt nicht nur eingefleischte Computerfreaks am Joystick.

Amiga-News

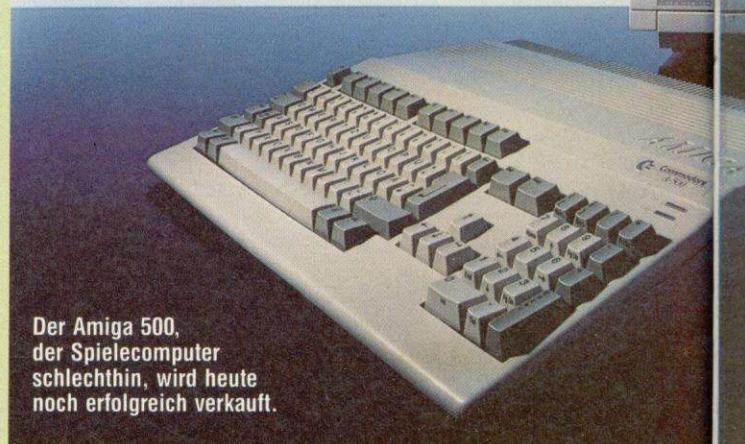
Nach dem Preisfall des Amiga 1000 wartet Commodore mit zwei Neuvorstellungen auf, die insbesondere dem Atari ST den Todes-

stoß geben sollen. Diese zwei Geräte sind bis heute im Handel: Der Kassenschlager schlechthin ist der Amiga 500. Für sympathische 1000 Mark erhält der Käufer des Tastaturcomputers die sagenhafte Ausstattung des Vorgängers — sogar um einige Features erweitert: 512 KByte und Kickstart 1.2 sind jetzt serienmäßig.

Tatsächlich verkauft sich der Amiga 500 noch besser als erwartet.



Der Amiga 2000 ist heute eine hübsche Maschine für Hobbyanwender, die nicht nur mit ihrem Amiga spielen wollen.



Der Amiga 500, der Spielecomputer schlechthin, wird heute noch erfolgreich verkauft.



Die Erlebnismesse

World of Commodore zum ersten Mal mit Amiga '92, der einzigen von Commodore autorisierten Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie beim Veranstalter: ICP GmbH & Co. KG, Wendelsteinstraße 3, 8011 Vaterstetten gültig für 27. bis 29.11.92:

___ St. à 11 DM für Schüler ___ St. à 16 DM für Erwachsene

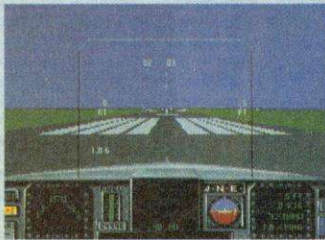
Name: _____

Straße: _____

Plz, Ort: _____

Ein EC-Scheck liegt meiner Bestellung bei.

1988

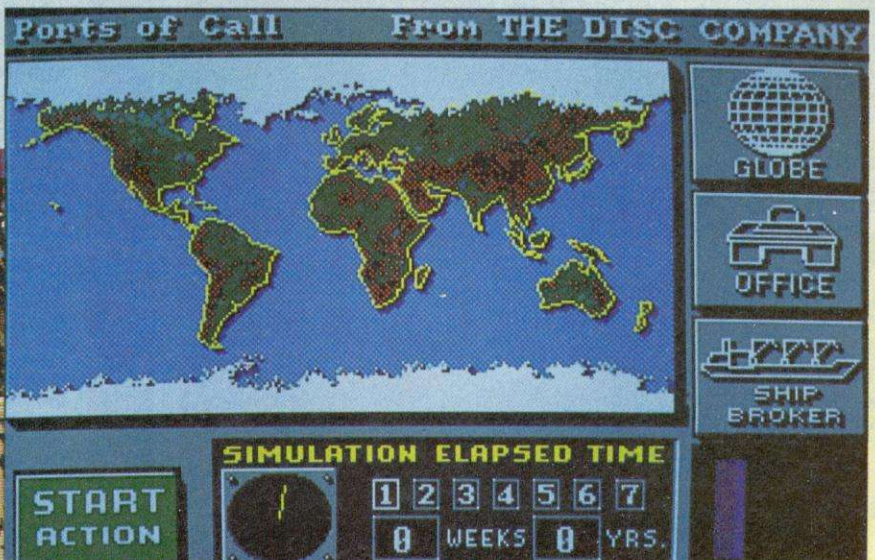


Detailtreue ist bei *Interceptor* gefragt; man kann sogar den Fanghaken sehen.

Erste Verkaufszahlen dringen an die Öffentlichkeit: weltweit wurden bislang 600.000 Amigas verkauft, davon allein 150.000 in Deutschland. Nach den zahlreichen englischen Produkten setzen jetzt auch deutsche Softwarehäuser verstärkt auf den Amiga. Hobbystrategen dürfen sich an einem internationalen Taktikspiel rund um die Schifffahrt austoben: **Ports of Call**. Die Entwickler kommen aus Deutschland und den USA. Das Ergebnis der Cross-Over-Bemühungen ist ein aufwendi-



Spiele-Perestroika: Der Superhit des Jahres kommt aus Rußland: **Tetris** erobert die Computerwelt. Alles spielt — auch seriöse Firmenbosse und friedliche Hausfrauen wagen sich an die Tastaturen. Das Spiel um die fallenden Steine



Bei *Ports of Call* werden nicht nur Strategie-, sondern auch Geschicklichkeitsproben verlangt.

wird zum überragenden Erfolg. Der bahnbrechende Perestroika-Hit endet in einem Sammelurium von Clones und Varianten mit abgeänderten Regeln und anderen Steinen.

Rollenspieler schauen in diesem Jahr neidisch auf Kollegen mit einem Atari ST: In **Dungeon Master** läuft man durch Gewölbe und Gruften, die in einer detaillierten 3-D-Perspektive dargestellt werden — alles aus der Sicht des Abenteurerteams. Die Amiga-Ver-

sion wird sehnsüchtig erwartet.

Flugsimulatorenfans kommen dieses Jahr nicht zu kurz. Der rasante **Interceptor** rückt ins Rampenlicht. Dank Außenansicht, Missile View und anderer Blickfänge, wird viel fürs Auge geboten. Wer auf übertriebenen Realismus verzichtet, hat einen Höllenspaß mit den zahlreichen Missionen, die entweder mit einer F-16 oder einer F/A-18 geflogen werden.



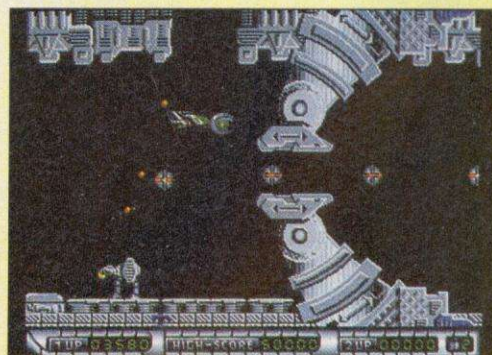
Super Tetris ist der neueste Clone.

ges Handelsspektakel, das lange in den Charts bleibt und von den Besitzern anderer Computertypen beneidet wird.

Die Baller-Freaks bringen bei Factor 5's **Katakis** ihr Adrenalin in Schwung. Der Horizontalscroller made in germany zeigt, wieviel Action man aus dem Amiga herauskitzeln kann und ist auf dem 16-Biter mindestens so erfolgreich wie auf dem C64.



Made in Rußland: Der Grübelknüller *Tetris*.



Katakis ist ein beispielhaftes Ballerspiel mit einer Riesensportion Action

Amiga-News

Das neue Betriebssystem ist da. Oberflächlich betrachtet gibt es keine großen Unterschiede zwischen Kickstart 1.2 und 1.3 bzw. den entsprechenden Workbench-Desktops. Der Fortschritt liegt im Verborgenen: So ist z.B. Booten von anderen Geräten wie einer Festplatte

oder der ebenfalls neuen resetfesten RAM-Disk möglich. Das Update hat allerdings auch einen unangenehmen Nebeneffekt. Programme, deren Schöpfer sich nicht an die Programmierrichtlinien von Commodore hielten, arbeiten nicht mit dem neuen Kickstart — trotzdem wird die Version 1.3 zum Standard.

Faszination Computer!

Jetzt einsteigen, in die neue
**Super-Home-Computer
Generation.**

Hier ist das Heft!!

Jetzt ist es da, das Heft auf das alle Computer Fans gewartet haben. Das erste deutschsprachige Sonderheft, das den Einstieg in die preisgünstige Archimedes-Super-Home-Computer-Welt mit RISC-Technologie erleichtert. Mit Themen, die jeden Computer-Begeisterten interessieren.

- Ein Auszug der wichtigsten Inhalte
- komplette Vorstellung aller Archimedes-Systeme;
 - Vergleichstest: Archimedes contra Amiga, Mac, ST, ...;
 - umfassende Marktübersicht über Hard- und Software;
 - Entscheidungshilfe beim Computerkauf.

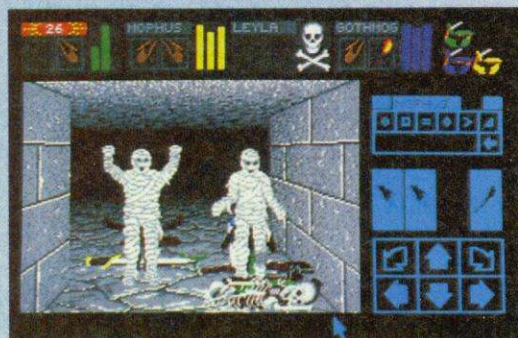
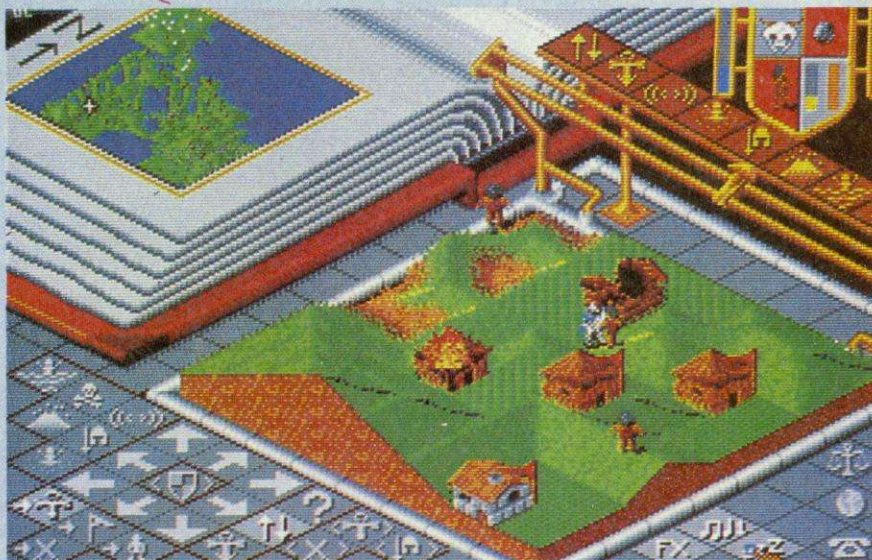


Ab 11. November 1992 beim
Zeitschriftenhändler!

1989

Der Amiga etabliert sich als Heimcomputer für Normalsterbliche. Die Anwendungssoftware wird professioneller, Spiele immer zahlreicher und hochwertiger. Sogar Speichererweiterungen sind erschwinglich, während Festplatten immer noch den Profis vorbehalten bleiben. Die Blütezeit der Hardwarebastler und -anbieter beginnt.

Die Musik des Hits *Populous* stammt von C-64-Soundgenie Rob Hubbard



Dungeon Master setzt neue Maßstäbe im Rollenspielgenre

Auch die Dungeon-Fans freuen sich: endlich erscheint die Amiga-Version von *Dungeon Master*. Sie wird von der Rollenspielgemeinde mit Begeisterung aufgenommen, obwohl sich gegenüber der ST-Version kaum etwas geändert hat. Dafür präsentieren Bullfrog nach *Fusion* ihr zweites Spiel auf dem Amiga: mit *Populous* erlangt das britische Programmiererteam Weltruhm. Nicht nur Grafik und Sound sind entscheidend für den Erfolg, die Spielidee ist brillant ausgetüfelt und perfekt umgesetzt. Mit *Populous* beginnt der Siegeszug der kleinen Männchen. Ein zweites Strategiespiel sorgt für lange "Ich bin der Herrscher"-Abende: Maxis veröffentlicht *Sim City*. Auch hier werden nicht die audiovisuellen Eigenschaften des Amigas ausgereizt, allein die geniale Spielidee steht im Vordergrund.

Im Bereich der Geschick-



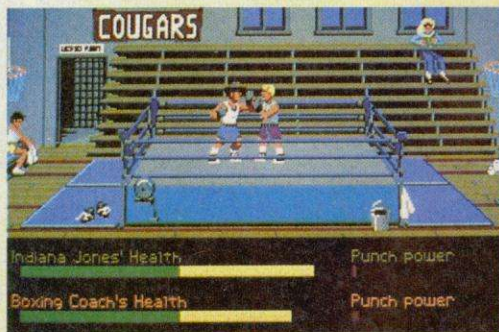
Grundpraktikum für Städteplanerstudenten ist *Sim City* von Maxis

lichkeitsspiele sticht eines der wenigen deutschen Qualitätsprodukte heraus: *Rock'n'Roll* aus dem Hause Rainbow Arts erntet Kritikerlob. Vertont wurde das Kugelspektakel mit intuitiver Steuerung von Sound-

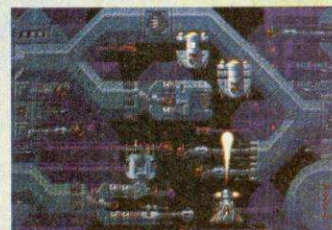
Guru Chris Hülsbeck.

Der neue Indiana-Jones-Film läuft gerade in den deutschen Kinos, schon streiten sich zwei Indy-Spiele um die Marktanteile: Während *Oceans* Actionspiel-Variante im

Auch Leute, die den Film in- und auswendig kennen, haben noch Spaß am Spiel zum Film *Indiana Jones the Last Crusade*



Während *Shadow of the Beast* in England erfolgreich ist, floppt das *Jump'n' Run* in Deutschland



Xenon 2 ist ein fantastisches Ballerspiel von den Bitmap Brothers

qualitativen Durchschnitt hängenbleibt, gänzt das Lucasfilm-Adventure mit einer liebevollen Umsetzung der Filmhandlung. Die Animationen der Sprites sind hervorragend gelungen — das Auge wird für die Leistung des Gehirns beim Puzzellösen belohnt. Aber auch der C-64-Knüller *Zak McKracken* kommt auf dem Amiga gut an.

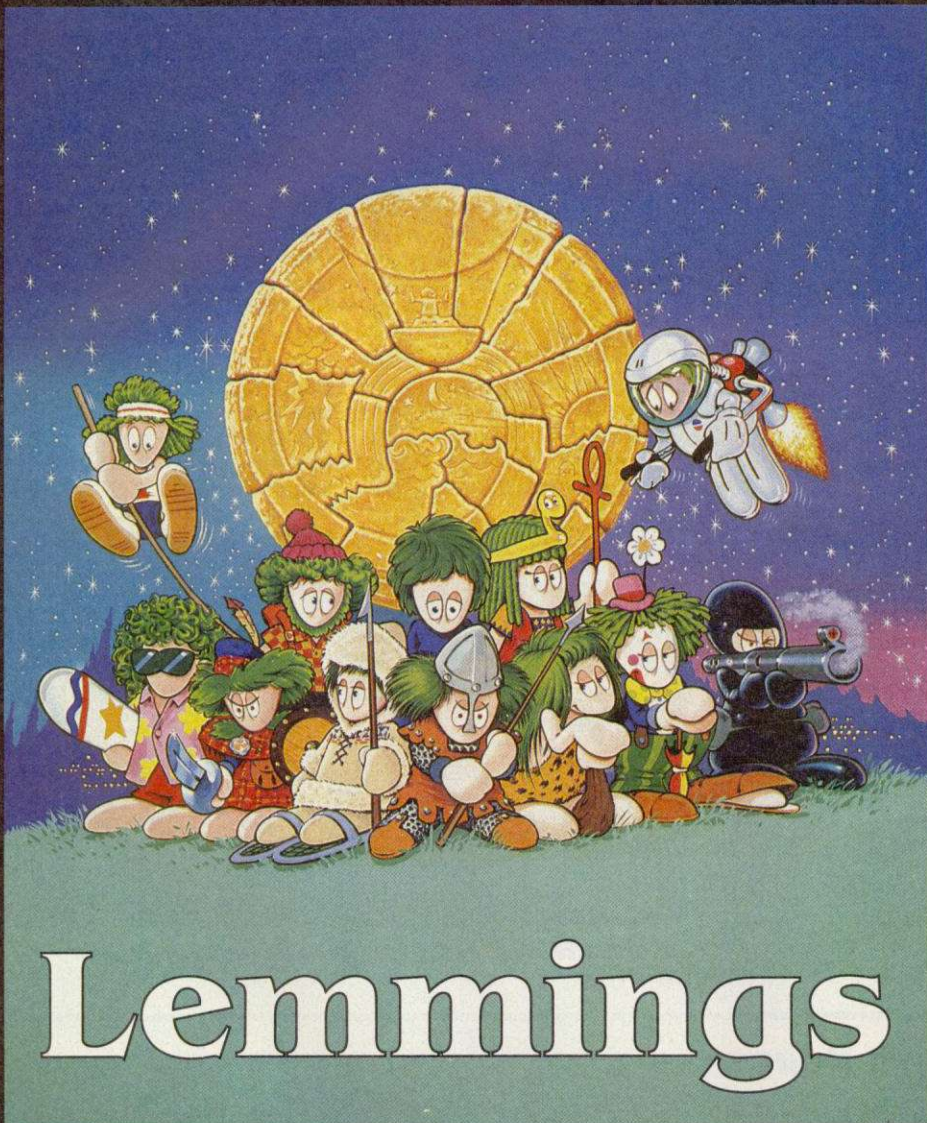
In England macht ein Riesenerfolg der Firma Psygnosis auf sich aufmerksam. *Shadow of the Beast* trifft trotz der zahlreichen britischen Erfolge nicht den Geschmack des deutschen Publikums. Da sind die Bitmap Brothers, ebenfalls aus England, schon wesentlich erfolgreicher. In dem Actionspektakel *Xenon 2* tummeln sich bildschirmgroße Obermotze, Dutzende Gegner und ein Raumschiff, das in voller Bewaffnung einem getunten Schlachtkreuzer aus *Star Wars* gleicht. Alles in allem ist 1989 ein erfolgreiches Jahr für den Amiga; die deutschen Verkaufszahlen erreichen etwa 300 000 Einheiten.

Amiga-News

Nach dem Amiga 2500 DTP greift der Amiga 2500 UX die Unix-Konkurrenz an. Trotzdem sind die Erwartungen an den etwas aufgeputzten 2000er zu hoch gesteckt. 5

MByte RAM, 80-MByte-Festplatte, 68030-Turbokarte, Flickerfixer — pfiffige Amiga-Fans haben das alles längst. Trotzdem ist das System als solches nicht leistungsfähig genug, um den Unix-Markt zu revolutionieren.

Lemmings The Tribes™



Am
28.
Nov.
ist
Lemmings - Day!

Holt Euch die spielbare Demo-Diskette!

Für Amiga oder PC 3,5" gegen
6,- DM in Briefmarken oder in Bar
bei:

Selling Points GmbH,
Alliance Division, Kennwort: "L-Day",
Verler Str. 1,
4830 Gütersloh.



1990

In diesem Jahr leben alle Amiga-Besitzer mehr oder weniger glücklich vor sich hin, genießen die sinkenden Preise von RAM und Festplatten und erfreuen sich an neuer Software. Besonders Umsetzung von erfolgreichen Spielen erobern die Amiga-Charts. Herausragendes Beispiel für Langzeitmotivation ist **Pirates**, das über fünf Jahre in der Leserhitparade der **POWER PLAY** bleiben sollte.

Rainbow Islands ist das geniale Knobel-Jump'n'Run schlechthin.



Leider kann man *Lotus Esprit Turbo Challenge* nur alleine spielen



Turricon ist ein Kultspiel bei Actionliebhabern

Absoluter Redaktionsliebling ist die perfekte Adaption eines Arcade-Superhits: Das geniale Jump'n'Run **Rainbow Islands** wird von der englischen Programmiertruppe Graftgold unvergleich gut in Szene gesetzt. Viele Farben, schnelle Action und intuitive Steuerung kennzeichnen den Geschicklichkeitshit ebenso wie Langzeitmotivation durch Spielvielfalt und -abwechslung.

Auch die Abenteuerpalette wird immer größer — das lang-

ersehnte **Maniac Mansion** von Lucasfilm Games wird umgesetzt und präsentiert sich auf dem 16-Biter in ähnlichem Niveau wie *Zak McKracken* im letzten Jahr.

Auch aus Deutschland läßt das wackere Programmiererteam Factor 5 etwas von sich hören: **Turricon** erobert die Action-Welt. Technisch ist das Stück Software ein Meisterwerk. Zahl-

reiche bombastische Musikstücke peppen das Laser-Spektakel zusätzlich auf. Aus England kommt **Lotus Esprit Turbo Challenge**. Das Flair und der Spielspaß, den dieses Spiel vermittelt, ist einmalig. Auf dem ST erscheint mittlerweile der *Dungeon-Master*-Nachfolger **Chaos strikes back**, auf den Amiga-Besitzer leider noch warten müssen.



Zak McKracken ist eines der lustigen Lucasfilm-Abenteuer nach *Maniac Mansion*

Amiga-News

Die Gerüchteküche im Commodore-Haus brodelt; ein neuer Amiga soll herauskommen. Die Präsentation erfolgt allerdings erst im nächsten Jahr. Der Amiga 3000 besitzt einen 68030-Prozessor und wird mit 16 oder 25 MHz getaktet. Die High-End-Maschine soll sogar mit einer neuen Betriebssystemversion ausgeliefert werden: Kickstart 2.0.

Eines der wenigen Highlights ist die interne Festplatte für den Amiga 500. Sie läßt sich in das Rechnergehäuse einsetzen und trägt den liebevollen Namen Arriba. Die Hardwarefirma Gigatron, nutzte dazu die neue 2-Zoll-Festplattengeneration.

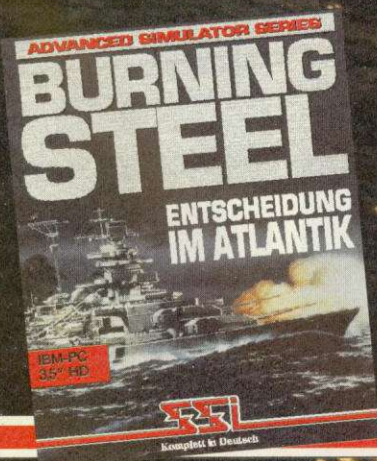


Oben: Arriba ist die interne Festplatte im Amiga 500. Rechts: Der Amiga 3000 wird das neue High-End-Gerät.

FÜR WASSERSCHÄDEN HAFTEN WIR NICHT!!!



BURNING STEEL is a trademark of Strategic Simulations, Inc. © 1992 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



ADVANCED SIMULATOR SERIES

BURNING STEEL

ENTSCHEIDUNG
IM ATLANTIK



Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/660236

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

1991



Auf der Suche nach der originellsten Spielidee des Jahres bleibt man bei Lemmings hängen

Die Leistungsfähigkeit eines modernen PC überholt den Amiga um Längen. Tatsächlich stürzen sich viele Spieleentwickler auf MS-DOS-Spiele. Gerade rechenaufwendige Spielereien wie 3-D-Grafik kann man hier besser realisieren. Trotzdem wird auch auf der Amiga-Schiene weiterentwickelt.

Das originellste Spiel des Jahres handelt von kleinen, selbstmörderischen, grünhaa-



Das beste und lustigste Adventure des Jahres ist *The Secret of Monkey Island*

rigen Männchen — die Lemmings sind los! Als Kommandant über ein verrücktes Völkchen dürft Ihr Euch nach Belieben austoben, denn jeder einzelne Lemming übernimmt eigene Aufgaben — bei hundert Lemmings verliert man schon mal die Übersicht.

Auch Lucasfilm Games feiert einen Riesenerfolg. Zur Gilde hervorragender Abenteuerspiele gesellt sich *The Secret of Monkey Island*. Doch hier müssen erstmals Amiga-Besitzer in den säuerlichen PC-Apfel beißen: Die MS-DOS-Version mit hübscherer Grafik erscheint zuerst. Amiga-Freaks geben sich mit der zweitbesten Optik zufrieden — der Spielspaß leidet darunter jedoch kaum, die Fortsetzung wird sehnsüchtig erwartet.

In Deutschland sind exklusive Amiga-Spiele made in germany nach wie vor sehr be-



Battle Isle wurde in Deutschland entwickelt

Amiga-News

Durch die wachsende PC-Konkurrenz steht Commodore unter Druck, einen Computer zusammenzubasteln, der neue Maßstäbe setzt. Das wohl umstrittenste Gerät ist das CDTV, eine Symbiose zwischen Amiga und CD-Spieler bzw. CD-



Der Erfolg des Amiga-CD-Player-Zwitters CDTV ist bis heute umstritten



Wing Commander wird derzeit auf dem Amiga umgesetzt

Die PC-Profis

Legen Sie Wert auf ...

- qualifizierte Beratung?
- rasche Lieferung?
- fachgerechten Versand?
- günstige Preise?

... dann sollten Sie unseren Service kennenlernen!

Nice Price

A.T.A.C.	74.90
Rex Nebular	74.90
Wizardry 7	69.90
1869 - Handelssimulation	84.90
• A-Train	97.90
Aces of the Pacific	84.90
• Alone in the Dark	91.90
B17 - Flying Fortress	94.90
Battle Isle	84.90
Bundesliga Manager Pro	69.90
Civilization	95.90
Crisis in the Kremlin	91.90
• Curse of Enchantia	84.90
Darklands, dt.	109.90
Das Schwarze Auge	84.90
Der Patrizier	98.90
Hexuma	84.90
Hook	84.90
Indiana Jones 4, e	84.90
Laura Bow 2 - Amon Ra	84.90
Links 386 Pro	98.90
Lure of the Temptress	69.90
Might & Magic IV	69.90
Powermonger	79.90
Rampart	69.90
Secret Weapons of the Luftwaffe	84.90
Sim Ant	97.90
Summer Challenge	63.90
The Summoning	69.90
Theatre of War	79.90
Ultima Underworld	84.90
Ultima VII: The Black Gate	84.90
Wing Commander II	91.90
Wing Commander II - SO 2	39.90
Wing Commander II - Speech Ac.	39.90

In Kürze lieferbar

Legend of Valor, F15 Strike Eagle III, Task Force 1942, History Line 1914-1918, Dark Sun, Legend of Kyandia, Indiana Jones 4 komplett deutsch, Lemmings 2. Rufen Sie an, wir halten Sie gerne auf dem Laufenden! (* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich.)

Telefon 069 / 646 885 18
Telefax 069 / 646 886 18

Artifex Computer GmbH
Anton-Burger-Weg 147a, 6000 Frankfurt 70

Versandkosten: Nachnahme 9.00 DM, Vorauskasse 6.00 DM. Auslandsbestellungen nur Vorauskasse 15.00 DM. Alle Preise in DM. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Seit dem
30. Oktober 1992
in Berlin

AMIGA
IBM PC
C 64
SEGA
NINTENDO
Brettspiele
CD's
Videos
MC's
Comics
Bücher

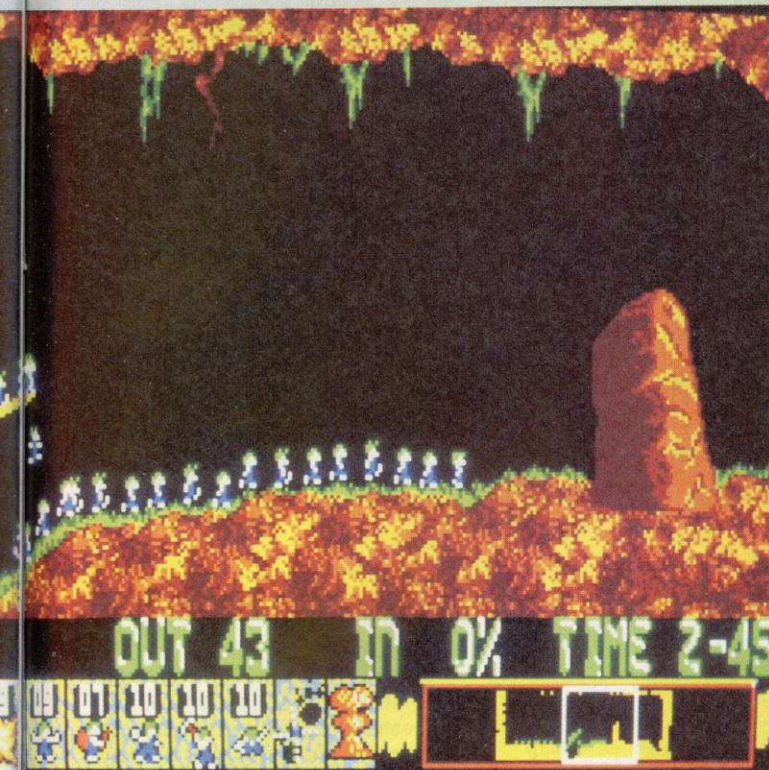
auf über
500 qm

Der einzigartige
Multimediashop

L & P

Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
Telefon: 412 10 98
direkt am CLOU
Kurt-Schumacher-Platz





liebt; besonders, wenn eine pfiffige Spielidee dahintersteckt. Zum Beispiel **Battle Isle**. Der Grundgedanke entspringt zwar einem japanischen Spiel, die europäische Deluxe-Version von Blue Byte sollte aber kein Strategie misen. Die *Turrican*-Fan-Gemeinde wird mit der Fortsetzung **Turrican 2** gefüttert. Das Konzept bleibt gleich, allerdings wird die Technik perfektioniert, die Grafik überarbeitet und Dutzende schöne Musikstücke hineingestrickt. Der Kultstatus bleibt Factor 5 erhalten.

Einige berühmte Spiele werden für den Amiga konvertiert:

Railroad Tycoon, **Silent Service 2** und **Chaos strikes back** sind sehr erfolgreich und finden ihren Weg in die Charts. MS-DOS-Besitzer lachen über diese alten Hüte, denn die PC-Besitzer spielen bereits den Zukunfts-Weltraumsimulator.



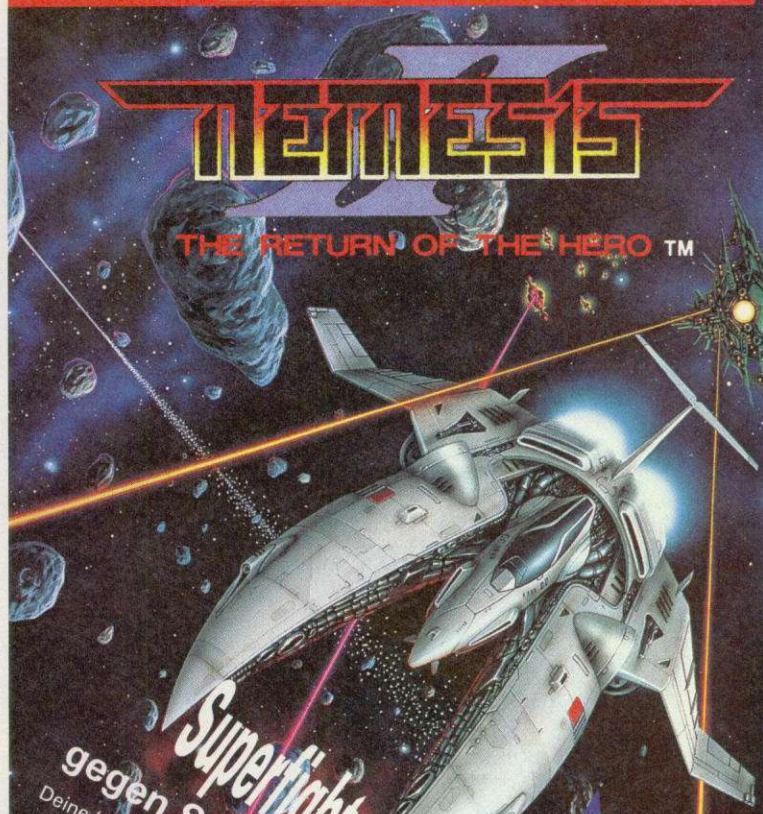
Silent Service 2 ist eine gelungene Amiga-Konvertierung

ROM. Das Revolutionäre an CD-ROMs ist die enorme Speicherkapazität. Etwa 600 MByte passen auf eine der silbernen Scheiben. Doch das CDTV ist zu teuer und CD-gerechte Software läßt lange auf sich warten. Niemand ist so recht sicher, ob das CDTV über die Startschwierigkeiten hinwegkommt.



Ob der Amiga 500 plus dem alten 500 den Hang ablaufen wird, ist unklar

Der Amiga 3000 erobert als Profimaschine den Markt. Wo 2000er Besitzer ihren Rechner mit einigen Erweiterungen ausgerüstet haben, hat der 3000er bereits alles inklusive: 68030-Chip mit Coprozessor, Super Fat Agnus und das neue Betriebssystem 2.0 inklusive der Oberfläche Workbench 2.0. Das neue Desktop braucht sich nicht mehr hinter der PC-Konkurrenz zu verstecken. Allerdings gibt es mal wieder Kompatibilitätsprobleme mit schlecht programmierter Software. Das befürchtete Chaos bleibt jedoch aus. Die alten Amigas kommen nicht zu kurz: Das komplette Kickstart-2.0-Paket ist für 200 Mark zu haben. Letzter Streich von Commodore ist der Amiga 500 plus, der nur wenige Änderungen gegenüber seinem Vorgänger aufweist. Das Plus kennzeichnet mehr Speicher und neuere Chip-Versionen.



Superfighter gegen Schurken
Deine Herausforderung: die intergalaktische Schlacht gegen krabbelnde, schwebende, stehende... Viecher und starke Endgegner.
POWER PLAY 11/91: "super", ein "idealer Ballernachschub für alle..."
ASM 12/91: "... ein Sucht-Spiel."



5 Level · 1 Spieler
System: GAME BOY

Wanted: NEMESIS im GAME BOY

Der fiese König Nemesis wurde aus dem Solar-Gefängnis entlassen. Als Kommandant der Interplanetarischen Polizei hattest Du ihn dorthin gebracht. Jetzt hetzt er Dir Kopfgeldjäger auf den Hals. Schieß' los!

VIDEO GAMES 3/91: "Bei... NEMESIS kriegen alte Ballerveteranen feuchte Augen und kribbelige Finger." NEMESIS zeigt "grafisch und 'musikalisch... wo es langgeht."

VIDEO GAMES 3/91: 83% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

5 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

GRADIUS: Mordsgefahr im NES-Weltraum

Die tödlichste aller Gefahren lauert im Zentrum des Bakterien-Reiches: der allwissende und -sehende Bio-Computer. Nimm den Kampf auf!

VIDEO GAMES 1/91: 84% Spielspaß.

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

8 Level · 1-2 Spieler · System: NES



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß



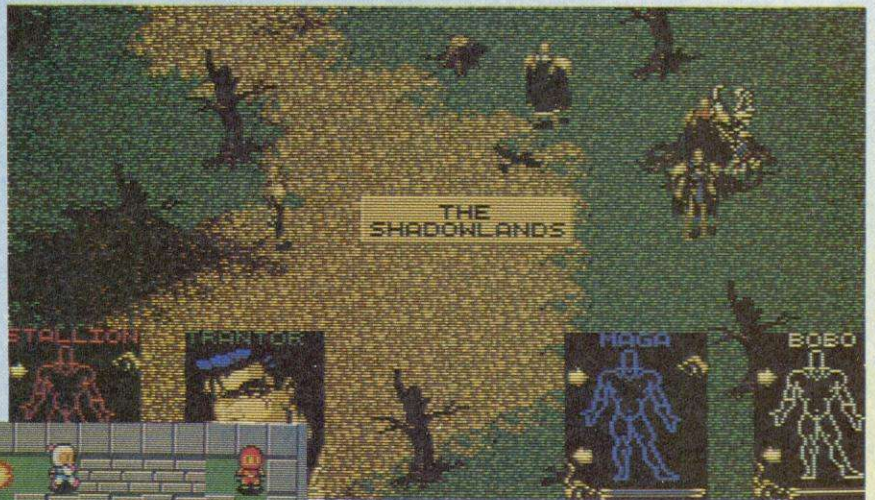
Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
6000 Frankfurt 50
Telefon: D-069/950812-0
Telefax: D-069/950812-7

1992

Langsam macht der PC dem Amiga die Vormachtstellung in Sachen Spiele streitig. Viele Hersteller in den USA. spezialisieren sich ausschließlich auf IBM-kompatible. Ein neuer Maßstab wird angelegt: Unter 20 MByte und 25 MHz entwickelt man keine Spiele. Bei diesen Daten kann der "normale" Amiga leider nicht mithalten. Festplattenbesitzer trifft man zwar immer häufiger, für rechenaufwendige Flugsimulatoren ist der Amiga jedoch zu langsam. Allerdings behauptet sich der Amiga erfolgreich in den anderen Spiel-Genres. Gerade bei Jump'n'Runs und Action-spektakeln ist der Amiga der PC-Konkurrenz haushoch überlegen.

Fire & Ice ist das beste Beispiel für ein High-End-Geschicklichkeitsspiel. Andrew

Auch die Fortsetzung von **Shadowlands** wird in der isometrischen Perspektive spielen



Lustigste Mehrspieleraction garantiert **Dynablasters**

nen 68030er-Prozessor in seinem Amiga hat, kann den zweiten Teil um die Affeninsel genießen — grafisch ist das Lucasfilm-Spiel unerreichbar gut.

Die Rollenspieler werden von Domark überrascht. **Shadowlands** wartet mit isometrischer 3-D-Grafik auf, bietet ein faszinierendes Fantasy-Ambiente und setzt spielerisch Akzente. Enttäuschend hingegen ist die **Ultima-6**-Umsetzung. Die Fortsetzung der bekannten Rollenspielsaga ist auf einem 7-Mhz-getakteten Amiga unspielbar.



Populous 2 ist ein ebenbürtiger Nachfolger

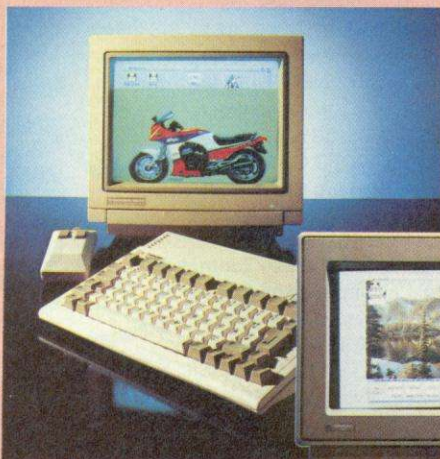
Braybrook & Co. zaubern mit Grafik und Sound. Auch Multi-Player-Spiele werden beliebter — der Tophit ist die Umsetzung eines originellen PC-Engine-Moduls **Dynablasters**. Als gelungene Packungsbeilage findet Ihr einen Vier-Spieler-Adapter.

Monkey Island 2 ist da! Der langerwartete Hit schockiert alle Amiga-Besitzer. Auf einem normalen Amiga ist der Spielablauf furchtbar träge, trotzdem bleibt's spielbar. Wer ei-

Amiga News

Comodore legt sich bei der Neuentwicklung von Amigas mächtig ins Zeug, denn die PC-Konkurrenz wächst und wächst — es regnet wieder Amigas. Der 600er provoziert in Fachkreisen allerdings schallendes Gelächter. Man nehme: einen Amiga 500 plus, entferne die Zehnertastatur, verlöte alle schadensanfälligen Chips unaustauschbar mit der Platine und installiere einen ominösen Port ähnlich dem

Modulschacht des C64. Heraus kommt ein Gerät, dessen Preis/Leistungsverhältnis fragwürdig ist. Dabei ist der 600er nur ein Vorreitermodell zur neuen Advanced Amiga-Generation. Der Amiga 4000 und Amiga 1200 werden noch dieses Jahr vorgestellt. Die beiden High-Tech-Modelle sind mit einem neuen Chip-Set ausgerüstet, mit dem höhere Auflösungen und mehr Farben zu realisieren sind. Eine Aufrüstung für alte Amigas wird nicht möglich sein.



Der Amiga 600 kostet weniger als der 500er

Größer, stärker, schneller: Der Amiga 4000 ist das neue Flaggschiff von Commodore.

Resümee

Der Amiga ist heute sicher nicht mehr der Traumcomputer, der er 1986 war. PCs, seine wohl ärgste Konkurrenz, werden immer leistungsfähiger. Glücklicherweise versucht nun Commodore, den High-Tech-Vorsprung der MS-DOS-Rechner zu verkürzen. Die Modellpolitik ist eindeutig: Zum einen werden preisgünstige Einstiegsmodelle angeboten, während High-End-Produkte für Profis die Produktpalette nach oben abrunden. Obwohl dies auf den ersten Blick etwas chaotisch wirkt, hat es einen ungemainen Vorteil: Commodore ist technologisch immer vorn dabei. Während die PC-Architektur nun schon einige Jahre auf dem Buckel hat, stecken im Amiga immer die neuesten Technologien. Program-

mierer kennen und nutzen den Unterschied. Außerdem hat der Amiga den Vorteil, daß er schon als Grundgerät eine professionell arbeitende Einheit bildet. Beim PC müssen neue Fähigkeiten hinzugekauft werden: Multitasking, Audio- und Videoanschlüsse sind im Amiga seit langem Standard. Obwohl es so scheint, als hätte Commodore eine Zeitlang am Anwender vorbei entwickelt, zielt diese Politik darauf hin, die Angebotspalette und damit die Zielgruppe zu verbreitern. Wie erfolgreich die Advanced-Amiga-Serie wird, läßt sich noch nicht abschätzen, doch eines ist sicher: Der Amiga 500 wird nicht allzu schnell vom Homecomputer-Markt verschwinden. Sehr gespannt darf man auf den neuen Amiga 1200 sein, von dem ich erwarte, daß er den Durchbruch schafft. **RICHARD EISENMENGER**

V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—
A-Train /dt	—	99,—	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—
Adventure Collection /dt	66,95	74,95	—
Air Support /dt	59,95	—	V.mö
Air Warrior /dt	79,95	79,95	—
Ambermoon /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Aquatic Games /dt	59,95	—	59,95
ATAC /dt	—	89,95	—
B-17 Flying Fortress /dt	—	99,—	—
B.A.T. 2 /dt *	79,95	84,95	79,95
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—
Battle Isle Data Disk /dt	44,95	44,95	—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—
Chessmaster 3000	—	79,95	—
Civilization /dt	79,95	94,95	—
Comanche Maximum Overkill	—	99,—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	*74,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—	—
Curse of Enchantia /dt	79,95	79,95	—
Dagger of Amon Ra /dt	—	84,95	—
Darklands /dt	V.mö	99,—	—
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	—
Dark Sun	—	V.mö	—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	—
Dune /dt	74,95	79,95	—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	69,95
Epic /dt	69,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 /dt	89,95	89,95	—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—	99,—	—
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Fire and Ice /dt	59,95	—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95
Gateway	—	74,95	—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—	69,95
Gunship 2000 /dt	V.mö	89,95	—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—	59,95	—
Harrier Jump jet /dt	—	99,—	—
Hexuma /dt	89,95	89,95	—
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,95	84,95	—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	V.mö	89,95	—
John Madden Football /dt	59,95	—	—
Kick Off 2 /dt	59,95	—	59,95
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	19,95	—	19,95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—	89,95	—
Legend of Kyandia /dt	69,95	79,95	—
Legend of Valour /dt *	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95
Lemmings 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Links 386Pro /dt	—	99,—	—
Lotus 3 /dt	59,95	—	59,95
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V.mö
Mad TV Data Disk. /dt	24,95	24,95	—
Might & Magic 4	—	74,95	—
Parasol Stars /dt	59,95	—	59,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—
Pinball Fantasies /dt	69,95	V.mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Pools of Darkness	66,95	74,95	—
Populous 2 /dt	69,95	—	69,95
Populous 2 Data Disk. /dt	37,95	—	37,95
Premiere /dt	59,95	—	V.mö
Quest for Glory 3 /dt	—	79,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Rampart /dt	69,95	79,95	—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—
Red Baron Mission Disk. /dt	V.mö	54,95	—
Red Zone /dt	59,95	—	—
Rex Nebular /dt	—	89,95	—
Risky Woods /dt	59,95	74,95	—
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. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—	29,95	—
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—	—
Sherlock Holmes /dt	—	89,95	—
Siege	—	74,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95

ALL ABOUT GAMES!



	Amiga	IBM	Atari ST
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Space Quest 5	—	84,95	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—	66,95	—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—
Star Control 2 /dt	V.mö	74,95	—
Star Trek /dt	—	79,95	—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—	74,95	—
Task Force 1942 /dt	—	99,—	—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95
The Humans /dt	V.mö	V.mö	V.mö
The Legacy /dt	—	V.mö	—
The Summoning	—	72,95	—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	—
Troddlers /dt	66,95	74,95	66,95
Turrican /dt	24,95	—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95
Ultima 6 /dt	69,95	49,95	74,95
Ultima 7 /dt	—	99,—	—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—	44,95	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—	89,95	—
Ultima Underworld /dt	—	84,95	—
Wax Works /dt	V.mö	79,95	—
Ween /dt	74,95	79,95	—
Wing Commander /dt	74,95	49,95	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—
-Wing Commander + Secret Missions 1&2-	—	—	—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—	99,—	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—	44,95	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—
Wing Commander 2 Deluxe Edition /dt	—	V.mö	—
Wizards 7	89,95	89,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
X-Wing	—	V.mö	—
Zool /dt	59,95	—	59,95

Computer-ZUBEHÖR

- 1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips) **49,—**
- 2. Laufwerk 3,5" für Amiga **139,—**
- 4 Spieler-Adapter für Amiga **25,—**
- Advanced Gravis Joystick IBM-PC **75,—**
- Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC **179,—**
- Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips **49,—**
- Das Lucasfilm-Buch /dt **29,80**
- Das Lucasfilm-Buch 2 /dt **29,80**
- Das Rollenspielebuch /dt **39,80**
- Das Sound Blaster Buch /dt **49,80**

MEGA-HITS

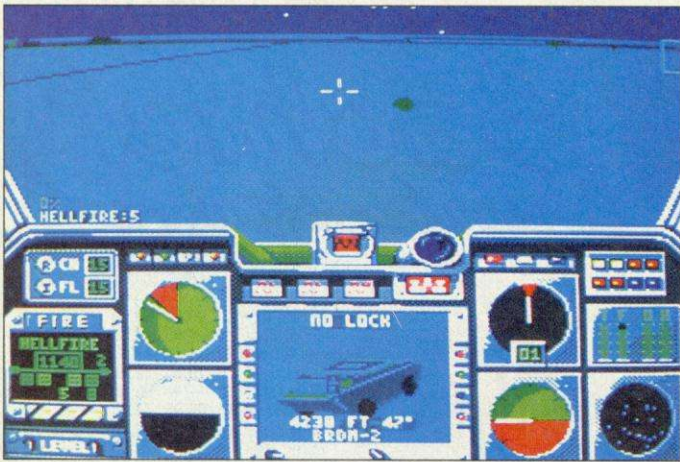
- Das schwarze Auge /dt 75,— Amiga**
- F-15 Strike Eagle 3 /dt 99,— IBM-PC**
- Historyline 1914 - 1918 /dt 79,— Amiga • 85,— BM-PC**
- Kings' Quest 6 85,— IBM-PC**
- Lotus 3 /dt 59,— Amiga**
- Pinball Fantasies /dt 69,— Amiga**
- Sherlock Holmes /dt 89,— IBM-PC**
- Wizards 7 89,— IBM-PC**

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 (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).
 Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

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

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

The Eagle is landed

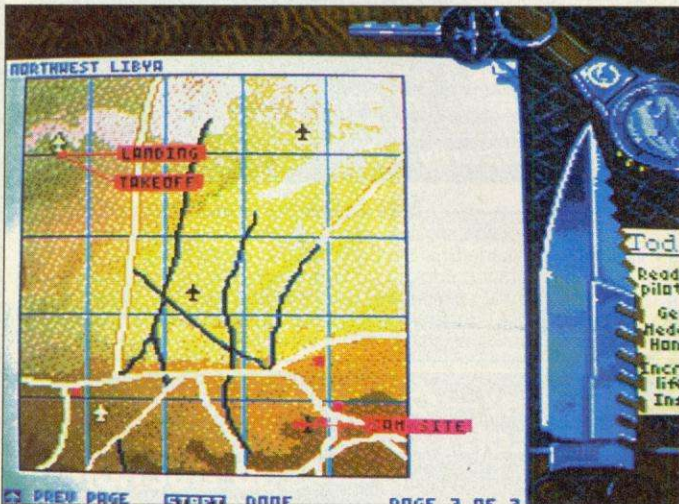


Gegner im Fadenkreuz: Die Vergrößerung auf dem Monitor.

LHX Attack Chopper

Der Angriffshubschrauber LHX existiert nur in der Phantasie von Programmierer Brent Iverson. Der konnte mit seiner gleichnamigen Simulation vor zwei Jahren einen Hit landen und das alte *Gunship* vom Himmel holen. Microprose setzte im letzten Jahr mit *Gunship 2000* noch einen drauf. Seitdem hat sich das Hobbypiloten-Lager in zwei Fraktionen gespalten. Die einen favorisieren High-Tech von Microprose, die anderen schwören auf die fliegenden Festungen von Electronic Arts. Zumindest was die Umsetzungsgeschwindigkeit angeht, hat der *LHX Attack Chopper* die Rotoren vorn und landet als erster auf dem Mega Drive.

Anders als im Computervorbild habt Ihr nur die Wahl zwischen dem LHX-Experimentalflieger und dem guten alten Apache. Eure Missionen werden zwar zufällig vom Programm zusammengebastelt, steigen aber im Schwierigkeitsgrad und dürfen deshalb via Paßwort gespeichert werden. So könnt Ihr sicher sein, daß eine neue Flugsaison in dem Gebiet beginnt, wo die alte endete. Gesteuert wird wohl oder übel mit dem Joypad. Durch allerlei abenteuerliche Tastenkombinationen wird die Tastatursteuerung des Vorbilds simuliert. So könnt Ihr z.B. unterschiedliche Sichtwinkel wählen, den nächsten Waypoint ändern oder die

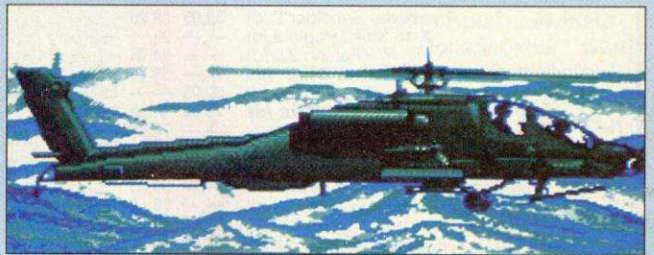


Vor jedem Einsatz gibt's ein Briefing

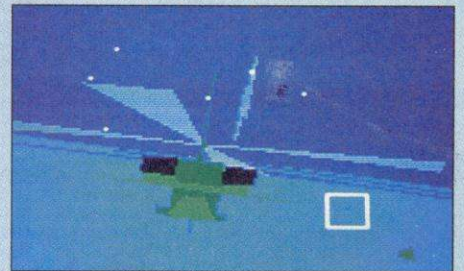
Flugsimulationen und Videospiele-Konsolen schließen sich eigentlich gegenseitig aus — es fehlt die Tastatur mit ihren über 100 Knöpfen, Schaltern und Tastern. Selbst wenn man die wenigen Feuerknöpfe mit dem Steuerkreuz geschickt kombiniert, bleibt's meist ein unschönes Gewürge. Um *LHX Attack Chopper* halbwegs realistisch zu fliegen, verlangt das Chip-Programm sogar nach beiden Pads des Mega Drives. Erst in der Kombination lassen sich wenigstens einige Funktionen der Computerversion umsetzen. Trotzdem werden viele Aktionen, die wir sonst selbst ausführen können, wohl oder übel



automatisch ausgelöst. Über die Gegenmaßnahmen bei feindlichem Raketenanflug haben wir z.B. überhaupt keine Kontrolle. Die unterschiedlichen Blickwinkel zur besseren Orientierung sind nur über umständliche Menü-Umwege erreichbar. Wer vom Mega Drive eine möglichst realistische Simulation erwartet, der überfordert das kleine Maschinchen. Anders ist die Lage, wenn man *LHX Attack Chopper* als originelles 3-D-Ballerspiel betrachtet. Dann können die durchaus flotte Grafik und der ansehnliche Digisound schon eher überzeugen. Und dann kommen wir mit Steuerkreuz und Feuertaste prima klar.



Unser Apache aus unterschiedlichen Perspektiven



aktuelle Waffe wechseln. Zur besseren Orientierung wird eine Übersichtskarte des Kampfgebietes geboten.

Den Krisenschauplatz seht Ihr in ausgefüllter Vektorgrafik, in der unteren Bildschirmhälfte finden sich alle lebenswichtigen Instrumente. Sobald die Waffenoptik ein Ziel erfaßt hat, erscheint davon eine Vergrö-

berung auf einem kleinem Cockpit-Monitor. "Chaffs" und "Flares" werden automatisch vom Mega Drive ausgestoßen, das Euch auch akustisch und visuell warnt, wenn ein Gegner auf Euch feuert. Wer noch keine Erfahrung als Hubschrauberpilot hat, darf den Schwierigkeitsgrad in vier Stufen variieren. vw



Im Visier ein Wüstentier

Genre: Simulation
 Hersteller: Electronic Arts
 Zirka-Preis: 120 Mark
 Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 57%

Grafik: 58% Sound: 37%
 Schwierigkeit: einstellbar
 Besonderheiten: Paßwort

Für welches Team werden Sie in der nächsten Saison fahren, wenn die Streitigkeiten beendet sind?



MicroProse Formula One Grand Prix - Fahren Sie einfach los!



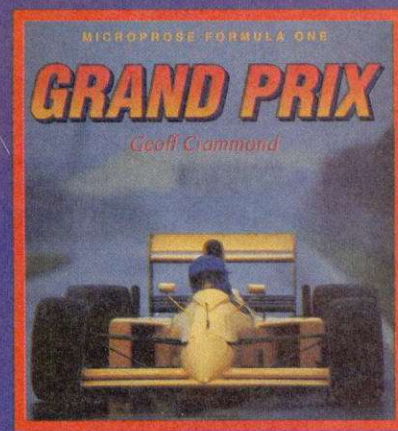
Wenn Sie sich mit den Besten messen wollen, dann haben Sie nur eine Wahl: MicroProse Formula One Grand Prix

Das einzige Spiel, in dem alle sechzehn Grand Prix-Strecken in 3-D reproduziert wurden. In dem Sie das Getriebe, die Bremsbalance und die Spoiler selbst einstellen können. Wo fünf Schwierigkeitsstufen Ihnen dabei helfen, nach und nach Ihre Fahrkünste zu erweitern. Wo bei den Boxenstopps mit Zeitmessung sechs verschiedene Reifenmischungen zur Verfügung stehen. Wo Sie mit Hilfe der Streckenkameras jeden Wagen in jedem Rennen von jedem Punkt aus verfolgen können. Und wo Sie über Modem oder Kabelverbindung ein Rennen gegen einen Freund austragen können.



Warum sollen Sie nur vorn fahren, wenn Sie auch davonfahren können?

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software



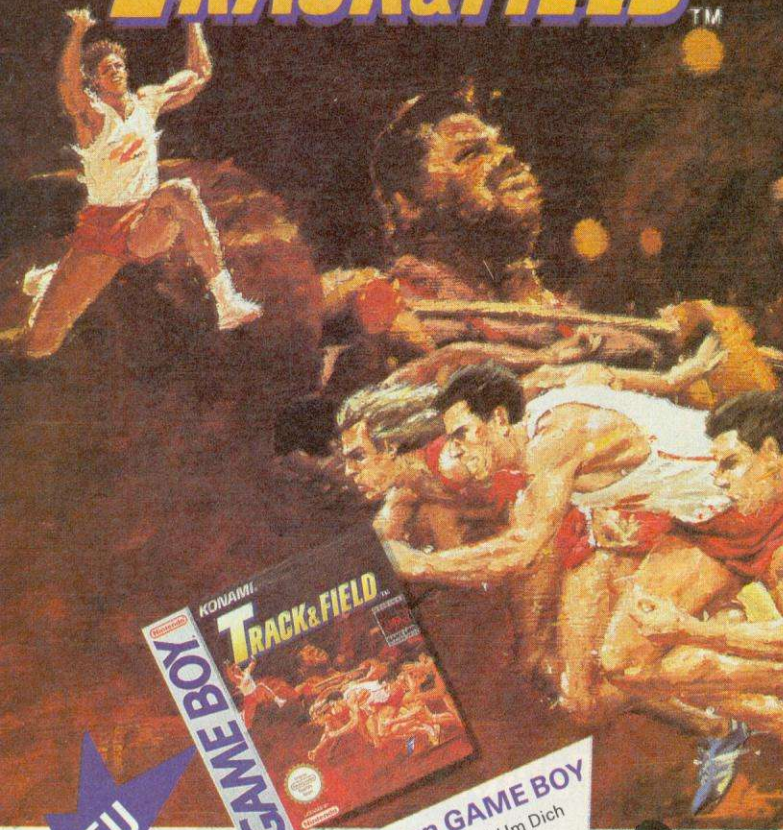
BALD FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE ERHÄLTlich

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

Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **(Nintendo) Entertainment System**

TRACK & FIELD™



NEU

Das Spitzen-Sport-Spiel für Deinen GAME BOY
Du stehst auf dem Siegereckchen. Weltrekord im Hürdenlauf! Um Dich brandet Beifall auf. – Dies spannende Sportgame bringt Dir Olympia ins Haus – live. Du weißt: Nur schlappe Hengste hängen vor dem Fernseher. Doch Du bist fit für den Wettkampf. 100-Meter-Sprint, Weitsprung, Schwimmen, Hürdenlauf, Speerwurf, Gewichtheben, Bogenschießen, Hammer-, Diskuswerfen, Stabhochsprung ... gegen den Computer oder einen Freund. Du beweist: Du bist der Beste.

11 Sportdisziplinen · Für 1–2 Spieler · System: GAME BOY
„Die Spiele mögen beginnen“, ruft KONAMIs Königliche Hoheit Dir im Olympiastadion zu. Um Dich die besten Sportler aus den USA, der GUS, England ...
Fordere Deinen Freund heraus im Kampf um Medaillen.
15 herausfordernde Disziplinen: Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tontaubenschießen, Hammerwerfen, Stabhochsprung, Kanu, Hürdenlauf, Reckturnen, Bogenschießen, Fechten, Taekwondo oder Armdrücken.
Krönende Schlußwettbewerbe: Drachenfliegen und Pistolenschießen.
Gefragt: Geschicklichkeit und Timing. Spektakuläre Grafik, tolle Atmosphäre.

15 Sportdisziplinen · Für 1–2 Spieler · System: NES
Eishockey-Freunde dürfen nach einer langen Entbehrungsphase wieder einkaufen gehen. NHLPA Hockey '93 spielt sich etwas besser als der Vorläufer, obwohl sich die Veränderungen in Grenzen halten. Die Mannschaften sind eine Ecke intelligenter, Tore bedürfen ausgeklügelter Angriffstaktiken. Dank den zahlreichen Spielercharakteristika identifiziert man sich viel mehr mit den Puck-Künstlern und muß strategisch geschickt aufstellen. Alles in allem wurde viele wichtige Punkte verbessert, nur die Präsentation läßt zu wünschen übrig. Grafik und Musik hätten ein paar Schönheitsoperationen gut getan. EA Hockey-Gelegenheitsspieler brauchen die



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



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

F&P 92/313 P2

videospiele/tests _____

Nachfahre



Der Torwart läßt nun nicht mehr jeden Schrägschuß rein

NHLPA Hockey '93

Das beste Mega-Drive-Spiel des letzten Jahres kam von Electronic Arts und hieß EA Hockey. Dieser Tage erscheint der offizielle Nachfolger des Eishockey-Hits: NHLPA Hockey '93. Gegenüber dem Vorgänger hat sich in Sachen Spielablauf und Grafik so gut wie nichts geändert. Wieder kämpft Ihr allein oder zu zweit (im Team oder gegeneinander) auf der von oben nach unten scrollenden Eisfläche um den Puck. Auf Knopfdruck wird gepaßt, geschossen, gefault oder geprügelt. Hier fangen die Neuerungen jedoch schon an. Im Gegensatz zum ersten Teil dürft Ihr auf verschiedene Arten Foulen und Prügeln. Wird geboxt, sind sogar Haken und Nasenbrecher (un)erlaubt. Zudem wurde der computergesteuerte Torwart zur Schule geschickt. Er hält jetzt wesentlich besser. Sieht man vom Eis auf, entdeckt man weitere neue Features. Die Mann-

schaften wurden aktualisiert, zudem hat jeder Spieler seine ganz individuellen Stärken und Schwächen. Die Kufen-Cracks erfreuen Euch mit stattlichen 16 Charaktereigenschaften. Bei Auswechslungen, zum Beispiel bei Verletzung, ist zunehmend taktisches Feingefühl gefragt.

Alle Paßworthasser werden ebenfalls aufatmen: Das Modul verfügt über eine Batterie. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 91%

Grafik: 57% Sound: 64%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: zwei Spieler, Batterie

Eishockey-Freunde dürfen nach einer langen Entbehrungsphase wieder einkaufen gehen. NHLPA Hockey '93 spielt sich etwas besser als der Vorläufer, obwohl sich die Veränderungen in Grenzen halten. Die Mannschaften sind eine Ecke intelligenter, Tore bedürfen ausgeklügelter Angriffstaktiken. Dank den zahlreichen Spielercharakteristika identifiziert man sich viel mehr mit den Puck-Künstlern und muß strategisch geschickt aufstellen. Alles in allem wurde viele wichtige Punkte verbessert, nur die Präsentation läßt zu wünschen übrig. Grafik und Musik hätten ein paar Schönheitsoperationen gut getan. EA Hockey-Gelegenheitsspieler brauchen die



teristika identifiziert man sich viel mehr mit den Puck-Künstlern und muß strategisch geschickt aufstellen. Alles in allem wurde viele wichtige Punkte verbessert, nur die Präsentation läßt zu wünschen übrig. Grafik und Musik hätten ein paar Schönheitsoperationen gut getan. EA Hockey-Gelegenheitsspieler brauchen die



Tilt, Tilt, Tilt



Kugelwitz: watschelnde Totenköpfe mit grünen Haaren

Crüe Ball

Spätestens seit *Dragons Fury/Devil Crash* haben Fantasy- oder Horrorflipper Tradition auf dem Konsolensektor. Electronic Arts stolpert mit *Crüe Ball* in dieses Genre und rekrutiert als Mittel zum Zweck die Musiker von Motley Crüe. Einige Songs der Hard-Rocker zieren den Soundtrack.

Der Flipper unterteilt sich ungewohntermaßen in einzelne Levels mit jeweils demselben "Grundtisch". Lediglich die verschiedenen "Erscheinungen" variieren von Level zu Level. So laufen Totenköpfe, Schaben oder kleine Monster durch die Gegend. Der Flippertisch besteht aus drei Abschnitten mit jeweils eigenen Flippern. Um in den obersten Raum zu gelangen (Ausgang zum nächsten Level) müssen in der darunterliegenden Stufe verschiedene Gegenstände abgeschossen werden. Der unterste Flippertischteil dient lediglich zum Erreichen einer Bonusrunde. Hier erscheint nach Abschluß

diverser Buchstabenreihen (Pins) eine Rampe, die unsere Kugel über den Tisch hinweg ins All schießt. Zu guter Letzt landet das Metallkugelchen auf einem fernen Flipperplaneten, der mit einer *Breakout*-artigen Bonusrunde aufwartet. In dieser Spielstufe bewegt sich die Kugel horizontal und zerschmettert herumirrende Gerippchen bei Berührung. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 50%

Grafik: 41% **Sound:** 62%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: -

Das Schönste an *Crüe Ball* ist die Kugel. Sie ist liebevoll gezeichnet und vermittelt erfolgreich einen "metallischen" Eindruck. Weitere grafische Höhepunkte müssen mit der Lupe gesucht werden. Musikalisch kann der Flipper, trotz angeheuerter Prominenz, nicht überzeugen. Mega-Drive-typische Krächzinstrumente be-



stimmen das Notenwerk; die soliden, aber langweiligen Soundeffekte begeistern ebensowenig. Des weiteren bewegt sich die Kugel teilweise sehr ungewöhnlich, besser gesagt unmöglich. Der Physiker im Programmiererteam hat wohl gerade Urlaub gehabt. *Crüe Ball* langweilt, nicht zuletzt des zu kleinen Spielfeldes wegen, jeden

GALAXY

- Desert Strike e 99,-
- Gemfire e 129,-
- LHX Att.Chopper e 129,-
- Lemmings e 109,-
- Ninja Gaiden j 99,-
- Super Monaco 2 j 79,-
- USA Team Basket e 119,-
- War of Etern.Sun e 129,-
- Wonderdog CDj 139,-

MEGA DRIVE

- Aleste CDj 139,-
- Dragons Fury e 109,-
- Green Dog e 109,-
- J.Capriati e 119,-
- LHX/Att.Chope 129,-
- NHLFA e 119,-
- Sonic 2 Nov.

- Bund.man.Pro 89,-/89,-
- Civilisation 99,-
- Dynablasters 69,-
- Grand Prix 99,-/99,-
- Fire & Ice 69,-/69,-
- Monkey Island 2 89,-
- Throddlers 69,-
- Ultima 6 89,-/89,-
- Zool 69,-

ATARI/AMIGA

- 1869 89,-
- Hexuma 99,-
- Humans 79,-
- Lotus 3 69,-/69,-
- Patrizier 89,-/89,-
- Shadow o.B.3 69,-
- Wing Comm. Nov.

- Batman j 59,-
- Sup.Monaco GP2 e 69,-
- Wimbledon Tennis d 79,-
- Wonderboy 2 d 79,-

GAME GEAR

- ChuckRocke 75,-
- Marbl/Madness d 79,-
- Sup.Splash TV e 69,-

- Ninja Taro e 69,-
- Swamp Thing e 69,-
- Toxic Crusaders e 69,-
- Xenon 2 e 69,-

GAMEBOY

- FinalFant3e Nov.
- Ultima e 79,-
- WWF2e 69,-

- Turbo Duo e 699,-
- God Panic SCj 119,-
- Metamo Jupiter SCj 119,-
- PC Genjin j 119,-

PC ENGINE

- Lemmings SCj 119,-
- Power Sports j 119,-
- Shapeshifter SCj 119,-

- Super NES e 299,-
- Super NES d 349,-
- Rampart e 139,-
- TMNT.4 d 129,-
- Soul Blader e 149,-
- Streetfighter d/e 169,-
- Super Star Wars Nov.

SUPFACOM

- Double Dragon e 139,-
- Faceball 2000 e 139,-
- Mario Kart e/j 149,-
- Mickey Mouse j Nov.
- NCCA Basketball e 139,-

- A.T.A.C 109,-
- Hexuma 99,-
- Rudder Pedals 269,-
- Patrizier 99,-
- Strike Commander Nov.
- SWOTL CD-Rom 139,-
- Task Force Nov.

IBM

- Amberstar 109,-
- Kings Quest 6 99,-
- Might & Magic 4 89,-
- Rex Nebular 109,-
- Wizardry 7 109,-

089/7605151
089/7470689

BTX:*Galaxy#
Telefon:089/7605151
Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkungen:Japanisch
eEnglisch dDeutsch
Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr.26 8000 München 70

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

- Aquatic Games US 99,-
- NHL Hockey '93 US 109,-
- Galahad US 109,-
- Double Dragon US 99,-
- LHX Attack Chopper US 109,-
- Team USA Basketball US 109,-
- Sidepocket US 109,-
- Desert Strike US 99,-
- Dragons Fury US 99,-
- Cadash US 109,-
- Arch Rivals US 109,-
- David Robinson US 109,-
- Krustys Funhouse US 109,-
- Alien 3 US 99,-
- Smash TV US 109,-
- Lemmings US 99,-
- Sokoban US 69,-
- Wardner US 69,-
- European Club Soccer DT 109,-

Angebot des Monats:

- Thunderforce 3 DT 89,-
- Ishido US 59,-
- Micky Mouse 2 JP 79,-
- Jordan VS Bird US 89,-
- J. Capriati Tennis 109,-
- Super Shinobi JP 79,-
- Predator 2 US 109,-
- Shadow Dancer US 89,-
- Wonderboy 5 US 109,-
- Donald Duck JP 79,-
- Klax JP 59,-
- Spiderman JP 59,-
- Micky Mouse JP 79,-
- EA-Hockey DT 99,-
- Streets of Rage JP 79,-
- Out Run JP 69,-
- Green Dog US 99,-

Nintendo

Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur DM 299,-
Universaladapter f. Importspiele DM 49,-

Angebot des Monats:

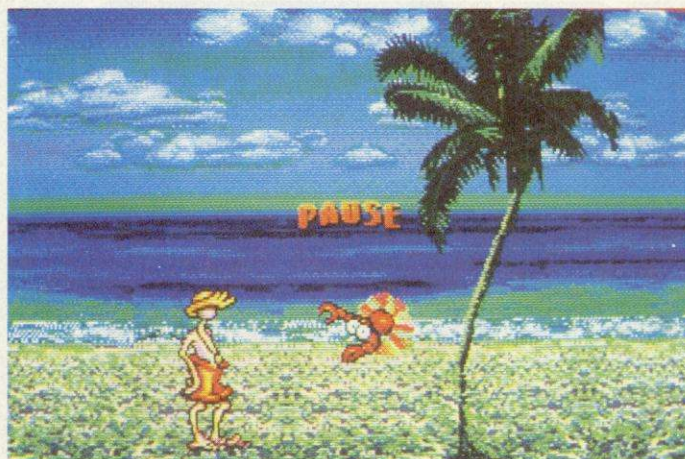
- Arcana US 99,-
- Home Alone US 99,-
- Top Gear US 99,-
- Thunderspirits JP 79,-

- Super Tennis DT 99,-
- F-Zero DT 99,-
- Super Soccer DT 99,-
- Sim City DT 109,-
- Zelda III DT 109,-
- Super R-Type DT 109,-
- Rampart US 99,-
- WWF Wrestlemania DT 129,-
- Terminator 2 (Oktober) 119,-
- Simpsons Krusty Funhouse DT 99,-
- Turtles 4 DT 119,-
- Castlerania 4 DT 119,-
- Super Probotector DT 119,-
- Soulblader US 119,-

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele. Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbel. Versionen der Spiele: DT - Deutsch, US - Englisch, JP - Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.

CWM Computerversand und -shop
Schmedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

Hang loose



Mit dem Regenschirmhut auf der Tolle wird *Greendog* unverwundbar

Greendog

Surfer-Dude *Greendog* wischt sich die Schaumfetzen des letzten Waschgangs vom sonnengebräunten Oberkörper, schlenzt die Surferlocke und wundert sich über das unfreiwillige Fundstück: ein frisch aufgefishetes Halskettchen. Das Schmuckstück baumelt um seinen Hals, bis er sechs Teile eines sagenhaften Azteken-Surfboards gefunden hat.

Die Suche geht über sechs Karibikinseln: Unter anderem besucht Ihr Jamaica, Grenada und Curacao. Neben seinen Schlabberarmen ist *Greendog* mit einer Frisbee-Scheibe bewaffnet, die er gegen Krabben, buntgefiederte Papageien, fünfzackige Seesterne, ausgeflippte Piratenskelette und einsame Touristen schmettert. Dank Extras vergrößert sich die Frisbee-Scheibe zur Super-Disk, bewegen sich Monster im Zeitlupentempo oder ist *Greendog* im Nu topfit. Erledigte Sandlatscher verlieren allerlei kulinarische Genüsse,

wie Pommes-Tüten oder Hamburger. Zum richtigen Zeitpunkt geschnappt, bringen sie Punkte und Energie. Hat *Greendog* erstmal einen Teil seines Weges hinter sich, darf er per Skateboard und einem aerodynamisch fragwürdigen Flugapparat sein Glück versuchen. *Greendog* scrollt sich horizontal über den Strand, und ist ständig bemüht von links nach rechts zu laufen. cd

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE 60%

Grafik: 63% Sound: 60%

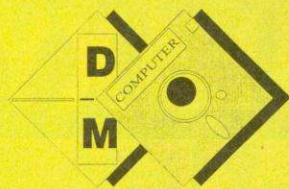
Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: -

Lichtschutzfaktor drei für *Greendog*. Das Outfit des Allround-Surfer mit der schlaksigen Extremitäten liegt zwischen witzig bis lächerlich. Die Gegner sind nett animiert, besonders gut gefielen mir die Papageien und die Eingeborenen in Saba. Musikalisch reißt sich *Greendog* kein Bein aus; ein Reggae-Song wäre angebracht



als die eintönige Schunkelmusik. Trotzdem kommt bei Wellengeplätscher und Papageiengeschrei die Karibikatmosphäre noch halbwegs gut rüber. Das Level-Design ist augenscheinlich in die Bermuda-Shorts gegangen: Nach ein paar ermühtern Strandspaziergängen und beschaulichen Höhlenschlendereien plätschert die



DM COMPUTER
AMIGA und MS-DOS



Software Hardware
Zubehör

	Amiga	IBM/PC			
1869	84,00	104,00	FESTPLATTEN AMIGA 2000		
A.T.A.C.		114,00	GVP Series II ohne SCSI Festpl.	399,00	
Air Support	64,00		inkl. 52 MB Quantum LPS 52S	828,00	
B17 Flying Fortress		124,00	inkl. 85 MB Quantum ELS 85S	978,00	
Caerar (Impressinos)	64,00	79,00	inkl. 105 MB Quantum LPS 105S	1098,00	
Carl Lewis Challenge	64,00	84,00	inkl. 120 MB Quantum LPS 120S	1198,00	
Championship Manager	74,00		jeweils 2 MB Ram für GVP	120,00	
Civilization	99,00	124,00	ALF 3 ohne SCSI Festpl.	369,00	
Cyberblaster	59,00		inkl. 52 MB Quantum LPS 52S	809,00	
Darklands		124,00	inkl. 85 MB Quantum ELS 85S	958,00	
Das Schwarze Auge	a. A.	104,00	inkl. 105 MB Quantum LPS 105S	1068,00	
David Leadbetters Golf		104,00	inkl. 120 MB Quantum LPS 120S	1168,00	
Der Patrizier	84,00	104,00	FESTPLATTEN AMIGA 500		
Dyna Blaster	74,00		GVP Series II ohne SCSI Festpl.	599,00	
Espania 92		94,00	inkl. 52 MB Quantum LPS 52S	998,00	
Falcon 3.0 Data Disk 1		64,00	inkl. 85 MB Quantum ELS 85S	1178,00	
Fire & Ice	64,00		inkl. 105 MB Quantum LPS 105S	1248,00	
Grand Prix Unlimited		84,00	inkl. 120 MB Quantum LPS 120S	1348,00	
Gunship 2000 - Data Disk 1		64,00	jeweils 2 MB Ram für GVP	120,00	
Hexuma	104,00	104,00	Supra 500 XP ohne SCSI Festpl.	498,00	
Indiana Jones 4 (deutsch)		a. A.	inkl. 52 MB Quantum LPS 52S	928,00	
Kings Quest 6	104,00		inkl. 85 MB Quantum ELS 85S	1078,00	
Laser Squad		79,00	inkl. 105 MB Quantum LPS 105S	1148,00	
Leather Goddesses of Phobos 2		94,00	inkl. 120 MB Quantum LPS 120S	1248,00	
Legend of Ryrandia	104,00		jeweils 2 MB Ram für SupraDrive	245,00	
Les Manley Lost in L.A.		84,00	Quantum-Festplatten SCSI		
Links 386 Pro		134,00	Quantum LPS 52S - 52 MB	448,00	
Lost Files of Sherlock Holmes		a. A.	Quantum ELS 85S - 85 MB	599,00	
Lotus Turbo 3	69,00		Quantum LPS 105S-105 MB	699,00	
Lure of the Temptress	74,00	94,00	Quantum LPS 120S-120 MB	799,00	
Match the Day	64,00		Quantum LPS 240S-240 MB	1448,00	
Might & Magic 4		84,00	TURBOKARTEN AMIGA		
NFL American Football		84,00	Blizzard Turbo-Karte	329,00	
No Greater Glory		79,00	A2630-4 MB	1498,00	
Pilots Edge: Falcon 3.0		49,00	A2630-2 MB	1298,00	
Pilots Edge: Lucasfilm		49,00	Super-Nintendo deutsch	329,00	
Push Over	64,00	74,00	Universal-Adaptor	45,00	
Quest for Glory 3		84,00	Action Replay Pro	139,00	
Red Baron Data Disk 1		69,00	Joy Pad für SNES	45,00	
Red Zone	64,00		SUPER NES SPIELE		
Regent	84,00		Arcana	119,00	
Rex Nebular		114,00	Axelay	129,00	
Sensible Soccer	64,00		Castlevania 4	119,00	
Shadow of the Beast 3	74,00		Contra 3	119,00	
Skat 92		74,00	D-Force	119,00	
Summning		74,00	Earth	Loaded	119,00
Ultima 7 (deutsch)		124,00	Devense Force	119,00	
Ultima 7 - Forge of Virtue (englisch)		59,00	Extra Innings	115,00	
Whirlwind Snooker	84,00	94,00	F-Zero	119,00	
Wizadry 7 - Crusaders o. t. Dark Savant	104,00		Final Fantasy 2	129,00	
Wizkid	64,00	64,00	Final Fantasy 2 (engl. Cons.)	119,00	
X-Copy Tools neue Version	89,00		Gradius III	119,00	
Zool	69,00		Jack Nicklaus	119,00	
			Krustys Super	Football	119,00
			Fun House	Chessmaster	104,00
			Lagoon	The Myst	119,00
			Lemmings	The Rocketeer	119,00
			Magic	Thunder Spirits	119,00
			PGA Tour Golf	Topgear	125,00
			Pilotwings	Turtles 4	129,00
			Pit-Fighter	World League Soccer	109,00
			Populous	Ys 3	129,00
			Raiden	Zelda (englisch)	109,00
			Rampart		

Wir versenden Software versandkostenfrei innerhalb Deutschlands
Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine Versandpauschale von 12,- DM

Time Soft * Postfach 191341 * 1000 Berlin 19 * Tel. 030/3218272
* Tel. 030/6855693
* Fax. 030/3218272
DM Computer * Wundtstr. 58/60 * 1000 Berlin 19 * Tel. 030/3218351
DM Computer * Lahnstraße 94 * 1000 Berlin 44 * Tel. 030/6842994
Ihlow Comp. * Bizetstraße 74 * 1120 Berlin

Knochenbrecher



Mächtig heftig: Die kleinen Sprites lassen's ganz schön krachen

Super High Impact

Arenas Automatenumsetzung *Super High Impact* bringt Euch American Football auf die harte Tour näher. Die Football-Simulation protzt mit brutalen Kampfeinlagen und actionhaltigem Spielverlauf. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für den Spielmodus (allein bzw. zu zweit gegen den Computer oder gegeneinander). Nun wählt der Football-Fan einen von drei Schwierigkeitsgraden und die passende Mannschaft aus 18 vorhandenen. Auf dem Rasen wird nach allen Regeln der Football-Zunft um das lederne Ei gebolzt. Dabei stehen Euch während der Offense und Defense rund 30 verschiedene Taktiken zur Verfügung. Auf Knopfdruck wird während der Offensive gepasst oder eine Art Turbo aktiviert (ist allerdings nur einmal je Spieler erlaubt). In der Defensive dürft Ihr tacklen oder dem Gegner aufs Nasenbein hüpfen. Soweit ist *Super High Impact* eine ganz norma-

le Footballsimulation. Wie der Automat, greift das Modul jedoch auf einige Sonderregeln zurück. So wird in einigen Situationen fleißig geprügelt. Wer hierbei am schnellsten die Feuerknöpfe drückt, gewinnt letztendlich die wüste Schlägerei. Bei besonders gelungenen Tackles erscheint ein "Hit-O-Meter", das per Knopfdruckerei hochgetrieben wird. *kn*

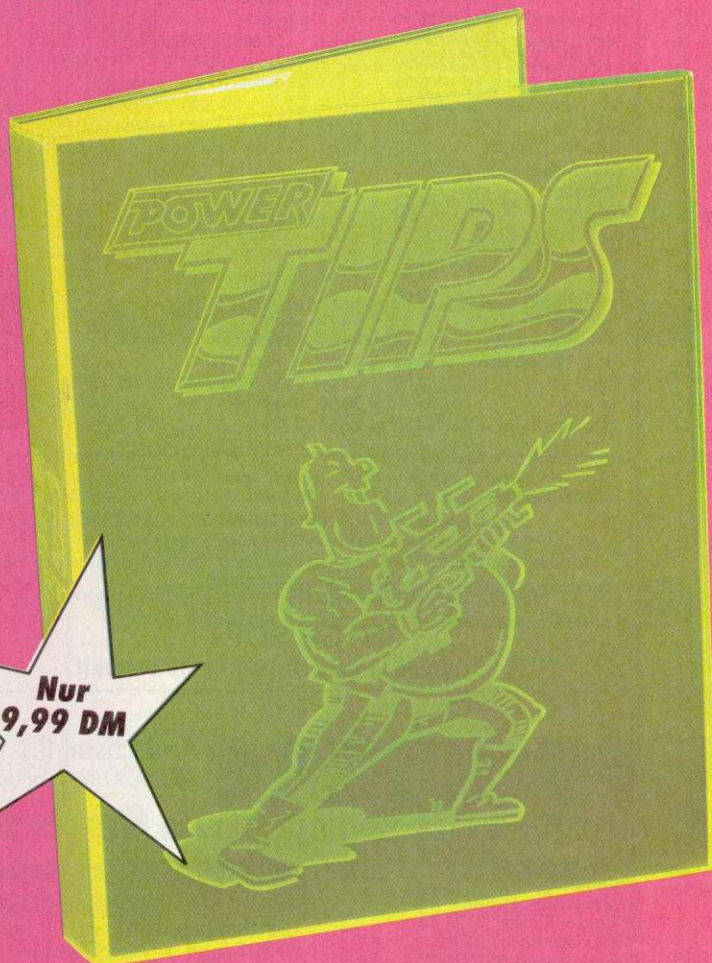
Genre: Sport	
Hersteller: Arena	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Traumfabrik	
MS-DOS	70%
Grafik: 64%	Sound: 74%
Schwierigkeit: einstellbar	
Besonderheiten: zwei Spieler	

Schon wieder landet Christians Quarterback mit blutender Nase im Schlamm, während meine Mannen ihm das Knie in die Kehle schieben. Solche Vorgehensweisen stehen in Arenas Action-Football auf der Tagesordnung. Die teils sehr detaillierte Grafik bietet zwar kaum Überblick, hebt die brutalen Szenen jedoch deutlich her-



vor. Die Digsprache und fetzigen Soundeffekte sind toll gemacht und bringen Euch gehörig in Stimmung. Das Spiel ansich bietet dank kompetenter Steuerung nette Football-Unterhaltung. Am Thron der Vorzeigesimulation *John Madden Football* rüttelt *Super High Impact* jedoch nicht. Die mangelnde Realitätsnähe

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Nur 9,99 DM

Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28

Ja, ich will Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

INTER SOFT

Bestellannahme Montag bis Freitag von 8-17 Uhr
Telefon: 0581-76314, Telefax: 0581-14461

PREISLISTEN-AUSZUG

	PC	Amiga		PC	Amiga
1869	88,50	74,50	Hexuma	89,50	-
Aces of the Pacific	79,50	-	Hook	78,50	63,50
Aquatic Games	-	64,50	Hongkong Mahjong Pro	75,50	-
A T A C	104,50	-	Indiana Jones 4	86,50	-
A-Train	96,50	-	Jaguar XJ 220	-	59,50
B 17 Flying Fortress	104,50	-	John Madden Football 2	61,50	-
Battle Isle	78,50	72,50	Leisure Sweet Larry 5	93,50	74,50
Battle Isle Data Disk	44,50	45,50	Links 386 Pro	98,50	-
Bundesliga Manager Pro	71,50	71,50	Lord of the Rings 2	88,50	-
Civilisation	94,50	79,50	Lotus 3	-	58,50
Darklands	116,50	-	Lure of Temptress	79,50	71,50
Das schwarze Auge	85,50	75,50	Mad TV	85,50	71,50
Der Patrizier	86,50	75,50	Mantis	115,50	-
Dune	78,50	72,50	Might + Magic 3	87,50	73,50
Dungeon Master	79,50	-	Monkey Island 2	87,50	85,50
Dyna Blasters	-	68,50	Perfect General	86,50	79,50
Epic	74,50	65,50	Premiere	-	72,50
Eye of the Beholder 2	85,50	74,50	Push Over	72,50	-
Falcon 3.0	94,50	-	Sherlock Holmes (The last file)	89,50	-
Fire + Ice	-	59,50	Ultima 7	87,50	-
Global Effect	81,50	73,50	Zool	-	58,50

Alle Spiele deutsche Version oder dt. Anleitung. Fordern Sie unsere **GESAMT-PREISLISTE** an! Wir liefern alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Titel.

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand.

VERSANDKOSTEN: bei Vorkasse 5,- DM, mit UPS 9,- DM, Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr.

AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. Ab 300,- DM 2 % SKONTO.

INTER SOFT

H. u. T. Rupp - Postfach 1932 - 3110 Uelzen 1

FUNWARE

Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck

Tel 0512/492626 Fax 0512/361442 **Austria**

MS DOS

Might & Magic 4 798,-
Wizardry 7 798,-
Wing Commander 3 98,-
Indiana Jones 4 dt 798,-
Rex Nebular dt 798,-
A.T.A.C. dt 798,-
Lost Files Sherlock Holmes dt 798,-
B17 Flying Fortress 748,-
CD Shareware Bonanza 1098,-
(3 CD Set - über 20.000 Prg)
NEWS: X Wing Fighter, Strike
Commander, F15 Strike Eagle 3, Task
Force 1942, CD Ghost
SOUNDBLASTER 2.0 1660,-
Thrustmaster Joysticks 1698,-
Gravis Gamepad 498,-
MITSUMI CD ROM 2990,-
ind. Controller, intern

WELTNEUHEIT!!

FW KEYSTATION 386
im Vertrieb der FW Computer Systems,
vollständiger MS Dos PC im Tastatur
format (386SX/25Mhz bis
486/33Mhz),
ind. Festplatte, Floppy, ... ab 8580,-
(verschiedene Versionen lieferbar)

SEGA MEGA 1990,-

Aquatic Games 798,-
Dragon's Fury 838,-
Galahad 898,-
Jennifer Caprianti Tennis 868,-
Bare Knuckle jp 498,-
Alien 3 835,-
Sonic 2 a.A.
Predator 2 835,-
Smash TV 835,-
Team USA Basketball 968,-
Pro3 Joypad 299,-

TURBO DUO 5CD Set 5990,-

Importierte nur für Export zugelassen. Irrtümer, Preis
änderungen & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht
für Kompatibilität der Videospielsysteme. Preise in ÖS.

Alle Spiele & Geräte US Importe, ausgen. jp Japanimport & dt deutsche Version/Anleitung

SUPER NES DT 2990,- incl. Universal Adapter

UNIVERSAL ADAPTER 349,-
für ALLE Spiele auf ALLEN Systemen
Axelay 1198,-
Dino City 1038,-
Mario Kart 998,-
Wings 2 Aces High 998,-
Turtles in Time 1098,-
Super Contra 3 1068,-
Joe & Mac 1038,-
Super Double Dragon 1158,-
Battle Clash 798,-
(für Super Scope)
Street Fighter 2 1398,-
Race Drivin 1038,-
NCAA Basketball 998,-
Soul Blazer 1068,-
Faceball 2000 1038,-
Gunforce 1068,-
Parodius jp 1158,-
Super Star Wars a.A.
High Tech Joypad dt 298,-

GAME GEAR 1990,-

Smash TV 698,-
Terminator 598,-
Chuck Rock 598,-
Super Monaco 2 598,-
Wimbledon 498,-

GAME BOY 990,-

Tom & Jerry 598,-
Simpsons 2 549,-
Super Mario 2 a.A.
Crystal Quest 398,-

AMIGA

Gravis Game Pad 449,-
Wing Commander dt 798,-
Lotus 3 Final Challenge dt 498,-
Humans dt 599,-
Troddlers dt 538,-
Indiana Jones 4 ? 498,- ?

VISA, MASTER & EURO CARDS WELCOME

Versand ÖS 50/-Nachnahme. Geldern ausschliesslich unsere Geschäfte/bed. Händleranfragen erwünscht.

videospiele/tests

Bart on Elm Street



Traumhaft? Als "Bartzilla" Atomkraftwerke hochjagen.

Bart's Nightmare

Schon seit einiger Zeit schlägt sich Kultfigur Bart Simpson durch die Schaltkreise einheimischer Computer und Videospielsysteme. Auf Nintendos 16-Bitter feiert der Chaos seinen Einstand in einer ganz besonderen Form: als Alptraumer.

Eure Aufgabe ist es, neun verschwundene Seiten Schulaufgaben wieder zu finden und Bart somit einen gemächlichen Schlaf auf den halb fertigen Hausaufgaben zu ermöglichen. Auf einer abgedrehten Traumstraße steuert Ihr Bart auf der Suche nach den herumflatternden Blättern. Jede Menge Feinde, wie laufende Briefkästen, Schulbusse, Omas und Statuen trachten Euch nach dem Leben. Trefft Ihr auf eine der verloren gegangenen Seiten, wartet ein Spiel auf Euch, in dem die Hausaufgabenseite erkämpft wird.

Fünf verschiedene Spiele müssen durchlebt werden, bevor Bart zur Ruhe kommt. In "Bartzilla" ballert Ihr auf alles

was sich bewegt. Im "Temple of the Maggie" hüpfen Ihr als Indiana Bart über Abgründe, während Ihr in "Bartman" als eben jener durch die Luft düst und mit einer Schleuder böse Ballonfahrer gen Boden schickt. "Itchy & Scratchy" bietet eine muntere Katzenjagd, "Bart's Bloodstream" erinnert hingegen an die "Reise ins Ich": In einem Blutgefäß pumpt ihr bössartige Viren auf. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Acclaim

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Acclaim

SUPER NES 62%

Grafik: 68% Sound: 66%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: US-Import

Den Witz der Simpsons-Fernsehserie konnte bis heute von keiner Computer- oder Videospieladaption erreicht werden. *Bart's Nightmare* bildet dabei traurigerweise keine Ausnahme. Trotz wunderbarer Grafik und abgedrehter Musik will das Spiel kaum motivieren. Die einzelnen



Abwechslung und gehen bei wiederholtem Spielen gehörig auf die Nerven. Zum einen hapert's an innovativen Ideen, zum anderen erweist sich die Steuerung in fast allen Disziplinen als ungenau. Überzeugen kann lediglich der Supermann-Verschnitt "Bartman" und die Virenjagd "Bart's Bloodstream", wobei ersteres

Cowabunga Qattro

Turtels in Time



Ekel-Krang (Oberbösewicht Shredders rechte Hand) hat mit

einem üblen Zeittrick, daß Symbol der amerikanischen Unabhängigkeit, die New Yorker Freiheitsstatue entmaterialisiert. Um das beliebte Bauwerk zurückzuholen, prügeln sich die Kröten Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphaelo durch Kohorten von Shredder-Ninjas und fetten Endgegnern. Die Söldner des Statur-Entführers werden mit einfachen Tritten oder einer von sechs Spezialattacken zermalmt. Lebensenergie ziehen die Turtels aus ihrem Leibgericht: Pizzas. Auf dem Weg durch die Zeit kommen die glorreichen Vier nicht um Steinzeit, Piratenkaribik, den Wilden Westen und ein Zukunftslevel herum, dabei werden bunt 3-D Renngrafik, Horizontal- und Vertikalscrolling und Hochgeschwindigkeitspassagen gemixt. Ihr beget Euch allein oder zu zweit auf Shredderjagd, wollt Ihr noch mehr Shredder-Sträß, könnt Ihr gegen die Uhr spürten oder gegen Euren Partner den Krötenpanzer klopfen. Die vier Aquariumritter machen einen Supereindruck: Action-Fans und solche, die es werden wollen, sollten unbedingt zugreifen. *cd*



Die Turtels schnaufen in glasklarer Sprachausgabe

Genre: Action

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Konami

SUPER NES 80%

Grafik: 76% Sound: 70%

Schwierigkeit: leicht

Besonderheiten: zwei Spieler

Schlag um Schlag

MVP Baseball



Roger Clemens, amerikanscher Baseballstar, kassiert für jeden Wurf runde vier Riesen. Alle Super-NES-Besitzer dürfen sich den bewundernswerten Arm des Supersportlers ausleihen und in Acclaims MVP Baseball die amerikanische Profiliga durchspielen.



Roger haut drauf: Jeder Schlag ein Home Run

Alleine oder mit einem Kumpel, wird in der Liga und in einem zünftigen Freundschaftsspiel der Schläger geschwungen. Im Stadion laßt Ihr auf Knopfdruck den Baseballschläger sprechen und wetzt von Mal zu Mal. Steuert Ihr den Pitcher (Werfer), stehen Euch in Kombination mit dem Steuerkreuz etliche Würfe zur Verfügung. Triff der Batter (Schläger) den Ball, wechselt die Perspektive und Ihr rennt mit einem Feldspieler dem Lederei hinterher. Genau hier knabbert bei MVP Baseball der Holzworm: Die Feldspieler lassen sich zwar einfach steuern – die Perspektive wechselt jedoch so ungeschickt, daß Euer Mann die entscheidenden ersten Sekunden planlos herumirrt. Baseball-Fans sollten sich das Modul, dank hübscher Grafik, professionellem Sound und flottem Zwei-Spieler-Modus trotzdem zulegen. *kn*

Genre: Sport

Hersteller: Ljn

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Galaxy

SUPER NES 65%

Grafik: 67% Sound: 45%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: US-Import, zwei Spieler, Paßwort

TEL.: 0561/24453
FAX: 0561/285097

ADVENTURE/ROLLENSPIELE

Amazon	*78,- E	63,- D	Leisure S. Larry 5	66,- D	63,- D
Bane of cosmic	75,- D	24,- H	Leds Manley Lost LA	75,- H	39,- D
Bards Tale 3	63,- H	*63,- H	Lord of the rings 2	72,- H	63,- H
Bards Tale Constr.	81,- H		Lure o. t. Tempress	60,- D	54,- D
-Trilogy (BT 1-3)			Maniac Mansion	57,- D	57,- D
Bat 2	*75,- D	*69,- D	Might and Magic 3	75,- D	63,- D
Cruise f. a. Corpse	57,- D	57,- D	Might and Magic 4	63,- E	
Crusaders of Dark	75,- E		Monkey Island 2	75,- D	75,- D
D-Generation	39,- H	39,- H	Myth	75,- D	51,- H
Darklands	99,- E		Police Quest 3	66,- D	63,- D
Das schwarze Auge	75,- D	*63,- D	Pools of Darkness	75,- D	63,- D
Daughters of Serpe	*75,- H		Prophecy of shadow	*75,- D	*63,- D
Dune	63,- D	57,- D	Quest for Glory 3	66,- E	
Dungeon Master	63,- D		Rex Nebula	81,- H	
Elvira 2 Jaws of C	48,- D	48,- D	Secret Monkey Isld.	75,- D	63,- D
Eye of Beholder 2	75,- D	75,- D	Showdowns	73,- D	73,- D
Gateway	83,- E		Sherlock Holmes	*81,-	
Hook	88,- H	66,- H	Space Quest 4	66,- D	60,- D
Indiana Jones 3	75,- D	63,- D	Space Quest 5	*66,- D	
Indiana Jones 4	81,- D	*75,- D	Spirit o. Adventures	73,- D	66,- D
Islands of Dr. Brain	*66,- D		Sir Trek	*91,- D	
Kings Quest 5	78,- E	75,- H	Ultima Trilogy 2	66,- H	66,- H
Kings Quest 6	78,- E		Ultima 6	39,- E	63,- E
Laura Bow 2	66,- D		Ultima 7	66,- D	
Legend		57,- H	-Data Forge of Vir	39,- H	
Legends o. Kyrandia	*66,- D	*60,- D	Ultima Underworld	66,- H	
Legends of Valour	*66,- D	*60,- D	Zak McCracken	57,- D	57,- D

ACTION/ARCADE

Agony		51,- H	-More Lemming Prog	57,- H	51,- H
Apidya	57,- H		Lemmings 2	*75,- H	*63,- H
BC Kid	60,- H		Locomotion	*57,- D	51,- D
Budokan	24,- H	24,- H	Maniax	21,- H	21,- H
Bug Bomber	57,- H	51,- H	Paramax	21,- H	21,- H
Double Dragon 3	57,- H	51,- H	Pinball Dreams	*57,- H	*57,- H
Dyna Blaster	*66,- H		Pot Panic	73,- H	66,- H
Fire and Ice		48,- H	Push Over	73,- H	66,- H
Hägar d. Schreckl.		51,- D	Robocop 3	*73,- H	66,- H
Humans		48,- H	Rodland		51,- H
Hyperspeed			Shadow o. t. Beast 3	54,- H	
Leander	49,- H	51,- H	Silly Putty		48,- H
Lemmings	60,- H	51,- H	Super Tetris	72,- H	66,- H
-More Lemming Data	51,- H	39,- H	Sword and the rose		21,- H
Lemmings Doub. Pack		*78,- H	Terminator 2	73,- H	66,- H

STRATEGIE/SIMULATION

1669	75,- D	63,- D	Mad TV	75,- D	63,- D
A-Train	75,- D		-Data Disk	*21,- D	*21,- D
A.T.A.C.	87,- H	*78,- H	Mantis	99,- H	
AA - War i. t. skies	*84,- H		Perfect General	*75,- D	69,- D
Aces of t. Pacific	68,- H		-Data Disk	39,- H	*39,- H
Air Land Sea	81,- H		Pirates	54,- H	54,- H
Air Sea Supremacy		63,- H	Planets Edge	75,- D	
Air Warrior		66,- HG	Populus 1	24,- H	24,- H
Airbus A 320	81,- D	81,- D	Populus 2		63,- H
Armour Geddon	*78,- H	51,- H	-Data Disk		*30,- H
B 17 Flying Fortr.	87,- H	*78,- H	Populus 2 Plus		*72,-
Battle Isle	63,- H	63,- H	Powermonger	72,- H	
-Data Disk	39,- H		Premiers		57,- H
Birds of Prey	81,- H	72,- H	Railroad Tycoon	81,- H	72,- H
Centurion Def. Rome	24,- H	24,- H	Rampart	63,- H	*51,- H
Chuck Y. Aft. 2.0	24,- H	24,- H	Red Baron	66,- D	63,- H
Chuck Y. Air Combat	75,- D		-Mission Disk 1	48,- E	
Civilization	87,- D	72,- D	Red Zone		51,- H
Command HQ	72,- H		Scenario	63,- D	*57,- D
Crisis in Kremlin	81,- H		Secret Weap of LW	75,- E	
Der Patrizier	75,- D	63,- D	-DO 335/He 162 je	33,- E	
Dungeon M./Chaos S		*57,- H	-P 38/P 80 je	27,- E	
Elite	54,- H	54,- H	Siege	60,- E	
Emerald Mine 1 od. 3		21,- H	Silent Service 2	72,- H	72,- H
Emerald Mine 2		21,- H	Sim Ant	89,- D	89,- D
Epic	73,- H	66,- H	Sim C. Arcl. 2, Terr je	37,- H	37,- H
F 117A Nighthawk	87,- H		Sim City/Populus	73,- H	73,- H
F 15 Str. Eagle 3	*93,- H		Space Max	72,- D	57,- D
F 19 Stealth Fight	49,- H	72,- H	special Forces	81,- H	72,- H
Falcon 3.0	87,- D		spellcraft	*75,- D	
-Mission Disk 1	51,- H		Star Control 2	*63,- H	
Flames of Freedom	49,- H	72,- H	Starflight 2	63,- H	54,- H
Global Effect	72,- H	63,- H	Steigenbg. Hotelm.	59,- D	52,- D
Go Simulator	88,- H		Strategy Master	*69,- H	*63,- H
Grandmaster Chess	63,- H		Strike Commander	*87,- H	
Gunship 2000	87,- H	*75,- H	Task Force 1942	*93,- H	
Gunship 2000 Data	51,- H		Their finest hour	63,- H	63,- H
Harrier Jump Jet	*93,- H		-Missions Disk	27,- H	27,- H
History Line 14-18	*81,- D	*69,- D	UMS 2	81,- H	72,- H
Immortal	63,- H	24,- H	Wing Commander	39,- H	*81,- D
Imperium	24,- H	24,- H	Wing. Comm Edition	78,- H	
Jaguar XJ 220		48,- H	Wing Commander 2	66,- D	
Knights of the sky	49,- H	75,- H	-Sp. Op. 1, 2, Speed je	39,- H	
M 1 Tank Platoon	81,- H	72,- H	Winzer	73,- D	66,- D

SONSTIGES

Big run	51,- H		Heimdall	*88,- D	73,- D
Bitmap Brothers 1	54,- H		Hexuma	75,- D	75,- D
Bundesl. Manag. Prof.	33,- D	63,- D	Indianapolis 500	63,- H	54,- H
Captive 1	*63,- H		Jimmy White Snook.	63,- H	
Carl Lewis Olympic	33,- H	51,- H	Links		63,- H
Chaos Engine		*51,- H	Links 386 Pro	78,- H	
Cheat em up 3		21,- D	Lotus 3		48,- H
(Lösungen für ca. 500 Amiga-Games)			Mega-Lo-Mania	*69,- D	
Crazy Cars		51,- H	Monster Pack 2		51,- H
Cytron		*57,- H	Rome AD 92	*75,- H	
Daily Cov. Girl Pok	57,- H	51,- H	Sensible Soccer		48,- H
Dark Half	*63,-		Spellcasting 301	63,- E	
Espana 92	60,- H	54,- H	Sports Collection	63,- H	57,- H
Fantastic World	*78,- H	*69,- H	Striker	51,- H	
First Samurai	57,- H		Troddiers		48,- H
Formula one GP	*87,- H	72,- H	Viking Fields	66,- H	
Front P. S. Football	*66,- E		Vroom		66,- H
Games Summer Chall	63,- H		-Data Disk		41,- H
Games Winter Chall	63,- H	*63,- H	Waxworks	*63,- D	*63,- D
Gobliins	66,- H	66,- H	Wizkid	51,- H	66,- H
Grand Prix unlimit	63,- H		WWF Wrestling	73,- H	66,- H
Great Courts 2		57,- H	Zool		48,- H
Hardball 3	63,- E		Zyconix	*51,- H	*51,- H

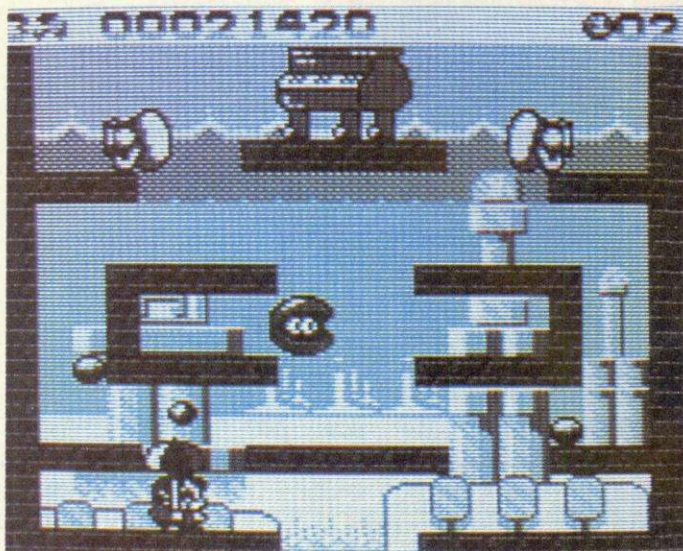
* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch Wir führen nur die obigen Spielteile, Ausnahme aktuelle Neuerscheinungen. Preisliste 1. Amiga u. C64 gegen frankierten Rückumschlag. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Versandkosten 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten. Kein Ladenverkauf. Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache 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 Güteschrift. Nachnahme zusätzlich + 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr.

HANDHELD CORNER

Game Boy

An *Bubble Bobble* wird sich wohl jeder Game-Boy-Besitzer erinnern. Rechtzeitig zu Weihnachten bringt der englische Softwaregigant Ocean den dritten Teil, *Parasol Stars*, in die Läden. Mit einem Regenschirm bewaffnet, macht sich Knuddel Bubby auf den Weg durch etliche Levels. Alle Angreifer lassen sich entweder mit dem Schirm bearbeiten oder mit Wassertropfen beschießen. Sammelt Ihr auf Eurem Regenschirm genug Tröpfchen, darf sogar eine alles wegsplündernde Wasserflut aktiviert werden. Neben vielerlei Extras, sammelt Ihr Süßigkeiten und allerlei andere Leckereien.

Desweiteren ist der vielversprechende *Mario*-Nachfolger *Super Mario Land 2* im Anrollen. Diesmal kämpft Ihr Euch, wie in den NES- und Super-NES-*Marios*, über eine Landkarte. Hier watschelt Ihr von einem Jump'n'Run-Level zum anderen. Erste Bilder versprechen niedliche und zeitgemäße Grafik. Ob der zweite Teil den Vorgänger in Sachen Spielwitz und Motivation schlägt, erfahrt Ihr einer unserer nächsten Ausgaben.



Auch Rollenspieler kommen nicht zu kurz. Mit *Knight Quest* bringt Taito ein Rollenspiel à la *Final Fantasy* auf den amerikanischen Markt. Ihr steuert den mutigen Krieger Will, der, wie so oft, das schöne Heimatland vor bössartigen Eindringlingen befreien soll. Im Gegensatz zu zahlreichen anderen Rollenspielen, trägt Will dabei seine Techtelmechel mit ungezogenen Monstern in Echtzeit aus. Wann das Modul offiziell erscheint, steht noch nicht fest.

Game Gear

Game-Gear-Freunde dürfen sich ebenfalls auf den Weihnachtsmann freuen. Mit *Chuck Rock* steht ein witziges Jump'n'Run ins Haus, das Euch in die Rolle des Neandertalers Chuck versetzt. Seine Frau wurde geklaut und nun geht der schwergewichtige Urmensch auf die Suche. Gegen die Gefahren des Urwalds macht sich sein stattliches Bäuchlein bezahlt, mit dem er angreifende Urzeitmonster einfach vom LCD-Screen schubst. Zudem hebt Chuck ab und zu einen Felsen auf, der noch etwas mehr Schaden anrichtet.

Kanonenkeilerei

Rampart



Rampart entführt Euch ins Mittelalter. Wurde damals eine Jungfrau geklaut oder der hauseigene Brunnen mit naturidentischen Aromastoffen vergiftet, machten die Burgherren ihre dicken Kanonen klar und gaben sich ordentlich eins auf die Mütze.

In der Super-NES-Adaption des Spielhallenhits Rampart dürft Ihr alleine oder zu zweit dem explosiven Hobby unserer Vorfahren fröhnen. Aufgabe ist es, angreifende Schiffe (Einspielermodus) oder des Kollegen Festung (zwei Spieler) zu vernichten. Mit einem Fadenkreuz ballert Ihr unter Zeitdruck auf den Gegner, der wiederum Eure Festung attackiert. Danach müssen die Burgmauern mit Tetris-ähnlichen Klötzchen möglichst schnell geflickt werden.

Rampart für Nintendos 16-Bitter spielt sich längst nicht so grandios wie das Spielhallen-Vorbild. Zwar darf jetzt in 3-D gefeuert werden, die biedere Steuerung (nur zwei Knöpfe sind belegt) sowie das etwas zu große und dadurch unübersichtliche Spielfeld lassen jedoch keinen wahren Feldherrenspaß aufkommen. Taktiker sollten trotzdem reinschauen – die Spielidee ist einmalig. *kn*



Rampart in 3-D: leider nur im Einspielermodus möglich

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Galaxy

SUPER NES 75%

Grafik: 39% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import, zwei Spieler, Paßwort

Dragon's Trap

Die Umsetzung des gleichnamigen Master-System-Highlights beschert dem Game-Gear-Fan ein brillant ausgestuftes Action-Adventure. Im Vergleich zum bereits getesteten Japan-Import hat sich nur der Text auf Bildschirm verändert. Spielerisch überzeugt das Modul mit feinen Puzzles, flotter Action und einem abwechslungsreichen, motivierenden Levelaufbau. Die Grafik ist gut erkennbar, die Paßwörter nicht allzu lang – kurzum: ein Topspiel. *mg*

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 90 Mark

GAME GEAR 83%

Grafik: 67% Sound: 52

Schwierigkeit: mittel

Wimbeldon

Das erste offizielle Game-Gear-Tennis bietet den Filzballfans neben dem Schaukampf einen Turniermodus inklusiv Paßwörter. Via Link-Kabel tretet Ihr mit einem Partner im Doppel an oder fordert ihn höchstpersönlich. Wer sich für flottes Action-Tennis begeistert und unterwegs auf den weißen Sport nicht verzichten kann, darf zuschlagen. *Wimbeldon* ist eine mittelmäßige Sportsimulation mit einigen netten Spielmodi und einer "So la la"-Präsentation. *mg*

Genre: Sport

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 90 Mark

GAME GEAR 56%

Grafik: 53% Sound: 40

Schwierigkeit: mittel

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

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**



Super off Road

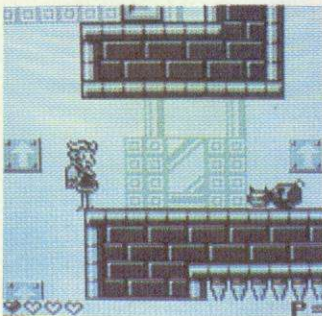
Wie beim Spielhallenvorbild steuert Ihr zu zweit oder allein den Dünenbuggy über einen Sandparcour und weicht allerlei Gegenständen aus. Siegpriämien dürfen im Shop gegen bessere Bereifung, tolle Stoßdämpfer und Motoren getauscht werden. Dabei habe ich selten so eine miese Steuerung erlebt. Selbst nach Übungsstunden trullern die Buggys in Schlangenlinien über den Kurs. Nur für Leute, die gerne im Kreis fahren. *vw*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 49%

Grafik: 60% Sound: 52%

Schwierigkeit: schwer



The Jetsons

Die abgedrehte Zukunftsfamilie feiert auf dem Game Boy ihren Einstand. In einem Jump'n'Run steuert Ihr wahlweise einen der drei Familienmitglieder durch in alle Richtungen scrollende Levels und behauptet Euch gegen finstere Roboter und Terminatoren. Per Knopfdruck nehmt Ihr Kisten auf, werft sie 'gen Feind oder aktiviert die unterschiedlichsten Extras. Solide Grafik und Musik laden ein, das Spiel ist insgesamt aber etwas zu schwer und eintönig. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 63% Sound: 66%

Schwierigkeit: schwer



Super Monaco

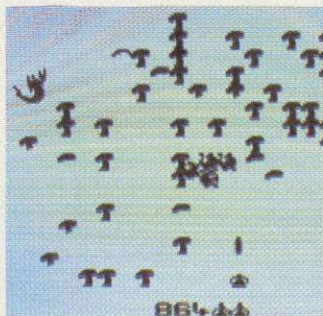
Nach der Mega-Drive-Variante dürfen Rennspieler Ayrton Senna's Flitzerei auf dem Game Gear bestaunen. Wieder rast Ihr durch flinke 3-D-Grafik und kämpft Euch durch die WM, inklusive Zwei-Spieler-Link und einem Quality-Modus. Die Unterschiede zum ersten Teil sind unbedeutend, lediglich die Grafik ist flüssiger und es existieren einige neue Features. Fans ohne den ersten Teil sollten die actionlastige Raserei kaufen. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 70%

Grafik: 72% Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel



Centipede

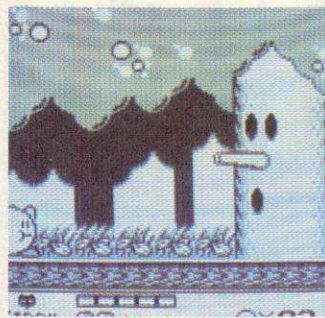
Der Klassiker-Reigen reißt nicht ab: Nach *Asteroids* und *Missile Command* schlängelt sich *Centipede* in den Modulschacht. Die Entwickler hielten sich erneut an die Arcade-Vorgaben: Eklige Tausendfüßler bahnen sich den Weg durch einen Pilzwald bis zum eigenen "Raumschiff". Via Link-Kabel dürfen sich sogar zwei Wagemutige der Invasion stellen. Nostalgie-Fans freuen sich, trotz müder Grafik, über die solide Umsetzung. Testmuster von Laguna. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 42%

Grafik: 21% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

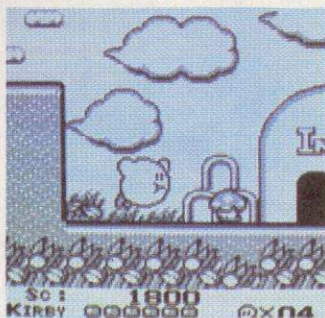


Kirby's Dream Land

In einem traumhaft schönen Land lebte ein nettes Völkchen, das den ganzen Tag damit verbrachte, Leckereien einzusammeln und sich von magischen Sternen bescheinen zu lassen. Dem bössartigen König Dedede gefiel dies gar nicht, und so überfällt er es kurzerhand. Schwubbdwupp: die ausgeraubten Traumländer nagen am Hungertuch. Nur einer kann sie retten: Klein-Kirby.

Ihr schlüpft in die Rolle von Kirby und sammelt in den fünf Höhlen des Dedede-Bergs alle geklauten Lebensmittel und Magiesterne ein. Die Welt wird dabei von der Seite gezeigt und scrollt munter in alle Richtungen. Ihr steuert den Kirby, der auf Knopfdruck sein Maul aufmacht und alles ansaugt, was in seine Nähe gerät. Angesaugte Feinde werden wieder ausgespien und reißen noch ein weiteren Angreifer mit sich. Desweiteren hat Kirby besondere Flugeigenschaften. Er saugt Luft an, bläst sich auf und kann so fliegen.

Kirby's Dream Land überzeugt vor allem mit seiner Originalität. Kirby läßt sich einfach und komfortabel steuern, sieht niedlich aus und kann wesentlich mehr, als man ihm zutraut. Dummerweise garantiert ein innovatives Helden-sprite nicht für hochklassige Unterhaltung. Schlampereien im Leveldesign und der nicht vorhandene Schwierigkeitsgrad nerven zusätzlich. Testmuster von Flashpoint. *kn*

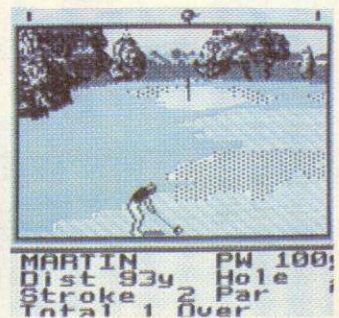


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 72%

Grafik: 71% Sound: 60%

Schwierigkeit: leicht



Jack Nicklaus Golf

Edel-Golfer *Jack Nicklaus* stand Accolades Golfersimulation schon auf etlichen Systemen Pate. Nun findet auch der Game-Boy-Besitzer an der Schlagtechnik des Supergolfers seine Freude.

Zu Beginn sucht Ihr Euch einen von vier Golfkursen á 18 Löcher aus. Jeder Kurs hat seine eigene, charakteristische Landschaft. So darf im Wüstensand, inmitten einer Bergwelt oder in einer Parklandschaft eingelocht werden. Der vierte Kurs ist eine Sammlung von Jack's Lieblingsplätze aus aller Welt. Habt ihr Euch für den Platz entschieden, darf die Anzahl der Spieler (bis zu vier) und die Spielweise eingestellt werden. Dabei locht Ihr entweder um Geld oder Punkte ein.

Auf dem Rasen angekommen, steigt Ihr entweder direkt in den Wettkampf ein oder übt im "Practice Mode". Dürft Ihr endlich zuschlagen, seht Ihr die Umgebung in 3-D und Euer Männchen von hinten. Im unteren Bildschirmteil finden sich nützliche Informationen, wie Gefälle, Windstärke und -richtung. Auf Knopfdruck wird mit dem vorher ausgesuchten Schläger losgelegt.

Jack Nicklaus Golf bietet Game-Boy-Golfern eine gute 3-D-Simulation der Edelsportart. Die vielen Kurse und Spielmodi motivieren gehörig, die Grafik sieht zudem recht gut aus. Einziges Manko: Der Bildschirm baut sich nach jedem Schlag sehr langsam auf's neue auf. Testmuster von Galaxy. *kn*

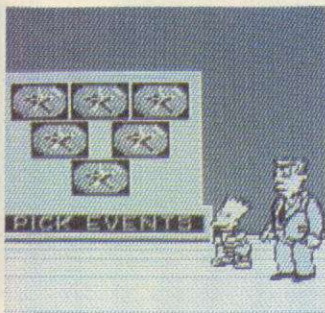


Genre: Sport
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 54% Sound: 32%

Schwierigkeit: einstellbar



Bart vs. the Juggernauts

Bart Simpson und seine Chaoten-TV-Familie erreichten in Deutschland bislang leider nicht den Klutstatus, den sie in den USA genießen. US-Spießer leiden eben unter anderen Problemen als der deutsche Durchschnittsmichel. Kein Grund für Acclaim, nicht noch ein Geschicklichkeitsspiel um die Abenteuer von Bartman auf den Markt zu bringen. Frei nach der amerikanischen Dampfbacken-Unterhaltung "American Gladiators" tritt Bart in sieben Kampf-Disziplinen gegen die gefährlichen Juggernauts an. Der Wettkampf geht über mehrere Fernsehfolgen, sprich Wochen und wird natürlich von mal zu mal gefährlicher. In der ersten Ausgabe steuern wir Bart durch ein Labyrinth aus stromführenden Platten und düsen mit dem Skateboard über eine Sprungschance. In jeder weiteren Folge kommen ein paar neue Wettbewerbe dazu. So prügelt Ihr Euch mit riesigen Keulen, tastet über ein Minenfeld, haut den Lukas oder catcht mit den Juggernauts in der Arena. Für jeden gewonnen Wettbewerb gibt's einen fetten Geldpreis. Wer besonders erfolgreich ist, darf an ein paar Bonus-Wettbewerben teilnehmen.

Bart und wir kommen ganz schön ins Schwitzen, bevor alle Disziplinen siegreich absolviert sind. Obwohl es recht knackig zugeht und sich der Erfolg erst nach längeren Übungsphasen einstellt, bleibt die gute Laune nicht auf der Strecke. Technisch kann der Bart-Fan dagegen nicht ganz zufrieden sein. Besonders, wenn der Winz-Bildschirm scrollt, sind Hindernisse auf der Strecke nur schwer zu erkennen — Ausweichen ist Glückssache. Nervig sind die ewigen Labereien der Fernsehkommentatoren, die nicht einmal abschaltbar sind. Daß die Wertung nicht in den Keller sackt, liegt einzig und allein an den kurzweiligen Gladiatorenkämpfen. Bart-Fans dürfen ohne Skrupel zugreifen. Testmuster von Acclaim. **vw**

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 61%

Grafik: 60% Sound: -

Schwierigkeit: einstellbar



B. C. Kid

Ein Mund, der knapp vor den Napföhren aufhört, zwei Haare und Weichmacheraugen prägen den überkörpergroßen Kopf. Doch beim Anblick von *B.C. Kid* drehen die Niedlichkeitsdrüsen auf vollen Endorphinschub: "Before Christ Kid" läßt auch den härtesten Jump'n'Run Verfechter erweichen. Der Steinzeitboy schlurft von links nach rechts scrollend durch vergangene Zeiten. Als progressiver Steinzeitkid lehnt *B.C. Kid* felsige Hilfsmittel ab, zum fließenden Spielablauf reicht ihm sein Körper. An senkrechten Wänden beißt sich der Steinzeitknirps mit seinem Gebiß empor und mit seinem überdimensionalen Kopf setzt sich *B.C. Kid* gegen unzählige Feinde durch: Nicht durch überragende intellektuelle Fähigkeiten, sondern per schnöden Kopfstoß. Mit einem Fleischextra gewappnet, verwandelt sich das harmlose Niedlichkeitsprite in einen furchterregend aussehenden Steinzeitpunk, der seine Gegner einfach umbrüllt. Ein kleineres Übel ist das Erdbebenextra: Mit einem Bodenkopfsprung haut *B.C. Kid* die Gegner von den Socken.

Fünf Level Kopfarbeit sollten verdammte Kopfschmerzen bereiten: Doch deem ist nicht so; der Kleine spritzt vor Originalität und Spielwitz. Mit einem genialen Leveldesign (Der Levelaufbau wurde gegenüber des Originals komplett überarbeitet) und einer spritzigen Musik ist *B.C. Kid* ein ernstzunehmender Konkurrent von *Super Mario Land*. Jump'n'Runner müssen zugreifen. **cd**

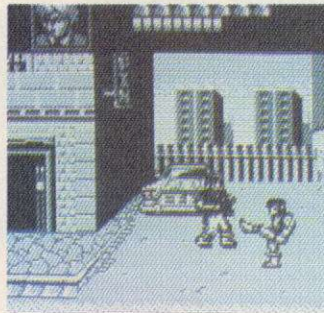


Genre: Action
Hersteller: Hudson
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 68%

Grafik: 80% Sound: 75%

Schwierigkeit: mittel



Double Dragon

Das Double-Dragon-Pärchen tritt zur dritten Runde gegen die Shadow Dragon Warrior an: Dem greisen Hiruke wurden seine drei heiligen Rosetta-Steine abgeklopft — Anlaß genug, den Dieben ordentlich auf die Glocke zu hauen. Das uralte Spielprinzip langweilt, zudem bilden Brüder und Gegner ein undurchschaubares Pixelknäuel. Nur der Link-Mode hebt das Spiel knapp ins Mittelgewicht. Testmuster von Acclaim. **cd**

Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 47%

Grafik: 56% Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel



Kung Food

Der grüne Salat träumte schon immer von der Weltherrschaft und nachdem das Lebenselixier über Tomaten, Sellerie und Karotten floß, machen Sie Euch das Küchenleben schwer. Die Auseinandersetzung beginnt im Kühlschrank: Auf Gewürzgurkengröße geschrumpft, tretet Ihr gegen die Vitaminbomber an. Nach dem ersten Umrühren macht *Kung Food* einen spritzigen Eindruck, doch auf Dauer wird der Eintopf fade. Prügelfans dürfen jedoch zulangen **cd**

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

LYNX 59%

Grafik: 58% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

SUPERVISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:



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

-Block Buster	SV100/01	34.90DM
-Hash Blocks	SV100/02	34.90DM
-Carrier	SV100/04	34.90DM
-Eagle Plan	SV100/05	34.90DM
-P52 Sea Battle	SV100/06	34.90DM
-Linear Racing	SV100/07	34.90DM
-Pac Boy and Mouse	SV100/08	34.90DM
-Snake	SV100/09	39.90DM
-Alien	SV100/10	34.90DM
-Hero Kid	SV100/11	34.90DM
-Challenger Tank	SV100/13	34.90DM
-Police Bust	SV100/14	34.90DM
-Pro Tennis	SV100/15	34.90DM
-Chimera	SV100/16	39.90DM
-Space Fighter	SV100/17	34.90DM
-Honey Bee	SV100/18	34.90DM
-Olympic Trials	SV100/19	39.90DM
-Matta Blatta	SV100/20	39.90DM
-Grand Prix	SV100/21	34.90DM
-Super Block	SV100/22	34.90DM
-Brain Power	SV100/23	34.90DM
-2 in 1 (Eagle Plan + Hash Block)	SV100/24	34.90DM
-Jaguar Bomber	SV100/25	34.90DM
-TASAC 2102	SV100/26	39.90DM
-Happy Race	SV100/27	39.90DM
-Super Pang	SV100/28	39.90DM
-Galactic Crusader	SV100/29	39.90DM
-Dancing Blocks	SV100/30	39.90DM
-Final Combat	SV100/31	39.90DM
-Penguin Hideout	SV100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
-Soccer Champion	SV100/34	34.90DM
-Happy Pair	SV100/35	a.A.
-John Adventure	SV100/36	a.A.
-Po Po Team	SV100/37	a.A.
-Chinese Checkers	SV100/38	a.A.
-Magin Cross	SV100/39	a.A.
-Delta Hero	SV100/40	a.A.
-Recycle Design	SV100/41	a.A.
-Super Kong	SV100/42	a.A.
-Juggler	SV100/43	a.A.



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

-Go Bang	GM6622/01	19.95DM
-Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-Space Castle	GM6622/04	19.95DM
-Bubble Boy	GM6622/05	19.95DM
-Kung Fu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:

JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

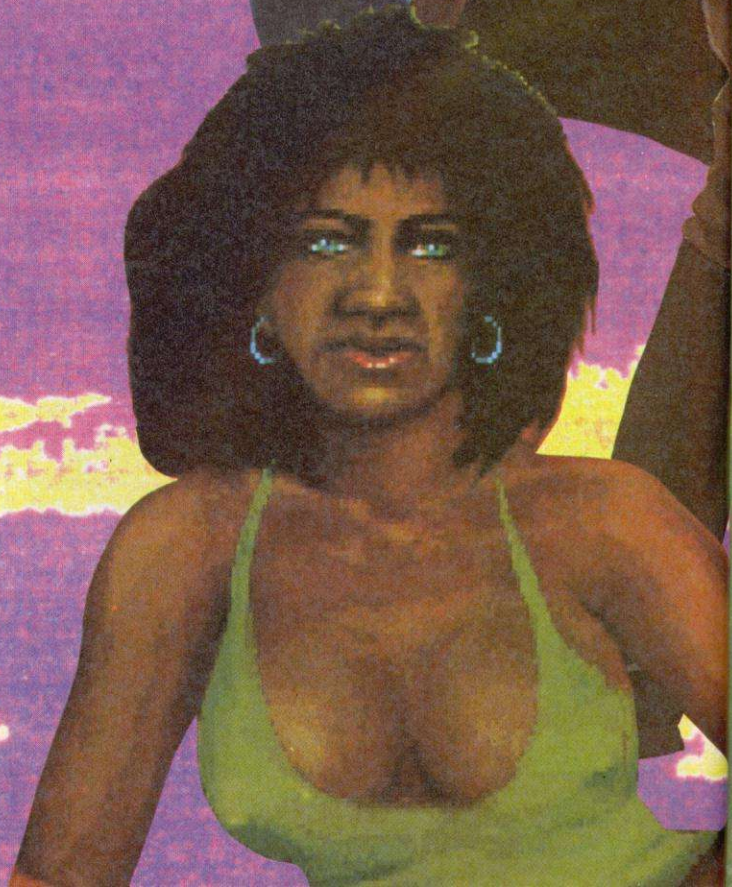
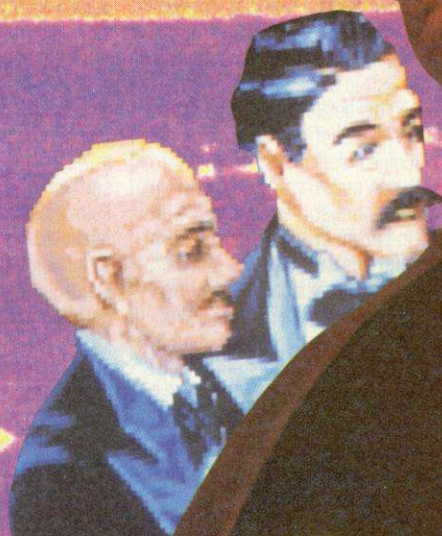
HELDEN

Die Zeiten von Freiheit und Abenteuer scheinen vorbei zu sein. Früher konnten sich unternehmungslustige Naturen noch voll austoben: Burgfräulein wurden gerettet, Königreiche von finsternen Mächten befreit, Drachen waren zu erledigen, unbekannte Ländereien wollten erforscht und ungeheuere Schätze geborgen sein. Heute besteht das alltägliche Abenteuer höchstens im Meistern des Berufsverkehrs oder im Kampf mit einem störrischen Fahrkartenautomaten. Wem das nicht genug Aufregung ist, greift auf die elektronische Grafikabenteuer-Alternative zurück. Hier leben, wenn auch nur digital und für einen kurzen Zeitraum, die fernen Königreiche, unerforschten Weiten, miesen Drachen und feschen Prinzessinnen wieder auf. Ob wir als Space-Held durchs Weltall knattern, im Märchenparadies Drachen killen, als Casanova Mädels aufreißen oder im Softwarekrimi nach Indizien forschen: Für jeden Abenteuergeschmack ist was dabei.

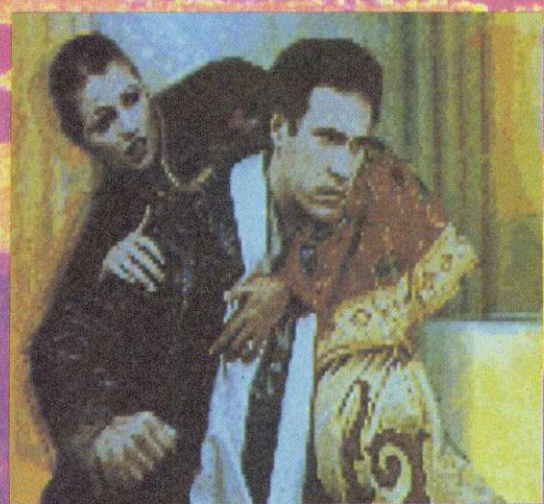
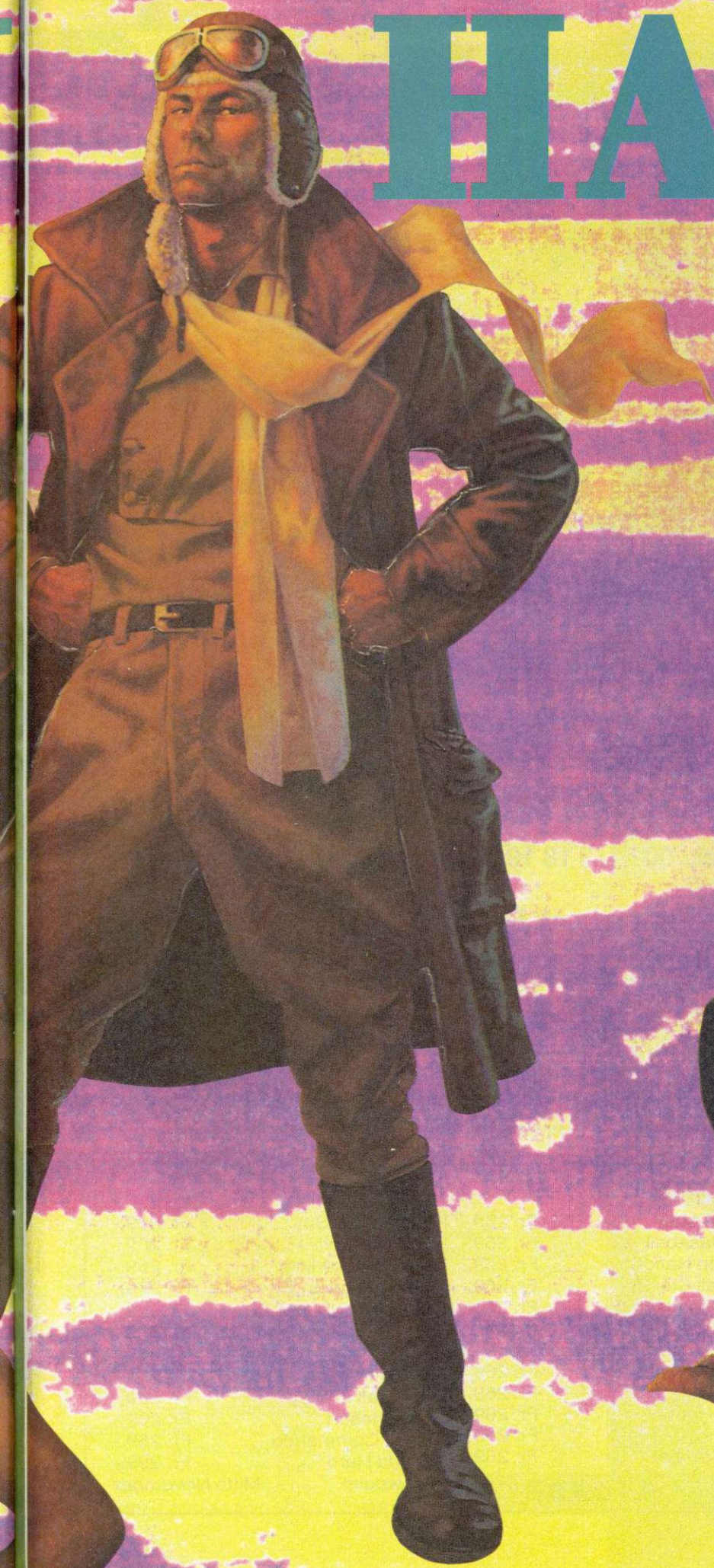
Selbstverständlich steigen wir nicht persönlich in die Welten der Bits und Bytes. Unsere wagemutigen Stellvertreter in den Bildschirmabenteuern sind mehr oder minder be-

Ob in finsternen Märchenländern, den Tiefen des Weltalls oder historischer Umgebung: Die Helden beliebter Bildschirmabenteuer treiben überall ihr Unwesen. Wir haben uns die bekanntesten Pixel-Protagonisten etwas genauer angeschaut.

rühmte Pixelhelden, die sich den "Gefahren" aussetzen. Einige dieser Helden haben es dabei zu großem Ruhm gebracht. Roger Wilco, der in *Space Quest* das Weltall durchstreift, oder gar Guybrush Threepwood, der sich als putziger Pirat in *Monkey Island* betätigt, sind nur einige der bekanntesten und beliebtesten Figuren. mh



HAFI





BELHAG Handels AG

CH-3123 Belp, Bantigerweg 3, Tel.: 00 41/3 18 19 70 67, Fax: 00 41/3 18 19 70 85

NEO-GEO Advanced Entertainment System

23.10.1992

Neo Geo Gold SystemFr. 900,-
(Inkl. Memory Card + Joystick + Spiel nach Wahl)

Neo Geo Silver SystemFr. 690,-
(Inkl. Hardware + Joystick)

Memory CardFr. 40,-



SOFTWARE

Andros Duno	Fr. 269,-	Super 8 Man	Fr. 269,-	The Super Spy	Fr. 269,-
Fatal Fury	Fr. 269,-	2020 Baseball	Fr. 269,-	League Golf	Fr. 269,-
Magican Lord	Fr. 269,-	Mutation Nation	Fr. 269,-	League Bowling	Fr. 269,-
Baseball Star	Fr. 269,-	Baseball Star 2	Fr. 269,-	Alpha Mission 2	Fr. 279,-
Top Player Golf	Fr. 269,-	King of Monster 2	Fr. 269,-	Ghost Pilots	Fr. 269,-
Cyber-Lip	Fr. 269,-	Sengoku 2	Mitte November	Sengoku	Fr. 269,-
Joy Joy Kid	Fr. 269,-	Art of Fighting	Mitte November	Trash Rally	Fr. 269,-
Blues Journey	Fr. 269,-	Soccer Brawl	Fr. 269,-	Robo Armi	Fr. 269,-
King of Monster	Fr. 269,-	Trash Rally	Fr. 269,-	Football Frenzy	Fr. 269,-
Mahjong	Fr. 269,-	Riding Hero	Fr. 269,-	Last Resort	Fr. 269,-
Burning Fight	Fr. 269,-	NAM 197	Fr. 269,-	Ninja Commando	Fr. 269,-
Crossed Swords	Fr. 269,-	Ninja Combat	Fr. 269,-	World Hero	Fr. 299,-
				Viewpoint	Mitte November

GAME BOY - SUPER NES - MEGADRIVE



...side above the
Kings, with the faithful
of the Seven Veils to
...rose up from the



Die weibliche Spürnase Laura Bow hat viel zu tun

Die Quotenfrau Laura Bow

Alice Schwarzer reibt sich die Hände: Auch im harten Adventure-Geschäft setzt sich die holde Weiblichkeit durch. Im Gegensatz zu den beiden Damen aus *Indiana Jones* und der *Larry*-Reihe, besticht die Rita Süßmuth der Spiele-Software, *Laura Bow*, durch eine ureigene Spielereihe. Die junge US-Lady mit dem Oil of Olaz-Teint ist, wie die faltige Kollegin Miß Marple, auf knifflige Krimis eingeschworen. Die gute Laura kann machen was sie will, in ihrer Umgebung werden Menschen gemeuchelt und wertvolle Gegenstände gepopst. Selbstredend tappt die Polizei adventurewirksam bei solchen Anläßen im Dunkeln, und nur dank Lauras gepudertem Spürnäschen kön-

nen finstere Machenschaften aufgeklärt, suspekte Gesellen eingebuchtet und wichtige Habseligkeiten wiedergefunden werden. Angesichts des zucker süßen Fröhmädchencharmes kann man gar nicht anders: Man (und Frau selbstverständlich auch) muß Laura einfach gern haben. Bei den weiblichen Spielern rührt sich beim Anblick Laura Bows der Muttertrieb, bei den männlichen Kollegen der Beschützerinstinkt. Was macht's da schon, wenn bei Laura Bow nicht alles mit rechten Dingen, sprich Logik, zugeht. Ob Laura aus diesem Grunde jemals in Ehren ergrauen darf, wie die berühmte britische Krimioma Marple, bleibt jedoch fraglich.

Hol Dir den POWER Ordner!



Nur
9,99 DM

Das stärkste Stück von **POWER PLAY** ist da !!!! Der Ordner der steht - wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 26



Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

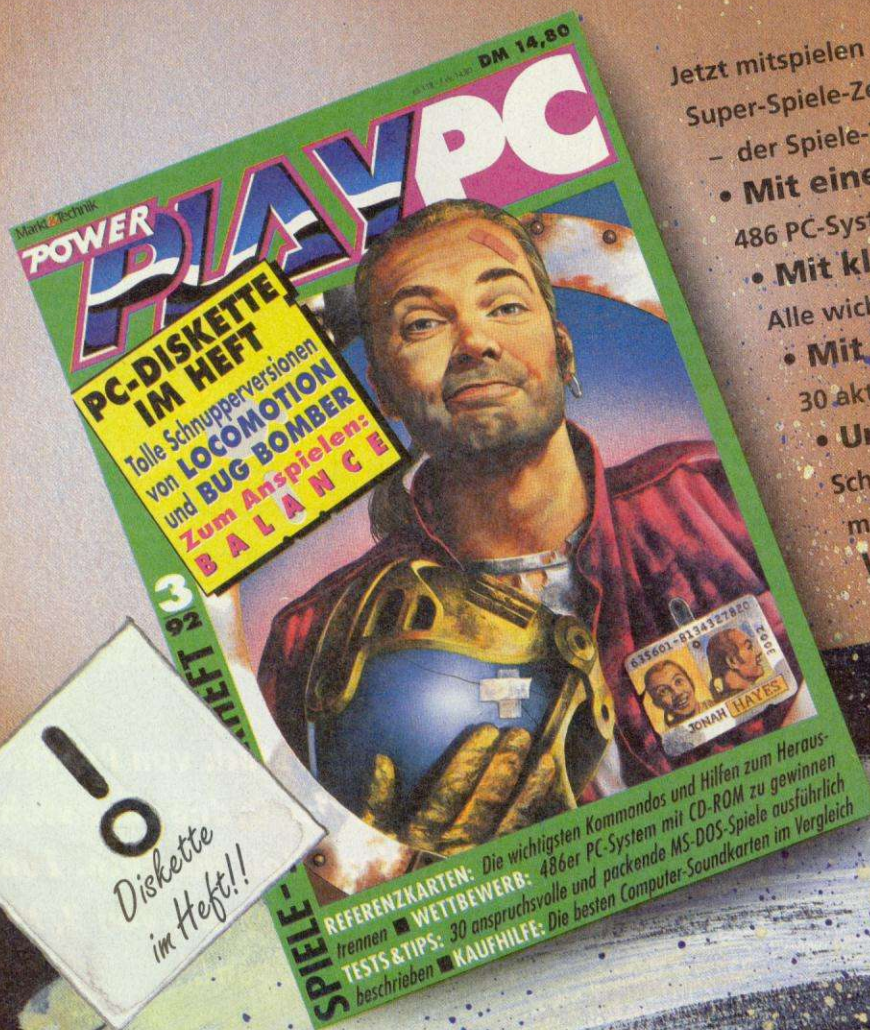
Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift
Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

GELEGENHEIT macht SPIELER



!
Diskette
im Heft!!

Jetzt mitspielen und mitgewinnen. Mit der Super-Spiele-Zeitschrift Power Play PC Nr. 2 – der Spiele-Zeitschrift die's in sich hat.

- **Mit einem Super-Wettbewerb:** 486 PC-System mit CD-ROM zu gewinnen.
- **Mit klasse Referenzkarten:** Alle wichtigen Kommandos im Überblick.
- **Mit Kaufberatung:** 30 aktuelle PC-Spiele im Test.
- **Und mit einer Diskette:** Schnupper-Versionen von Locomotion, Balance und Bug Bomber.

Wann spielen Sie mit?

Ab 4. November beim Zeitschriften-Händler!

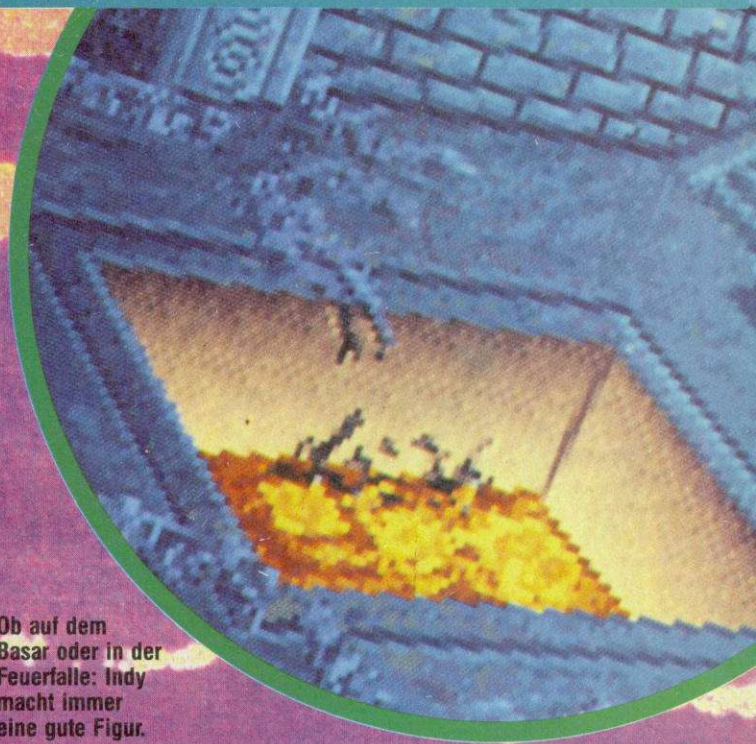
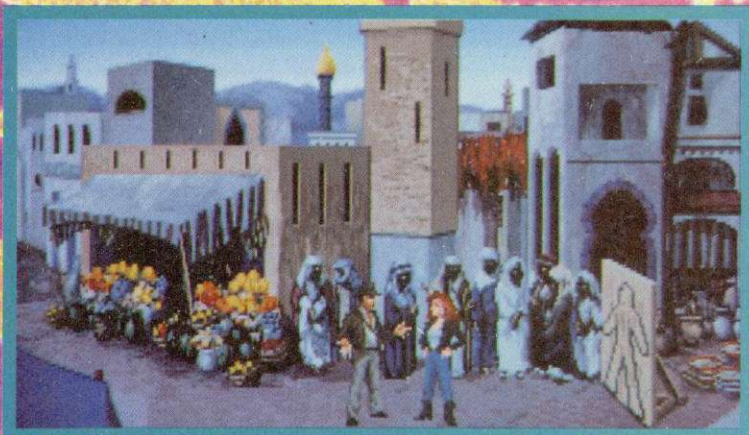
Das Original

Indiana Jones

Ohne als Chauvi verschrien zu werden: Aber der Actionarchäologe Indiana Jones ist genau das, was viele von uns unter einem Helden verstehen. Vor allem die höllisch gelungene Mixtur aus verschiedensten Charakteren macht das Indy-Flair aus: Dank 3-Tage-Bart und speckigen Klamotten ein Hauch Mickey-Rourke-Macho. Gemischt mit dem Intellekt eines Einsteins, der körperlichen Fitness eines Olympiaturners und, natürlich, dem Aussehen von Harrison Ford. Das Resultat ist einer der begehrtesten und erfolgreichsten Helden aller Zeiten. Selbst urgermanische Volkshelden à la Siegfried verblasen gegen den angelsächsischen Zelluloidriesen Indiana Jones. Jones ist im Film ein Held der Superlative: Da werden ungeahnte Schätze von

der biblischen Bundeslade bis zum heiligen Gral quasi im Handumdrehen entdeckt, und böse Buben gleich scharenweise per Peitschenhieb ausgeschaltet.

Von der Leinwand auf den Computermonitor war's da nur ein kleiner Schritt für Indiana. Der Pixel-Jones übertrumpft sogar den Leinwand-Indy. Diente Teil 3 der Filmtrilogie noch als Vorlage für das erste Computerabenteuer, ist Indys neueste Expedition, es geht nach Atlantis, nur auf Diskette zu haben. Eine weitere, Gleichberechtigung muß sein, Besonderheit: Der Puzzleprofessor bekommt schlagkräftige weibliche Gesellschaft. Statt als schmuckes Beiwerk zu verkümmern, dient die holde Maid Sophia als gleichberechtigter Rätsellöser — ohne Frau geht nichts in Indys neuem Spiel.



Ob auf dem Basar oder in der Feuerfalle: Indy macht immer eine gute Figur.



Laß mich Dein Lustmolch sein: Larry in voller Action.

Der Lustmolch

Larry

Es gibt Männer, die denken immer nur an das eine. Larry ist so ein Typ. Von frühster Jugend an interessierte er sich nur für eines: Frauen. Das heißt, eigentlich interessiert sich Larry auch noch für etwas anderes. Nämlich wie er besagte Frauen "rumkriegt". Um diesen simplen Handlungsplot lassen sich scheinbar ganz famose Abenteuer stricken. Nicht umsonst ist Larry, mittlerweile in die Jahre gekommen, mit Bauchansatz und wenig Haaren, vor allem in Büros beliebt und bekannt. Erstaunlich genug: Würde normalerweise ein Typ wie Larry im richtigen Leben von Frauen eher als Magermacho ignoriert werden, hat der Digital-Larry seine Fans vor allem unter den Spielern weiblichen Geschlechts.

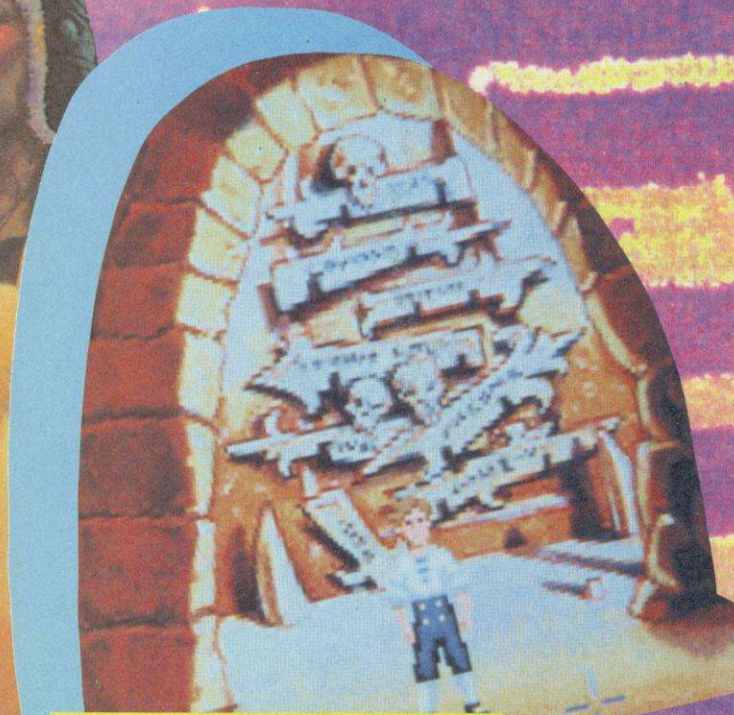
Da wird mit wachsender Begeisterung ein Rätsel nach dem anderen durchgeschmust; Kichernd werden anzügliche Witzchen mit einem pickierten Glucksen quittiert.

Mit seiner krachledernden Rätselerotik mehrte Larry sein Ansehen in der Welt. Damit auch die Herren der Schöpfung nicht zu kurz kommen, wurde Larry in seinem letzten Abenteuer kurzerhand ein weibliches Gegenstück verpaßt. Passionate Patty, verruchter VGA-Vamp, läßt einsame Männerherzen nun höher schlagen. Eingeweihte wissen sogar zu berichten, daß Sexy-Patty eine eigene Adventureserie erhalten soll — echte Larry-Lover hoffen nun, daß ihrem Liebling nicht vorzeitig die Luft ausgeht.

Der Kindertraum Guybrush Threepwood

Er kam, sah und siegte: Dem unvergleichlichen Charme des Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood kann kaum jemand widerstehen. Heldenexperten und Heroenforscher aller Herren Länder sind sich bis heute über die Ursache des "Guybrush Threepwood"-Phänomens nicht einig. Es könnte der spritzige Humor, die klassischen Rätsel oder die tolle Grafik sein. Gerüchteweise soll das Threepwood-Wunder jedoch durch alte Kindheitserinnerungen ausgelöst werden — Freud läßt grüßen. So träumten viele Guybrush-Fans in ihrer Jugend einmal selbst als furchtloser Pirat in See zu stechen. Dank Guybrush geht dieser Wunschtraum nun endlich, wenn auch nur am Bildschirm, in Erfüllung. Im Gegensatz zu den Zwi-

stigkeiten in der Heldenfrage, herrscht jedoch Einigkeit bei der Erklärung der sogenannten *Monkey-Island-Seuche*. Die Symptome beim Auftauchen des *Monkey-Island*-Helden Guybrush Threepwood sind jedenfalls immer die gleichen. Mit einem "Ahh, wer ist denn das?", beginnt der erste Kontakt. Nach einer relativ kurzen Inkubationszeit von etwa einer halben Stunde, ist das Opfer der Seuche rettungslos ausgeliefert. Das ernsteste Zeichen, das ein Patient von sich gibt, lautet: "Nur noch ein paar Minuten!". Spätestens zu diesem Zeitpunkt hat Guybrush einen neuen, treuen Fan gefunden. Allerdings scheint Guybrushs Dasein nicht von Dauer zu sein. Denn ein dritter Teil der furiosen Heldentaten Threepwoods ist momentan nicht geplant — Schade.



Wo geht's lang? Guybrush weiß nicht weiter.

Gehe zu
Gib Schau an Benutze
Nimm Rede mit Drücke
Offne Schließe Ziehe

Auch Piraten feiern Parties

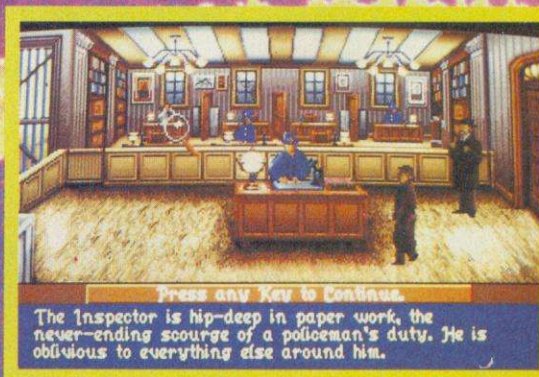
Der Pedant Sherlock Holmes

Die Spezies Held, der unser Hobbydetektiv *Sherlock Holmes* angehört, will alles immer ganz genau wissen. Kein Staubkörnchen wird ausgelassen, keine noch so winzige Spur bleibt dem Spürsinn des Helden verborgen. Da werden Fakten und Daten mit einer solch unnachahmlichen Akribie und Genauigkeit gesammelt, gesichtet und ausgewertet, daß ein Finanzbeamter angesichts dieser pedantischen Schnüffelsucht glatt blaß vor Neid wird. Das Wort "Zufall" findet in dem Wortschatz eines *Sherlock Holmes* keinen Platz. "Logik" heißt die Prämisse, nach der der tweedbetuchte Edelbrute lebt und denkt. Ein weiteres Lieblingswort des Saubermanns dürfte "Tatsa-

che" sein, oder etwa "Beweis". Bislang wurde kein Computerspiel dem noblen Detektiv gerecht. Erst das 30-MByte-Adventure *The Lost Files of Sherlock Holmes*, verhalf Sherlock Holmes auch digital zu Ruhm und Ehren. Im historisch besonders akkuraten Spiel wie auch der Romanvorlage sowie im Film steht, sozusagen als Ausgleich zum pedantischen Charakter des Helden, eine etwas lockerere Figur gegenüber. Nicht ganz so brillant, aber mit einer gesunden Portion Menschenverstand und Humor ausgestattet, und als nimmermüdes Faktotum immer dabei, wuselt auch in diesem Fall der nicht minder bekannte Watson an des Meisters Seite, durch das Abenteuer.



Auf der Suche: Sherlock Holmes fragt sich durch



Press any Key to Continue.
The Inspector is hip-deep in paper work, the never-ending scourge of a policeman's duty. He is oblivious to everything else around him.

Auch die Polizei ist nicht vor Sherlock sicher

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

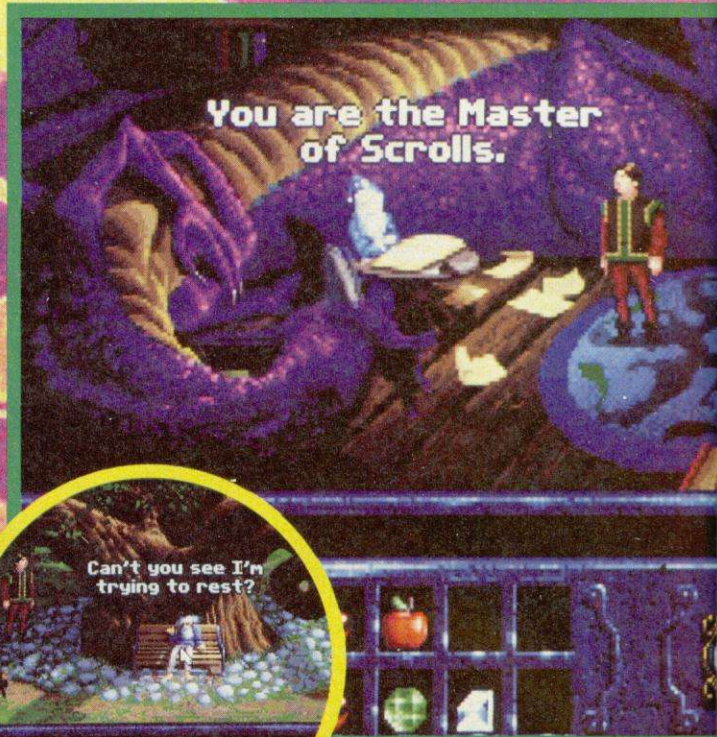
Der Neuling

Brandon

Im harten Heldengeschäft ist Brandon einer der hoffnungsvollsten Neuzugänge. Kein Wunder, wurde doch Brandons Tummelplatz von keinem Unbekannten ersonnen. Die Schöpfer Brandons sind keine Geringeren als die Programmierer der bekannten Fantasy-Rollenspielreihe *Eye of the Beholder*. Mit *Legend of Kyrandia* geben die Designer und natürlich unser Freund Brandon, ihren Einstieg für eine geplante dreiteilige Adventureserie mit dem Namen *Fables & Fiends*.

Schon im vorliegenden Adventuredebüt zeigt Brandon die Ansätze zu einem echten Helden. Die märchenhafte Umgebung ist dem Konkurrenzklassiker *Kings Quest* ebenbürtig, die Aufgabe — schließlich soll ein komplettes Fantasy-Land gerettet werden — eines Helden mehr als wür-

dig. Mit Geschick, Humor und einer gesunden Portion Schusseligkeit übersteht Brandon die leider nicht immer ganz fairen Widrigkeiten der Reise durch Kyrandia. Trotz der Streckenweise nicht ganz gelungenen Rätsellandschaft, schlägt sich Brandon wacker. Selten wird er brutal. Mag er zwar seine Zunge stellenweise nicht im Zaum halten, aber für echte Handgreiflichkeiten ist er einfach nicht der Typ. Er präsentiert sich eher als eine Mischung aus Softy, so eine Art Richard Clayderman und einer rein akustischen Version von Schimanski. Eine brisante Mischung, die stark im Kommen ist. Einige der alteingesessenen Helden dürften echte Kopfschmerzen bekommen, wenn Brandon einmal zur Höchstform auffährt. Ein ganz klarer Fall: Brandon hat Zukunft.



Ein furioser Anfang für Brandon

Der stolze Held des Weltalls: Roger Wilco



Der Pechvogel

Roger Wilco

Roger Wilco ist eigentlich ein armer Tropf und hat in der Rubrik Held nicht viel verloren. Roger ist der geborene Verlierer. Laufend geht ihm etwas schief, und durch seine tolpatschige Schusseligkeit hat Roger schon so manche Beinahekatastrophe ausgelöst. Der Weltraum bebte im Umkreis von einem Lichtjahr, wenn Roger auftaucht. Und trotzdem. Gerade wegen des Chaos, das er verbreitet und gerade wegen seines Pechs ist Roger Wilco uns ans Herz gewachsen. Kenner nennen dieses psychologische Rätsel das "Donald-Prinzip". Ähnlich wie Disneys Anarcho-Ente Donald Duck, ist Roger Wilco mit allen seinen Schwächen und Fehlern eine

liebenswerte Identifikationsfigur. Warum? Weil unter all den Softwarehelden Roger wohl der menschlichste (mit Ausnahme von Guybrush) von allen ist.

Unter all der freudlichen Triebhaftigkeit und der Sandkastenpsychologie verbirgt sich aber noch mehr. Das Science-fiction-Umfeld von Roger, und nicht zuletzt der beinharte Humor, die fetzigen Anspielungen und die gnadenlose Verleumdung des SF-Genres lassen Roger Wilco zu einem echten Ausnahmehelden werden. Ein Ende der Wilcoschen Space-Escapaden ist zur Zeit nicht abzusehen: Der fünfte Teil der Saga ist mit Lichtgeschwindigkeit unterwegs.



Feuer frei für Roger

Sicherlich kennen Sie "LARRY", "Hook" oder "Ashes of the Empire". Wir vertreiben sehr erfolgreich diese Computerspiele und viele mehr auf dem deutschen Markt. Unser junges Team hat durch Ideenreichtum und Motivation entscheidend dazu beigetragen, daß wir heute eine der größten Vertriebsorganisationen für Computerspiele in Deutschland sind.

Wir expandieren weiter und suchen zum nächstmöglichen Termin

Mitarbeiterinnen für unsere Computer-ServiceLine

Schwerpunkte ihrer Tätigkeit sind

- * das Testen von Spielen
- * die Organisation von Kundenaktionen
- * die schriftliche und telefonische Kundenbetreuung sowie
- * die Kooperation mit unserer Marketing-Abteilung

Sie passen zu uns, wenn Sie im Rhein-Main-Gebiet wohnen und langjährige Erfahrungen mit den Computersystemen PC und AMIGA haben. Weiterhin sollten Sie Kenntnisse von Videospiele (Game Boy, NES- und SuperNES-Konsole) und Organisationstalent besitzen.

Wir suchen außerdem

freie Mitarbeiter Innen,

die mit Ihrem Hobby Geld verdienen wollen. Sie sollten ebenfalls im Rhein-Main-Gebiet wohnen und über Kenntnisse im Computer- und im Konsolenspielebereich verfügen.

Jetzt sind Sie am Zug: Wenn Sie an einer der Stellen interessiert sind, dann schicken Sie Ihre Bewerbungen z. Hd. Herr Tietz oder rufen Sie uns an:

BOMICO

BOMICO GmbH, Personalabteilung
Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach
Telefon: 06107/7606-0

PROFI COMPUTING



Alles was ein Profi braucht.

Hi Atari-Fans, endlich könnt Ihr mit Eurem Computer mal wirklich was bewegen. Denn der fischertechnik PROFI COMPUTING-Baukasten bietet eine große Modell-Auswahl: vom Roboter mit Greifhand, über einen Scheckkartenleser, einen Plotter und Geldautomaten bis hin zum CD-Player. Alles mit der Super-Soft-

ware LUCKY LOGIC, mit mausgesteuerter interaktiver Benutzeroberfläche. Dazu das INTERFACE mit 8 Digitaleingängen, 2 Analogeingängen und 4 Motorausgängen. Für alles gibt es ausführliche Experimentier- und Softwarehandbücher sowie eine Softwareanleitung. Wenn Ihr jetzt mehr Infos haben



wollt, dann ab zum Telefon und Prospekt anfordern: 074 43/12 - 3 69.

fischertechnik 
Alles andere ist nur Spielzeug.

● THE END ●

Computerspieler lassen sich grob in zwei Gruppen einteilen. Der normale Gelegenheitsspieler setzt sich vor seinen Computer, um ein halbes Stündchen Spaß zu haben. Der Freak kennt dieses Gefühl weniger — er arbeitet während des Spiels auf ein festgesetztes Ziel hin: den Abspann in allen Variationen. Dabei dienen High-Scores und der Anblick hinterer Level lediglich als zweitrangiges Motivationsmittel. Hat man den letzten Obermotz endlich vom Bildschirm gekratzt und die finstere Monsterhorde auf den Mond gejagt, wartet der gestrebte Zocker auf den möglichst bombastischen und unbedingt ellenlangen Abspann. In 90 Prozent aller Fälle artet die Wartezeit allerdings in hysterische Wehleidigkeit aus: "(Schluck, Krampf) Was soll denn das sein?" Zu kurze, hingeschlammte und witzlose Abspanne lassen den armen (Durch) Spieler eher ins Laufwerk beißen, denn seinen Sieg feiern.

Der Abspann — geheimnisumwittert und rätselhaft. Nur wenige sehen ihn, alle sehnen ihn herbei. Dabei variieren die "Extras" in Sachen Qualität und Einfallsreichtum gewaltig. POWER PLAY hat einige unter die Lupe genommen.

Doch nicht alle "Extras" öden an. Schon aus diesem Grund ist es nötig, Abspanne strengstens zu klassifizieren. Zum einen gibt es die enttäuschenden, die **Unbefriedigenden**. Bestes Beispiel: *Xenon 2* (Amiga). Hier erscheint nach

stundenlangen Ballerorgien und Dutzenden zerbröselten Joysticks (und Knöpfen) die sarkastische Meldung "Du hast wohl noch nicht genug gesehen, hää?". Na toll.

Die zweite Gruppe ist die mit Abstand größte — die Garde

der **Unspektakulären**. Hier werden eine, manchmal auch zwei nette Grafiken und wenigstens ein kleines Textchen oder Credits geboten. Diese befriedigen zwar ebenfalls nicht des Spielers Auge, enttäuschen jedoch nicht so gigantisch, wie die erste Gruppe.

Als drittes lauern die **Famosen**. Diese Abspanne sind lang, witzig und meist mit vielerlei Animation und Grafik vollgestopft. Vor allem größere und qualitativ hochwertige Computer- und Videospiele greifen auf die *Famosen* zurück. Hier stehen an erster Stelle Rollenspiele, gefolgt von Adventures und aufwendigen Actionspielen à la *Wing Commander*.

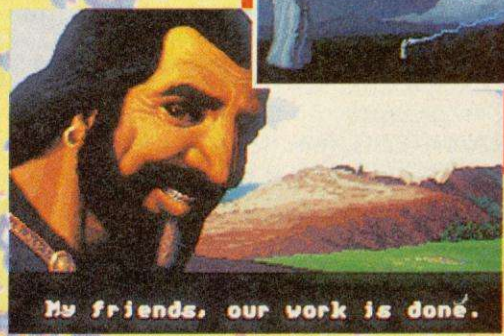
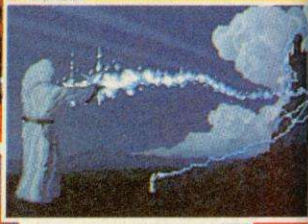
POWER PLAY hat die Joysticks qualmen lassen und massenweise Endgegner vom Bildschirm geputzt, um Euch eine kleine Abspanngalerie zu präsentieren. Neben einigen *Unspektakulären* gibt's auch ein paar *Famose* zu entdecken. *Unbefriedigende* wurde absichtlich weggelassen. *kn*



Niedlich: Der letzte Obermotz und der kleine Abspann aus *Rodland*. Zuerst gibt der Motz gehörig an und speit gar bläulich Licht. Am Ende bleibt ein kleiner, armer Bösewicht, der die weiße Flagge schwenkt und eingesperrt wird. Außerdem haben wir Mama wiedergefunden. Insgesamt knapp *Famos*.



Der Epic-Abspann: An sich *Unspektakulär*, glänzt DID's Extro mit fabelhafter Grafik und einer neuen Idee: Uns wird endlich mal ein Denkmal gesetzt.



Gehört sicherlich zu den Famosen: Der *Eye-of-the-Beyolder-2*-Abspann glänzt mit zahlreichen wunderschönen Grafiken und ist zudem noch animiert.



Joysoft



***VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITVERPACKUNG 2.50
IRRTUM+PREIS-
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN**

SONDER ANGEBOT

.....

AMIGA	
4D Sport Boxing	24.90
Apprentic**	19.90
Bubble Bobble	24.90
Buck Roger dt.	29.90
Budokan**	29.90
Double Dragon 3	25.90
F 16 Falcon 1MB	29.90
F 16 Mission 1	24.90
F 16 Mission 2	24.90
Final Fighter**	29.90
Great Court 2**1 MB	39.90
Hollywood Poker Pro	19.90
Hunter	19.90
Jack Nicklaus Golf	24.90
Lotus Turbo Challenge	24.90
Megalomania**	29.90
Microprose Soccer**	24.90
M.U.D.S**	19.90
Oil Imperium	19.90
Panza Kick Boxing	24.90
Quest&Glory**	29.90
Rock'n Roll	19.90
Shinobi	9.90
Silkworm	9.90
Supercars 2	24.90
Super Monaco Gr.Prix	24.90
Tipp off	19.90
Wolfpack	25.00
Z-Out	19.90
P C	
4D Sports Boxing	49.90
Adv. Desr. Simulator	24.90
ATF 2	25.90
Battlechess	28.90
Buck Roger 5.25	29.90
Budokan	29.90
Cent. Def. of Rome	29.90
D/Generation	49.90
Double Dragon 2	29.90
Movie Pr. Collection	29.90
Nightshift	44.90
Rock'n Roll	19.90
Speedball 2	44.90
Tennis Cup	25.90
Waterloo	25.90
C 64	
Battlechess**	19.90
F 16 Combat Pilot	24.90
Go for Gold	19.90
Manchester United	19.90
World Class Leaderboard	19.90

AIR SUPPORT

AMI**

64.90

HEXUMA dt

AMI / PC

89.90

SPELLCASTING 301

PC

79.90

AMIGA

Aquatic Games**	69.90
BAT 2 **/	84.90
Beast 3 **	64.90
Campaign *	81.90
Curse of Entch.**/	84.90
DUNE dt.	79.90
History Line 14/18	85.90
Humans **	79.90
Indi 4 dt.	94.90
Legend of Valour**/	79.90
Lemmings II *	74.90
Liverpool **	69.90
Lotus III **	64.90
Mega Sports Coll.**	64.90
No Second Price **	81.90
Perfect General **	74.90
Pinball Phantasies*	59.90
Premiere **	69.90
Rampart **/	69.90
Rome *	77.90
Silly Putty *	64.90
Sim Earth ** 1Mb	94.90
Streetfighter 2 *	64.90
Ultima VI 1Mb	69.90
Viking Field of C.**	69.90
Wing Commander	94.90
Zool **	69.90
Zyconix *	64.90

P C

A.T.A.C. **	94.90
Amazon*	94.90
Amberstar	99.90
An American Tail *	64.90
Burning Steel *	79.90
Campaign *	89.90
Chessmaster 3000	74.90
F15 Strike Eagle 3*	114.90
Falcon Data dt.	64.90
Great Naval Battle	84.90
Harrier Jump Jet *	109.90
Indi 4 dt.	99.90
John Madden 2	74.90
Kings Quest VI	96.90
Legend of Kyrandia	89.90
Lemmings 2*	84.90
Maximum Overkill *	89.90
Might & Magic IV	99.90
Race Drivin **	79.90
Rome **	84.90
Siege	74.90
Sim Life **/	94.90
Spelljammer *	79.90
Summer Challenge **	89.90
Summoning	69.90
Taskforce 1942 *	114.90
Vision *	89.90
Waxworks *	81.90

MEGA

Aquatic Games*	109.90
NHLPA 93	109.90
Side Pocket*	114.90
Slime World*	109.90
Sonic 2*	119.90

SUPER NES

Addams Family	129.00
Euro Footb. Champ	119.00
Lemmings	139.00
Simpsons	129.00
Super Castelvania 4	129.00
Super Hero Turtles 4	129.00
Super Protector	129.00

ATARI ST

Humans**/	79.90
Legend of Valour*	84.90
Lemmings 2*	74.90
Rampart**/	69.90
The Games 92**	79.90

C 64

Buck Rogers**	29.90
Conquestadore Data	29.90
Mega Sports**	39.90
Space Crusade**	39.90

WIZARDRY 7

PC

94.90

HISTORY LINE

PC*

99.90

ALONE in the DARK

PC ***

99.90

5000 Köln 41 Golttesweg 157
0221/425566

5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26
0221/239526

5300 Bonn 1 Münster Str.18
0228/659726

4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47
0211/364445

6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87
069/280170

4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29
02161/20369

HURRA UNSERE IST WIEDER DA

HOTLINE

DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

BIS **20 UHR**

jeden Tag - 4 Wochen vor Weihnachten
persönlich fuer euch am **VERSANDTELEFON**
Samstag von 10-14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT

Dürerer Str 394

5000 Köln 41

TEL 0221/4301047-49

FAX 0221/4302157

VERSANDKOSTEN

bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos

bei Vorkasse max. 4 DM

Ausland nur Postbar 15 DM

UPS zusätzlich 4 DM

Eilpost zusätzlich 7,50 DM



CONGRATULATIONS BRAVE WARRIOR!
YOU HAVE OVERCOME AWESOME ODDS
TO STRIKE A FATAL BLOW AGAINST
THE FORCES OF EVIL THAT SOUGHT
TO ENSLAVE THE FREE WORLD.
HUMANITY CAN LIVE FOREVER IN
PEACE AND HARMONY... SO THEY
WON'T NEED AN ARMY ANYMORE.
YOUR SWIV UNIT IS BEING DISBANDED
AND YOU ARE NOW UNEMPLOYED.
YOUR P45 AND SEVERANCE PAY ARE
IN THE POST.



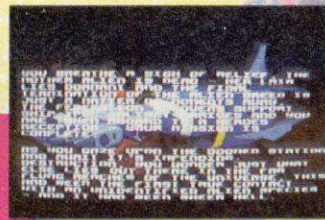
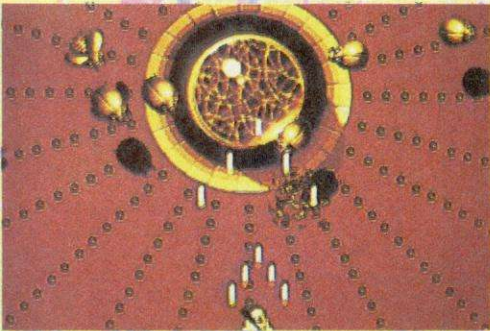
Eigentlich *Unspektakulär*: Der Swiv-Abspann ist trotzdem nett gezeichnet. Anfangs ballert der Obermotz ganz fleißig, später wird die Landschaft flambiert. Was bleibt, ist eine schicke, aber geschmacklose High-Score-Liste.

PLEASE WAIT PLEASE WAIT

TODAY'S BEST HELI SCORES

POWER KNUTE	1029100
BETELGEUSE	700000
BELLATRIX	600000
ALDRAN	500000
ALRITAK	400000
MINTAKA	300000
SAATH	200000

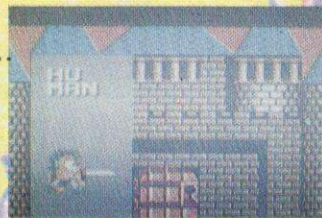
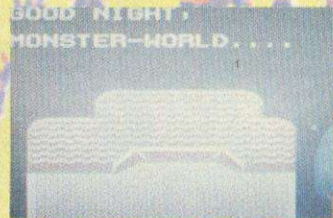
HELL PLAYER PLEASE ENTER YOUR NAME



Die letzte Grafik aus *Alien Breed* sieht toll aus, wird jedoch allzu schnell vom scrollenden Huldigungstext erdrückt: *Unspektakulär*



In *The Oath* gibt's nach dem fiesen Motz lediglich das leichtbekleidete Mädels zu sehen. Schade, aber immerhin...



Unspektakulär, aber für einen Handheld nett: *Wonderboy: The Dragon's Trap* (Game Gear). Auch hier wartet direkt hinter dem Obermotz der Abspann mit Wonderboys Freunden.



EUROGAMES



Über 3.800 Spiele für C64, Amiga, ST, PCs, CD ROM, CDTV, Mac. Und -neu- die besten VideoGames.

Liebe Computer-Spieler,
hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gesamten Computer-Games - wir haben immer alles, was im Handel ist.

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

Disketten für die Systeme: ▼ ▼ ▼ ▼
Preise in DM (inkl. MWSt.) 64 AM ST PC

Amiga500 Speicher auf IMB59
Gravis UltraSound Card399
SoundBlaster PRO 3 inkl. Chip369
SoundMan Card (AdLib-kompat.) ★199
Der Joystick: Advanced Gravis ★ 7979
Thrustmaster Joystick für FS195
PrintShop Deluxe PC - DTP super!129

Alle Spiele mit dem Stern ★ sind die Top-Titel in den aktuellen Hit-Charts: Jeder Profi-Spieler sollte sie haben!

5-SpieleSuperMix	59	79	79	99
11 Lost Treasures of Infocom	126			
20 Lost Treasures of Infocom	110	110	119	
1000s Mental Math. Games	92			
1869 - Der Reeder ★	82	92		
Abandoned Places 2	82	86		
Air Bucks - Airline Manager	78	78	78	
Air Strike USA	82	82	82	
Alone in Dark (Lovecraft)	99			
American Gladiator	82			
Animation Studio (Disney)	178	178		
Aquatic Games (JP3)	62	62	74	
Arsenal FC Soccer Team	41	74	74	82
Ashes of Empire	92	95		
ATAC Adv. Tact. Air Comm.	82	100		
Axess Denied 3D	82	86		
B-17 Flying Fortress FS ★	99	99	107	
B.A.T. 2	82	92	92	
Batman Returns	44	78	78	
Battletoads	86	86	86	
Big, Bad & Ugly FS	99			
Bitmap Bros. vol 1	66	66		
Black Sect	74	74	92	
Blitzkrieg (Storm)	89	99		
Bob Champion Karate	74	82		
Body Illustrated Anatomy	126			
Buck Rogers 2 (MC)	78	92		
Burning Steel	82	99		
Caesar - SimulRome	78	78	78	
California Games 2	66	66	78	
Cannon Fodder	79	79		
Championship Manager FM	78	78	78	
Chessmaster 3000 ★	78			
Chevalier de Labyrinth	92			
Civilization 3	90	90	98	
Clouds of Xeen (M&M4)	88	88		
Comanche Maxi.Overk.Copt. FS	107			
Command H.Q.	86	75		
Continuum	82	86		
Cool Croc Twins	40	66	66	
Crazy Cars 3	66	66		
Creepers	78	96		
Crypt of Dammed	70	70		
Cyber Empires (SSI)	92	92		
Dark Sun (AD&D)	92	99		
Darklands - Heroic Adv.	108	108		
Darkmere	92	92	104	
Das schwarze Auge ★	74	74	86	
Der Patrizier ★	78	78	92	
DM Dungeon Master Pack	74	74		
Dolphin Boating Marine Sim.	86			
Dream Team Basketball	69	99		
Drift RPG	86	86	86	
Dune SciFi	82	82	66	
Dynablast/Bomber Man	45	69	82	82
Elite 2 - High Frontier	100			
England Soccer Champ.	40	49	66	66
Erben des Throns	55	78	92	
Eternam 1	93	93	93	
Eye of Beholder 2	92	92	82	
F15 Strike Eagle 3 FS	119	119		
Fatal Stroke	78	78	86	
FC Liverpool Socc.Man.	41	66	66	82
Femme Fatale	82			
Fields of Glory	86	99		
Flag	78	78	86	

Flashback	74	86		
Fliies - Attack on Earth	82	99		
FM3 Football Manager 3	45	74	74	74
FS 5 Flight Sim. Air Force	164			
Funsoft Inc.	74			
G. Taylors Soccer Ch. FM	74	74	82	
German Trucking Manager	78	78		
Global Effect ★	78	78	86	
Gnome Alone	82	86		
Gobliins 2 ★	74	74	78	
Grand Prix F1 (Microprose) ★	90	90	90	
Greens Golf D. Leadbetter	107	96		
Gunship 2000	99	92		
Guy Spy - Cryst. Armagedd.	55	78	74	86
Hand of St. James	78	78	78	
Harrier Assault AV-8B	92	92	92	
Hexuma - Auge des K.	96	96		
Hook - Peter Pan Pirates	44	70	70	82
Hotel-Manager Steigenberger	58	58	66	
Humans	78	82		
Inca - Die Abenteuer	70	78		
Incredible Machine	104			
Indiana Jones 4 Fate ★	63	93	93	107
Ishar: Leg. of Fortress	82	82	82	
J. Barnes Europ. Football	70	70		
J.P.P.s Goal Busters	41	82	82	92
Jonathan	82	82		
Kick Off 3	74			
KillerBall Roller-Team	73	73	82	
Kings Quest 5	96	57		
Koshan Conspiracy	86	93		
Kyrandia - Fables & Fiends ★	96	96		
Land, Sea & Air	93	99		
Leather Goddesses 2 ★	78			
Legend of Darkmoon (EoB2)	92	92		
Leisure Larry 5	86	96		
Lemmings 2 The New 1	78	78	96	
Lethal Weapon 3	41	74	74	82
Lord of Rings	69	85		
Lost Files of Sherl. Holmes	99			
Lotus Esprit Fin.Chall. 3	74	74		
Lure of Temptress	82	82	92	
M - Monsoon Kidn.(SSI)	99	99		
Magic Pockets ★	49	41	74	
Mantis Fighter	96	99		
Match the Day FootbMan	41	66	74	82
McDonalds Land	41	74	82	
Mega Fortress B52 Old Dog	78	78	78	
MegaTraveller 2 Ancients	78	78	69	

Hallo!
Am 24. Dezember ist wieder mal Lametta, Tannenbaum, Tiralala! Und - wie in jedem Jahr - wird's ganz schön Streß geben.
Also: Schicken Sie Ihre Wunschzettel aber nicht erst an Santa Claus, sondern bitte direkt zu uns. Früh - damit es dann auch klappt!
Danke sehr.

Midnight Sun SSI	92	99		
Might & Magic 4	100	100		
Millennium 2.2	78	86		
Monday Nite Footb.	86	96		
Nick Faldo Golf	74	74	74	
Nigel Mansells Wild. Champ.	41	74	74	82
No Second Price (Motorrad)	78	78		
Oil Baron (Oil Empire)	86			
Out of this World	99	99		
Outlander (Road Warrior)	82			
Pacific Theater Operation	110			
Panzer Battles (SSG)	62	66		
PC Ego Test	60			
Perfect General WW2	90			
Pinball Dreams Flipper	41	69	78	
Piracy on High Seas	82	86		
Pirates 2! Gold	99	99		
Pools of Darkness	74	66		
Populous 2	62	62	100	
Power Pinball	74			
Prince of Persia (enh.)	86			
ProFlight Tornado Sim. ★	100	100		
Prophecy (Mirage)	78	78	78	
Prophecy of Shadow	86	86		
Psychos Soccer Selection	58	86	86	99

... plus die 7 Fantastic+Punkte:

Jedes gelieferte Computer-Spiel erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 Fantastic+Punkte!
Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Freie-Prämien) und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Reach for Stars	62	86	86	
Red Baron WW I ★	80	99	86	
Red Zone Motorrad	66	66		
Rex Nebular	107	100		
Risky Woods	78	69	82	
Robin Hood	55	55	52	
RoboSports (WIN)	82	82		
Roller Coaster Con. Achterbahn	93			
Rome - A.D.92	78	86		
Rookies	92	92	92	
Rules of Engagement 2	86			
Sabre Team	74	74	92	
Scenario - Theat. of War	41	69	69	82
Sensible Soccer ★	72	61	78	
Sex Olympics	82	82		
Shadow of Beast 3	78			
Siege - Die Burg ★	78	78		
SimAnt	93	86		
SimEarth	82	82	93	
Space Crusade	41	66	74	78
Space Shuttle Sim. ★	76	82	46	
Special Forces Airborne ★	90	90	104	
Spelljammer AD&D	86	86		
St. Thomas	82	82	99	
Star Control 2 Ur-Quan	86			
Star Trek 5 25th Ann.	66	66	84	
Stratego	33	55		
Streetfighter 2	78	92		
Strike Commander	104			
Stunt Island (Disney)	86			
Sturmtruppen Comic	44	74		
Sukija	99	99	99	
Sword (Legend) of Valour	78	78	92	
The A-Train 3D ★	107	107		
The CD Man (PacMan-Clone)	74			
The Chaos Engine	74	74		
The D-Day (+Video)	103	103		
The Games Espana 92	78	78	92	
Tiger Road Karate	78			
Tiny Skweeks	74	74	82	
Tip Trick Kicker	37	45		
Top Gun Dancer Zone	86			
Tornado (CombiPilot2)	74	93	93	93
Transatlantic	74	74	74	
Treasures Savage Frontier	74	82		
TV Sports Baseball	66	82	78	
TV Sports Rollerbabes	82	96		
Twilight 2.000	96	96	96	93
Ultima Trilogy 2: U4,5,6	78	96	96	
Uncharted Waters RPG ★	107	102		
V for Victory	99	99		
Vision	82	99		
Warriors of Relevance	74	74	86	
Waxworks - Elvira continues	86	86		
Wing Commander 1 ★	85	48		
Wings 2 FS	107			
Wizardry 7 Crusaders	90	99		
World Atlas	149			
WW I: History Line (Blisle2)	86	103		
Wrath of Demons	55	92	69	
X-Wings FS	107			

NICE % PRICE % HITS!

Die folgenden %Games sind für PCs nur im Format 5.25" lieferbar

AH 73M Thunderhawk	61	72	80
Aces of Pacific ★	97	97	
Air Combat Aces	76	76	
Air Sea Supremacy	48	53	91
Airbus A320 Lufthansa FS ★	102	102	102
Another World ★	51	51	64
Apydia ★	69		
ATP Tours Adv. Tennis	56	65	65
B.A.T. 1	53	46	76
Bane of Cosmic Forge ★	53	61	
Barbarian II Necron	51	51	
Battle Chess 2: Chinese	61	51	
Big Box Beau Jolly	46	76	76
Black Gold	38	51	61
Bundesliga Manag. 1 v2 ★	37		

Bundesliga Manag. Prof. ★	61	69	70	
Carl Lewis Challenge	61	61	85	
Castle Dr. Brain	91		76	
Castles I Adv.	64	64	84	
Chips Challenge	38	32	61	57
Conan the Cimmerian ★	76		80	
Conquest Long Bow (HD) ★	80		89	
Conquestador ★	53	72	72	
Cover Girl Strip Poker	69	72		
Crisis in Kremlin	80			
D/Generation	37	69	48	
Dagger Amon Ra (LB2) ★	89			
Dark Seed (H.R.Giger) ★	95			
Design Your Own Railroad	102			
Dizzys Excellent Arc. Adv	32	69	69	
DM1 Dungeon Master ★	76			
Elvira 2 - Jaws ★	80	80		
Epic Goldrunner 3D ★	64	64	76	
F15 II Strike Eagle ★	84	64	51	
Falcon F16 Mark II v3.0 ★	98			
Fire & Ice	69	69		
Floor 13	61	72	84	
Gateway Savage Frontier	61	69	53	
Grandstand Sports Samml.	51	72	72	
Hawk FS Birds of Prey ★	84		95	
Head to Head: F19 & Mig29	80	80	89	
Hill Street Blues	64	64	84	
J. White Whirlwind Snooker ★	72	72	80	
Jimmy Connors Tennis	80			
Jules Verne Space 1889	51	51	64	
Kaiser ★	105		76	
Knights of Sky ★	53	80	76	
Legend of Faerghail ★	69	69	76	
Lemmings 1 ★	41	53	53	69
Links 2 Pro (Golf) ★	102			
Lord of Rings 2	85			
Magnetic Scrolls Coll.	61	72	76	
Maniac Mansion ★	69	69	69	
Nam 1965/1975	46	69	84	
Okolopoloy ★	85	130		
On the Road	69	69	69	
Pirates 1 ★	48	61	61	
Premiere - The Studio	72	72	72	
R-Type 2	69			
Race Drivin (Spectr./Holobt)	80			
Railroad Tycoon ★	84	84	93	
Rolling Ronny	38	61	61	69
Sec. Monkey Island 2 ★	82		91	
Secret Silver Blades	69	69		
Sensible Soccer ★	72	61		
Shanghai 2	91			
Sierra Pack: KQ1, SQ1, LSL 1	104			
Sierra Pack: KQ1, KQ2	89			
Sierra Pack: PQ1 & PQ2	85			
Silent Service 2 ★	84	84	84	
SimCity & Populous ★	69	69	69	
Steel Empire	72	72	84	
SuperSoccer Starbyte ★	42	65	65	69
Supremacy	42	72	61	
Teen.M.Turtle Ninja 2	34	66	76	46
The Addams Family	41	65	65	
TracOn 2 Air Control	85	110		
Ultima 6	61	64	55	
UMS Univ.Mil.Sim. 2 ★	76	58	91	
Vengeance of Excalibur ★	76	76		
Wolfied	34	51	51	57
W. Gretzky 2 Canada Cup ★	61		64	
White Dead	80		80	
Wing Commander 2 ★	80		91	
Zak McKracken ★	46	61	61	61

noch sehr viel mehr von den starken
Nice % Price % Hits
finden Sie in unseren aktuellen Listen!

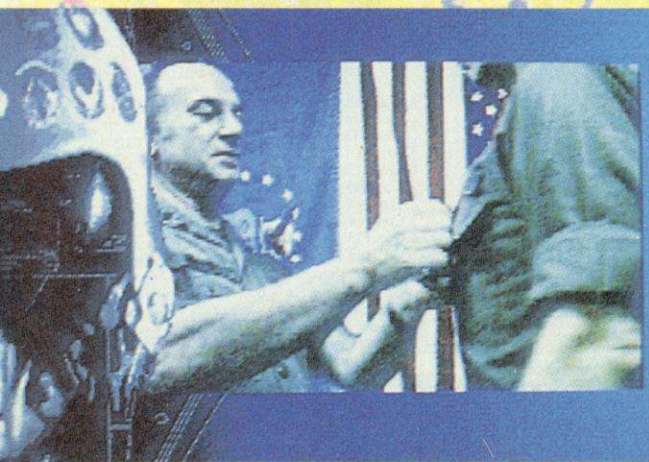
FUNTAISTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, **angekündigt. Jetzt schon mal reservieren!** Sie wissen ja: Mit Liefer-Engpässen muß gerechnet werden!

Fordern Sie gleich Ihre **Gratis-LISTE** nach Typ: Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac ab sofort: Sega/Mega / NES / GameBoy / Lynx

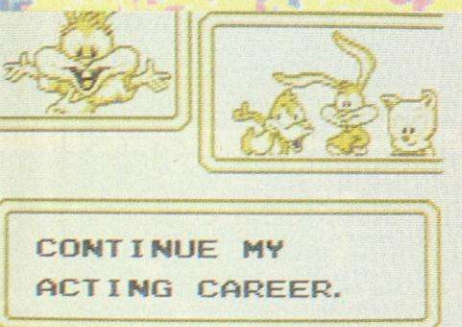
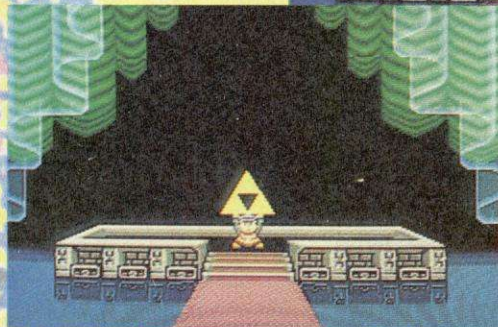
Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 9. 10. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTAISTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Bestellungen per Telefon von
Mo - Fr 10-12.30 - 14-17, Fr bis 15 Uhr.
24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.
Wir liefern im Inland, so schnell es nur geht: per Post



Wir bekommen einen Orden angepiekst und freuen uns tierisch. Das einzige "Abspann-ähnliche" aus *Falcon Mark 2*.



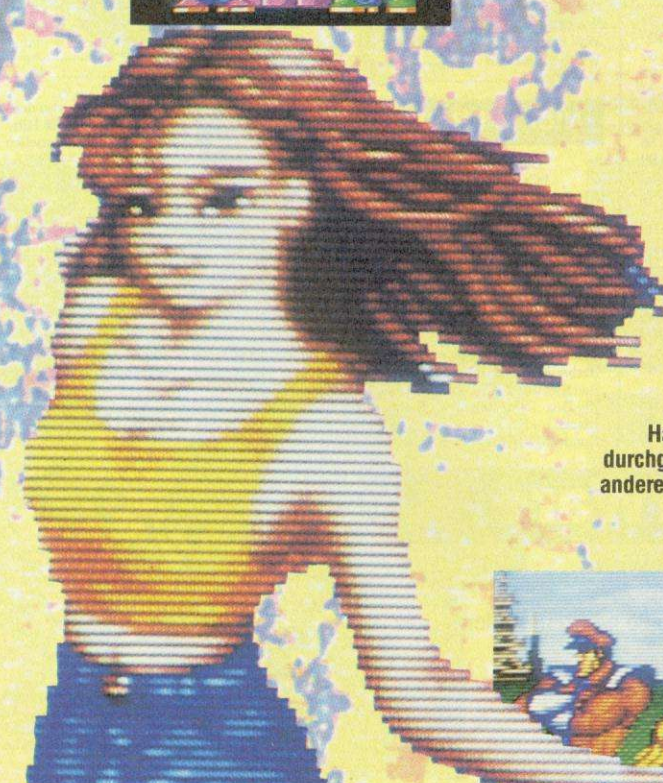
Das Siegertrio aus *Super Mario World* präsentiert sich stolz: Der Abspann ist sehenswert, da sich alle Beteiligten noch einmal persönlich vorstellen.



Alle Charaktere des *Tiny Toons Adventures* verabschieden sich im Abspann persönlich von Euch. Die witzig gezeichneten Tierchen lassen das Extro schon fast zu den *Famosen* gehören.



Einer der niedlichsten Abspanne der Softwaregeschichte: Klein *Zelda* auf dem Super NES wünscht sich zuerst etwas von dem "Triforce" und fliegt alsdann über das märchenhafte Land Hyrule. Kommt er an Freunden vorbei, winken ihm diese zu: *Famos*



Habt Ihr *Street Fighter 2* durchgespielt, trifft Ihr unter anderem auf Chun Li in Zivil.



**Aktuell
Innovativ
Kompetent:**

Die
**COMPUTER
BÜCHER**
des
MARKT
&
TECHNIK
Verlages.
Jetzt
im
Handel!*

*Buch- und PC-Handel
oder in den Buchabteilungen der
Warenhäuser!



Markt & Technik

Markt & Technik Bücher - das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:
Montags bis Freitags
von 9:30 - 13:00 Uhr u.
von 15:00 - 18:00 Uhr.

0 21 56 - 60 7 77

PC-SOFTWARE		PC-SOFTWARE		AMIGA-SOFTWARE	
1869	DV 89.90	M *	US 79.90	1869	DV 79.90
A 320 Airbus	DA 99.90	Mad TV	DV 89.90	A 320 Airbus	DA 99.90
A-Train	US 79.90	Mantis	DA 99.90	Air Support	DA 59.90
Aces of the Pacific	DA 79.90	MegaMania *	DA 89.90	Air Warrior	DA 79.90
Air Warrior	DA 89.90	Might & Magic 3	DV 89.90	Aquatic Games	DA 59.90
Amberstar	DV 89.90	Might & Magic 4	US 79.90	Bat 2 *	DA 79.90
ATAC	DA 89.90	Mike Diktas Footb.	DA 69.90	Battle Isle	DV 79.90
B-17 Flying Fort.	DA 99.90	Monkey Island 1	DV 89.90	Birds of Prey	DA 79.90
Bards Constr. Set	DA 69.90	Monkey Island 2	DV 89.90	Bundesl. Man.Prof.	DV 69.90
Bards Tale 4 *	DA 89.90	NCAA Basketball	US 69.90	Carl Lewis Chall.	DA 59.90
Bat 2 *	DA 89.90	NFL Americ. Footb.	US 79.90	Castle of Dr. Brain	DV 69.90
Battle Isle	DV 89.90	Paladin 2	DA 69.90	Castles	DV 69.90
Birds of Prey	DA 89.90	Perfect General	US 89.90	Civilization	DV 79.90
Buck Rogers 2	DV 89.90	PGA Golf Plus	DA 69.90	Cover Girl Poker	DV 59.90
Bundesl. Man.Prof.	DV 69.90	Pinball Dreams *	DA 69.90	Curse Enchantia *	DA 69.90
Carl Lewis Chall.	DA 69.90	Planets Edge	DV 89.90	D-Generation	DA 39.90
Carriers at War	US 69.90	Police Quest 3	DV 79.90	Das Schw. Auge *	DV 79.90
Castle of Dr. Brain	DV 79.90	Pools of Darkness	DV 89.90	Der Patrizier	DV 79.90
Chessmaster 3000	US 79.90	Populous	DA 29.90	Dune	DV 69.90
Civilization	DV 99.90	Populous 2 *	DA 79.90	Evira 2	DV 69.90
Conquests Longb.	DV 79.90	Power Monger	DA 79.90	Epic	DA 69.90
Cruise for Corpse	DV 69.90	Prophecy Shadow	US 69.90	Eye of Beholder 2	DV 89.90
Curse Enchantia *	DA 79.90	Push Over	DA 69.90	Fantastic World *	DA 79.90
Darklands	US 99.90	Quest for Glory 3	US 89.90	Fire & Ice	DA 59.90
Darkseed	US 69.90	Railroad Tycoon	DA 89.90	Global Effect	DV 69.90
Das Schw. Auge	DV 89.90	Rampart	DA 69.90	Gobliins	US 59.90
David Leadb. Golf	US 89.90	Red Baron	DV 79.90	Grand Prix F. One	DA 79.90
Der Patrizier	DV 89.90	Rex Nebular	DA 89.90	Gunship 2000 *	DA 89.90
Dune	DV 79.90	Rise of the Dragon	DV 79.90	Hexuma	DV 89.90
Dungeon Master	DV 69.90	Risky Woods	US 79.90	Hook	DV 59.90
Eco Quest	DV 79.90	Secret Weapons	US 89.90	Humans *	DA 59.90
Elite Plus	DA 89.90	Sherlock Holmes*	DV 89.90	Indiana Jones 4 *	DV 89.90
Evira 1	DV 69.90	Siege	US 69.90	Ishar	DA 69.90
Evira 2	DV 69.90	Silent Service 2	DA 79.90	John Madden	DA 59.90
Epic	DA 79.90	Skat 92	DV 69.90	Kings Quest 5	DV 69.90
Eye of Beholder 2	DV 89.90	Space Crusade *	DA 69.90	Leander	DA 49.90
F-15 Str. Eagle 3 *	DA 99.90	Space Quest 4	DV 79.90	Legend	DA 69.90
F-16 Falcon 3.0	DA 99.90	Special Forces	DA 89.90	Legend Kyrandia *	US 69.90
F-16 Falcon Miss.	US 59.90	Spellcasting 301	US 69.90	Leisure Larry 5	DV 69.90
F-19 Stealth Fight	DA 89.90	Spellcraft	US 89.90	Lemmings	DA 49.90
Fantastic World *	DA 89.90	Star Control 2 *	DA 79.90	Lemmings 2 *	DA 69.90
Global Conquest	DA 99.90	Starflight 2	US 69.90	Liverpool	DA 59.90
Global Effect	DV 79.90	Steel Empire	DA 79.90	Lotus 3	DA 59.90
Gobliins	US 59.90	Summer Challenge	US 79.90	Lure of Temptress	DV 69.90
Grand Prix Unlim.	DA 69.90	Summoning	US 69.90	Mad TV	DV 69.90
Great Courts 2	DA 69.90	Task Force *	DA 99.90	Might & Magic 3	DV 79.90
Gunship 2000	DA 99.90	Theatre of War	DA 69.90	Monkey Island 2	DV 89.90
Gunship Scenario	DA 59.90	Their Finest Hour	DA 79.90	Pacific Island	DV 69.90
Hardball 3	US 69.90	Tristan Pinball	US 79.90	Paladin 2	DA 59.90
Harpoon 1.21	DA 99.90	Ultima 7	DV 99.90	Pinball Dreams	DA 59.90
Harrier Jump Jet *	DA 99.90	Ultima 7 Data	US 49.90	Pinball Fantasies*	DA 59.90
Heart of China	DV 79.90	Ultima Trilogy 2	DA 79.90	Police Quest 3	DV 69.90
Hexuma	DV 89.90	Ultima Underworld	DA 79.90	Populous 2	DA 59.90
Hook	DV 79.90	Waxworks *	DV 79.90	Premiere	DA 69.90
Humans *	DA 59.90	Willy Beamish	DV 79.90	Push Over	DA 59.90
Indiana Jones 3	DV 89.90	Wing Command.2	DV 89.90	Realms	DV 69.90
Indiana Jones 4 *	DV 89.90	Winter Challenge	DA 69.90	Red Zone	DA 59.90
Ishar	DA 69.90	Wizardry 7	US 89.90	Regent	DV 79.90
Island Dr. Brain *	US 89.90	Wizkid	DA 59.90	Rise of the Dragon	DV 69.90
John Madden 2	US 69.90	Wordtris *	DA 89.90	Robin Hood	DV 59.90
KGB *	DA 89.90	X-Wing *	DA 89.90	Sensibel Soccer	DV 59.90
Kings Quest 5	DV 79.90	Zyconix *	CA 59.90	Shadow of Beast 3	DA 69.90
Kings Quest 6	US 89.90	und viele weitere Programme		Silent Service 2	DA 79.90
Laura Bow 2	DV 89.90			Space Quest 4	DV 69.90
Leather G. Phob. 2	DV 99.90			Special Forces	DA 79.90
Legend	DA 79.90			Steel Empire	DA 69.90
Legend Kyrandia	US 79.90			Striker	DA 59.90
Leisure Larry 5	DV 79.90			Troddlers *	DA 59.90
Lemmings	DA 69.90			TV Sports Baseb.*	DA 79.90
Lemmings 2 *	DA 79.90			Utopia	DA 69.90
Les Manley in L.A.	DV 69.90			Vikings	US 59.90
Life & Death 2	US 79.90			Willy Beamish	DA 69.90
Links 386 Pro	DA 89.90			Wing Commander*	DV 89.90
Locomotion *	DV 69.90			Wizkid	DA 59.90
Lord of the Rings 2	DA 69.90			Zool	DA 59.90
Lure of Temptress	DV 69.90			und viele weitere Programme	

**Wir führen
Programme für:**

**IBM-PC
AMIGA
PC CD-ROM
MEGA DRIVE
GAME BOY
SUPER NES**

Ladenlokal

in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr

Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

POWER PLAY 12/92

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!

Schriftliche Bestellungen bitte an:

Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4

Telefon: 0 21 56 - 60 7 77, Telefax: 0 21 56 - 60 1 88

Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version (komplett in Deutsch).

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung
noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog gegen DM 2,50 in Briefmarken

COMPACT DISC



Salz auf unserer Haut

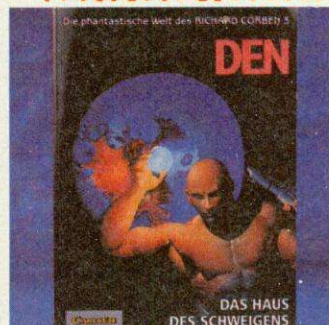
Über ein Jahr lang führte der Roman von Benoite Groult die Bestsellerlisten an. Nun hat Bernd Eichinger die erotische Geschichte um die reiche Pariserin und den armen bretonischen Fischer verfilmt. Klaus Doldinger (Das Boot, Die unendliche Geschichte) sorgte für den passenden Soundtrack. Auch bei "Salz auf unserer Haut" läuft der Deutsche zu Topform auf: Fesselnde Themen, verpackt in sinnlich-erotische Streicher- und Klavierarrangements werden von jazzigen Einlagen aufgelockert. *ak*

Virgin 263 201
18 Tracks / 39: 11 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

**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*

COMIC

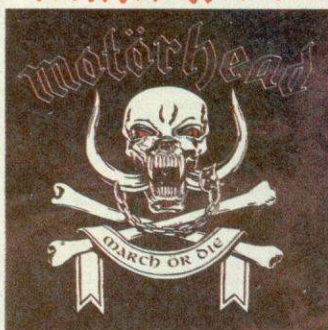


Das Haus des Schweigens

Richard Corbens weltbekanntes Fantasy-Märchen "DEN" wurde für Deutschland einst vom Volksverlag (jetzt Alpha Comics) entdeckt, durch den 80er-Jahre-Zeichentrickfilm "Heavy Metal" gehörig gepusht und erscheint nun als Neuauflage im Programm des Comicriesen Carlsen. Fantasy-Freunde mit dickem Geldbeutel kaufen sich's als Hardcover, alle anderen begnügen sich mit der Softcover-Variante — mit 25 Mark pro Band fällt auch diese Alternative nicht gerade preisgünstig aus.

Der nach der "Reise nach Nirgendwo" und "Sturm über Muvovum" dritte Teil des Fantasy-Zyklus läßt den Leser zwischen trister Gegenwart und den Erinnerungen an die heroische Vergangenheit hin- und herpendeln. DEN vegetiert inzwischen als schwach/krank/fettes Zerrbild seiner einstigen stolzen Gestalt im Dreck einer Endzeitmetropole. Trotzdem gibt's im "Haus des Schweigens" Splatter und Sex der typischen Corben-Machart: Gut die Hälfte der (wie gewohnt dürrigen) Handlung besteht aus Rückblenden und Träumen — und dort agiert ein DEN, wie in seine Fans kennen und lieben: Prügelnd, mordend und in Action mit vollbusigen Frauen. Am Ende hat sich der einstige Held wieder aufgerappelt und marschiert neuen Abenteuern entgegen: Wer DENs frühere Abenteuer liebt, wird natürlich auch dem dritten Band uneingeschränkt Beifall spenden. Für mich persönlich ist die Corben-Mode schon Ende der 80er Jahre im ständig fließenden Blutstrom verschlammte und versickert. Zu Recht: Seit den frühen Werken, reizt Corben seine Mixtur aus Gore und Sex, Splatter und anachronistischem Fantasy-Weltbild bis zum Erbrechen aus — auf eine Story mußten die Fans aber bis heute verzichten. Ich rate ab: Auf dem Comicmarkt gibt's inzwischen bessere Handwerker und inspiriertere Künstler als den mäßig begabten Muskelfetischisten Corben. *wi*

COMPACT DISC

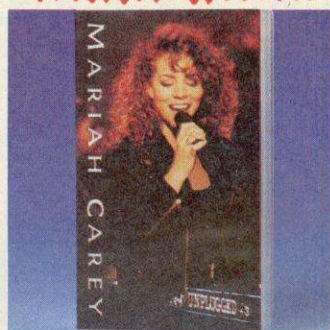


Motörhead: March or Die

Lemmy & Co. gehören genau zu der Sorte Musikern, vor denen uns unsere Eltern immer gewarnt haben. Das "Jack Daniels" geölte Organ Lemmys nöht, unterstützt von den eifrigen Brutal-Gitarreros, mit solcher Wucht aus den Lautsprechern, daß sich bundesdeutsche Ohrenärzte schon jetzt die Hände reiben. Meine Favoriten: Das bitterböse Titelstück "March ör Die" und das traditionelle musikalische Ruhekitze "I ain't no nice Guy". Hoffentlich wird das Spiel auch so gut. *mh*

Epic/WTG 471723-2
11 Songs / 46:55 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

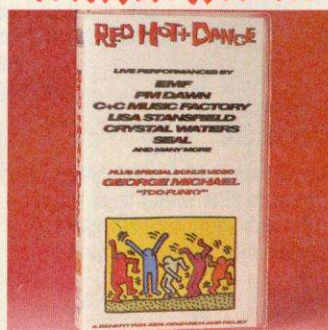


Mariah Carey: MTV Unplugged

Stimmwunder Mariah Carey kann es sich leisten, ihre Hits live und ohne technisches Rumpgemurkse zu präsentieren. Das Video mit dem sympathisch-kompetenten MTV-Auftritt beschert dem Fan handgemachte Musik puren Musikgenuß. Als Zuckerl winken die fünf "Emotions"-Videoclips und ein (leider dümmlich-belangloses) Interview mit Mariah. Kurz & schmerzlos: Wer gute Musik schätzt, kauft sich dieses Band. *mg*

SMV 49133 2
12 Songs / ca. 52 Minuten
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO



Red Hot + Dance

Die Absicht ist löblich, das Resultat zumindest ansehnlich. 15 Künstler und Gruppen stellen unendgültlich ihr kreatives Potential zur Verfügung, um leider immer noch nötige AIDS-Aufklärung zu betreiben. Neben so illustren Gestalten wie Jimmy Somerville und Lisa Stansfield, sind die Young Disciples und George Michael mit seinem gestylten "Too Funky"-Video, inklusive Hochpreismodell Linda Evangelista vertreten. Als Zugabe gibt's Interviews mit Betroffenen. 100 Minuten Kurzweil zu einem verdammt ernsten Thema. *VW*

SMV 49140-81
15 Tracks / ca. 100 Minuten
POWER WERTUNG:
empfehlenswert

Texter/Zeichner: Richard Corben
Verlag: Carlsen Comics
Zirka-Preis: 24,80 Mark (Softcover)
POWER-WERTUNG: Für Fans

Wir kämpfen für

**SAUBERE
FLÜSSE!**

GREENPEACE

Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen
über Greenpeace
bitte 3,60 DM in
Briefmarken

Maxion

Computersoft- und Hardware
Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen
Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53
Telefax 0 71 56 / 2 40 54
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

RUFEN SIE UNS AN ODER SCHREIBEN SIE UNS!

© Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

SOFTPOWER

Berlin

Special News

Endlich erhältlich :

Patrizier

Amiga DM 85,- PC DM 99,-

Might & Magic 4

für IBM DM 85,-

Lotus III

Amiga DM 59,-

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

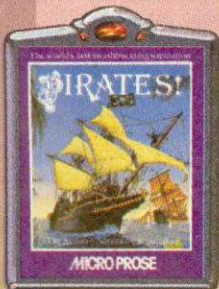
030 / 492 20 56

MEGALOMANIA



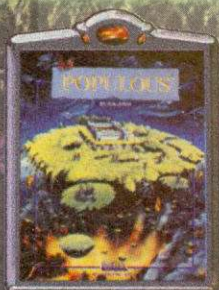
Als Gott-Anwärter
müssen Sie sich
vom Anfang der
Welt durch
Vergangenheit,
Gegenwart und
Zukunft kämpfen.

PIRATES



Sie sind in der
Karibik und war-
ten ungeduldig
auf Abenteuer,
Prestige und
Reichtum...
Geben Sie trotz-
dem acht, da
Feinde auf Sie
lauern.

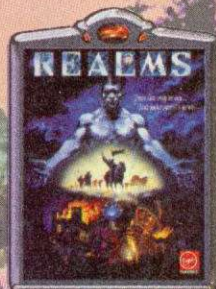
POPULOUS



Nutzen Sie Ihre
Macht, um die
Entwicklung
Ihres Volkes zu
fördern und es
im Kampf gegen
seine Feinde zu
unterstützen.

**KLUGE KÖPFE - HEISSE SCHLACHTEN -
EROBERN SIE DIE WELT**

FANTASTIC WORLDS



REALMS

Als Thronfolger
eines gestürzten
Königs müssen
Sie einen heiligen
Auftrag
durchführen, um
allmächtig zu
werden.



WONDERLAND

Sie verkörpern
"Alice im
Wunderland"...
Werden Sie
alle Fallen
umgehen und
alle Rätsel
lösen können?

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

IBM is a registered trademark of International Business Machines.

UBI SOFT GmbH

Aktienstrasse 62,

W4330 Mülheim / Ruhr

T : 0208 - 445205

F : 0208 - 445287

(c) Mirrosoft Ltd

(c) Microprose Software Inc.

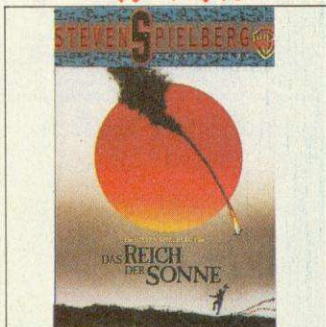
(c) Electronic Arts

(c) Virgin Games Ltd

(c) Virgin Mastertronic Ltd
(c) Magdetic Serco Ltd

Kompilation auf ST - AG - und PC (Pirates - Populous
Wonderland - Realms)

KAUFVIDEO



Steven Spielberg Collection

So jung und schon eine eigene Klassikeredition: Spielberg ist für das wankende amerikanische Kommerzkinno noch immer eine Offenbarung. In kaum mehr als einem Jahrzehnt hat sich das Wunderkind des Massengeschmacks unter die erfolgreichsten Regisseure und Produzenten inszeniert. Von den 20 finanziell ergiebigsten Filmen aller Zeiten sind nicht weniger als sieben unter seiner Regie und/oder Produktion entstanden. Darunter solche Kassenperlen wie "Der weiße Hai", "E.T. der Außerirdische" oder die "Indiana Jones"-Trilogie. Grund und Material genug für eine preiswerte Videosammlung des Meisters.

Die oben angesprochenen Highlights sucht man allerdings vergebens. Vielmehr finden sich nur die beiden weniger erfolgreichen Literaturverfilmungen "Die Farbe Lila" nach dem Roman von Alice Walker und J.G. Ballards "Das Reich der Sonne". Beides etwas gezwungen "ernsthafte" Werke des um intellektuelle Anerkennung heischenden Regisseurs.

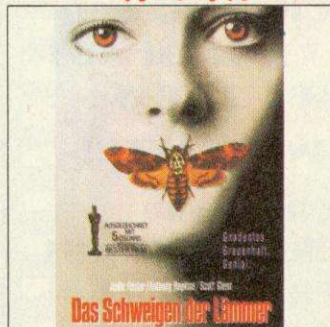
Als kurzweilige Entschädigung gibt's Regisseur Joe Dante, seine Anarcho-Puppenspäße "Gremlins 1 & 2" und das Miniaturisierungsabenteuer "Die Reise ins Ich"; alle drei Filme von Spielberg produziert.

Des Weiteren in der Sammlung: Richard Donners Piratenmär "The Goonies". Sieben aufgeweckte High-School-Kids auf den Spuren eines sagenhaften Schatzes.

Last but not least: "Unheimliche Schattenlichter", eine Teamarbeit der Regisseure George Miller, Joe Dante, John Landis und Steven Spielberg, in der sie vier Episoden der amerikanischen Kultfernsehserie "The Twilight Zone" neu inszenieren. Die komplette Sammlung bietet solide Hausmannskost zum ansprechenden Preis. Spielbergs oben erwähnte Geniestreiche sind leider etwas teurer und fehlen in der Low-Budget-Kollektion. *vw*

Video-Anbieter:
Warner Home Video
Zirka-Preis: pro Film
29,95 Mark
POWER WERTUNG:
durchschnittlich

KAUFVIDEO



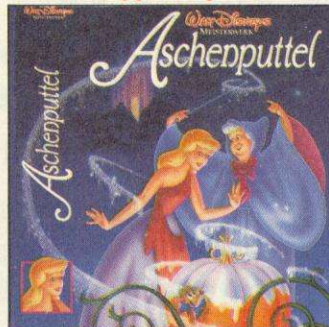
Das Schweigen der Lämmer

Für Hannibal Lecter gibt's nichts Größeres als ein saftiges Stück Menschenfleisch. Läuft zivilisierten Zeitgenossen das Wasser bei Hamburger, Steak oder Currywurst im Munde zusammen, so kommt Hannibal erst beim Anblick eines knackigen Frauenpos richtig in Schwung. Genau die kulinarischen Voraussetzungen für eine tragende Rolle in Jonathan Demmes Kanibalenmärchen "Das Schweigen der Lämmer". Der sicher verriegelte Triebtäter wird unversehens zum angesehenen Fachmann in einer äußerst heiklen Mordserie. Ein ebenfalls dem schwachen Geschlecht zugetaner Lustmörderkollege schneidert sich aus menschlicher Haut ein ansprechendes Kostüm und meuchelt die Damen deshalb gleich reihenweise. Die FBI-Psychologin Clarice Sterling (unerschrocken: Jodie Foster) wird auf den Fall angesetzt. Ein Psycho-Duell zwischen den ungleichen Partnern entwickelt sich, an dessen Ende natürlich die obligatorische Festnahme des Hautabschneiders steht.

So ganz ist die Euphorie über Jonathan Demmes mäßig spannendes Triebtätermelodram nicht zu verstehen. Mag's noch so pervers-unappetitlich zugehen, selbst die schwächsten Filme von Hitchcock sind besser konstruiert und deutlich logischer. Wirklich sehenswert ist nur Anthony Hopkins. Der walisische Schauspieler legt einen sabbernden Ultraperso hin, daß es einem die Schuhe auszieht. Von dieser Glatzleistung abgesehen, wurde der Film etwas reichlich mit Oscars gesegnet. Die Juroren der kalifornischen Filmakademie waren offensichtlich froh, einen Film gefunden zu haben, in dem die Schauspieler mehr als 40 Wörter in zwei Stunden sprechen. Nichts für Vegetarier. *vw*

Regie: Jonathan Demme
Produzent: Kenneth Utt
Drehbuch: Ted Tally
Darsteller: Jodie Foster, Anthony Hopkins, Scott Glenn
Laufzeit: ca. 115 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Videoanbieter: Columbia — Tristar
Zirka-Preis: 40 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

KAUFVIDEO

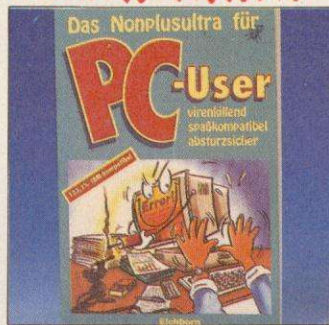


Aschenputtel

"Cinderella" gehört noch 42 Jahre nach seiner Premiere zu den besten Filmen, die jemals in den Walt-Disney-Studios entstanden sind. Herzallerliebste die beide Mäuse Gus und Jack, das unvergängliche "A Dream is a Wish your Heart Makes" und der Ohrwurm "Bibbidi Bobbidi Boo". Als Weihnachtsgeschenk für Omis, Mamis und Schwestern der absolute Stimmungsknaller — feuchte Augen garantiert. *vw*

Regie: Wilfred Jackson
Darsteller: Böse Stiefmütter, gute Feen, schöne Prinzen, Mäuse und das Aschenputtel
Laufzeit: ca. 71 Minuten
Zirka-Preis: 30 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend

BUCH

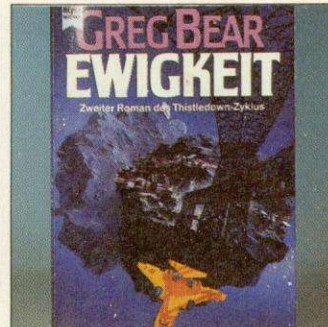


PC-User

Das Nonplusultra für PC-User aus dem Eichborn Verlag garantiert 123,2 Prozent IBM-Kompatibilität. Die dröge PC-Materie wird für jedermann verständlich in einer locker-flauschigen Art zum besten gegeben. Das Buch läßt kaum einen Insidergag aus und ist entgegen anderen Schwarten der aufklärerischen PC-Satire topaktuell. Die Spieleabteilung wurde kurz gehalten, aber die Feststellung, daß Larry Laffer mehr für die Wirtschaft leistet als Otto Graf Lambsdorff, entschädigt. *cd*

ISBN: 3-8218-2451-4
Autor: Holger Achterblad
Verlag: Eichborn
Zirka-Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH



Ewigkeit

Jedem ambitionierten Science-fiction-Leser ist Greg Bear längst ein Begriff. Seine erstes Erfolgsbuch "Blutmusik" zählt noch immer zu den ultimativen Newromancer-Werken. Bear prägte ein grandioses Bild der Zukunft: Er prognostizierte die Auflösung des menschlichen Körpers. Zu Gunsten einer Gemeinschaft in der jedes Teilchen als eigenes Individuum, mit gleichen Rechten und Pflichten zu seiner Nachbarzelle, lebt. Nachdem er die Materie um eine soziale Gesellschaft schriftstellerisch diagnostiziert hatte, konfrontierte Bear seine Leser mit Raum-Zeit-Problemen. Der erste Teil des Thistledown-Zyklus "Aon" schlug genau in diese Kerbe. Die Handlung braut sich ziemlich dramatisch zusammen: In nicht allzuferner Zukunft nähert sich der Erde ein gigantischer zweiter Mond. Die Erdbevölkerung ist in verfeindete Lager zerstritten und bekommt die neue Lage nicht in den Griff. Das Resultat ist ein Nuklearkrieg zwischen den Supermächten Rußland, Amerika und China, der die Entwicklung der Erdbevölkerung um Jahrhunderte zurückwirft.

Auch auf dem neuen Planeten beginnt ein Kampf um die Vorherrschaft der Staaten. Trotz dieser martialischen Kulisse, beginnen die Menschen zusammen langsam ihren neuen Mond zu entdecken. Sie stellen fest, daß die siebente Kammer größer als der Mond selbst ist, ein Raum-Zeit-Weg, der von einer hochentwickelten Zivilisation erbaut wurde. Im zweiten Teil greift Bear die Handlung auf: Ein Russe, der den Weg in die Ewigkeit gegangen ist, kehrt zurück und bringt die geregelte Welt von Thistledown durcheinander. Im Buch laufen drei Handlungsstränge parallel, die sich später vereinen. Leider gelingt es Bear nicht, an den hohen Maßstab des Vorgängers anzuknüpfen. Die Handlung schleppt sich recht zäh voran und kann auch durch einige überraschende Wendungen nicht gerettet werden. Schade, aber die "Ewigkeit" ist nicht der erhoffte Science-fiction-Hit. *cd*

ISBN: 3-453-05838-0
Autor: Greg Bear
Verlag: Heyne
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG: für Fans

POWER PLAY LESER SERVICE



10⁹²

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.



2⁹²

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play 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"



6⁹²

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.



11⁹²

Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone. Im Visier: High-End-Amiga, Erste Infos zum Star Wars-Simulator, Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe



3⁹²

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - 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. Thalion's Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



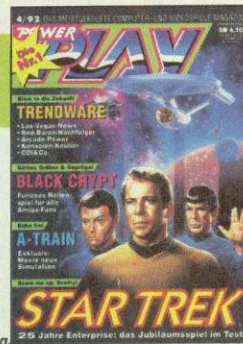
10⁹¹

Software des Gravens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategiekübler im Test



4⁹²

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test



9⁹²

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand



11⁹¹

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Gesamtbetrag _____
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

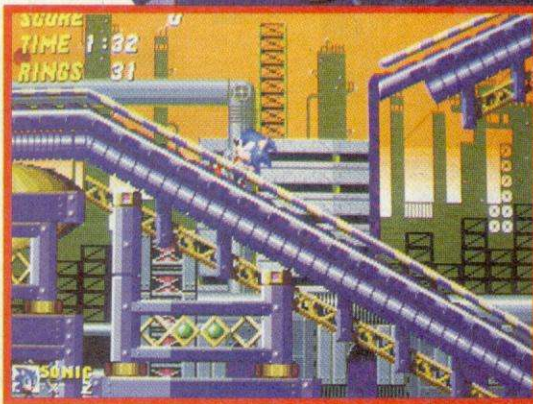
PLZ, Wohnort _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

fortsetzung folgt

Für Wirbel auf
PC-Monitoren sorgt das neue
ASCII-Spiel Dominus



Die Videospiele
freuen sich auf
einen Test von
Sonic 2 und erste
Infos zu neuen
Disney-Spielen
für Mega Drive und
Super Nintendo



POWER
PLAY

◆ 1 ◆

erscheint am
9. Dezember 1992

Schon in vier Wochen haltet Ihr unsere Weihnachtsausgabe in den Händen: prall gefüllt mit heißen Themen. Wir schauen **Team 17** über die Schulter und berichten über die neuesten Hits der Amiga-Maniacs. Außerdem gehen wir mit **Elite 2** ins Weltall und prüfen die Langstrecken-Tauglichkeit des Strategie-Epos. Wenn sich die Entwickler nicht allzu stark verspäten, dürfte die nächste **POWER PLAY** die Test-intensivste Ausgabe seit langem werden: von **Sonic 2** und **Lemmings 2**, bis hin zu neuen Sierra-Abenteuern und Infogrames *Alone in the Dark* reicht die Palette.

Außerdem sichten wir die aktuelle Garde der Erotikspiele – hat sich gegenüber unserem ersten Erotik-Report Wesentliches verändert? PC-Spiele wurden in den vergangenen Jahren in der Tat um einiges besser: Wir lassen das letzte Jahrzehnt Revue passieren und präsentieren die absoluten Spiele-Highlights. Freut Euch auf ein dickes, informatives und kritisches **POWER PLAY**.

TBIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER OF TWG-TBIRD CLASSIC 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR, DER PRGFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PG+VIRUSPGICE, MACS@PERA UND 2 ACTION GAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND II. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

1999.-

NEW DER TBIRD-DRIVE: CD-ROM

JERT MIT 486/SX-25 4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

2599.-



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KÄRSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTH SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI



HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK-CENTERN ÖSTERREICH; IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHAFTEN, SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.

DIE GRÖSSTE AUSWAHL AN VIDEOSPIELEN!



**Super NES
Spielcassetten
schon ab 99,87 DM**

TOYS "R" US

TOYS "R" US gibt es in:

- Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf (Eröffnung 28.11.1992) • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau